



# กลุ่มย่อยที่ 6

## ศึกษาศาสตร์

**การพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน  
โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า  
DEVELOPING LEARNER QUALITY BY USING THE COOPERATION OF  
GOVERNMENT AND PRIVATE ORGANIZATIONS OF  
NAWAMINTHRACHINUTHIT TRIAMUDOMSUKSANOMKLAO SCHOOL**

**นายกมลกรณ์ จ้าวตระกูล**

**โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า**

**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2**

**E-mail: khalongkorn04@gmail.com**

**บทคัดย่อ**

การพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาผลการพัฒนาคุณภาพของนักเรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน (2) เพื่อเปรียบเทียบคุณภาพของนักเรียนเมื่อได้รับการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน ก่อนและหลังการพัฒนา (3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน (4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ครู และผู้ปกครองต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียน ครู ผู้ปกครอง ปีการศึกษา 2560 และปีการศึกษา 2561 ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกขนาดกลุ่มตัวอย่างตามตารางของเคร์จซีและมอร์แกน ได้กลุ่มตัวอย่างนักเรียน ครู ผู้ปกครอง ปีการศึกษา 2560 และปีการศึกษา 2561 จำนวน 338 คน 118 คน 338 คน ตามลำดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าทดสอบที (t-test) ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิจัยพบว่า (1) คุณภาพผู้เรียนของนักเรียนทางด้านทักษะและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน เมื่อได้รับการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน หลังการพัฒนาสูงกว่าก่อนพัฒนา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน หลังการพัฒนาสูงกว่าก่อนการพัฒนา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3) นักเรียน ครู และผู้ปกครองมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.75 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.27

**คำสำคัญ :** คุณภาพผู้เรียน, ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน

## ABSTRACT

Developing learner quality by using the cooperation of government and private organizations Nawaminthrachinuthit Triamudomsuksanomkiao School. Objective (1) is to study the results of quality development of students by using the cooperation of government and private organizations (2) to compare the quality of the students after developing the learner quality by using the cooperation of government and private organizations before and after development (3) to compare student achievement before and after learner quality development by using the cooperation of government and private organizations (4) to study the satisfaction of students, teachers and parents on the development of learner quality through cooperation of government and private organizations. The samples were students, teachers, parents for the 2017 academic year and the 2018 academic year. The samples were 338 students, teachers, parents for the 2017 academic year and the 2018 academic year, 338 persons, respectively. The statistics used for data analysis were t-test, mean ( $\bar{X}$ ) and standard deviation (S.D.). The results of the study showed that 1) the quality of the students of the students in terms of skills and desirable characteristics of the learners. When it is developed, the learner quality after development is higher than before development. There were statistically significant at the .05 level. 2) The academic achievement of students who developed learner quality higher after development than before development 3) Students, teachers and parents were satisfied with the improvement of learner quality by using the cooperation of government and private organizations at the highest level with a mean of 3.75 and a standard deviation of 0.27.

**Keywords:** learner quality, cooperation of government and private organization

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

จากการศึกษาวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน ปัญหา และความต้องการของโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ในการบริหารและการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนในปีการศึกษา 2559 พบว่าโรงเรียนให้ความสำคัญกับการจัดการศึกษา เพื่อสนองความรู้ความสามารถและความต้องการของนักเรียนทุกคนในขณะเดียวกันก็ได้ดำเนินการส่งเสริมนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษด้านต่าง ๆ ให้ได้แสดงออกซึ่งความรู้ความสามารถ ทักษะและประสบการณ์ตามความถนัดและความสนใจของแต่ละบุคคล แต่โรงเรียนมีรูปแบบในการพัฒนาที่ไม่ชัดเจนขาดแนวทางในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน และขาดการดำเนินการพัฒนาอย่างเป็นระบบขั้นตอน เมื่อพิจารณาผลการพัฒนาคุณภาพของนักเรียนพบว่า นักเรียนที่มีความสามารถและทักษะ ได้มีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาในด้านต่าง ๆ ยังไม่หลากหลาย ไม่ทั่วถึง และไม่เต็มศักยภาพ ส่งผลให้โอกาสที่จะเข้ารับการแข่งขันหรือการได้รับรางวัล การประกาศเกียรติคุณในระดับต่าง ๆ ยังไม่เป็นที่น่าพึงพอใจ ส่งผลให้ผู้สูญเสียโอกาสการได้รับการพัฒนาด้านความสามารถ และทักษะด้านต่าง ๆ ไปอย่างน่าเสียดาย นอกจากนี้ยังพบว่าการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพของนักเรียน ด้านความสามารถ และทักษะ ด้านคุณลักษณะของผู้เรียนยังได้รับการสนับสนุนส่งเสริมจากองค์กรภาครัฐและเอกชน อยู่ในวงจำกัด ยังไม่ครอบคลุมและยังไม่เข้าใจบทบาทการทำงานร่วมกันที่ชัดเจน ในส่วนของการทำงานประสานความร่วมมือกันในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนยังไม่ครอบคลุมทุกกระบวนการอันได้แก่ ร่วมวางแผน ร่วมปฏิบัติตามแผน ร่วมประเมินผล และร่วมปรับปรุงพัฒนา

ผู้วิจัย ในฐานะรองผู้อำนวยการสถานศึกษากลุ่มบริหารวิชาการ ได้ตระหนักถึงความสำคัญดังกล่าวจึงได้ดำเนินการวิจัยและพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ระหว่างปีการศึกษา 2560 และ 2561 เพื่อส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพผู้เรียนด้านทักษะ และด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน ที่จะเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีคุณภาพบรรลุตามเป้าหมายของหลักสูตร

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- (1) เพื่อศึกษาผลการพัฒนาคุณภาพของนักเรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน
- (2) เพื่อเปรียบเทียบคุณภาพของนักเรียนเมื่อได้รับการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน ก่อนและหลังการพัฒนา
- (3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน
- (4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ครู และผู้ปกครองต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อุดมสิน คันธภูมิ (2558) กล่าวว่า คุณภาพผู้เรียน หมายถึง คุณลักษณะที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ดี และมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามหลักสูตรการศึกษา ขั้นพื้นฐาน

วิสิทธิ์ศักดิ์ ชัยเกิด (2559) กล่าวว่า คุณภาพผู้เรียน หมายถึง คุณลักษณะที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ดี และมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามหลักสูตรการศึกษา ขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ (2559) ได้ออกประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง ให้ใช้มาตรฐานการศึกษา ขั้นพื้นฐาน เพื่อการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษา ฉบับลงวันที่ 11 ตุลาคม พ.ศ. 2559 โดยกำหนด มาตรฐานที่ 1 คุณภาพของผู้เรียน ไว้ดังนี้ คือ (1) ผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการของผู้เรียน ได้แก่ ความสามารถในการอ่าน เขียน การสื่อสาร และการคิดคำนวณตามเกณฑ์ของแต่ละระดับชั้น ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดวิจารณ์ ภูมิปัญญา อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร ความก้าวหน้าทางการเรียนตามหลักสูตร ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการพัฒนาการจากผลการสอบ วัดระดับชาติ ความพร้อมในการศึกษาต่อ การฝึกงาน หรือการทำงาน (2) คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน คือ มีคุณลักษณะและค่านิยมที่ดีตามที่สถานศึกษากำหนด โดยไม่ขัดกับกฎหมายและวัฒนธรรมอันดีของสังคม ความภูมิใจในท้องถิ่น และความเป็นไทย ยอมรับที่จะอยู่ร่วมกันบนความแตกต่างและความหลากหลาย สุขภาวะทางร่างกาย และลักษณะจิตสังคม

พร้อมพิไล บัวสุวรรณ (2554) กล่าวว่า คุณภาพผู้เรียน หมายถึง ผู้เรียนมีความสามารถตามเป้าหมายของ หลักสูตร คือเป็นคนเก่ง และสามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด มีความรู้และ ทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิตด้วยความพอเพียง และเป็นคนดี ผู้เรียน มีทักษะทางสังคมที่ดี มีคุณธรรม จริยธรรม มีความสุขในการทำงานและอยู่ร่วมในสังคมอย่างมีความสุข

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2553) กล่าวว่า คุณภาพผู้เรียนตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรแกนกลาง พุทธศักราช 2551 หมายถึง การพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ โดยกำหนดเป็นจุดหมาย เพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการขั้นพื้นฐาน ดังนี้ (1) มีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าในตนเอง มีวินัย และปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (2) มีความรู้อันเป็นสากล และมีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต (3) มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย (4) มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในการเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข (5) มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคมและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

ศรันยพงศ์ เทียงธรรม (2554) ได้ให้ความหมายของความร่วมมือ (Collaboration) หมายถึง การทำงานร่วมกันเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน

Keisner (2540) ได้เสนอหลักการสร้างความร่วมมือ ได้แก่ (1) การทบทวนพันธกิจของหน่วยงาน (Internal Revision of Mission) การทบทวนพันธกิจของหน่วยงานเป็นการภายใน เป็นพื้นฐานสำคัญต่อการสร้างและพัฒนาความสัมพันธ์ อันจะนำไปสู่การบรรลุพันธกิจที่ตั้งไว้ (2) การเลือกสรรผู้เป็นหุ้นส่วน (Selecting Strategic Partner) การเลือกสรรผู้เป็นหุ้นส่วนนั้น ไม่ใช่ถือเอาความสะดวกเป็นหลัก แต่ต้องมุ่งเลือกคู่ดำเนินงานที่เสริมแรงกันในการประกอบกิจกรรมเพื่อบรรลุเป้าหมายทั้งสองฝ่ายต่างก็ชนะด้วยกัน (Win – win Situation) แต่ละฝ่ายควรรู้จักแข็ง จุดอ่อน ความต้องการและทรัพยากรที่มีอยู่ ปัจจัยที่สำคัญที่สุดต่อความสำเร็จของความร่วมมือขึ้นอยู่กับระดับความเชื่อถือศรัทธาระหว่างกัน เพราะทั้งสองฝ่ายจะต้องเต็มใจที่จะใช้ข้อมูลยุทธศาสตร์สำคัญร่วมกัน (3) การกำหนดเป้าหมายการดำเนินงานร่วมกัน (Goal Setting) ควรเริ่มแผนการความร่วมมือกัน โดยกำหนดเป้าหมายร่วมกัน ให้มีความชัดเจนและเห็นชอบร่วมกันในการก้าวไปสู่วัตถุประสงค์ร่วมกันภายในกรอบเวลาที่กำหนด กิจกรรมในระยะเริ่มต้นของความสัมพันธ์ระหว่างกันควรเป็นโครงการเล็ก ๆ หรือมีจุดมุ่งหมายไม่ยุ่งยากสลับซับซ้อน ซึ่งง่ายต่อการบรรลุวัตถุประสงค์ของทั้งสองฝ่าย และจะนำไปสู่ความเชื่อศรัทธา อีกทั้งยังเป็นการจัดความรู้สึกร่วมกันของทั้งสองฝ่ายที่มีต่อกันเพื่อสร้างความมุ่งมั่นที่จะทำงานอื่น ๆ ตามแผนความร่วมมือให้สำเร็จต่อไป

การนำวงจรแห่งความสำเร็จ (Deming Circle) PDCA มาใช้ในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของนักเรียน โดยมีการวางแผนในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของนักเรียน (Plan: P) ปฏิบัติตามแผน (Do : D) ประเมินผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน (Check : C) และนำผลการประเมินไปปรับปรุงพัฒนา (Act : A) ซึ่งในส่วนของขั้นตอนการปฏิบัติตามแผนการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของนักเรียนนั้น ผู้วิจัยกำหนดกรอบการดำเนินงาน ประกอบด้วย การจัดทำโครงสร้างหลักสูตร การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณภาพผู้เรียน และการจัดแหล่งเรียนรู้และส่งเสริมการใช้แหล่งเรียนรู้ โดยใช้วงจรวิจัยปฏิบัติการ (Action Research) PAOR ในการดำเนินการแต่ละกิจกรรม ดำเนินการดังนี้ คือ วางแผน (Plan-P) ปฏิบัติตามแผน (Action-A) สังเกตผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงาน (Observe-O) และสะท้อนผลหลังจากการปฏิบัติงาน (Reflect - R)

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

(1) นักเรียนมีคุณภาพเพิ่มมากขึ้น หลังจากได้รับการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน

(2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน หลังพัฒนาสูงกว่าก่อนการพัฒนา

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนและความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน
2. จัดทำร่างแบบสอบถามตามหลักเกณฑ์และวิธีการสร้างแบบสอบถามภายในกรอบแนวคิดการวิจัย
3. สร้างแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบด้านภาษาและความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity)
4. ปรับปรุงแบบสอบถามตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้ครอบคลุมตามเนื้อหาเพื่อนำไปทดลองใช้ (Tryout)
5. นำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดที่มีใช้กลุ่มตัวอย่างนำผลมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น แล้วนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง
6. แบบทดสอบคุณภาพผู้เรียนด้านทักษะ ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลัง โดยการทดสอบค่าที
7. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ครู ผู้ปกครอง ต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

### 4.2 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2560 จำนวน 2,905 คน ปีการศึกษา 2561 จำนวน 2,862 คน ครู ปีการศึกษา 2560 จำนวน 186 คน และ ปีการศึกษา 2561 จำนวน 169 คน ผู้ปกครองนักเรียน ปีการศึกษา 2560 จำนวน 2,905 คน ปีการศึกษา 2561 จำนวน 2,862 คน

กลุ่มตัวอย่างของการวิจัย ได้แก่ นักเรียน ครู ผู้ปกครอง ในปีการศึกษา 2560 และปีการศึกษา 2561 ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกขนาดกลุ่มตัวอย่างตามตารางของเคร์จิชีและมอร์แกน (Krejcie, R.V. and Morgan D.W. 1970 อ้างถึงใน นรา สมประสงค์, 2538) ได้กลุ่มตัวอย่างนักเรียน ครู และผู้ปกครอง ในปีการศึกษา 2560 นักเรียน จำนวน 338 คน 118 คน และ 338 คน ตามลำดับ

### 4.3 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย (1) แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน ครูที่ปรึกษา ครูผู้สอน ผู้ปกครอง สังเกตผู้เรียนที่มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ได้แก่ รักษาดี ศาสน์กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง ความมุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะ (2) แบบทดสอบคุณภาพผู้เรียนด้านทักษะ ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ได้แก่ ภาษาไทย สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ภาษาอังกฤษและภาษาต่างประเทศ วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ศิลปะ สุขศึกษาและพลศึกษา การงานอาชีพและเทคโนโลยี ใช้ทดสอบนักเรียนก่อนและหลังการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน (3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ครู ผู้ปกครองต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า

#### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การทดสอบคุณภาพผู้เรียนด้านทักษะ ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ได้แก่ ภาษาไทย สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ภาษาอังกฤษและภาษาต่างประเทศ วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ศิลปะ สุขศึกษาและพลศึกษา การงานอาชีพและเทคโนโลยี ใช้ทดสอบนักเรียนก่อนและหลังการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน

2. แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน ครูที่ปรึกษา ครูผู้สอน ผู้ปกครอง สังเกตผู้เรียนที่มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์

3. แบบสอบถามความคิดเห็นและแบบสอบถามพึงพอใจของนักเรียน ครู และผู้ปกครองต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน ครูและผู้ปกครอง โดยกำหนดประชุมนักเรียน ครูและบุคลากรในโรงเรียน เพื่อนำแบบสอบถาม

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการเปรียบเทียบการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ก่อนและหลังการพัฒนา ระหว่างปีการศึกษา 2560 และ 2561

การเปรียบเทียบคุณภาพผู้เรียน		ด้านทักษะ		ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน	
		ก่อนพัฒนา	หลังพัฒนา	ก่อนพัฒนา	หลังพัฒนา
2560	$\bar{X}$	9.28	27.80	8.52	24.00
	S.D.	1.11	1.96	0.59	0.00
2561	$\bar{X}$	9.18	28.41	8.53	24.00
	S.D.	1.52	2.21	0.78	0.00

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	ก่อนการพัฒนา		หลังการพัฒนา		t-test
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	
1. ภาษาไทย	13.63	3.11	35.66	2.93	106.15*
2. คณิตศาสตร์	12.08	2.54	36.03	3.50	108.56*
3. วิทยาศาสตร์	14.76	3.44	36.58	3.53	91.30*
4. ภาษาต่างประเทศ	14.05	2.30	34.27	3.67	88.78*
5. สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	13.99	2.93	37.47	3.92	110.34*
6. ศิลปะและดนตรี	15.31	3.37	37.09	3.74	95.64*
7. สุขศึกษาและพลศึกษา	13.85	2.95	37.50	3.57	110.87*
8. การงานอาชีพและเทคโนโลยี	13.27	2.31	39.15	2.97	147.44*
รวมเฉลี่ย	13.87	2.87	36.72	3.48	107.39*

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



3. ความพึงพอใจของนักเรียน ครู และผู้ปกครองต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน โรงเรียนนวมินทราชูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า

ที่	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1	ด้านการจัดโครงสร้างหลักสูตร	3.68	0.31	มากที่สุด
2	ด้านการจัดการเรียนการสอน	3.76	0.29	มากที่สุด
3	ด้านการจัดส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน	3.83	0.22	มากที่สุด
4	ด้านการวัดผลและประเมินผล	3.75	0.28	มากที่สุด
	รวมเฉลี่ย	3.75	0.27	มากที่สุด

## 5. ผลการวิจัย

จากการวิจัยและพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน โรงเรียนนวมินทราชูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ปรากฏผลดังนี้

1. คุณภาพผู้เรียนของนักเรียนเมื่อได้รับการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน หลังการพัฒนาสูงกว่าก่อนพัฒนา และค่าเฉลี่ยหลังการพัฒนาด้านทักษะ ปีการศึกษา 2561 สูงกว่าปีการศึกษา 2560 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน โรงเรียนนวมินทราชูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า หลังการพัฒนาสูงกว่าก่อนการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียน ครู และผู้ปกครอง ที่มีต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน โดยภาพรวมพบว่า ความพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.75$  และ S.D. = 0.27) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุดเรียงตามลำดับ คือ ด้านการจัดส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ด้านการจัดการเรียนการสอน ด้านการวัดผลและประเมินผล และด้านการจัดโครงสร้างหลักสูตร ตามลำดับ

## 6. อภิปรายผล

จากผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน โรงเรียนนวมินทราชูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า คุณภาพผู้เรียนของนักเรียนหลังการพัฒนาสูงกว่าก่อนการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนได้รับการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนทั้งทางด้านทักษะและด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน จากการศึกษาปัญหาโครงสร้างการบริหารจัดการสถานศึกษา การจัดโครงสร้างหลักสูตรการเรียนการสอน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูผู้สอน และความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน ซึ่งได้แก่ คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน คณะกรรมการบริหารโรงเรียน คณะกรรมการนักเรียน คณะกรรมการชมรมศิษย์เก่า คณะกรรมการสมาคมผู้ปกครองและครู และคณะกรรมการเครือข่ายผู้ปกครอง สถานศึกษาในประเทศและต่างประเทศ สถาบันอุดมศึกษา สถาบันทางศาสนาและองค์กรระหว่างประเทศ ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน ในการมีส่วนร่วมในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในด้านทักษะและด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน ผู้วิจัยยังได้ประชาสัมพันธ์ให้นักเรียนทุกคนได้ทราบจัดประชุมชี้แจงบุคลากรในโรงเรียน คณะครู ทั้งครูที่ปรึกษาซึ่งปฏิบัติหน้าที่เป็นครูแนะแนวและครูผู้สอนวิชาต่าง ๆ

รวมทั้งจัดประชุมผู้ปกครองนักเรียนทุกคน ให้มีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของนักเรียน รวมทั้งการสนับสนุนส่งเสริม ให้ความร่วมมือกับโรงเรียน ในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของนักเรียน เมื่อทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในทุกระดับ ในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ซึ่งทำให้โรงเรียนมีความพร้อมในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนตามกระบวนการที่กำหนดไว้ อีกทั้งเป็นการเพิ่มโอกาสของนักเรียนที่มีคุณภาพ ได้แสดงออกซึ่งความรู้ความสามารถตามความถนัดและความสนใจ อย่างเต็มศักยภาพของแต่ละบุคคล จึงส่งผลต่อคุณภาพผู้เรียนของนักเรียนทั้งด้านทักษะ ได้แก่ วิชาภาษาไทย ภาษาต่างประเทศ วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ศิลปะและดนตรี สุขศึกษาและพลศึกษา การงานอาชีพและเทคโนโลยี รวมทั้งด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียนและหลังการพัฒนาในแต่ละปีการศึกษาสูงกว่าก่อนการพัฒนา โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน ซึ่งสอดคล้องกับ ธนสมพร มะโนรัตน์ (2559) ได้ศึกษาและทำการวิจัยเรื่องรูปแบบการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับชาติของโรงเรียนบ้านห่องวารี (นิพัทธ์ธรรมาภรณ์อุปถัมภ์) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 พบว่าองค์ประกอบ การพัฒนาคุณภาพผู้เรียนด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับชาติ พบว่ามี 6 องค์ประกอบ คือ (1) การศึกษาและกำหนดความต้องการการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน (2) การวางแผนพัฒนาคุณภาพผู้เรียน (3) การพัฒนาครูและบุคลากร (4) การสร้างทีมงานพัฒนาคุณภาพผู้เรียน (5) การจัดการเรียนการสอน และ (6) การกำกับ ติดตามและประเมินผลเพื่อพัฒนาผู้เรียน ซึ่งทั้ง 6 องค์ประกอบมีความเหมาะสมสำหรับการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน การวางแผนพัฒนาคุณภาพผู้เรียนและการจัดการเรียนการสอนเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้เพิ่มสูงขึ้นได้

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

โรงเรียนในสังกัดเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2 และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ควรศึกษาผลการวิจัยนี้ และนำไปขยายผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของนักเรียนในระดับโรงเรียน ระดับจังหวัด ระดับประเทศ และระดับนานาชาติต่อไป

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

โรงเรียนควรศึกษาวิจัยและพัฒนาในรูปแบบต่าง ๆ โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า เช่น การพัฒนาแบบการบริหารจัดการสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการ เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า เป็นต้น

## 8. กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัย เรื่อง การพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐและเอกชน โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูริย์ สินดารัตน์ ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย ที่ให้ความช่วยเหลือ แนะนำตรวจสอบ แก้ไข พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะและติดตามความก้าวหน้าในการดำเนินการวิจัยให้เป็นไปตามสมมุติฐานและวัตถุประสงค์ของการวิจัย รองศาสตราจารย์ ดร. พิชิต ฤทธิ์จรูญ อาจารย์พิเศษ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ที่กรุณาตรวจสอบกระบวนการวิจัยให้เป็นไปตามระเบียบวิธีวิจัย ผู้รายงานหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลการวิจัยนี้จะประโยชน์แก่

บุคลากรทางการศึกษาและผู้สนใจทั่วไป ตลอดจนจะเป็นประโยชน์ในการสร้างองค์ความรู้ทางด้านการจัดการเรียนการสอนต่อไป

## 9. เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2559). *ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง ให้ใช้มาตรฐานการศึกษา ขั้นพื้นฐานเพื่อประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษา*. (ออนไลน์). สืบค้นจาก : [http://bet.obec.go.th/index/wp-content/uploads/dlm\\_uploads/2016/10/Ministry-of-education-Announcement-11\\_10\\_2016-1.pdf](http://bet.obec.go.th/index/wp-content/uploads/dlm_uploads/2016/10/Ministry-of-education-Announcement-11_10_2016-1.pdf), (16 กันยายน 2559)
- พร้อมพิไล บัวสุวรรณ. (2554). "Public-Private Partnership in Higher Education : A New Paradigm of Practices toward Creative Economy (Country Report)." *วารสาร สอ. ประเทศไทย*. 14(1) : พฤษภาคม 26-47.
- วิสิทธิ์ศักดิ์ ชัยเกิด. (2559). *การพัฒนารูปแบบการจัดการเครือข่ายความร่วมมือเพื่อการยกระดับคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษาดุสิตบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนการศึกษา. มหาสารคาม, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วีระยทฐ ชาติกาญจน์. (2553). การวิจัยเชิงปฏิบัติการ. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยนครศรีธรรมราช*, 29(1). ศรีนครินทร์ เชียงธรรม. *Collaborative Marketing (Marketeer/03/49)*. (ออนไลน์). สืบค้นจาก [http://www.marketeer.co.th/inside\\_detail.php?inside\\_id=4040](http://www.marketeer.co.th/inside_detail.php?inside_id=4040), 2554. (20 กันยายน 2559)
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2553). *คู่มือการพัฒนาหลักสูตรและการสอน*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- อุดมสิน กันธภูมิ. (2558). *การพัฒนารูปแบบเครือข่ายความร่วมมือในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน สำหรับโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษาดุสิตบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนการศึกษา. มหาสารคาม, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- Keisner, M.K. Mazza, M.J. ; & Liggett, D.R. (2540). Building Partnerships. *New Directions for Community Colleges*. 97 : 23 – 28.

**การพัฒนาแบบจำลองการพยากรณ์ผลการสอบการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา  
ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ โดยเทคนิคการเรียนรู้ของเครื่อง  
DEVELOPING A FORECASTING MODEL FOR DIGITAL LITERACY TEST  
OF THE UNDERGRADUATE STUDENTS OF CHIANGMAI RAJABHAT  
UNIVERSITY BY MACHINE LEARNING TECHNIQUES**

**ชยภัทร พุ่มจันทร์**

**ภาควิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่**

**E-mail: chayaphat\_phu@cmru.ac.th**

**สุภชัย มุกดาสนิท**

**ภาควิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่**

**E-mail: supachai\_muk@cmru.ac.th**

**พิเชษฐ์ ศิริรัตนไพศาลกุล**

**ภาควิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่**

**E-mail: pichate\_sir@cmru.ac.th**

**บทคัดย่อ**

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแบบจำลองการเรียนรู้ของเครื่องสำหรับการพยากรณ์ผลการสอบการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ข้อมูลที่ใช้ในการสร้างแบบจำลองประกอบด้วยชุดข้อมูลการประเมินตนเองเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล และ ชุดข้อมูลคะแนนการทดสอบการรู้ดิจิทัล โดยการสร้างแบบจำลองผู้วิจัยได้ใช้ซอฟต์แวร์เวกเตอร์แมชชีน และ โครงข่ายประสาทเทียม ในการเปรียบเทียบประสิทธิภาพ ผลการเปรียบเทียบพบว่าซอฟต์แวร์เวกเตอร์แมชชีนให้คะแนนความถูกต้องสูงกว่า โครงข่ายประสาทเทียม แต่เนื่องด้วยทั้งซอฟต์แวร์เวกเตอร์แมชชีน และ โครงข่ายประสาทเทียมยังมีประสิทธิภาพที่ไม่น่าพอใจ ผู้วิจัยจึงได้ทำการปรับปรุงประสิทธิภาพของซอฟต์แวร์เวกเตอร์แมชชีน และ โครงข่ายประสาทเทียม โดยใช้กระบวนการคัดเลือกคุณลักษณะซึ่งประกอบด้วย วิธีถ่วงน้ำหนักด้วยสหสัมพันธ์ ถ่วงน้ำหนักด้วยซอฟต์แวร์เวกเตอร์แมชชีน และ กำจัดคุณลักษณะด้วยสหสัมพันธ์ กับแบบจำลองทั้งสองแบบ ผลลัพธ์ที่ได้คือกระบวนการคัดเลือกคุณลักษณะสามารถเพิ่มค่าความถูกต้องให้กับแบบจำลองทั้งสองแบบ โดยแบบจำลองที่สร้างจากซอฟต์แวร์เวกเตอร์แมชชีน ที่ผ่านกระบวนการคัดเลือกคุณลักษณะด้วยวิธีถ่วงน้ำหนักด้วยซอฟต์แวร์เวกเตอร์แมชชีน ให้คะแนนความถูกต้องสูงสุด ดังนั้นแบบจำลองที่สร้างจากซอฟต์แวร์เวกเตอร์แมชชีน ที่ผ่านกระบวนการคัดเลือกคุณลักษณะด้วยวิธีถ่วงน้ำหนักด้วยซอฟต์แวร์เวกเตอร์แมชชีน จึงมีความเหมาะสมเพียงพอที่จะเป็นแบบจำลองสำหรับการพยากรณ์ผลการสอบการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

**คำสำคัญ:** การเรียนรู้ของเครื่อง, ซอฟต์แวร์เวกเตอร์แมชชีน, โครงข่ายประสาทเทียม, การคัดเลือกคุณลักษณะ, การรู้ดิจิทัล

## ABSTRACT

The objective of this research is to present a machine learning model for predicting the results of the digital literacy exam of ungraduated students. The collections of digital literacy self-assessments data and digital literacy exam scores were used to perform the model. For constructing the prediction model, we implemented the artificial neural network (ANN) and the support vector machine (SVM) to compare their performance. The result of the comparison shows that the accuracy score of SVM is higher than the accuracy score of ANN. However, SVM and ANN performance are not satisfactory. We then improved the correctness of SVM and ANN by applying the feature selection techniques consisting of the weighted by correlation (WC), the weighed by support vector machine (WS) and removed by correlation (RC) to them. The result of this work shows that each feature selection technique can significantly enhance the accuracy scores of SVM and ANN. Additionally, SVM with WS provides the highest accuracy score. Therefore, SVM with WS is sufficiently appropriate to be the model for predicting the results of the digital literacy exam of ungraduated students.

**Keywords:** Machine Learning, Support Vector machine, Neural Network, Feature Selection, Digital Literacy

## 1. บทนำ

ด้วยมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มีนโยบายที่จะยกระดับมาตรฐานความสามารถด้านดิจิทัลของนักศึกษาให้เป็นที่ยอมรับในระดับชาติ และ นานาชาติ รวมทั้งให้สอดคล้องกับการขับเคลื่อนประเทศไทยไปสู่ THAILAND 4.0 ตามนโยบายของรัฐบาล ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และ แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำหรับพัฒนาความสามารถด้านการรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) และ ยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579) ในยุทธศาสตร์ที่ 3 การยกระดับคุณภาพการศึกษาให้มีทักษะความรู้ทางวิชาการและวิชาชีพที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 ตามกลุ่มทักษะสารสนเทศ สื่อ และ เทคโนโลยี รวมถึงประกาศเรื่องแนวทางการปฏิบัติตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติเกี่ยวกับสมรรถนะดิจิทัลสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรีที่ให้ความสำคัญการพัฒนาหลักสูตร การจัดการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษามีสมรรถนะดิจิทัลในระดับที่ดี ประกอบกับที่คณะกรรมการการอุดมศึกษา มีนโยบายยกระดับมาตรฐานความสามารถด้านดิจิทัลในสถาบันอุดมศึกษา โดยให้สถาบันอุดมศึกษาจัดให้นักศึกษาทุกคนทดสอบความสามารถด้านดิจิทัล ตามแบบทดสอบมาตรฐานระดับสากล ตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด เพื่อใช้เป็นระบบและกลไกในการส่งเสริมการประกันคุณภาพการศึกษาระดับหลักสูตร คณะ และมหาวิทยาลัยให้เกิดการพัฒนาความสามารถด้านดิจิทัล มหาวิทยาลัยจึงเริ่มต้นกระบวนการ โดยให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ประเมินตนเอง โดยใช้แบบทดสอบประเมินการวัดการรู้ดิจิทัลเพื่อให้ทราบระดับสมรรถนะของนักศึกษาแต่ละคน หลังจากนั้นจึงให้นักศึกษาทำแบบทดสอบการวัดการรู้ดิจิทัลตามเครื่องมือมหาวิทยาลัยกำหนด

การดำเนินการดังกล่าวผู้บริหารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสมรรถนะการรู้ดิจิทัลของมหาวิทยาลัยอยากทราบข้อมูลเบื้องต้นว่านักศึกษา จะสอบผ่านหรือไม่จากแบบประเมินตนเอง เพื่อวางแผนในการพัฒนาการเรียนการสอน และ ลดจำนวนครั้งในการจัด ประกอบกับชุดข้อมูลที่ได้จากกระบวนการดังกล่าวข้างต้นเกิดปัญหาข้อมูลไม่สมดุล (Imbalance Data) จึงจำเป็นต้องค้นหาเทคนิคเพื่อพัฒนาแบบจำลองที่จะช่วยพยากรณ์ข้อมูลเพื่อตอบคำถามให้แก่ผู้บริหารได้อย่างถูกต้อง

จากประเด็นปัญหา ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการพยากรณ์ผลการสอบประเมินการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ด้วยการใช้เทคนิคการเรียนรู้ของเครื่อง โดยใช้ข้อมูลจากการประเมินตนเองด้วยแบบวัดการรู้ดิจิทัล มาเป็นปัจจัยในการพยากรณ์ผลการสอบประเมินการรู้ดิจิทัล โดยผลที่ได้จากการพยากรณ์สามารถนำไปวางแผนในการแนวทางในการจัดการเพิ่มประสิทธิภาพในการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา และ ให้นักศึกษามีโอกาสที่จะสอบผ่านการวัดผลการรู้ดิจิทัลมากขึ้น

## 2. วัตถุประสงค์

(1) เพื่อสร้างแบบจำลองพยากรณ์ผลการสอบการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ด้วยการใช้เทคนิคการเรียนรู้ของเครื่อง

## 3. แนวคิด ทฤษฎี และ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 การเรียนรู้ของเครื่อง

การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) คือ การเรียนรู้ของขั้นตอนวิธีที่มีการปรับปรุงการแก้ปัญหาอัตโนมัติผ่านประสบการณ์ โดย ขั้นตอนวิธีการเรียนรู้ของเครื่องจะทำการสร้างแบบจำลองทางคณิตศาสตร์บนฐานของตัวอย่างข้อมูลที่เรียกว่า ข้อมูลสำหรับเรียนรู้ (Training Data) เพื่อพยากรณ์ หรือ ตัดสิน ซึ่งการเรียนรู้ของเครื่องจะถูกใช้กับปัญหาที่ไม่มีขั้นตอนวิธีหรือมีแบบจำลองทางคณิตศาสตร์ที่ชัดเจน โดยขั้นตอนวิธีของการเรียนรู้ของเครื่องสามารถแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ประกอบด้วย (Russell & Norvig, 2002)

**3.1.1 การเรียนรู้โดยผู้สอน (Supervised Learning)** เป็นการเรียนรู้จากข้อมูลเข้า และผลลัพธ์ที่ต้องการ ซึ่งอาจถูกกำหนดโดยมนุษย์ หรือ ได้จากข้อมูลจริงจากการบันทึก เป้าหมายของการเรียนรู้คือ การหากฎทั่วไป (General Rule) ที่สามารถรับข้อมูลตัวอย่าง และสร้างผลลัพธ์ได้เป็นที่น่าพอใจ

**3.1.2 การเรียนรู้โดยไม่มีผู้สอน (Unsupervised Learning)** จะแตกต่างจากการเรียนรู้โดยผู้สอนคือ จะไม่มีมีการกำหนดผลลัพธ์ที่ต้องการ ขั้นตอนวิธีในกลุ่มนี้จะทำการเรียนรู้รูปแบบจากข้อมูลเข้าด้วยตัวขั้นตอนวิธีเอง ดังนั้น ขั้นตอนวิธีจะสามารถกำหนดเป้าหมายของตัวเองได้ มีลักษณะคล้ายกับการจัดกลุ่มของข้อมูล

### 3.2 แบบจำลองการเรียนรู้ของเครื่องในงานด้านการพยากรณ์

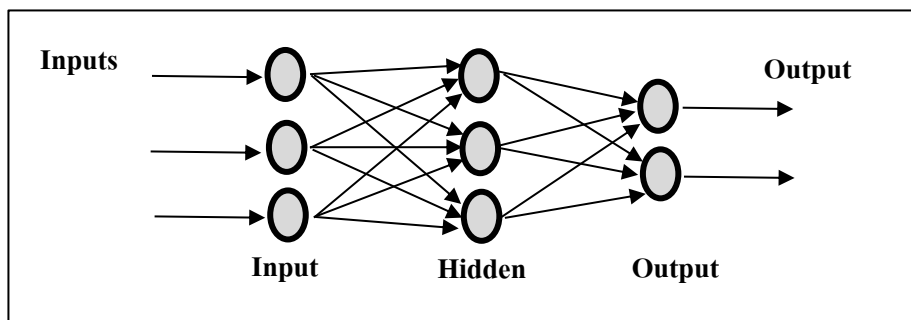
#### 3.2.1 ซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีน

ซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีน(Support Vector Machine) ซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีน เป็นการเรียนรู้โดยผู้สอนแบบหนึ่ง มักจะใช้กับปัญหาการจำแนกประเภท (Classification Problems) เช่น ปัญหาการจำแนกเอกสาร ปัญหาการรู้จำใบหน้า และ งานอื่น แนวคิดของซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีนเกิดจากการวางข้อมูลสำหรับการเรียนรู้วางลงในฟีเจอร์สเปซ (Feature Space) จากนั้นขั้นตอนวิธีของซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีนสร้างไฮเปอร์เพลน (Hyperplane) ที่เป็นระนาบสำหรับแบ่งข้อมูลออกเป็นกลุ่มที่แตกต่างกันที่ดีที่สุด

#### 3.2.2 โครงข่ายประสาทเทียม

โครงข่ายประสาทเทียม (Artificial Neural Network) เป็นแบบจำลองทางคอมพิวเตอร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเซลล์ประสาทในสมองของมนุษย์ (Shalev-Shwartz & Ben-David, 2014) แบบจำลองโครงข่ายประสาทเทียมประกอบด้วย 3 ส่วนสำคัญคือ เซลล์ประสาท (Neuron) ไฮเปอร์ประสาท (Never fiber) และ ไฮแนปส์ (Synapse) เพื่อที่จะเรียนรู้หรือจดจำรูปแบบ หลักการทำงานของโครงข่ายประสาทเทียมแบ่งการทำงานออกเป็น 3 ชั้น ได้แก่ ชั้นนำเข้าข้อมูล (Input Layer) สำหรับการนำเข้าข้อมูลเพื่อเรียนรู้ ชั้นตรงกลาง คือ

ชั้นแอบแฝง (hidden layer) ซึ่งประกอบไปด้วยโหนดทำหน้าที่ในการประมวลผล และ ชั้นผลลัพธ์ (Output Layer) ซึ่งได้มาจากการประมวลผลในชั้นแอบแฝง (มุสดี บุญรอด และ กรวิวัฒน์ พลเยี่ยม, 2017)



ภาพที่ 1 แบบจำลองโครงข่ายประสาทเทียม

### 3.3 การเลือกคุณลักษณะ

การคัดเลือกคุณลักษณะ (Feature Selection) เป็นวิธีการที่ช่วยลดจำนวนตัวแปร สำหรับใช้ในการพยากรณ์แบบจำลอง ในกรณีที่ข้อมูลมีมิติจำนวนมาก โดยจะทำการคัดเลือกคุณลักษณะที่ดีที่สุด หรือ เลือกกลุ่มของคุณลักษณะที่มีความสำคัญต่อการพยากรณ์ การคัดเลือกคุณลักษณะเป็นกระบวนการที่สำคัญขั้นตอนหนึ่งของการเตรียมข้อมูล เพราะเป็นการลดจำนวนคุณลักษณะที่ไม่จำเป็นออกไป จะช่วยให้การพยากรณ์ของแบบจำลองมีผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น หรือ อีกนัยหนึ่งคือการทำให้ค่าของการพยากรณ์มีประสิทธิภาพมากขึ้น อีกทั้งยังลดเวลาการคำนวณ และ เพิ่มความถูกต้องของแบบจำลอง (รัชพล กลัดชื่น และ จรัล แสนราช, 2018) (Saeyns, Inza, & Larrañaga, 2007) ตัวอย่างเทคนิคที่ใช้ในการคัดเลือกคุณลักษณะ เช่น

3.3.1 เทคนิคการถ่วงน้ำหนัก (Weight by Correlation) ซึ่งเป็นกระบวนการหาค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเข้า และ ตัวแปรระบุกลุ่ม (Karegowda, Manjunath, & Jayaram, 2010)

3.3.2 เทคนิคการถ่วงน้ำหนักด้วยซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีน (Weight by SVM) (Nguyen & De la Torre, 2010)

3.3.3 เทคนิคการเลือกตัดตัวแปรด้วยสหสัมพันธ์ (Remove Weight by Correlation) (Aborujilah, Musa, Shahzad, Nazri, & Alsharafi, 2013)

### 3.4 วิธีการตรวจสอบไขว้

วิธีการตรวจสอบไขว้ (K-Fold Cross - Validation) เป็นการแบ่งกลุ่มข้อมูลแบบสุ่มออกเป็นจำนวน K กลุ่ม โดยจะมีการเก็บกลุ่มของข้อมูลจำนวน 1 กลุ่มเพื่อใช้ทดสอบแบบจำลอง ส่วนข้อมูลที่เหลือคือ K-1 กลุ่ม จะใช้ในการสร้างแบบจำลอง ซึ่งจะทำวนไปจนกว่าข้อมูลทุกกลุ่มถูกนำมาใช้ทดสอบจนหมด (ขนินฐา คีสุบิน, 2560) (ไพจิตร สุขสมบุรณ์ และ นภาพร จงกลสิกิจ, 2560) (Bengio & Grandvalet, 2004) (Anguita, Ghelardoni, Ghio, Oneto, & Ridella, 2012)

### 3.4 การรู้ดิจิทัล

การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) หมายถึง ความสามารถด้านดิจิทัลในการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการเข้าถึง การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การจัดการ การบูรณาการ การแบ่งปัน การสื่อสาร การสร้างสารสนเทศและความรู้ใหม่ โดยมีทักษะการรู้สารสนเทศ ทักษะการเรียนรู้ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะทางด้านอารมณ์และ

ทางสังคม อีกทั้งทักษะการแก้ปัญหา การดำเนินชีวิต ทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่นในสภาพแวดล้อมดิจิทัลโดยตระหนักถึงความรับผิดชอบส่วนบุคคล จริยธรรมและมารยาท (Karpati, 2011)

### 3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เดช ธรรมศิริ และ พยุง มีสัจ ได้ศึกษาการจำแนกข้อมูลด้วยวิธีแบบร่วมกันตัดสินใจจากพื้นฐานของเทคนิคต้นไม้ตัดสินใจ เทคนิคโครงข่ายประสาทเทียม และ เทคนิคซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีนร่วมกับการเลือกตัวแทนที่เหมาะสมด้วยขั้นตอนวิธีเชิงพันธุกรรม งานวิจัยชิ้นนี้ได้มีการนำเสนอวิธีการจำแนกข้อมูลด้วยวิธีร่วมกันตัดสินใจแบบการโหวตเสียงข้างมากจากเทคนิควิธี 3 แบบข้างต้น โดยพบว่า ข้อมูล German Credit ใช้ตัวจำแนกข้อมูล 18 โมเดลซึ่งประกอบด้วยเทคนิคซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีน 7 โมเดลร่วมกัน ประกอบด้วย เทคนิคต้นไม้ตัดสินใจ 6 โมเดล และเทคนิคโครงข่ายประสาทเทียม 5 โมเดล ให้ผลลัพธ์ความถูกต้องสูงสุดที่ 71.50% ข้อมูล Bankruptcy Data ใช้ตัวจำแนกข้อมูล 10 โมเดลร่วมกัน ประกอบด้วยเทคนิคซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีน 4 โมเดล เทคนิคต้นไม้ตัดสินใจ 4 โมเดล และ เทคนิคโครงข่ายประสาทเทียม 2 โมเดล ให้ผลลัพธ์ความถูกต้องสูงสุดที่ 75.00% (เดช ธรรมศิริ และ พยุงมีสัจ, 2553)

อัจจิมา มณฑาพันธุ์ ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเปรียบเทียบวิธีการคัดเลือกคุณลักษณะที่สำคัญในการปรับปรุงการพยากรณ์มะเร็งเต้านม โดยผ่านการคัดเลือกคุณลักษณะโดยใช้เทคนิค 7 ชนิด ได้แก่ เทคนิค Correlation Based Feature Selection เทคนิค Information Gain (IG) เทคนิค Gain Ratio (GR) เทคนิค Chi-Square เทคนิค Forward Selection เทคนิค Backward Elimination และ เทคนิค Evolutionary Selection จากนั้นนำผลที่ได้มาคำนวณหาค่าความถูกต้องในการพยากรณ์การเป็นมะเร็งเต้านมด้วยเทคนิคซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีน โดยผลการทดลองสรุปได้ว่าเทคนิค Evolutionary Selection สามารถลดคุณลักษณะที่สำคัญเหลือเพียง 26 คุณลักษณะ และให้ผลการวัดค่าความถูกต้องของการพยากรณ์ 95.08 % สูงสุดมากกว่าเทคนิคอื่น ๆ (อัจจิมา มณฑาพันธุ์, 2560)

Ramech และ คณะ ได้ศึกษาเทคนิคการพยากรณ์ผลการเรียนของนักเรียน โดยมีเป้าหมายเพื่อค้นหาปัจจัยที่ส่งผลต่อผลการสอบปลายภาคของนักเรียน และ ค้นหาเทคนิคการทำเหมืองข้อมูลที่เหมาะสมนำไปใช้ในการพยากรณ์ผลการเรียน ข้อมูลที่ใช้เป็นข้อมูลจริงที่ได้จากการสุ่มเก็บข้อมูลจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 9 โรงเรียน จำนวน 900 คน ในประเทศอินเดีย ผู้วิจัยทำการพยากรณ์ผลการเรียนด้วยเทคนิค Naive Bayes, Multi-Layer Perception, SMO, J48 และ REPTree methods โดยผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า เทคนิคโครงข่ายประสาทเทียมประเภท เพอร์เซ็ปตรอนหลายชั้น (Multi-Layer Perceptron) ให้ค่าความถูกต้องมากที่สุดคือ 72.38 % (Ramesh, Parkavi, & Ramar, 2013)

## 4. กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 4.1 การเก็บข้อมูล (Data Collection)

ขั้นตอนของการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากสองส่วนคือ ส่วนที่หนึ่งผลการประเมินตนเองของนักศึกษาด้วยแบบวัดการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี และ ส่วนที่สองผลการทดสอบวัดทักษะด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

### 4.2 การเตรียมข้อมูล (Data Preparation)

ขั้นตอนของการเตรียมข้อมูลผู้วิจัยแบ่งงานออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่



**4.2.1 การคัดเลือกข้อมูล (Data Selection)** คือขั้นตอนของการคัดเลือกข้อมูลที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาแบบจำลอง ได้แก่ ตัวชี้วัดการรู้ดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับปริญญาตรี จำนวน 54 ตัวชี้วัด และ ผลการทดสอบวัดทักษะด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับปริญญาตรี

**4.2.2 การทำความสะอาดข้อมูล (Data Cleaning)** คือขั้นตอนที่ทำการกรองข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง หรือไม่สมบูรณ์ จากข้อมูลทั้งสองส่วน

**4.2.3 การแปลงรูปข้อมูล (Data Transformation)** คือขั้นตอนในการแปลงรูปข้อมูลของผลการทดสอบวัดทักษะด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับปริญญาตรีที่อยู่ในรูปแบบของตัวเลข ทำการแปลงเป็นข้อมูล ผ่าน และ ไม่ผ่าน และ ทำการแปลงไฟล์ข้อมูลจากรูปแบบ Spreadsheet file ให้อยู่ในรูปแบบของ Comma Separate Values (CSV) เพื่อป้อนเข้าโปรแกรม RapidMiner Studio Version 9.8 สำหรับการพัฒนารูปแบบจำลอง

#### 4.3 ขั้นตอนการสร้างแบบจำลองเพื่อการพยากรณ์ (Build Forecasting Models)

หลังจากทำการเตรียมข้อมูลเสร็จ ขั้นตอนถัดไปคือขั้นตอนของการพัฒนารูปแบบจำลองเพื่อการพยากรณ์ ซึ่งผู้วิจัยใช้เทคนิควิธีการตรวจสอบไขว้ เป็นการแบ่งกลุ่มข้อมูลแบบสุ่มออกเป็นจำนวน K กลุ่ม โดยให้ค่า K เท่ากับ 10 นั้นหมายถึง การใช้ข้อมูลจำนวน 9 ชุด ให้แบบจำลองเรียนรู้ (Training Set) และ 1 ชุด สำหรับทดสอบ (Test Set) โดยทำการเรียนรู้ และ ทดสอบ กับแบบจำลอง จำนวนสองแบบได้แก่ แบบจำลองซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีน และ แบบจำลองโครงข่ายประสาทเทียม โดยแบบจำลองทั้งสองแบบนี้เป็นเทคนิคที่มีประสิทธิภาพ และ ใช้ในงานวิจัยกันอย่างแพร่หลาย (เดช ธรรมศิริ และ พงษ์มีศักดิ์, 2553) (Ramesh, Parkavi, & Ramar, 2013) (Bakhtiarizadeh, Moradi-Shahrababak, Ebrahimi, & Ebrahimie, 2014)

#### 4.4 การปรับปรุงแบบจำลองเพื่อการพยากรณ์ (Improvement Forecasting Models)

เนื่องจากผลจากขั้นตอนที่ 3 ยังไม่เป็นที่น่าพอใจ จึงได้ทำการปรับปรุงตัวแบบจำลองให้ได้ค่าความถูกต้องในการพยากรณ์ผลให้สูงขึ้น โดยใช้กระบวนการคัดเลือกคุณลักษณะ 3 วิธี เพื่อเปรียบเทียบค่าความถูกต้องที่ได้จากแบบจำลองการพยากรณ์ที่ผ่านการปรับปรุง โดยวิธีการคัดเลือกคุณลักษณะทั้ง 3 แบบ ได้แก่ เทคนิคการถ่วงน้ำหนัก เทคนิคการถ่วงน้ำหนักด้วยซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีน และ เทคนิคการเลือกตัดตัวแปรด้วยสหสัมพันธ์

#### 4.5 เปรียบเทียบค่าความถูกต้อง เลือกแบบจำลองที่ดีที่สุด

นำค่าความถูกต้องของการพยากรณ์ผลที่ได้จากขั้นตอนที่ 4 มาเรียงลำดับเพื่อดูว่าแบบจำลองที่ผ่านกระบวนการคัดเลือกคุณลักษณะแบบจำลองไหนที่ให้ผลการค่าความถูกต้องในพยากรณ์สูงที่สุด

#### 4.6 ขั้นตอนการสรุปผลการวิจัย

นำผลที่ได้มาเรียบเรียง และ สรุปผล ให้อยู่ในรูปแบบที่ง่ายต่อการเข้าใจ

### 5. วิธีการดำเนินการวิจัย

#### 5.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

งานวิจัยนี้ใช้การเก็บข้อมูลจากประชากร คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา GEN1402 การรู้ดิจิทัล ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 721 คน

## 5.2 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

5.2.1 แบบวัดการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (เววตา เตซาทวิวรรณ และ อัจศรา ประเสริฐสิน, 2559) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ นักศึกษาประเมินตนเอง ประกอบด้วย ประกอบไปด้วย ข้อคำถาม จำนวน 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบวัดโดยใช้คำถาม จำนวน 5 ข้อ

ตอนที่ 2 การรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 54 ตัวชี้วัด

5.2.2 แบบทดสอบวัดทักษะด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในรายวิชาการรู้ดิจิทัล จำนวน 100 ข้อ (100 คะแนน) โดยเกณฑ์การสอบผ่านอยู่ที่ 70 คะแนน

5.2.3 งานวิจัยนี้ใช้โปรแกรม RapidMiner Studio Version 9.8 สำหรับการพัฒนาแบบจำลอง

## 6. ผลการวิจัย

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแบบจำลองการเรียนรู้ของเครื่องสำหรับการพยากรณ์ผลการสอบการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ข้อมูลที่ใช้ในการสร้างแบบจำลองประกอบด้วย ชุดข้อมูลการประเมินตนเองเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลด้วยคำถามทั้งหมด 54 โดยคำตอบแบ่งเป็น 5 ระดับ (Likert scale) และชุดข้อมูลคะแนนการทดสอบการรู้ดิจิทัลมีคะแนนเต็ม 100 คะแนน

ในการสร้างแบบจำลองการเรียนรู้ของเครื่อง ผู้วิจัยได้เลือกแบบจำลองที่มีประสิทธิภาพสูง 2 แบบจำลอง ประกอบด้วย แบบจำลองโครงข่ายประสาทเทียม แบบฟีดฟอร์เวิร์ดแบคพรอพาเกชัน (Feed Forward Back propagation) และ แบบจำลองซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีน ซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีน ทั้งสองแบบจำลองใช้การเรียนรู้แบบ วิธีการตรวจสอบไขว้ โดยกำหนดค่า K เท่ากับ 10 วิธีการปรับปรุงพารามิเตอร์ของโครงข่ายประสาทเทียมนี้จะใช้วิธีปรับจำนวนโหนดในชั้นแอบแฝง ที่ให้ผลที่ดีที่สุดตั้งแต่ 1 ไปจนถึงจำนวนของโหนดนำเข้าข้อมูลทั้งหมด และ เลือกใช้ระดับการเรียนรู้ที่ (Learning Rate) 0.001 และ โมเมนตัม (Momentum) 0.1 - 0.2 ซึ่งเป็นค่าที่ดีเพียงพอในการสร้างแบบจำลองบนข้อมูลการเรียนรู้ชุดนี้ และ แบบจำลองซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีนใช้เคอร์เนลฟังก์ชัน (Kernel Function) แบบ ดอทโปรดักต์ (Dot Product) โดยการทดลองได้ใช้เทคนิคการคัดเลือกคุณสมบัติ 3 แบบ ประกอบด้วย เทคนิคการถ่วงน้ำหนัก (0.5) เทคนิคการเลือกตัดตัวแปรด้วยสหสัมพันธ์ (0.80) และ เทคนิคการถ่วงน้ำหนักด้วยซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีน (0.22) โดยทำปรับจูนค่าพารามิเตอร์ของแต่ละเทคนิคเพื่อเพิ่มความแม่นยำของแบบจำลองการเรียนรู้ของเครื่อง โดยผลการทดลองมีดังต่อไปนี้

### 6.1 การสร้างแบบจำลองบนคุณลักษณะทั้งหมด 54 ตัวแปร

ผลการทดลองที่ได้คือ แบบจำลองซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีนบนคุณลักษณะทั้งหมด 54 ตัวแปร ให้ผลการทำนายที่ดีกว่าแบบจำลองโครงข่ายประสาทเทียม ที่มีจำนวนโหนดซ่อนเร้น 1 โหนด มีจำนวนโหนดผลลัพธ์ 2 โหนด และ มีการนำเข้าคุณลักษณะทั้งหมด 54 ตัวแปร โดยผลการทำนายพบว่าแบบจำลองซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีนให้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุดโดยให้ค่า Precision เท่ากับ 64.09% ค่า Recall เท่ากับ 68.37% ค่า F-measure เท่ากับ 66.16% ค่าAccuracy เท่ากับ 65.56% และมีค่า Error เท่ากับ 5.60 % ดังที่แสดงในตารางที่ 1

### 6.2 การสร้างแบบจำลองที่ผ่านกระบวนการคัดเลือกคุณลักษณะด้วยเทคนิคการถ่วงน้ำหนัก (0.50) จำนวนคุณลักษณะ 20 ตัวแปร

ผลการทดลองที่ได้คือ แบบจำลองโครงข่ายประสาทเทียม ที่มีจำนวนโหนดซ่อนเร้น 1 โหนด มีจำนวนโหนดผลลัพธ์ 2 โหนด และ มีการนำเข้าคุณลักษณะทั้งหมด 20 ตัวแปร ให้ผลการทำนายที่ดีกว่าแบบจำลอง

ซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีนบนคุณลักษณะทั้งหมด 20 ตัวแปร โดยผลการทำนายพบว่าแบบจำลองโครงข่ายประสาทเทียม ให้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุดโดยให้ค่า Precision เท่ากับ 64.07% ค่า Recall เท่ากับ 69.86% ค่า F-measure เท่ากับ 66.84% ค่า Accuracy เท่ากับ 65.79% และมีค่า Error เท่ากับ 7.34% ดังที่แสดงในตารางที่ 1

### 6.3 การสร้างแบบจำลองที่ผ่านกระบวนการคัดเลือกคุณลักษณะด้วยเทคนิคการเลือกตัดตัวแปรด้วยสหสัมพันธ์ (0.80) จำนวนคุณลักษณะ 53 ตัวแปร

ผลการทดลองที่ได้คือ แบบจำลองซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีนบนคุณลักษณะทั้งหมด 53 ตัวแปร ให้ผลการทำนายที่ดีกว่าแบบจำลองโครงข่ายประสาทเทียม ที่มีจำนวนโหนดซ่อนเร้น 1 โหนด มีจำนวนโหนดผลลัพธ์ 2 โหนด และ มีการนำเข้าคุณลักษณะทั้งหมด 53 ตัวแปร โดยผลการทำนายพบว่าแบบจำลองซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีนให้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุดโดยให้ค่า Precision เท่ากับ 65.32% ค่า Recall เท่ากับ 68.03% ค่า F-measure เท่ากับ 66.65% ค่า Accuracy เท่ากับ 66.40% และมีค่า Error เท่ากับ 4.77% ดังที่แสดงในตารางที่ 1

### 6.4 การสร้างแบบจำลองที่ผ่านกระบวนการคัดเลือกคุณลักษณะด้วยเทคนิคการถ่วงน้ำหนักด้วยซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีน(0.22) จำนวนคุณลักษณะ 30 ตัวแปร

ผลการทดลองที่ได้คือ แบบจำลองซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีนบนคุณลักษณะทั้งหมด 30 ตัวแปร ให้ผลการทำนายที่ดีกว่าแบบจำลองโครงข่ายประสาทเทียม ที่มีจำนวนโหนดซ่อนเร้น 1 โหนด มีจำนวนโหนดผลลัพธ์ 2 โหนด และ มีการนำเข้าคุณลักษณะทั้งหมด 53 ตัวแปร โดยผลการทำนายพบว่าแบบจำลองซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีนให้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุดโดยให้ค่า Precision เท่ากับ 68.67% ค่า Recall เท่ากับ 73.65% ค่า F-measure เท่ากับ 71.07% ค่า Accuracy เท่ากับ 70.36% และมีค่า Error เท่ากับ 5.40% ดังที่แสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การสร้างแบบจำลองซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีนเปรียบเทียบกับวิธีโครงข่ายประสาทเทียม

Model	Attributes	Feature Selection	Precision(%)	Recall(%)	F-measure(%)	Accuracy(%)	Error(%)
NN(54-1-2)	54	No	62.7	64.22	63.45	63.88	7.86
SVM	54	No	64.09	68.37	66.16	65.56	5.60
NN(20-1-2)	20	Weight by Correlation (0.50)	64.07	69.86	66.84	65.79	7.34
SVM	20	Weight by Correlation (0.50)	64.67	68.1	66.34	65.58	7.37
NN(53-2-2)	53	Remove by Correlation (0.80)	64.85	67.14	65.98	65.77	5.94
SVM	53	Remove by Correlation (0.80)	65.32	68.03	66.65	66.4	4.77
NN(30-21-2)	30	Weight by SVM(0.22)	68.11	71.53	69.78	69.53	5.60
SVM	30	Weight by SVM(0.22)	68.67	73.65	71.07	70.36	5.40

หมายเหตุ NN(i-j-k) NN คือโครงข่ายประสาทเทียม i คือจำนวนโหนดเข้า j คือจำนวนโหนดแอบแฝง k คือจำนวนโหนดออก

## 8. อภิปรายผล

ในการสร้างแบบจำลองการเรียนรู้ด้วยเครื่องในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้ทดสอบประสิทธิภาพของแบบจำลองโครงข่ายประสาทเทียมเปรียบเทียบกับแบบจำลองซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีน โดยการทดสอบเริ่มต้นจากการใช้คุณลักษณะทั้งหมด 54 ตัวแปรซึ่งผลที่ได้จากการพยากรณ์ยังไม่เป็นที่น่าพอใจ ผู้วิจัยจึงได้นำเทคนิค

การคัดเลือกคุณลักษณะ 3 วิธี ประกอบด้วย ประกอบด้วย เทคนิคการถ่วงน้ำหนัก เทคนิคการเลือกตัดตัวแปรด้วย สหสัมพันธ์ และ เทคนิคการถ่วงน้ำหนักด้วยซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีน กับแบบจำลองโครงข่ายประสาทเทียม และ แบบจำลองซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีน เพื่อหวังว่าจะสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการพยากรณ์ของแบบจำลอง ทั้งสองได้ โดยผลการทดลองแสดงให้เห็นว่าแบบจำลองซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีนที่ประมวลผลด้วยข้อมูลที่ผ่าน กระบวนการคัดเลือกคุณลักษณะวิธี เทคนิคการถ่วงน้ำหนักด้วยซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีน(0.22) ให้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด โดยให้ค่า Precision เท่ากับ 68.67% ค่า Recall เท่ากับ 73.65% ค่า F-measure เท่ากับ 71.07% ค่า Accuracy เท่ากับ 70.36% และ มีค่า Error เท่ากับ 5.40% โดยค่า Accuracy ที่ได้จากการทดลองครั้งนี้ ซึ่งมีค่าใกล้เคียงกับผลลัพธ์ที่ได้จากงานวิจัยของ เดช ธรรมศิริ และ พยุง มีสัง ที่ใช้แบบจำลองโครงข่ายประสาทเทียม และ แบบจำลอง ซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีน กับชุดข้อมูล German Credit โดยแบบจำลองทั้งสองแบบให้ค่า Accuracy 69.50% และ 70.00 % ตามลำดับ (เดช ธรรมศิริ และ พยุงมีสัง, 2553) สอดคล้องกับงานวิจัยของ Ramesh, Parkavi และ Ramar ที่ศึกษาเทคนิคการพยากรณ์ผลการเรียนของนักเรียนโดยใช้แบบจำลองโครงข่ายประสาทเทียม ประเภท เพอร์เซ็ปตรอนหลายชั้น ผลการทดลองให้ค่า Accuracy 72.38 % (Ramesh, Parkavi & Ramar, 2013) ด้วยเหตุผล ดังกล่าวผู้วิจัยจึงเห็นว่าแบบจำลองซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีนที่ประมวลผลด้วยข้อมูลที่ผ่านกระบวนการคัดเลือก คุณลักษณะวิธี เทคนิคการถ่วงน้ำหนักด้วยซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีน(0.22) ที่ให้ค่า Accuracy เท่ากับ 70.36% เหมาะสมที่จะเลือกเป็นแบบจำลองที่ใช้ในการพยากรณ์ผลการสอบการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

## 9. ข้อเสนอแนะ

9.1 เนื่องจากเทคนิคที่ใช้ในการสร้างแบบจำลองเพื่อการพยากรณ์ผลการสอบการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ คือ เทคนิคโครงข่ายประสาทเทียมเปรียบเทียบกับเทคนิคซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีน ยังมีอีกหลายเทคนิคเช่น เทคนิคต้นไม้การตัดสินใจ (Decision Tree) เทคนิคแบบเบย์ส์ (Bayes Classifier) หรือ เทคนิคเพื่อนบ้านที่ใกล้ที่สุด (K-Nearest Neighbors Algorithm : KNN) จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจที่จะทดลองว่าเทคนิคใด สามารถให้ค่าความถูกต้องของการพยากรณ์เป็นอย่างไร เมื่อเทียบกับเทคนิคโครงข่ายประสาทเทียม และ เทคนิคซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีน

9.2 เนื่องจากแบบประเมินตนเองเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลมีองค์ประกอบทั้งสิ้น 4 องค์ประกอบ 54 ข้อคำถาม จึงควรมีการพัฒนาแบบจำลองหลาย ๆ แบบ เพื่อการพยากรณ์ผลการสอบการรู้ดิจิทัลที่เหมาะสมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ในแต่ละองค์ประกอบ เพื่อเปรียบเทียบค่าความถูกต้องที่ได้จากการพยากรณ์ ซึ่งจะช่วยให้ทราบว่าแบบจำลองใดมีคุณภาพดีที่สุดสำหรับการพยากรณ์ผลการสอบการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

## 10. เอกสารอ้างอิง

ชนินฐา ดิสุบิน. (2560). การพัฒนาตัวแบบการพยากรณ์ความถนัดทางการเรียนตามทฤษฎี 4 MAT โดยการ

วิเคราะห์ด้วยวิธีต้นไม้. *วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้*, 3(1), 43-58.

เดช ธรรมศิริ และ พยุง มีสัง. (2011). การจำแนกข้อมูลด้วยวิธีแบบร่วมกันตัดสินใจจากพื้นฐานของเทคนิคต้นไม้ตัดสินใจ เทคนิคโครงข่ายประสาทเทียม และ เทคนิคซัพพอร์ตเวกเตอร์แมชชีนร่วมกับการเลือกตัวแทนที่เหมาะสมด้วยขั้นตอนวิธีเชิงพันธุกรรม. *วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ*, 21(2), 293-303.

- ศุคติ บุญรอด และ กรวัฒน์ พลเยี่ยม. (2017). แบบจำลองการพยากรณ์ราคามันสำปะหลังโดยใช้โครงข่ายประสาทเทียมแบบหลายชั้น. *Thai Science and Technology Journal*, 533-543.
- ไพจิตร สุขสมบุญ และ นภาพร จงกสิกิจ. (2560). ผลของตัวแบบที่ส่งผลต่อความสามารถในการชำระหนี้ของสมาชิกสหกรณ์เครดิตยูเนียน. *Industry Technology Lampang Rajabhat University*, 10(1), 10-10.
- รัชพล กลัดชื่น และ จรัส แสนราช. (2018). การเปรียบเทียบประสิทธิภาพอัลกอริทึมและการคัดเลือกคุณลักษณะที่เหมาะสมเพื่อนำมาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในระดับอาชีวศึกษา. *RMUTT Research Journal Rajamangala University of Technology Thanyaburi*, 17(1), 1-10.
- แวตดา เตชาทวีวรรณ และ อังศรา ประเสริฐสิน. (2559). การพัฒนาแบบการวัดการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อัจฉิมา มณฑาพันธุ์. (2560). การเปรียบเทียบวิธีการคัดเลือกคุณลักษณะที่สำคัญในการปรับปรุงการพยากรณ์มะเร็งเต้านม (รายงานการวิจัย). กรุงเทพฯ: คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- Aborujilah, A., Musa, S., Shahzad, A., Nazri, M., & Alsharafi, A. (2013). *Flooding Based DoS Attack Feature Selection Using Remove Correlated Attributes Algorithm*. Paper presented at the 2013 International Conference on Advanced Computer Science Applications and Technologies.
- Anguita, D., Ghelardoni, L., Ghio, A., Oneto, L., & Ridella, S. (2012). *The 'K' in K-fold Cross Validation*. Paper presented at the ESANN.
- Bakhtiarzadeh, M. R., Moradi-Shahrbabak, M., Ebrahimi, M., & Ebrahimie, E. (2014). Neural network and SVM classifiers accurately predict lipid binding proteins, irrespective of sequence homology. *Journal of Theoretical Biology*, 356, 213-222.
- Bengio, Y., & Grandvalet, Y. (2004). No unbiased estimator of the variance of k-fold cross-validation. *Journal of machine learning research*, 5(Sep), 1089-1105.
- Karegowda, A. G., Manjunath, A., & Jayaram, M. (2010). Comparative study of attribute selection using gain ratio and correlation based feature selection. *International Journal of Information Technology and Knowledge Management*, 2(2), 271-277.
- Karpati, Andrea. (2011). *Digital Literacy in Education*. Moscow: UNESCO Institute for Information Technologies in Education.
- Nguyen, M. H., & De la Torre, F. (2010). Optimal feature selection for support vector machines. *Pattern Recognition*, 43(3), 584-591.
- Ramesh, V., Parkavi, P., & Ramar, K. (2013). Predicting student performance: a statistical and data mining approach. *International journal of computer applications*, 63(8).
- Russell, S., & Norvig, P. (2002). *Artificial intelligence: a modern approach*.
- Saeyns, Y., Inza, I., & Larrañaga, P. (2007). A review of feature selection techniques in bioinformatics. *Bioinformatics*, 23(19), 2507-2517. doi:10.1093/bioinformatics/btm344
- Shalev-Shwartz, S., & Ben-David, S. (2014). *Understanding machine learning: From theory to algorithms*: Cambridge university press.

**แนวทางการปรับการเรียนการสอนในรายวิชาการเต้น ช่วงสถานการณ์ COVID 19**  
**PRINCIPLES OF TEACHING AND LEARNING EVALUATION IN**  
**COMPETITIVE SITUATIONS COVID 19**

**พิชญภา วิศิษฐ์ศิลป์**

**สาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail: phitchayapha.wi@spu.ac.th**

**บทคัดย่อ**

จากสถานการณ์การเรียนการสอนบนสื่อออนไลน์ที่มีบทบาทสถาบันศึกษา จึงทำให้มีการ ศึกษา และ แนวทางการปรับการเรียนการสอนในรายวิชา CPA103 พื้นฐานการเต้น ช่วงสถานการณ์ covid 19” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการปรับการเรียนการสอนด้วยวิธีการสอนออนไลน์ผ่านระบบ zoom ตามข้อกำหนดของทางมหาวิทยาลัย และจากการทำแบบสอบถามและการสัมภาษณ์นักศึกษาในชั้นเรียน โดยอาจารย์ผู้สอนผลการสำรวจพบว่า การเรียนการสอนเต้นพื้นฐานในห้องเรียนได้ความรู้มากกว่าการเรียนเต้นออนไลน์ด้วยระบบ zoom การต่อทำเต้นผ่านระบบ zoom ไม่มีประสิทธิภาพ เพราะเนื่องจากปัญหาของระบบ zoom สัญญาณอินเทอร์เน็ต ทำให้ภาพกับเสียงมีความขัดข้องเป็นอย่างมาก เสียงที่เกิดจากผู้สอน จะมีความดีเลย์ไปยังผู้เรียน และ การมองท่าเต้นจากทางระบบจะมีความมุงในเรื่องของทิศทาง องศาของท่า

**คำสำคัญ:** การเต้นออนไลน์ เครื่องมือการเรียนการสอน

**ABSTRACT**

The situation of teaching dance on online media to an academy role Therefore, there is a study and guideline for teaching and learning adjustment in the CPA103 Fundamentals of Dance. Covid 19 ” The objective of this study was to study how to adjust teaching and learning with online dance teaching method through zoom system according to the requirements of the university. And from doing questionnaires and interviewing students in class By the teachers who teach the survey results that Teaching the basics of dance in the classroom gained more knowledge than online dance lessons with the zoom system. Choreography via zoom is not effective. Because because of the problem of the Internet, Causing the picture and sound to be very interrupted, The voices made by the instructor There will be a delay to the learners and seeing the choreography m will be confused about the direction and angle of the posture.

**Keywords:** Online dance Class, Teaching tools

## 1. บทนำ

จากสถานการณ์ที่เป็นประเด็นหลักทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการดำรงชีวิต และวิถีชีวิตของคนทั่วโลก คือ การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา หรือ ที่เรียกกันว่า โควิด -19 (Covid-19) การแพร่ระบาดของโรคส่งผลกระทบต่อทุกกิจการและธุรกิจต่างๆ ทุกภาคส่วนทั่วโลก รวมถึงวงการการศึกษาและวงการการบินถึงที่ต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบในการจัดกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นการเรียนการสอนออนไลน์ หรือการจัดแสดงผลงานทางช่องทางสื่อเทคโนโลยีออนไลน์ความรุนแรงของโรคระบาดครั้งนี้มีเพียงมาตรการป้องกันและยับยั้งการติดต่อและแพร่เชื้อ ควบคุมไม่ให้ผู้ติดต่อเชื้อเพิ่มจำนวนขึ้น ยังไม่มีวัคซีนในการรักษา ดังนั้นการป้องกันได้ดีที่สุดคือ การรักษาตัวเอง และอยู่กิจกรรมที่พบปะผู้คน

ศ.นพ.ยง ภู่วรวรรณ หัวหน้าศูนย์เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านไวรัสวิทยาคลินิก จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้อธิบายเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ไว้ว่า “ไวรัสโคโรนา ไม่ใช่ไวรัสใหม่ แต่เป็นไวรัสที่รู้จักกันมากกว่า 80 ปีแล้ว แต่เหตุผลที่เรียกว่าโคโรนาเพราะมีลักษณะรูปร่างคล้ายความเป็นมงกุฎตั้งชื่อว่า “Corona” ที่แปลว่า มงกุฎ เป็นไวรัสที่มีขนาดใหญ่ ก่อโรคได้ทั้งในคนและในสัตว์ ทำให้เกิดโรคทางเดินหายใจอักเสบ”

และด้วยสถานการณ์อยู่ในช่วงของการเฝ้าระวัง จึงทำให้ทางมหาวิทยาลัยประกาศปิดสถานศึกษาเพื่อป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส จึงทำให้การเรียนการสอนต้องถูกปรับเปลี่ยนรูปแบบ โดยพื้นฐานการเรียนรู้อาศัยการถ่ายทอดความรู้จากผู้เชี่ยวชาญ และรูปแบบการจัดการการเรียนการสอน เป็นวิธีการในการส่งผ่านองค์ความรู้จากผู้สอนไปยังผู้เรียน และในปัจจุบันเทคนิคหรือเครื่องมือการเรียนการสอนก็ได้มีการปรับเปลี่ยนมากขึ้น พัฒนาการเรียนหนังสือในห้องเรียนมาเป็นการเรียนในระบบออนไลน์มากขึ้น หรือ ที่เรา เข้าใจ คำว่า e-learning ซึ่งมีความหมายว่า นวัตกรรมทางการศึกษาที่เปลี่ยนแปลงวิธีเรียนที่เป็นอยู่เดิมเป็นการเรียนที่ใช้เทคโนโลยีที่ก้าวหน้า เช่น อินเทอร์เน็ต อินทราเน็ต เอ็กซ์ทราเน็ต ดาวเทียม ดังนั้นจึงหมายรวมถึงการเรียนทางไกล การเรียนผ่านเว็บ ห้องเรียนเสมือนจริง ซึ่งมีจุดเชื่อมโยงคือ เทคโนโลยีการสื่อสารเป็นสื่อกลางของการเรียนรู้” (เว็บไซต์ <http://www.capella.edu/elearning>)

เมื่อ COVID-19 สถานการณ์บังคับ ครูบาอาจารย์และนักศึกษาต้องเปลี่ยนวิธีการสอนและวิธีการสอนส่งผลให้รายวิชา CPA103 พื้นฐานการเดิน ซึ่งรายวิชาของสาขาสื่อสารการแสดงที่เน้นการสอนลงมือปฏิบัติในเรื่องของการเดินและการเคลื่อนไหว ต้องปรับเปลี่ยนจากคลาสห้องเรียนเป็นการสอนเดินออนไลน์ โดยการปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอน อาจารย์ประจำรายวิชาจึงต้องคิดค้นสื่อการเรียนการสอน และรูปแบบการสอน โดยการเรียนจำเป็นต้องมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างครูและผู้เรียน ยังต้องทำให้แผนการเรียนการสอนต้องได้ตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา การเรียนเดินในรายวิชาCPA103 พื้นฐานการเดินด้วยโปรแกรม Zoom

## 2. วัตถุประสงค์

แนวทางการปรับการเรียนการสอนสำหรับวิชา CPA103 พื้นฐานการเดิน

### 3. หลักการเรียนรู้การสอน

การเรียนรู้การสอนในสถานการณ์โควิดที่ถูกระงับทำให้มีการปรับเปลี่ยนแต่การเรียนออนไลน์นั้นได้ถูกนำมาใช้ในระยะเวลาหนึ่งแล้ว ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และฝึกปฏิบัติได้ด้วยตัวเอง ทิศนาเกษมณี (2555, น.94-96) สรุปการนำทฤษฎีการสร้างความรู้ไปใช้ในการเรียน การสอนสามารถทำได้หลายทางดังนี้

1. ตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ ผลของการเรียนรู้จะมีมุ่งเน้นไปที่กระบวนการสร้าง ความรู้และการตระหนักในกระบวนการเป้าหมายการเรียนรู้จะต้องมาปฏิบัติงานจริง

2. เป้าหมายของการสอนจะเปลี่ยนจากการถ่ายทอดให้ผู้เรียนได้รับสาระความรู้ที่แน่นอนตายตัวไปสู่การสาธิตกระบวนการแปลและสร้างความหมายที่หลากหลาย การเรียนรู้ทักษะต่างๆ จะต้องให้มีประสิทธิภาพถึงขั้นทำได้และแก้ปัญหาได้จริง

3. ผู้เรียนจะเป็นผู้รับผิดชอบในการเรียนรู้ของตน โดยจะต้องเป็นผู้จัดการกระทำกับข้อมูลหรือประสบการณ์ต่างๆ และจะต้องสร้างความหมายให้กับสิ่งนั้นด้วยตัวเอง

4. ในการจัดการเรียนการสอนครูจะต้องพยายามสร้างบรรยากาศทางสังคมจริยธรรม (Socio Moral) ให้เกิดขึ้นหมายถึงผู้เรียนจะต้องมีโอกาสเรียนรู้ในบรรยากาศที่เอื้อต่อการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งทางสังคมถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญของการสร้างความรู้ได้แก่ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การร่วมมือ และการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด และประสบการณ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน

5. ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้เพิ่มเติมที่ โดยผู้เรียนจะนำตนเองและควบคุมตนเอง ในการเรียนรู้ เช่น ผู้เรียนจะเลือกรูปแบบการเรียนรู้เองตั้งกฎระเบียบเองแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นเองตกลงกันเองเมื่อมีความคิดเห็นต่างกัน เลือกผู้ร่วมงานได้เองและรับผิดชอบในการดูแลรักษาห้องเรียนร่วมกัน

6. ครูจะมีบทบาทแตกต่างไปจากเดิม คือ จากการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้และควบคุมการเรียนรู้เปลี่ยนไปเป็นการให้ความร่วมมืออำนวยความสะดวกและช่วยเหลือผู้เรียนในการเรียนรู้

7. ในการประเมินผลการสอน เนื่องจากการเรียนรู้ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วย ตนเองนี้ขึ้นกับความสนใจและการสร้างความหมายที่แตกต่างกัน ของบุคคลผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น จึงมีลักษณะหลากหลาย ดังนั้นการประเมินผลจึงจำเป็นต้องมีลักษณะการประเมินตามจุดมุ่งหมาย

ในลักษณะที่ยืดหยุ่นกันไปในแต่ละบุคคล ซึ่งอาจประเมินจากเพื่อน แฟ้มผลงาน รวมทั้งการประเมินตนเองด้วย

**หลักการเรียนการสอนออนไลน์** การเรียนแบบออนไลน์ หรือ e-learning มีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 4 ส่วน แต่ละส่วนจะต้องออกแบบให้เชื่อมสัมพันธ์กันเป็นระบบ และจะต้องทำงานประสานกันได้อย่างลงตัวคือ

1. เนื้อหาของบทเรียน ถือว่าเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด

2. ระบบบริหารการเรียน เนื่องจากการเรียนแบบออนไลน์หรือ e-learning นั้นเป็นการเรียนที่สนับสนุนให้ผู้เรียนได้ศึกษา เรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ระบบบริหารการเรียนที่ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลาง กำหนดลำดับของเนื้อหาในบทเรียน นำส่งบทเรียนผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ไปยังผู้เรียน ประเมินผลความสำเร็จของบทเรียน



ควบคุม และสนับสนุนการให้บริการทั้งหมดแก่ผู้เรียน จึงถือว่าเป็นองค์ประกอบของ e-learning ที่สำคัญมาก เราเรียกระบบนี้ว่า "ระบบบริหารการเรียน" (LMS : e-Learning Management System)

3. การติดต่อสื่อสาร การเรียนแบบ e-learning ถือว่าเป็นการเรียนทางไกลอีกรูปแบบหนึ่ง แต่สิ่งสำคัญที่ทำให้ e-learning มีความโดดเด่นและแตกต่างไปจากการเรียนทางไกลทั่ว ๆ ไป ก็คือการนำรูปแบบการติดต่อสื่อสารแบบ 2 ทาง มาใช้ประกอบในการเรียน เพื่อเพิ่มความสนใจ และความตื่นตัวของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนให้มากยิ่งขึ้น ตลอดจนใช้เป็นเครื่องมือที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้ติดต่อ สอบถาม ปรีกษาหารือ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างตัวผู้เรียนกับครูผู้สอน และระหว่างผู้เรียนกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนคนอื่น ๆ โดยเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารอาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภทดังนี้

1) ประเภท real-time ได้แก่ Chat (message, voice), White board / Text slide, Real-time Annotations, Interactive poll , Conferencing และอื่น ๆ

2) ประเภท non real-time ได้แก่ Web-board , e-mail

4. การสอบ / วัดผลการเรียน โดยทั่วไปแล้วการเรียนไม่ว่าจะเป็นการเรียนในระดับใดหรือเรียนวิธีใด ก็ย่อมต้องมีการสอบ / การวัดผลการเรียน เป็นส่วนหนึ่งอยู่เสมอ การสอบ / การวัดผลการเรียนจึงเป็นส่วนประกอบสำคัญที่จะทำให้การเรียนแบบ e-learning เป็นการเรียนที่สมบูรณ์ กล่าวคือในบางวิชาจำเป็นต้องวัดระดับความรู้ก่อนเข้าสมัครเข้าเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนในบทเรียนหรือหลักสูตรที่เหมาะสมมากที่สุด ซึ่งทำให้การเรียนที่มีประสิทธิภาพสูงสุด เมื่อเข้าสู่บทเรียนในแต่ละหลักสูตรก็จะมีกรอบข้อสอบย่อยท้ายบท และการสอบใหญ่ก่อนที่จะจบหลักสูตร ระบบบริหารการเรียน จะเรียกข้อสอบที่จะใช้มาจากระบบบริหารคลังข้อสอบ (Test Bank System) ซึ่งเป็นส่วนย่อยที่รวมอยู่ในระบบบริหารการเรียน

การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ กฤษฎณา สิกขมาน (2554) กล่าวว่า การเรียนการสอนออนไลน์เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่มีการออกแบบ การเรียนการสอนไว้อย่างเป็นระบบ มีการกำหนดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายการจัดการเรียนการสอนไว้อย่างชัดเจน จัดการเรียน การสอนตามหลักทฤษฎีทางการศึกษา หลักการเรียนการสอนและจิตวิทยาการศึกษา การถ่ายทอดความรู้ การนำเสนอเนื้อหา การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอน และถ่ายทอดกลยุทธ์การสอนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นเครื่องมือ ซึ่งในปัจจุบันเน้นไปที่การใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จึงทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและเรียนรู้โดยไม่จำกัดสถานที่และเวลา เนื้อหาบทเรียนของอีเลิร์นนิ่งจะอยู่ในรูปแบบสื่อผสมอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Multimedia) ซึ่งออกแบบไว้ในลักษณะซอฟต์แวร์รายวิชา (Courseware) ประกอบด้วยสื่อผสม ได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และที่สำคัญคือ ผู้เรียน สามารถโต้ตอบกับบทเรียนและผู้สอนได้ การบริหารจัดการอีเลิร์นนิ่งใช้ซอฟต์แวร์ประเภทบริหารจัดการการเรียนรู้อ (Learning Management System : LMS) ทำหน้าที่ในการบริหารจัดการอย่างอัตโนมัติเกือบทุกขั้นตอนแทนการปฏิบัติด้วยมือ ตั้งแต่ขั้นตอนการลงทะเบียนเรียนจนถึงขั้นตอนการวัดและประเมินผลการเรียนการสอน

ปรัชญา เปี่ยมการุณ ได้กล่าวถึงการเปลี่ยนห้องเรียนเป็นการสอนออนไลน์ไว้ว่า

1. ต้องทำความเข้าใจกับรูปแบบของสื่อการเรียนการสอน และหลักการของการเรียนออนไลน์ ธรรมชาติของการใช้สื่อ รวมไปถึงผู้ผลิตและผู้เรียน เราต้องปรับ MINDSET การเรียน Online Learning กับ Video Conference เพราะถึงแม้มันอาจมีความคล้ายกัน แต่เนื้อแท้แล้วธรรมชาติมันต่างกัน

2. สอบถามความต้องการของผู้สอนและผู้เรียน และทำความเข้าใจรวมถึงข้อตกลงในเรียนออนไลน์ เรียนแบบสดๆ มีการถามตอบหรือไม่ นั่นก็หมายความว่า คนเรียนทุกคนต้องเข้ามามี ส่วนร่วมนะครับ และคน

สอนสามารถคุมอยู่หรือไม่ ต้องเตรียมพร้อมสำหรับการเกิดปัญหาด้วย กรณีที่ว่าสัญญาณไม่ดี คนมาเรียนวุ่นวายจนคุมยาก เพราะเราจะเสียเวลากับการแก้ปัญหามากกว่าสอนเนื้อหาที่เด็กควรจะได้หรือไม่

3. เมื่อได้ออเดียแล้ว ตกลงกันแล้ว คนสอนก็ต้องเตรียมอุปกรณ์การทำงานให้พร้อมแบบง่ายที่สุด เพื่อที่ทุกอย่างจะได้ราบรื่น ทั้งกล้อง ไมค์ แสง หรืออื่นๆ ที่จะทำให้การสอนออกมาดูดี อย่างลึมนะ ระบุว่า เมื่อทุกอย่างผ่านหน้าจอ หน้ากล้อง ภาพต้องชัด สว่าง น่าดู เสียงต้องฟังเคลียร์ ฟังชัด ไม้อู้อี้ เพราะจะส่งผลต่อความรำคาญของคนเรียน และไม่ยากดูต่อ แนะนำควรจะเป็นคลิปและส่งต่อให้ผู้เรียนมากกว่า เพราะสามารถคุมเนื้อหา คุมเวลาได้ดีกว่า ส่วนเรื่อง การถามตอบ หรือเอกสารการเรียน เราค้นหา วิธีส่งต่อในช่องทางอื่นแทนมีอีกมากมาย

4. เมื่อทุกอย่างพร้อม ก็ถึงเวลากลับมาที่ตัวคนสอน ว่าพร้อมออกกล้องหรือยัง? การพูดหน้ากล้อง เราทำได้หรือไม่ เพราะมันจะต่างจากการยืนหน้าคนอื่น อย่างเห็นได้ชัดนะครับแรกๆ มันอาจจะไม่ถนัด คงต้องใช้เวลาทำความเข้าใจจนชินสักพัก เพื่อความลื่นไหล ไม่สะดุด ไม่ต้องกังวลครับ เราไม่ใช่นักแสดง พิธีกร ฝึกไปเรื่อยๆ ทำไปเถอะ ขอแค่เนื้อหาที่อยากส่งต่อมันครบ เพราะพฤติกรรมของคนที่เรียนออนไลน์ส่วนใหญ่ แค่ชอบเนื้อหา ไม่ชอบน้ำ เวลาของทุกคนมีค่า บางคนอาจจะไม่พร้อมคุณตอนนั้น อาจจะอยากเก็บไว้ดูเมื่อพร้อม ขึ้นอยู่กับรายบุคคล

#### หลักการสอนต้นหรือการถ่ายทอดทำทางการเคลื่อนไหว

วิธีและขั้นตอนการสอนทำทางการเคลื่อนไหวร่างกาย การถ่ายทอดกระบวนการออกแบบนั้นจำเป็นต้องมีความรู้ ทักษะ ความเข้าใจใน ศาสตร์การสอนอย่างถูกต้องจึงจะสามารถถ่ายทอดความรู้นั้นไปยังผู้อื่นได้ ผู้ศึกษาได้รวบรวมรายละเอียดไว้ดังนี้

ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ทิศนา แจมมณี (2554.90)

แนวคิด Constructivism เกี่ยวข้องกับธรรมชาติของความรู้ของมนุษย์ มีความหมายทั้งในเชิงจิตวิทยาและเชิงสังคมวิทยา ทฤษฎีด้านจิตวิทยา เริ่มต้นจาก Jean Piaget ซึ่งเสนอว่า การเรียนรู้ของเด็กเป็นกระบวนการส่วนบุคคลมีความเป็นอัตนัย Vygotsky ได้ขยายขอบเขตการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลว่า เกิดจากการสื่อสารทางภาษากับบุคคลอื่น สำหรับด้านสังคมวิทยา Emile Durkheim และคณะ เชื่อว่าสภาพแวดล้อมทางสังคมมีผลต่อการเสริมสร้างความรู้ใหม่

ทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนว Constructivism จัดเป็นทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มปัญญานิยม (cognitive psychology) มีรากฐานมาจากผลงานของ Ausubel และ Piaget

ประเด็นสำคัญประการแรกของทฤษฎีการเรียนรู้ตาม Constructivism คือ ผู้เรียนเป็นผู้สร้าง (Construct) ความรู้จากความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่พบเห็นกับความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิม โดยใช้กระบวนการทางปัญญา (cognitive apparatus) ของตน

ประเด็นสำคัญประการที่สองของทฤษฎี คือ การเรียนรู้ตามแนว Constructivism คือ โครงสร้างทางปัญญา เป็นผลของความพยายามทางความคิด ผู้เรียนสร้างเสริมความรู้ผ่านกระบวนการทางจิตวิทยาด้วยตนเอง ผู้สอนไม่สามารถปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาของผู้เรียนได้ แต่ผู้สอนสามารถช่วยผู้เรียนปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาได้โดยจัดสภาพการณ์ที่ทำให้เกิดภาวะไม่สมดุลขึ้น

### ลักษณะการพัฒนารูปแบบการสอน

1. การสอนตามแนว Constructivism เน้นความสำคัญของกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน และความสำคัญของความรู้เดิม
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้แสดงความรู้ได้ด้วยตนเอง และสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเองได้ ผู้เรียนจะเป็นผู้ออกไปสังเกตสิ่งที่ตนอยากรู้ มาร่วมกันอภิปราย สรุปผลการค้นพบ แล้วนำไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากเอกสารวิชาการ หรือแหล่งความรู้ที่หาได้ เพื่อตรวจสอบความรู้ที่ได้มา และเพิ่มเติมเป็นองค์ความรู้ที่สมบูรณ์ต่อไป
3. การเรียนรู้ต้องให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง ค้นหาความรู้ด้วยตนเอง จนค้นพบความรู้และรู้จักสิ่งที่ค้นพบ เรียนรู้วิเคราะห์ต่อจนรู้จริงๆ ลึก ๆ แล้วสิ่งนั้นคืออะไร มีความสำคัญมากน้อยเพียงไร และศึกษาค้นคว้าให้ลึกซึ้งลงไป จนถึงรู้แจ้ง

### บทบาทของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้ผู้สอน

1. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสังเกต สำรวจเพื่อให้เห็นปัญหา
2. มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน เช่น แนะนำ ถามให้คิด หรือสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง
3. ช่วยให้ผู้เรียนคิดค้นต่อ ๆ ไป ให้ทำงานเป็นกลุ่ม
4. ประเมินความคิดรวบยอดของผู้เรียน ตรวจสอบความคิดและทักษะการคิดต่าง ๆ การปฏิบัติการ แก้ปัญหาและพัฒนาให้เคารพความคิดและเหตุผลของผู้อื่น

### บทบาทของผู้เรียน

ในการเรียนตามทฤษฎี Constructionism ผู้เรียนจะมีบทบาทเป็นผู้ปฏิบัติและสร้างความรู้ไปพร้อมๆ กัน ด้วยตัวของเขาเอง (ทำไปและเรียนรู้ไปพร้อมๆ กัน) บทบาทที่คาดหวังจากผู้เรียน คือ

1. มีความยินดีร่วมกิจกรรมทุกครั้งด้วยความสมัครใจ
2. เรียนรู้ได้เอง รู้จักแสวงหาความรู้จากแหล่งความรู้ต่างๆ ที่มีอยู่ด้วยตนเอง
3. ตัดสินปัญหาต่างๆ อย่างมีเหตุผล
4. มีความรู้สึกและความคิดเป็นของตนเอง
5. วิเคราะห์พฤติกรรมของตนเองและผู้อื่น ได้
6. ให้ความช่วยเหลือกันและกัน รู้จักรับผิดชอบงานที่ตนเองทำอยู่และที่ได้รับมอบหมาย
7. นำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงได้นั้น

### การประยุกต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. การใช้สื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสมในการให้ผู้เรียนสร้างสาระการเรียนรู้และผลงานต่าง ๆ ด้วยตนเอง
2. การสร้างสภาพแวดล้อมที่มีบรรยากาศที่หลากหลาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกตามความสนใจ
3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำในสิ่งที่สนใจ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการคิด การทำและการเรียนรู้ต่อไป
4. จัดสภาพแวดล้อมที่มีความแตกต่างกัน เพื่อประโยชน์ในการเรียนรู้ เช่น วัย ความถนัดความสามารถ และประสบการณ์

5. สร้างบรรยากาศที่มีความเป็นมิตร
6. ครูต้องทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้แก่ผู้เรียน
7. การประเมินผลการเรียนรู้ต้องประเมินทั้งผลงานและกระบวนการ
8. ใช้วิธีการที่หลากหลายในการประเมิน เช่น การประเมินตนเอง การประเมินโดยครูและ เพื่อน การสังเกต การประเมิน โดยเพิ่มสะสมงาน

#### 1. การถ่ายทอดกระบวนการความรู้

มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของการถ่ายทอดความรู้ หรือการสอน ซึ่งค่อนข้างสอดคล้องกัน ซึ่งการสอนเป็นการถ่ายทอดอย่างหนึ่งเป็นการนำทักษะและความรู้เผยแพร่ด้วยวิธีต่าง ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า และรวบรวมได้ดังนี้

ทิกนา แจมมณี (อ้างถึงในอุทัย ศาสตร์. 2533: 25) กล่าวว่าไว้ว่า การสอนเป็นการบอกกล่าว ชี้แจง หรือ แสดงให้ดู ซึ่งการสอนเป็นการถ่ายทอดความรู้ ทักษะ และเจตคติต่าง ๆ โดยผู้สอนและผู้รับ หรือ ครูและศิษย์ มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในกระบวนการเรียนรู้ โดยมีครูเป็นบทบาทสำคัญ เป็นผู้จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นตามความคิดเห็นและความสามารถของตน ผู้เรียนหรือศิษย์เป็นผู้รับการถ่ายทอดตามแต่ครูจะให้ การสอน โดยครูนี้เกิดขึ้นทุกแห่ง ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ แล้วแต่สถานการณ์”

อุทัย ศาสตร์ (2533: 26) กล่าวว่า การสอน คือ กระบวนการถ่ายทอดความรู้ ทักษะ เจตคติจากผู้สอนหรือครูไปให้ผู้เรียน หรือศิษย์ ด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การบอกเล่า อธิบาย แนะนำ ชี้แจง แสดงให้ดู หรือช่วยเหลือ การเรียนรู้ เป็นต้นสรุปได้ว่า การถ่ายทอดความรู้ หมายถึง การนำกระบวนการ ความรู้ และทักษะต่าง ๆ จากผู้สอนไปยังผู้เรียน ด้วยวิธีการบอกเล่า อธิบาย แนะนำ หรือแสดงให้ดู

#### 2. องค์ประกอบในการถ่ายทอดความรู้

ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายทอดความรู้ หรือการสอนในแขนงวิชาใด จะเกิดขึ้นได้นั้นต้องอาศัยองค์ประกอบหลายด้าน ทุกสิ่งทุกอย่างที่เกี่ยวกับการสอน และมีส่วนช่วยให้การสอนนั้นประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีองค์ประกอบดังนี้

อุทัย ศาสตร์ (2553: 27) ได้จัดองค์ประกอบการสอนนั้นแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1. องค์ประกอบการสอน ซึ่งประกอบด้วย ผู้สอน ผู้เรียน หลักสูตรหรือเนื้อหาสาระและการเรียนการสอน
2. องค์ประกอบเสริม หรือ สิ่งสนับสนุนให้การสอนสมบูรณ์ยิ่งขึ้นประกอบด้วย วัตถุประสงค์ของการสอน วิธีการสอน สื่อการสอน การประเมินผลและบริบทต่าง ๆ ของการสอน เช่น บรรยากาศ หรือสภาพแวดล้อมในการเรียนการสอน อาคารสถานที่ เป็นต้น

ในการถ่ายทอดกระบวนการออกแบบทำเต้นนั้น ต้องอาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านี้ อาจถูกปรับเปลี่ยนชื่อเรียก ผู้วิจัยจึงขอเทียบเคียงองค์ประกอบเหล่านี้เข้ากับกระบวนการออกแบบทำเต้น ซึ่งได้ออกมาดังนี้

1. ผู้สอน หมายถึง นักออกแบบทำเต้น
2. ผู้เรียน หมายถึง ศิลปิน,นักเต้น หรือแดนเซอร์
3. หลักสูตรหรือสาระการเรียนรู้ หมายถึง ท่าทางการเคลื่อนไหวต่าง ๆ หรือท่าเต้น ที่ผ่านการออกแบบจากนักออกแบบทำเต้น
4. การเรียนการสอนนั้น หมายถึง วิธีการหรือขั้นตอนการถ่ายทอดท่าทางการเคลื่อนไหว

ใช้ในการถ่ายทอดท่าเต้น ความรู้ ความเชี่ยวชาญและประสบการณ์จากการทำงานจะมีส่วนช่วยให้นักออกแบบท่าเต้นได้เข้าใจในการถ่ายทอดมากขึ้น เพื่อให้ได้ผลสำเร็จในการออกแบบผลงาน และนักออกแบบท่าเต้นจำเป็นต้องมีทักษะในการถ่ายทอดเฉพาะตัว

#### 4. แนวทางการปรับการเรียนการสอน

สาขาสื่อสารการแสดงเป็นสาขาที่สอนควบคุมทั้งงานเบื้องหน้าและงานเบื้องหลัง มีทั้งการแสดง การเต้น การร้องเพลง และการออกแบบ และในหนึ่งภาคเรียนนักศึกษาจะได้เรียนแต่ละรายวิชาควบคู่กันในภาคการเรียนที่ 2 ประจำปี 2562 นักศึกษาชั้นปีที่ 1 และนักศึกษาชั้นปีที่ 2 จะได้เรียนดังนี้

รายวิชา CPA103 พื้นฐานการเต้น (Basic Dancing) ควบคุมการสอนโดยอาจารย์พิชญาภา วิศิษฐ์ศิลป์ เป็นพื้นฐานการเคลื่อนไหวให้กับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ปูพื้นฐานตั้งแต่ทำความเข้าใจการใช้ร่างกาย การนับจังหวะ คำศัพท์ และคำอธิบายรายวิชานี้ได้ครอบคลุมการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน รวมไปถึงสิ่งที่นักศึกษาจำเป็นต้องเรียนรู้เพื่อนำไปพัฒนาและประยุกต์ใช้ในการแสดง การแยกสัดส่วนร่างกาย การจัดระเบียบ การใช้ท่าที่พื้น การถ่ายน้ำหนัก การหมุน รวมไปถึงการนำไปบูรณาการเต้นเข้ากับงานสื่อสารประเภทต่าง ๆ ในรายวิชานี้ เน้นการฝึกปฏิบัติ โดยมี จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อศึกษาพื้นฐานการเคลื่อนไหว การแยกส่วนร่างกาย (isolation techniques) การถ่ายน้ำหนัก การจัดระเบียบร่างกาย การใช้ท่าที่พื้น การหมุน

2. เพื่อการบูรณาการการเต้นกับงานสื่อสารการแสดงประเภทต่างๆ

3. เพื่อฝึกปฏิบัติการเต้นพื้นฐาน

ด้วยรายวิชาเป็นการเรียนเน้นฝึกปฏิบัติโดยจะใช้ทั้งหมด 30 ชั่วโมง และให้ผู้เรียนศึกษาและฝึกฝนด้วยตัวเอง 5 ชั่วโมง

หัวข้อในการสอนถูกแบ่งออกเป็น 16 ครั้ง ดังต่อไปนี้

ครั้งที่	หัวข้อ/รายละเอียดการบรรยาย	กิจกรรมการเรียนการสอน
1	1. แนะนำรายวิชา อธิบายรายละเอียดเนื้อหาวิชาและ แผนการเรียนการสอน ความหมายของการเต้นในรูปแบบต่างๆ ฝึกปฏิบัติ การยืดหยุ่นร่างกาย	บรรยายและฝึกปฏิบัติ
2	ฝึกปฏิบัติการเต้น การใช้ร่างกาย isolation - Stretching - การถ่ายน้ำหนัก - Basic Jazz Dance ต่อทำ routine ฝึกการปฏิบัติการหมุนตัว	ฝึกปฏิบัติแบบฝึกหัดทางการเต้น
3	- การทรงตัวและการหาความสมดุลในการเต้น - Basic Jazz Dance ต่อทำ routine	ฝึกปฏิบัติแบบฝึกหัดทางการเต้น
4	- ฝึกการปฏิบัติการเต้นการเดินทาง - Basic Jazz Dance ต่อทำ routine	ฝึกปฏิบัติแบบฝึกหัดทางการเต้น

ครั้งที่	หัวข้อ/รายละเอียดการบรรยาย	กิจกรรมการเรียนการสอน
5	สอบปฏิบัติการเต้น จากการเรียนรู้ ครั้งที่ 2-3-4 Routine Basic Jazz Dance	เก็บคะแนนแบบฝึกหัด ทางการเต้น
6	ฝึกประมวลท่าเต้น เพื่อสร้างสรรค์งานเต้นในรูปแบบ ของตัวเอง การร้อย ทำเป็น routine ครั้งที่ 1	ฝึกปฏิบัติแบบฝึกหัดทาง การเต้น
7	ฝึกประมวลท่าเต้น เพื่อสร้างสรรค์งานเต้นในรูปแบบ ของตัวเอง การร้อย ทำเป็น routine ครั้งที่ 2	ฝึกปฏิบัติแบบฝึกหัดทาง การเต้น
8	สรุปและทบทวนบทเรียน	บรรยายและฝึกปฏิบัติ
9	ความหมายของการแปรแถวหรือแพทเทิร์น, ลักษณะและประเภทของ การสร้าง	บรรยายและฝึกปฏิบัติ
10	ฝึกการเขียนและการสร้างแพทเทิร์น(Patten)	บรรยาย
11	สอบปฏิบัติการสร้างแพทเทิร์น	เก็บคะแนนแบบฝึกหัด ทางการเต้น
12	กระบวนการออกแบบท่าเต้น องค์ประกอบการออกแบบท่าเต้น และ ขั้นตอนการสร้างสรรค์งานการแสดง , ความหมายและรูปแบบการเต้น กับอุปกรณ์	บรรยาย
13	สอบปฏิบัติการเต้นกับอุปกรณ์ การสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบท่าเต้น ตามโจทย์ที่ได้รับ องค์ประกอบการสร้างสรรค์งาน	บรรยาย
14	ส่งความคืบหน้างานการแสดงการออกแบบท่าเต้น	เก็บคะแนนแบบฝึกหัด ทางการเต้น
15	การแสดงผลงาน	เก็บคะแนนแบบฝึกหัด ทางการเต้น
16	สอบปลายภาค	เก็บคะแนนแบบฝึกหัด ทางการเต้น

สถานการณ์การเรียนการสอนในรายวิชา CPA 103 ได้เรียนการเต้นในห้องเรียนตั้งแต่ครั้งที่ 1 จนถึงครั้งที่ 8 ก่อนการสอบเก็บคะแนน ดังนั้นจึงต้องปรับการเรียนให้อยู่ในรูปแบบการเรียนเต้นออนไลน์โดยใช้โปรแกรม Zoom การเรียนการสอนจึงถูกปรับให้กระชับ และแทรกกิจกรรม รวมไปถึงเปลี่ยนวิธีการเก็บคะแนนให้กับผู้เรียน

ADDIE Model ( Kruse 2007) ประกอบด้วยขั้นตอน โดยสรุปดังนี้

1. ขั้นวิเคราะห์ (Analyze Phase) เป็นการวิเคราะห์และประเมินความต้องการจำเป็น (Assess and Analyze Needs) ในการพัฒนาหรือแก้ปัญหา

2. ขั้นตอนออกแบบ (Design Phase) เป็นกำรออกแบบวิธีการสอนหรือรูปแบบที่ให้บรรลุเป้าหมาย (Design Instruction)
3. ขั้นพัฒนา (Develop Phase) เป็นการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน (Develop Materials)
4. ขั้นนำไปใช้ (Implement Phase) เป็นการนำนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นไปใช้ ประกอบด้วย การวางแผนในการบริหารจัดการในการนำแผนการจัดการเรียนการสอนไปใช้ และดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนต่างๆ ที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้
5. ขั้นประเมิน (Evaluate Phase) ประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียนและประสิทธิผล ของสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอน

ครั้งที่	หัวข้อ/รายละเอียดการบรรยาย	กิจกรรมการเรียนการสอน
8	สรุปและทบทวนบทเรียน เป็นการทวนทำเต้น	บรรยายและฝึกปฏิบัติผ่านโปรแกรม zoom
9	ความหมายของการแปรแถวหรือแพทเทิร์น, ลักษณะและประเภทของการเขียนแพทเทิร์น	บรรยายและฝึกปฏิบัติผ่านโปรแกรม zoom
10	ฝึกการเขียนและการสร้างแพทเทิร์น (Patten)	บรรยายและฝึกปฏิบัติผ่านโปรแกรม zoom
11	ให้โจทย์การสร้างแพทเทิร์น	บรรยายและฝึกปฏิบัติผ่านโปรแกรม zoom
12	ความหมายและรูปแบบการเดินคั่นสด (Improvisation)	บรรยายและฝึกปฏิบัติผ่านโปรแกรม zoom
13	สอบปฏิบัติ (Improvisation)	บรรยายและฝึกปฏิบัติผ่านโปรแกรม zoom
14	กระบวนการออกแบบทำเต้น องค์ประกอบการออกแบบทำเต้น และขั้นตอนการสร้างสรรค้งานการแสดง	บรรยายและฝึกปฏิบัติผ่านโปรแกรม zoom
15	การสร้างสรรค้งานการออกแบบทำเต้นตาม โจทย์ที่ได้รับ องค์ประกอบการสร้างสรรค้งาน	เก็บคะแนนแบบฝึกหัดทางการเดินบรรยายและฝึกปฏิบัติผ่านโปรแกรม zoom
16	ให้นักศึกษานำเสนอหลักการสร้างสรรค้งานการแสดง	การสอบปลายภาคเป็นการเก็บคะแนนจากการส่งวิดีโอการเดินและรายงานการออกแบบการแสดง

### ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism)

เป็นการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ทฤษฎี Constructionism มีสาระสำคัญที่ว่าความรู้ไม่ใช่มาจากการสอนของครูหรือผู้สอนเพียงฝ่ายเดียว แต่ความรู้เกิดขึ้นและถูกสร้างโดยผู้เรียนเอง การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้เรียนได้ลงมือกระทำด้วยตนเอง (Learning by Doing) บ่งบอกว่า การจะให้การศึกษาแก่เด็กขึ้นอยู่กับว่าเรามีความเชื่อที่ว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างไรถ้าหากเราเชื่อว่าความรู้เกิดจากการที่เด็กพยายามจะสร้างความรู้ขึ้นเองการให้การศึกษาที่จะต้องประกอบด้วยการดึงเอาความรู้ที่ออกมาจากเด็กด้วยการขอให้เด็กทำกิจกรรมต่างๆ หรือตอบคำถามที่จะใช้ความรู้ที่เด็กมีและให้โอกาสเด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จะทำให้เกิดกระบวนการ สร้างความรู้ในทางตรงข้ามถ้าเราเชื่อว่าความรู้เกิดขึ้นจากประสบการณ์ภายนอกการให้ การศึกษาจะต้องประกอบด้วยการให้ประสบการณ์ที่ถูกต้องกับเด็กแสดงให้เด็กเห็นถึงวิธีที่ถูกต้องที่จะทำ กิจกรรมต่างๆ หรือบอกคำตอบที่ถูกต้องให้กับเด็ก วิธีนี้คือการศึกษาในสมัยก่อนนั่นเองซึ่งมาร์ท แพปเพิร์ต (Papert) ได้กล่าวว่าการศึกษาที่ดีไม่ได้มาจากการหาวิธีการสอนที่ดีให้ครูสอนเด็กแต่มาจากการให้โอกาสที่ดีที่เด็กจะได้ สร้างความรู้การเรียนรู้ที่ดีจะเกิดขึ้นได้ถ้าหากเด็กได้มีส่วนร่วมในการสร้างสิ่งที่มีความหมาย ยกตัวอย่างเช่น โครงการงาน ต่างๆ ของนักเรียนที่คิดค้นขึ้นเองจากการรวมกันเป็นกลุ่ม เช่น โครงการงานวิทยาศาสตร์ โครงการงานภาษาไทย โครงการประดิษฐ์สิ่งของที่เหลือใช้ เป็นต้น

## 5. สรุป

การปรับการเรียนการสอนในรายวิชา cpa103 พื้นฐานการเดิน ด้วยวิธีการสอนเต็มออนไลน์ผ่านระบบ zoom ตามข้อกำหนดของทางมหาวิทยาลัย และจากการทำแบบสอบถามและการสัมภาษณ์นักศึกษาในชั้นเรียน โดยอาจารย์ผู้สอนผลการสำรวจพบว่า การเรียนการสอนเต็มพื้นฐานในห้องเรียนได้ความรู้มากกว่าการเรียนเต็มออนไลน์ด้วยระบบ zoom การต่อทำเต็มผ่านระบบ zoom ไม่มีประสิทธิภาพ เพราะเนื่องจากปัญหาของระบบ zoom สัญญาณอินเทอร์เน็ต ทำให้ภาพกับเสียงมีความขัดข้องเป็นอย่างมาก เสียงที่เกิดจากผู้สอน จะมีความดีเลย์ไปยังผู้เรียน และการมองท่าเดินจากทางระบบจะมีความงงในเรื่องของทิศทาง องศาของท่า

## 6. ข้อเสนอแนะ

รายวิชา CPA103 พื้นฐานการเดิน การที่ต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนเป็นออนไลน์ และเนื่องจากเป็นวิชาเน้นการปฏิบัติผู้สอนจะต้องเตรียมความพร้อมในเรื่องของสื่อวิดีโอ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถดูย้อนหลังได้ และควรมีทั้งที่เป็นกาอธิบายที่ละเอียด และการร้อยเรียงทำเป็น Routine

## 7. เอกสารอ้างอิง

- กฤษณา สกขมาณ. (2554). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาการสื่อสารภาษาอังกฤษธุรกิจ โดยการใช้ การสอนแบบ E-Learning*. รายงานการวิจัย เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน, ศูนย์พัฒนาการวิจัย, มหาวิทยาลัย ศรีปทุม, กรุงเทพมหานคร.
- ปรัชญา เปี่ยมการณ. (2563). *เมื่อห้องเรียนเปลี่ยนเป็นหน้าจอ*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 20 ตุลาคม 2563 ปี, จาก: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=10216571223689707&set=a.1603562605607>.



วิมณทนา หงษ์พานิช. (2560). ผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ วิชาวิทยาศาสตร์  
พื้นฐาน 2 เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์และการทำงานเป็นทีมสำหรับนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัย  
ธุรกิจบัณฑิต

ทิตนา แจมมณี. (2545). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

\_\_\_\_\_. (2554). ศาสตร์การสอน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

การวิเคราะห์องค์ประกอบศักยภาพบุคลากรด้านไอที  
เพื่อรองรับการเปลี่ยนผ่านสู่มหาวิทยาลัยดิจิทัล

COMPOSITIONAL ANALYSIS OF IT STAFF COMPETENCIES  
FOR DIGITAL TRANSFORMATION OF UNIVERSITY

ดำรงค์ สุขเกิด

วิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

E-mail: damrong.suk@dome.tu.ac.th

อรพรรณ คงมาลัย

วิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

E-mail: korapan@tu.ac.th

**บทคัดย่อ**

การวิจัยเชิงสำรวจนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบศักยภาพบุคลากรด้านไอทีเพื่อรองรับการเปลี่ยนผ่านสู่มหาวิทยาลัยดิจิทัล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ บุคลากรด้านไอที มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จำนวน 149 คน โดยการสำรวจเก็บข้อมูลทุกหน่วยประชากร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามความคิดเห็นผ่านช่องทางออนไลน์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ กำหนดองค์ประกอบปัจจัยศักยภาพบุคลากรด้านไอทีเพื่อรองรับการเปลี่ยนผ่านสู่มหาวิทยาลัยดิจิทัลเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ทักษะดิจิทัล บริบทการเรียนรู้ดิจิทัล ความสำเร็จ โครงการจ้างงานภายนอกด้านไอที และการเปลี่ยนผ่านสู่มหาวิทยาลัยดิจิทัล รวมทั้งสิ้น 49 ตัวแปร ดำเนินการสกัดองค์ประกอบด้วยวิธีวิเคราะห์องค์ประกอบหลักและการหมุนแกน องค์ประกอบแบบตั้งฉากจากวิธีแมกซ์ จากการศึกษาพบว่าปัจจัยด้านทักษะดิจิทัลสามารถจัดได้ 5 องค์ประกอบ ส่วนปัจจัยด้านบริบทการเรียนรู้ดิจิทัล ได้ผล 3 องค์ประกอบ ปัจจัยด้านความสำเร็จโครงการจ้างงานภายนอกด้านไอทีได้ผล 1 องค์ประกอบ และ ปัจจัยด้านการเปลี่ยนผ่านสู่มหาวิทยาลัยดิจิทัล ได้ผล 1 องค์ประกอบ

**คำสำคัญ:** การวิเคราะห์องค์ประกอบ, บุคลากรด้านไอที, สมรรถนะ, การเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล, มหาวิทยาลัยดิจิทัล

**ABSTRACT**

This exploratory research aims to analyze the potential components of IT staff to support the transition to digital universities. The samples used in the study are 149 IT staff of Kasetsart University. The survey collected data from all demographic units. A tool used in the research is to conduct online feedback questionnaires and to analyze data by using exploratory factor analysis. This study defines the potential components of IT staff into four areas: 1) Digital Skills; 2) Digital Learning Context; 3) IT Outsourcing Success and; 4) Digital Transformation of University. In addition, 49 variables in this study are processed to extract components by

analyzing principal components and rotating the varimax perpendicular elements. Finally, this research results show that the Digital Skills factors can be organized into five components while the Digital Learning Context, IT Outsourcing Success, and Digital Transformation of University factors are contained three elements, one element, and one element respectively.

**Keywords:** Factor Analysis, IT Staff, Competency, Digital Transformation, Digital University

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ได้สนับสนุนการขับเคลื่อนนโยบายยุทธศาสตร์ของการพัฒนา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ให้ก้าวไปสู่การเป็น 6U ตามนโยบายสภามหาวิทยาลัย โดยมียุทธศาสตร์ Digital KU เป็นตัวขับเคลื่อนมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ให้ก้าวสู่การเป็นมหาวิทยาลัยดิจิทัล ซึ่งเป็นการนำระบบไอทีมาใช้ในการขับเคลื่อนมหาวิทยาลัยให้เป็นมหาวิทยาลัยระดับโลก (World Class University) ตามวิสัยทัศน์ 6U (มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2563)

การจัดทำแผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ปี พ.ศ. 2560-2564 ได้มีการสำรวจสถานภาพปัจจุบันของเทคโนโลยีสารสนเทศของมหาวิทยาลัยพบว่าระบบเทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ มีการชำรุดเสียหาย ไม่เพียงพอต่อความต้องการใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพ และขาดการบำรุงรักษาตามมาตรฐานอย่างสม่ำเสมอ เนื่องจากบุคลากรด้านไอทีขาดองค์ความรู้ที่เพียงพอในการดูแลรักษาและช่วยเหลือผู้ใช้งานระบบ ผลสืบเนื่องมาจากการได้รับการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่ยังไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอจากผู้รับจ้างงานภายนอก การขาดแคลนเทคโนโลยีและบุคลากรด้านไอทีในการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องการความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน จึงเป็นความท้าทาย มหาวิทยาลัยต้องปรับตัวด้วยการใช้กลยุทธ์การจ้างงานภายนอกในการพัฒนาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ บุคลากรด้านไอทีเป็นบุคลากรกลุ่มหนึ่งขององค์กรที่เป็นผู้เกี่ยวข้องในการดำเนินงานโครงการจ้างงานภายนอกด้านไอทีที่มีความสำคัญจะเห็นได้จากในทุกขั้นตอนในการดำเนินงานโครงการจ้างงานภายนอกด้านไอทีจะมีบุคลากรด้านไอทีเข้ามาเกี่ยวข้อง

ในช่วงปลายปี 2562 ได้ปรากฏวิกฤตการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ซึ่งมีการติดเชื้อไวรัสนี้ได้โดยง่ายผ่านทางหายใจทำให้มีจำนวนผู้ติดเชื้อและผู้เสียชีวิตทั่วโลกเป็นจำนวนมากจนรัฐบาลนานาชาติจำเป็นต้องประกาศสถานการณ์ฉุกเฉินและปิดประเทศเป็นการชั่วคราว อย่างไรก็ตามวิกฤตการณ์ดังกล่าวก็ไม่สามารถหยุดโลกในยุคโลกาภิวัตน์ การติดต่อสื่อสารระหว่างกันและการค้าระหว่างประเทศยังคงสามารถดำเนินต่อไป เนื่องจากมีการวางโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารรองรับไว้แล้ว แต่สถานการณ์วิกฤตก็ได้ทวีความสำคัญของเทคโนโลยีสารสนเทศเพิ่มสูงขึ้น เมื่อวิกฤตการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ระลอกแรกเริ่มคลี่คลายลงหลายภาคส่วนเริ่มพูดถึง “ความปกติใหม่” หรือ “New Normal” ภาคการศึกษาที่เป็นอีกหนึ่งภาคส่วนที่เกิดการปรับตัวครั้งใหญ่ในประเทศไทยและทั่วโลก โดยเฉพาะการปิดมหาวิทยาลัยที่ห้าให้ต้องหันมาใช้ในการเรียนการสอนทางไกลอย่างเร่งด่วนผ่านช่องทางออนไลน์และการดำเนินกิจกรรมทางการศึกษาอื่นๆ ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้หลายคนคิดว่า เมื่อโควิด-19 ผ่านไป การเรียนรู้ทางไกลและการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้จะกลายเป็นความปกติใหม่ของการศึกษาไทย (สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย, 2563)

ดังนั้น มหาวิทยาลัยจึงจำเป็นต้องเตรียมความพร้อมบุคลากรด้านไอที โดยการพัฒนาศมรรถนะเพื่อยกระดับศักยภาพบุคลากรไอที ทั้งองค์ความรู้และทักษะการทำงานให้รองรับการเปลี่ยนผ่านสู่การเป็น

มหาวิทยาลัยดิจิทัลและความปกติใหม่ที่เป็นที่ต้องการของการศึกษาที่มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพิ่มสูงขึ้นมากกว่าเดิมอย่างเป็นปกติ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาองค์ประกอบศักยภาพบุคลากรด้านไอทีเพื่อรองรับการเปลี่ยนผ่านสู่มหาวิทยาลัยดิจิทัล

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาองค์ประกอบศักยภาพบุคลากรด้านไอทีเพื่อรองรับการเปลี่ยนผ่านสู่มหาวิทยาลัยดิจิทัล โดยวิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

**3.1.1. ทักษะดิจิทัล** บุคลากรที่มีระดับทักษะสูงด้านดิจิทัลจะสร้างประโยชน์ให้กับองค์กรที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว ทักษะหลักด้านดิจิทัลที่จะทำให้บุคคลมีความเป็นมืออาชีพในการทำงาน ได้แก่ การร่วมมือกัน การคิดเชิงวิพากษ์ การริเริ่มสร้างสรรค์ และการแก้ไขปัญหา ที่มีความน่าเชื่อถือ ทั้งทางทฤษฎีและทางปฏิบัติ ซึ่งชี้วัดทักษะด้านดิจิทัล (van Laar, E., van Deursen, A., van Dijk, J. & de Haan, J., 2018) การเรียนรู้เชิงดิจิทัลสามารถเป็นตัวขับเคลื่อนในการพัฒนาทักษะต่างๆ เพื่อเสริมสร้างให้เกิดการเปลี่ยนผ่านเชิงดิจิทัลขององค์กรที่จำเป็นสำหรับองค์กรที่มีการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลเกิดขึ้น ได้แก่ ปัญญาประดิษฐ์ การใช้หุ่นยนต์ การเชื่อมต่อทุกสิ่งกับอินเทอร์เน็ต และการแปลงกระบวนการทำงานไปเป็นดิจิทัล (Sousa, M. J. & Rocha, A., 2019; Osmundsen, K., 2020)

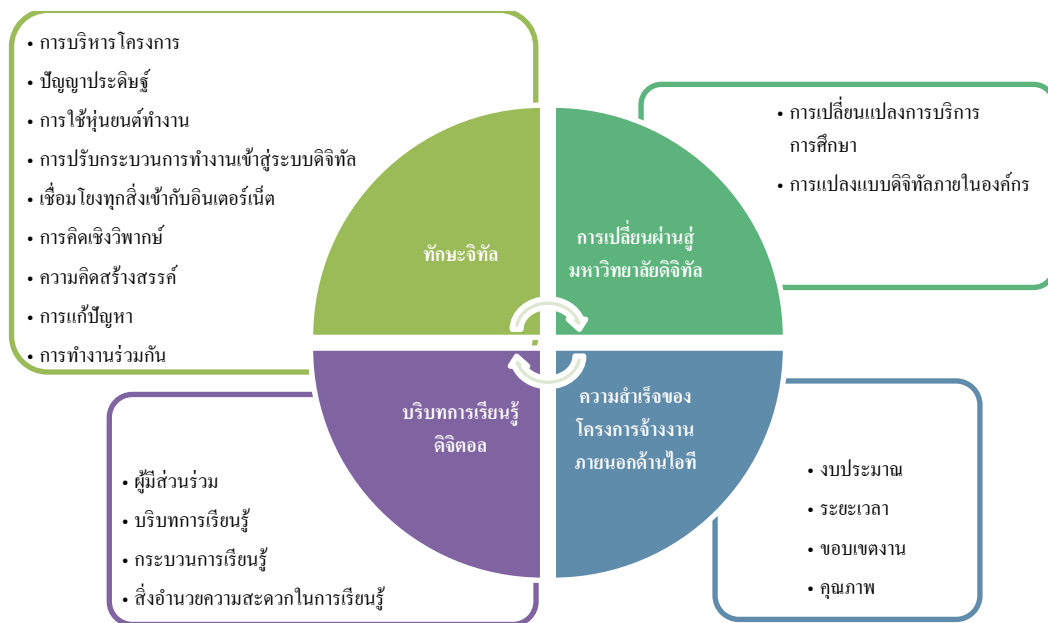
**3.1.2. บริบทการเรียนรู้ดิจิทัล** แนวคิดหลักการถ่ายโอนความรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยการเปลี่ยนแปลงแบบดิจิทัล ความรู้ใหม่แบบดิจิทัลร่วมกับกระบวนการถ่ายโอนความรู้แบบดิจิทัลที่ผสมผสานกัน ช่วยให้งานมีการจัดการที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น (Stoyanov, T., 2017) แนวปฏิบัติในการทำงานในองค์กรด้วยความร่วมมือกันระหว่างบุคลากรด้านไอทีในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน ซึ่งจะเห็นได้ว่าความรู้เฉพาะบุคคลมีความสำคัญต่อการถ่ายโอนความรู้ (Szulanski, G., 1996) การดำเนินการโครงการจำเป็นต้องทำความเข้าใจอุปสรรคต่างๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นระหว่างกระบวนการพัฒนาระบบงานเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้แก่ อุปสรรคที่เกี่ยวข้องกับตัวบุคคล กระบวนการ และบริบท (Distanont, A., Haapasalo, H., Vaananen, M. & Lehto, J., 2012) การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีปรับปรุงคุณภาพการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมมีติของการเรียนรู้ดิจิทัลประกอบด้วยผู้มีส่วนร่วม บริบทการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ และการอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Sousa, M. J. & Rocha, A., 2019; Dalkir, K., 2017)

**3.1.3. ความสำเร็จของโครงการจ้างงานภายนอกด้านไอที** การที่องค์กรจำนวนมากหันมาใช้บริการจัดจ้างคนภายนอกเป็นแนวความคิดริเริ่มทางธุรกิจที่สำคัญ เนื่องจากสามารถลดต้นทุนได้อย่างมีประสิทธิภาพและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน (Xi, X., Xu, Y. & Todo, H., 2013) การจัดจ้างคนภายนอกได้พัฒนาขึ้นจากแนวของความร่วมมือความไว้วางใจด้านศักยภาพด้านความรู้ความสามารถและการควบคุมกระบวนการ (Hätönen, J. & Eriksson, T., 2009) ทั้งนี้จากที่ได้ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทำให้พบว่าสิ่งที่เป็นปัจจัยสู่ความสำเร็จของการดำเนินการโครงการจ้างงานภายนอกด้านไอทีประกอบด้วยปัจจัยด้านงบประมาณ (Greaver, M. F., Association, A. M. & Books24x7, I., 1999; Harland, C., Knight, L., Lamming, R. & Walker, H., 2005) ระยะเวลา ขอบเขตงาน และคุณภาพ (Larson, E. W. & Gray, C. F., 2011)

**3.1.4. การเปลี่ยนผ่านสู่มหาวิทยาลัยดิจิทัล** ความพร้อมในปัจจุบันของมหาวิทยาลัยในการแปลงระบบดิจิทัลของกระบวนการและความท้าทายที่มหาวิทยาลัยต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลของกระบวนการ ความสำคัญเกี่ยวข้องกับระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในระหว่างกระบวนการสอน รวมถึงกิจกรรมการบริหารที่เปิดการสื่อสารขึ้นสูงระหว่างสถาบัน นักศึกษา นักวิชาการ และเจ้าหน้าที่ธุรการ ตลอดจนกระบวนการเครือข่ายภายในและภายนอกอื่นๆ (Limani, Y., Hajrizi, E., Stapleton, L. & Retkoceri, M., 2019) จุดมุ่งหมายโดยรวมของการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลในมหาวิทยาลัยประกอบด้วย การเปลี่ยนแปลงด้านกระบวนการดำเนินงานภายในและด้านการบริการการศึกษา รูปแบบที่ผสมผสานร่วมกันเป็นรูปแบบการศึกษาใหม่ สำหรับกลุ่มเป้าหมายใหม่ของมหาวิทยาลัยร่วมกับการแปลงที่เป็นดิจิทัลของกระบวนการดำเนินงานที่เกี่ยวข้อง (Sandkuhl, K. & Lehmann, H., 2017; Osmundsen, K., Iden, J. & Bygstad, B., 2018; Agushi, G., 2019)

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการทบทวนวรรณกรรม ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยสามารถกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยสำหรับการศึกษาระยะห้องปฏิบัติการประกอบศึกษาบุคลากรด้านไอทีเพื่อรองรับการเปลี่ยนผ่านสู่มหาวิทยาลัยดิจิทัล ประกอบด้วยปัจจัย 4 ด้าน รายละเอียดดังแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

ตัวแปรที่นำมาศึกษาสามารถจัดเข้ากลุ่มองค์ประกอบเชิงสำรวจศักยภาพบุคลากรด้านไอทีเพื่อรองรับการเปลี่ยนผ่านสู่มหาวิทยาลัยดิจิทัล

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

แบบแผนการวิจัยในการศึกษาเพื่อหาคำตอบของงานวิจัยประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) การศึกษาความสำคัญของปัญหา 2) การกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย 3) การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย 4) การเก็บรวบรวมข้อมูล และ 5) การวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการวิจัย

### 4.2 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรเป็นบุคลากรด้านไอทีของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โดยคัดเลือกกลุ่มประชากรตัวอย่างด้วยวิธีเฉพาะเจาะจง ซึ่งเป็นบุคลากรที่ปฏิบัติงานอยู่ในตำแหน่งเจ้าหน้าที่ระบบงานคอมพิวเตอร์ ช่างเครื่องคอมพิวเตอร์ และนักวิชาการคอมพิวเตอร์ รวมทั้งหมด 149 คน (กองการเจ้าหน้าที่ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2563)

### 4.3 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามความคิดเห็นออนไลน์ แบบมาตรวัดอันดับ โดยใช้วิธีประเภทมาตรประมาณค่าแบบ Likert scale (Likert, R. & ., M.-H., 1967) มาตรวัด 5 อันดับ ผ่านการทดสอบคุณภาพของเครื่องมือด้วยการทดสอบความเที่ยงตรง โดยผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องของ 5 ท่าน ประเมินหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence : IOC) ของแต่ละปัจจัย ซึ่งอยู่ในช่วง 0.716 – 0.952 ผ่านเกณฑ์มีค่ามากกว่า 0.5 (Rovinelli, R. J. & Hambleton, R. K., 1977) และทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถามโดยนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 30 ชุด นำมาวิเคราะห์ได้ค่า Cronbach's Alpha (Cronbach, L., 1951) เท่ากับ 0.945 ผ่านเกณฑ์การทดสอบมีค่ามากกว่า 0.7 (Nunnally J.C., 1978)

### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากบุคลากรด้านไอทีของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ผ่านช่องทางออนไลน์ และการเก็บรวบรวมข้อมูลทัศนคติผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมจากการศึกษาค้นคว้าจากหนังสือทฤษฎี เอกสารงานวิจัย และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับบริบทงานวิจัย

### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลวิจัยประกอบด้วย การวิเคราะห์เชิงพรรณนาเพื่ออธิบายลักษณะของข้อมูลและการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ ในปัจจัยแต่ละด้านตามกรอบแนวคิดในการวิจัย โดยใช้หลักสถิติการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis : EFA) สถิติองค์ประกอบด้วยเทคนิคการวิเคราะห์องค์ประกอบหลัก (Principal Component Analysis : PCA) และทำการหมุนแกนองค์ประกอบตั้งฉากด้วยวิธีแบบแวนริแมกซ์ (Varimax rotation)

## 5. ผลการวิจัย

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยจากผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 149 คน พบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 67.10 อายุระหว่าง 31-40 ปี คิดเป็นร้อยละ 43.60 การศึกษาระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 74.50 ตำแหน่งนักวิชาการคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 85.90 อายุการทำงาน 10 ปีขึ้นไป คิดเป็น

ร้อยละ 46.30 และสังกัดหน่วยงานบางเขน คิดเป็นร้อยละ 68.13 หลังจากนั้นได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ ได้ผลการวิเคราะห์และการสกัดองค์ประกอบของปัจจัยแต่ละด้าน ดังนี้

5.1 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยด้านทักษะดิจิทัล (1) พิจารณาความเหมาะสมของชุดข้อมูลตัวแปรพบว่า Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy (KMO) มีค่าเท่ากับ 0.872 เป็นไปตามเกณฑ์มีค่าไม่น้อยกว่า 0.5 และจากผลการวิเคราะห์ Bartlett's Test of Sphericity พบว่าตัวแปรมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.000 สามารถนำไปวิเคราะห์องค์ประกอบต่อไปได้ (2) ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบหลักพบว่าค่าอธิบายความแปรปรวนของตัวแปร (Communality) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.612-0.872 เป็นไปตามเกณฑ์มีค่าไม่น้อยกว่า 0.5 มีความเป็นไปได้ในการจัดตัวแปรเข้าองค์ประกอบ (3) ผลจากการหมุนแกนองค์ประกอบตั้งฉากด้วยวิธีแบบแวนริแมกซ์ (Varimax) ตัวแปรที่จัดเข้าองค์ประกอบมีค่าอยู่ระหว่าง 0.635-0.872 เป็นไปตามเกณฑ์มีค่าไม่น้อยกว่า 0.5 และ (4) เมื่อพิจารณาผลค่าไอเกน (Eigenvalues) ขององค์ประกอบ (Component) ที่มีค่าตั้งแต่ 1 พบว่าตัวแปรทั้งหมด 25 ตัวแปรที่นำมาวิเคราะห์สามารถจัดกลุ่มได้ 5 องค์ประกอบ ซึ่งสามารถอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรทั้งหมดได้ร้อยละ 73.921 รายละเอียดตามตารางที่ 1 หลังจากนั้นได้ทำการตั้งชื่อขององค์ประกอบที่ได้ให้สอดคล้องกับตัวแปรในแต่ละกลุ่มองค์ประกอบของด้านทักษะดิจิทัล รายละเอียดตามตารางที่ 2

5.2 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยด้านบริบทการเรียนรู้ดิจิทัล (1) พิจารณาความเหมาะสมของชุดข้อมูลตัวแปรพบว่า KMO มีค่าเท่ากับ 0.857 เป็นไปตามเกณฑ์มีค่าไม่น้อยกว่า 0.5 และจากผลการวิเคราะห์ Bartlett's Test of Sphericity พบว่าตัวแปรมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.000 สามารถนำไปวิเคราะห์องค์ประกอบต่อไปได้ (2) ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบหลักพบว่าค่าอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรมีค่าอยู่ระหว่าง 0.604-0.889 เป็นไปตามเกณฑ์มีค่าไม่น้อยกว่า 0.5 มีความเป็นไปได้ในการจัดตัวแปรเข้าองค์ประกอบ (3) ผลจากการหมุนแกนองค์ประกอบตั้งฉากด้วยวิธีแบบแวนริแมกซ์ ตัวแปรที่จัดเข้าองค์ประกอบมีค่าอยู่ระหว่าง 0.614-0.913 เป็นไปตามเกณฑ์มีค่าไม่น้อยกว่า 0.5 และ (4) เมื่อพิจารณาผลค่าไอเกนขององค์ประกอบที่มีค่าตั้งแต่ 1 พบว่าตัวแปรทั้งหมด 11 ตัวแปรที่นำมาวิเคราะห์สามารถจัดกลุ่มได้ 3 องค์ประกอบ ซึ่งสามารถอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรทั้งหมดได้ร้อยละ 76.822 รายละเอียดตามตารางที่ 1 หลังจากนั้นได้ทำการตั้งชื่อขององค์ประกอบที่ได้ให้สอดคล้องกับตัวแปรในแต่ละกลุ่มองค์ประกอบของด้านบริบทการเรียนรู้ดิจิทัล รายละเอียดตามตารางที่ 2

5.3 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยด้านความสำเร็จของโครงการจ้างงานภายนอกด้านไอที (1) พิจารณาความเหมาะสมของชุดข้อมูลตัวแปรพบว่า KMO มีค่าเท่ากับ 0.830 เป็นไปตามเกณฑ์มีค่าไม่น้อยกว่า 0.5 และจากผลการวิเคราะห์ Bartlett's Test of Sphericity พบว่าตัวแปรมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.000 สามารถนำไปวิเคราะห์องค์ประกอบต่อไปได้ (2) ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบหลักพบว่าค่าอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรมีค่าอยู่ระหว่าง 0.639-0.902 เป็นไปตามเกณฑ์มีค่าไม่น้อยกว่า 0.5 มีความเป็นไปได้ในการจัดตัวแปรเข้าองค์ประกอบ (3) ผลจากการหมุนแกนองค์ประกอบตั้งฉากด้วยวิธีแบบแวนริแมกซ์ ตัวแปรที่จัดเข้าองค์ประกอบมีค่าอยู่ระหว่าง 0.799-0.950 เป็นไปตามเกณฑ์มีค่าไม่น้อยกว่า 0.5 และ (4) เมื่อพิจารณาผลค่าไอเกนขององค์ประกอบที่มีค่าตั้งแต่ 1 พบว่าตัวแปรทั้งหมด 8 ตัวแปรที่นำมาวิเคราะห์สามารถจัดกลุ่มได้ 1 องค์ประกอบ ซึ่งสามารถอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรทั้งหมดได้ร้อยละ 82.299 รายละเอียดตามตารางที่ 1 หลังจากนั้นได้ทำการตั้งชื่อขององค์ประกอบที่ได้ให้สอดคล้องกับตัวแปรกลุ่มองค์ประกอบของด้านความสำเร็จของโครงการจ้างงานภายนอกด้านไอที รายละเอียดตามตารางที่ 2

5.4 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยด้านการเปลี่ยนผ่านสู่มหาวิทยาลัยดิจิทัล (1) พิจารณาความเหมาะสมของชุดข้อมูลตัวแปรพบว่า KMO มีค่าเท่ากับ 0.857 เป็นไปตามเกณฑ์มีค่าไม่น้อยกว่า 0.5 และจากผลการวิเคราะห์ Bartlett's Test of Sphericity พบว่าตัวแปรมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.000 สามารถนำไปวิเคราะห์องค์ประกอบต่อไปได้ (2) ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบหลักพบว่าค่าอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรมีค่าอยู่ระหว่าง 0.785-0.905 เป็นไปตามเกณฑ์มีค่าไม่น้อยกว่า 0.5 มีความเป็นไปได้ในการจัดตัวแปรเข้าองค์ประกอบ (3) ผลจากการหมุนแกนองค์ประกอบตั้งฉากด้วยวิธีแบบแวร์แมกซ์ ตัวแปรที่จัดเข้าองค์ประกอบมีค่าอยู่ระหว่าง 0.886-0.951 เป็นไปตามเกณฑ์มีค่าไม่น้อยกว่า 0.5 และ (4) เมื่อพิจารณาผลค่าไอเกนขององค์ประกอบที่มีค่าตั้งแต่ 1 พบว่าตัวแปรทั้งหมด 5 ตัวแปรที่นำมาวิเคราะห์สามารถจัดกลุ่มได้ 1 องค์ประกอบ ซึ่งสามารถอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรทั้งหมดได้ร้อยละ 84.871 รายละเอียดตามตารางที่ 1 หลังจากนั้นได้ทำการตั้งชื่อขององค์ประกอบที่ได้ให้สอดคล้องกับตัวแปรกลุ่มองค์ประกอบของด้านการเปลี่ยนผ่านสู่มหาวิทยาลัยดิจิทัล รายละเอียดตามตารางที่ 2

ตารางที่ 1 ผลจากการหมุนแกนองค์ประกอบตั้งฉากด้วยวิธีแบบแวร์แมกซ์ (Varimax)

Component	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings		
	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %
1.1	12.659	50.638	50.638	12.659	50.638	50.638
1.2	2.179	8.718	59.355	2.179	8.718	59.355
1.3	1.448	5.790	65.145	1.448	5.790	65.145
1.4	1.119	4.477	69.622	1.119	4.477	69.622
1.5	1.075	4.299	73.921	1.075	4.299	73.921
2.1	5.727	52.063	52.063	5.727	52.063	52.063
2.2	1.562	14.201	66.264	1.562	14.201	66.264
2.3	1.161	10.558	76.822	1.161	10.558	76.822
3.1	6.584	82.299	82.299	6.584	82.299	82.299
4.1	4.244	84.871	84.871	4.244	84.871	84.871

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (EFA)

ด้าน	องค์ประกอบ	ตัวแปร
1. ทักษะดิจิทัล	1.1 การบริหารโครงการและกระบวนการทำงานเข้าสู่ระบบดิจิทัล	I1 I2 I3 I10 I11 I12 I13 I14 I15
	1.2 การแก้ไขปัญหาและการทำงานร่วมกัน	I22 I23 I24 I25
	1.3 การใช้หุ่นยนต์ทำงาน	I7 I8
	1.4 ความคิดสร้างสรรค์	I19 I20
	1.5 การคิดเชิงวิพากษ์	I17 I18
2. บริบทการเรียนรู้ดิจิทัล	2.1 บริบทการเรียนรู้และสิ่งอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้	I29 I30 I31 I35 I36
	2.2 กระบวนการเรียนรู้	I32 I33 I34
	2.3 ผู้มีส่วนร่วม	I26 I27 I28



## ตารางที่ 2 (ต่อ)

ด้าน	องค์ประกอบ	ตัวแปร
3. ความสำเร็จของโครงการจ้างงานภายนอกด้านไอที	3.1 ความสำเร็จโครงการจ้างงานภายนอกด้านไอที	I37 I38 I39 I40 I41 I42 I43 I44
4. การเปลี่ยนผ่านสู่มหาวิทยาลัยดิจิทัล	4.1 การเปลี่ยนผ่านสู่มหาวิทยาลัยดิจิทัล	I45 I46 I47 I48 I49

จากองค์ประกอบที่ได้ตามตารางที่ 2 สามารถอธิบายความหมายได้ดังต่อไปนี้ (1.1) การบริหารโครงการและกระบวนการทำงานเข้าสู่ระบบดิจิทัล คือ การพัฒนาบุคลากรด้านไอทีให้มีทักษะการบริหารโครงการและการเปลี่ยนกระบวนการทำงานสู่รูปแบบดิจิทัลควบคู่กันไปและทักษะก็จะสนับสนุนซึ่งกันและกัน ให้โครงการเป็นไปตามความต้องการ (1.2) การแก้ไขปัญหาและการทำงานร่วมกัน คือ การพัฒนาบุคลากรด้านไอทีให้มีทักษะการค้นหาวิธีแก้ไขปัญหาผ่านอินเทอร์เน็ตแม้ว่าในตอนแรกจะไม่มีวิธีแก้ไขปัญหาที่ชัดเจนในทันที เนื่องจากมีเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันให้ข้อมูลซึ่งกันและกันที่ช่วยให้การทำงานและการแก้ไขปัญหาที่มีความซับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (1.3) การใช้หุ่นยนต์ทำงาน คือ ทักษะในการใช้หุ่นยนต์ทำงานแทนคนในการจัดการงานปริมาณมาก (1.4) ความคิดสร้างสรรค์ คือ ทักษะในการสร้างแนวคิดที่เป็นนวัตกรรมสำหรับงานที่รับผิดชอบ (1.5) การคิดเชิงวิพากษ์ คือ ทักษะในการใช้การถามคำถามเพื่อทำความเข้าใจมุมมองของคนอื่นและการมีเหตุผลในการพิจารณาเรื่องต่างๆ (2.1) บริบทการเรียนรู้และสิ่งอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ คือ การสนับสนุนจากผู้บริหารมหาวิทยาลัยโดยมีการกำหนดนโยบายที่ชัดเจนในการขับเคลื่อนสู่มหาวิทยาลัยดิจิทัล (2.2) กระบวนการเรียนรู้ คือ การพัฒนาและสนับสนุนบุคลากรด้านไอทีในการจัดทำเอกสารหรือคู่มือขั้นตอนการทำงานต่อการเรียนรู้ดิจิทัลอย่างเป็นระบบรวมทั้งการสนับสนุนการเรียนรู้ดิจิทัลในรูปแบบที่หลากหลายและเหมาะสม (2.3) ผู้มีส่วนร่วม คือ การพัฒนาและสนับสนุนบุคลากรด้านไอทีที่มีความตั้งใจในการเรียนรู้ดิจิทัลด้วยการรวมองค์ความรู้ต่างๆ ที่หลากหลายจากบุคคลภายนอกเข้ามาปรับใช้ได้จริง (3.1) ความสำเร็จโครงการจ้างงานภายนอกด้านไอที คือ การพัฒนาวางแผนออกแบบควบคุมดำเนินการโครงการโดยคำนึงถึงด้านงบประมาณ ระยะเวลา ขอบเขตงาน และคุณภาพ ร่วมกันอยู่ภายใต้ข้อกำหนดของโครงการย่อยและโครงการทั้งหมด (4.1) การเปลี่ยนผ่านสู่มหาวิทยาลัยดิจิทัล คือ การที่มหาวิทยาลัยมีการพัฒนาบริการทางการศึกษารูปแบบใหม่ที่โดดเด่นและปรับเปลี่ยนกระบวนการดำเนินงานภายในองค์กรในรูปแบบดิจิทัลควบคู่กันไปสนับสนุนการให้บริการการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ

## 6. อภิปรายผล

จากวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อศึกษาองค์ประกอบศักยภาพบุคลากรด้านไอทีเพื่อรองรับการเปลี่ยนผ่านสู่มหาวิทยาลัยดิจิทัล โดยวิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ จากสมมติฐานกล่าวไว้ว่าตัวแปรที่นำมาศึกษาสามารถจัดเข้ากลุ่มองค์ประกอบเชิงสำรวจศักยภาพบุคลากรด้านไอทีเพื่อรองรับการเปลี่ยนผ่านสู่มหาวิทยาลัยดิจิทัล ผลการวิจัยพบว่าปัจจัยด้านทักษะดิจิทัลสามารถจัดตัวแปรเข้ากลุ่มได้ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ การบริหารโครงการและกระบวนการทำงานเข้าสู่ระบบดิจิทัล การแก้ไขปัญหาและการทำงานร่วมกัน การใช้หุ่นยนต์ทำงาน ความคิดสร้างสรรค์ และการคิดเชิงวิพากษ์ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าการเปลี่ยนผ่านสู่มหาวิทยาลัยดิจิทัลมีความจำเป็นที่จะต้องมีการดำเนินการโครงการจ้างงานภายนอกด้านไอทีจำนวนมาก เพื่อการพัฒนา

มหาวิทยาลัยไปสู่การเป็นมหาวิทยาลัยดิจิทัล ซึ่งจะต้องพึ่งพานวัตกรรมด้านไอทีที่มีทักษะในการบริหารจัดการ โครงการและมีความเข้าใจในการเปลี่ยนแปลงกระบวนการดำเนินงานไปในรูปแบบที่เป็นดิจิทัลที่มีความซับซ้อน ตลอดจนทักษะการแก้ปัญหาและการทำงานร่วมกัน การคิดเชิงวิพากษ์ ความคิดสร้างสรรค์ ที่ผสมผสานร่วมกัน ใ้ทำงานนั้นสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความร่วมมือกันที่ดีและมีประสิทธิผล ซึ่งสอดคล้องกับ van Laar, E., van Deursen, A., van Dijk, J. & de Haan, J. (2018) ที่กล่าวว่าทักษะหลักด้านดิจิทัลจะทำให้บุคคลมีความเป็นมืออาชีพในการทำงานที่จะทำให้องค์กรมีการเปลี่ยนแปลงดิจิทัลอย่างรวดเร็วประกอบไปด้วยทักษะการร่วมมือกัน การคิดเชิงวิพากษ์ การริเริ่มสร้างสรรค์ และ การแก้ไขปัญหา ที่มีความน่าเชื่อถือทั้งทางทฤษฎีและทางปฏิบัติ ทั้งนี้ ปัจจัยด้านบริบทการเรียนรู้ดิจิทัลสามารถจัดตัวแปรเข้ากลุ่มได้ 3 องค์ประกอบ ได้แก่ บริบทการเรียนรู้และ สิ่งอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ และผู้มีส่วนร่วม ซึ่งสอดคล้องกับ Sousa, M. J. & Rocha, A. (2019) ที่กล่าวว่าการเรียนรู้ในการปรับปรุงคุณภาพการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมในมิติของการเรียนรู้ดิจิทัล ประกอบด้วยผู้มีส่วนร่วม บริบทการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ และการอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้สำหรับมหาวิทยาลัยที่มีแนวคิดหรือกำลังจะเปลี่ยนผ่านสู่ มหาวิทยาลัยดิจิทัล ควรจะมีการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับบุคลากรด้านไอทีในเรื่องของการบริหาร โครงการและ กระบวนการทำงานเข้าสู่ระบบดิจิทัล การแก้ไขปัญหาและการทำงานร่วมกัน การใช้หุ่นยนต์ทำงาน ความคิด สร้างสรรค์ และ การคิดเชิงวิพากษ์ ตลอดจนมีการสนับสนุนด้านบริบทการเรียนรู้ดิจิทัลในโครงการสร้างงาน ภายนอกด้านไอที ประกอบด้วยการสนับสนุนด้านบริบทการเรียนรู้และสิ่งอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ และ ผู้มีส่วนร่วม เพื่อความพร้อมในการขับเคลื่อนนโยบายการเปลี่ยนผ่านไปสู่การเป็น มหาวิทยาลัยดิจิทัลอย่างเต็มขีดความสามารถและมีความได้เปรียบในการแข่งขัน

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไปควรมีการศึกษาเพิ่มเติมจากมุมมองของผู้เชี่ยวชาญที่เป็นผู้บริหาร ระดับสูงและบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการขับเคลื่อนการเปลี่ยนผ่านสู่มหาวิทยาลัยดิจิทัลกลุ่มอื่นด้วย รวมทั้ง ทบทวนวรรณกรรมด้านการเปลี่ยนผ่านสู่มหาวิทยาลัยดิจิทัลและทักษะดิจิทัลเพิ่มเติม เพื่อให้ได้ผลการศึกษา ที่ครบถ้วนมากยิ่งขึ้น

## 8. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์และทุกท่านที่เกี่ยวข้องให้การสนับสนุนในการศึกษาวิจัยครั้งนี้

## 9. เอกสารอ้างอิง

Agushi, G. (2019). *Understanding the Digital Transformation Approach – A Case of Slovenian Enterprises*.

Cronbach, L. (1951). Coefficient Alpha and Internal Structure of Tests. *Psychometrika*, 16, 297-334. doi:

10.1007/BF02310555

Dalkir, K. (2017). *Knowledge management in theory and practice*: MIT press.

- Distanont, A., Haapasalo, H., Vaananen, M. & Lehto, J. (2012). The Engagement between Knowledge Transfer and Requirements Engineering. *International Journal of Management, Knowledge and Learning*, 1.
- Greaver, M. F., Association, A. M. & Books24x7, I. (1999). *Strategic Outsourcing: A Structured Approach to Outsourcing Decisions and Initiatives*: AMACOM.
- Harland, C., Knight, L., Lamming, R. & Walker, H. (2005). Outsourcing: Assessing the Risks and Benefits for Organisations, Sectors and Nations. *International Journal of Operations & Production Management*, 25, 831-850. doi: 10.1108/01443570510613929
- Hätönen, J. & Eriksson, T. (2009). 30+ years of research and practice of outsourcing – Exploring the past and anticipating the future. *Journal of International Management*, 15(2), 142-155. doi: <https://doi.org/10.1016/j.intman.2008.07.002>
- Larson, E. W. & Gray, C. F. (2011). Project management: The managerial process.
- Likert, R. & ., M.-H. (1967). *The Human Organization: Its Management and Value*: McGraw-Hill.
- Limani, Y., Hajrizi, E., Stapleton, L. & Retkoceri, M. (2019). Digital Transformation Readiness in Higher Education Institutions (HEI): The Case of Kosovo. *IFAC-PapersOnLine*, 52(25), 52-57. doi: <https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2019.12.445>
- Nunnally, J. C. & Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric Theory*: McGraw-Hill.
- Osmundsen, K. (2020). *Competences for Digital Transformation: Insights from the Norwegian Energy Sector*.
- Osmundsen, K., Iden, J. & Bygstad, B. (2018). *DIGITAL TRANSFORMATION DRIVERS, SUCCESS FACTORS, AND IMPLICATIONS*.
- Rovinelli, R. J. & Hambleton, R. K. (1977). On the use of content specialists in the assessment of criterion-referenced test item validity. *Tijdschrift voor Onderwijsresearch*, 2(2), 49-60.
- Sandkuhl, K. & Lehmann, H. (2017). *Digital Transformation in Higher Education – The Role of Enterprise Architectures and Portals*. Paper presentert på Digital Enterprise Computing (DEC 2017), Böblingen.
- Sousa, M. J. & Rocha, A. (2019). Digital learning: Developing skills for digital transformation of organizations. *Future Generation Computer Systems-the International Journal of Escience*, 91, 327-334. doi: 10.1016/j.future.2018.08.048
- Stoyanov, T. (2017). *KNOWLEDGE TRANSFER DIGITAL TRANSFORMATION*.
- Szulanski, G. (1996). Exploring internal stickiness: Impediments to the transfer of best practice within the firm. *Strategic Management Journal*, 17(S2), 27-43. doi: 10.1002/smj.4250171105
- van Laar, E., van Deursen, A., van Dijk, J. & de Haan, J. (2018). 21st-century digital skills instrument aimed at working professionals: Conceptual development and empirical validation. *Telematics and Informatics*, 35(8), 2184-2200. doi: 10.1016/j.tele.2018.08.006
- Xi, X., Xu, Y. & Todo, H. (2013). The Present Situation of IT Outsourcing and Countermeasure. *Journal of Software Engineering and Applications*, 06, 426-430. doi: 10.4236/jsea.2013.68052

## การจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านศิลปะในพิพิธภัณฑ์ ให้กับคนพิการทางการเห็น

### ORGANIZING ART ACTIVITIES IN MUSEUMS TO ENHANCE ARTISTIC LEARNING FOR PEOPLE WITH VISUAL IMPAIRMENT

รองศาสตราจารย์ทักษิณา พิพิธกุล

ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

E-mail: tuksina.p@bu.ac.th

#### บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะให้กับคนพิการทางการเห็น 2) เพื่อเสนอแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านศิลปะให้กับคนพิการทางการเห็นและกลุ่มคนที่มีข้อจำกัดทางการเรียนรู้ให้กับพิพิธภัณฑ์ศิลปะในประเทศไทย

โดยมีวิธีการเก็บข้อมูลศึกษาจากเอกสาร การสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรม และมีพื้นที่ศึกษาคือ พิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยและต่างประเทศที่มีการจัดนิทรรศการให้กับคนพิการทางการเห็นเป็นกรณีศึกษา

ผลการศึกษา พบว่า 1) กิจกรรมศิลปะที่จะเป็นสื่อในการถ่ายทอดความรู้ให้กับคนพิการทางการเห็นได้นั้นต้องสัมผัสได้ด้วยกายสัมผัสและรับรู้ด้วยการได้ยิน 2) หากคนพิการทางการเห็นสามารถนำความรู้จากนิทรรศการไปสร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองหรือผู้คนรอบข้างได้ กิจกรรมนั้นก็จะสามารถดึงดูดความสนใจ และสามารถสร้างความเชื่อมโยงระหว่างความรู้จากนิทรรศการกับความรู้ออกมาใช้ชีวิตประจำวันได้ 3) กิจกรรมควรมีเป้าหมายของการสร้างสรรค์ที่ชัดเจนเพื่อสร้างความน่าสนใจและความเพลิดเพลินตลอดกิจกรรม 4) สื่อบุคคลเป็นสื่อสำคัญในการถ่ายทอดและเชื่อมโยงความรู้ให้กับคนพิการทางการเห็นทั้งในการทำกิจกรรมและการเข้าเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์

**คำสำคัญ:** กิจกรรมศิลปะ พิพิธภัณฑ์ศิลปะ คนพิการทางการเห็น

#### ABSTRACT

This academic article aims at 1) to study the guidelines in organizing art activities for people with visual impairment and 2) to introduce the use of artistic activities to enhance artistic learning in the museums among people with visual impairment and other groups of people who have limited ability to gain knowledge or learning difficulties.

This study employs multiple sources of data collection covering literature reviews, participatory observation, and interview with the museum experts and the museum visitors. The study area of this study consists of art museums in Thailand and overseas that involve with visually impaired audiences.

The study found that 1) the effective art activities for people with visual impairment must involve tactile media and audible media. 2) the effective method to convey the knowledge from exhibitions with the visually impaired audiences is to apply the theory into physical activities such as making objects with purpose of practical use. 3) the activity should have clear and tangible objectives this is to catch attention and fill enjoyment during activity and 4) a person is an important media to transmit various types of information for people with visual impairment both for art activities and museum visit.

**Keywords:** Art Activities, Art Museums, People with Visual Impairment

## 1. บทนำ

การเข้าถึงความรู้ในงานนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยจากพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยยังคงมีข้อจำกัดสำหรับคนพิการทางการเห็น เหตุที่เป็นเช่นนั้นเนื่องมาจากการใช้สื่อในการถ่ายทอดความรู้จากนิทรรศการศิลปะที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะในประเทศไทยซึ่งโดยส่วนมากแล้วยังคงเป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เข้าถึงได้ด้วยเพียงการเห็น ผนวกกับข้อจำกัดด้านการมองเห็นของคนพิการทางการเห็นที่ต้องใช้สื่อสัมผัสอื่นๆ แทนการรับรู้ทางสายตา อาทิ สื่อทางการได้ยินและสื่อกิจกรรม (ทักษิณา พิพิธกุล, 2560)

จากการลงพื้นที่ศึกษาข้อมูลและสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑสถาน หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (BACC) ซึ่งเป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยแนวหน้าของประเทศไทย ในช่วงเดือนสิงหาคม ปี พ.ศ. 2560 ที่ผ่านมา ผู้เขียนพบว่า มีผลงานศิลปะร่วมสมัยที่จัดแสดงและสามารถให้ผู้เข้าชมที่มีความพิการทางการเห็นซึ่งเป็นกลุ่มคนที่มีข้อจำกัดสูงสุดในการรับรู้งานด้านทัศนศิลป์สามารถมีปฏิสัมพันธ์และสัมผัสผลงานศิลปะวัตถุได้อยู่จำนวน 3 ผลงาน คือ 1) ผลงานของ อัลเบิร์ต สัมเรท ซึ่งเป็นงานสื่อวิดีโอและภาพวาดจากนิทรรศการในโซน นิด หน้อยตัน (A collective Project, 2560) 2) ผลงานของ กรกฤต อรุณานนท์ชัย เป็นงานสื่อวิดีโออาร์ตและศิลปะจัดวางจากนิทรรศการในโซน นิด หน้อยตัน (A collective Project, 2560) และ 3) ผลงานของ บุศยมาศ นันทวัน ซึ่งเป็นงานประติมากรรมแบบจัดวางจากนิทรรศการ (Crossing the Deadline, 2560) อย่างไรก็ตาม ต่อมาได้พบปัญหาสำหรับการเข้าถึงผลงานที่อนุญาตให้ผู้ชมสัมผัสได้ดังนี้ คือ คนพิการทางการเห็นสามารถรับรู้เสียงจากผลงานภาพเคลื่อนไหวในผลงานของ อัลเบิร์ต สัมเรท แต่ไม่สามารถรับรู้ภาพที่เกิดขึ้นในงานวิดีโอและงานภาพวาดได้ คนพิการทางการเห็นสามารถเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานติดตั้งของกรกฤต อรุณานนท์ชัย แต่ไม่สามารถรับรู้งานสื่อภาพเคลื่อนไหวได้ และคนพิการทางการเห็นสามารถสัมผัสผลงานของ บุศยมาศ นันทวัน แต่ต่อมามีความจำเป็นต้องยกเลิกการอนุญาตให้ผู้ชมสัมผัสผลงานเนื่องจากเกิดความเสียหายต่อตัวชิ้นงาน ต่อมาเมื่อผู้เขียนสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับนิทรรศการที่ทางหอศิลป์สามารถให้คนพิการทางการเห็นเข้าถึงได้นับตั้งแต่การเปิดตัวของหอศิลป์ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2548 เป็นต้นมา พบว่ามีนิทรรศการ Please Touch ที่จัดขึ้นในเดือนมีนาคมปี พ.ศ. 2559 ที่เป็นนิทรรศการงานสร้างสรรค์ของคนพิการทางการเห็น สร้างสรรค์ด้วยสื่อที่คนพิการทางการเห็นสามารถสัมผัสรับรู้ได้ และมีตัวอักษรสัมผัสได้ในการถ่ายทอดข้อมูลจากนิทรรศการ ต่อมาในปี พ.ศ. 2563 มีผลงานของ ชนนันท์ ใจสว่าง ศิลปินรุ่นใหม่ในโครงการ Early Years Project 5 กับผลงาน 'ดาบอดคคำข้าง' (ปรวพล รุ่งรจนา, 2563) ที่ทำงานร่วมกับคนพิการทางการเห็นและสามารถให้คนพิการทางการเห็นสัมผัส รับรู้กลิ่นจากผลงานที่จัดแสดง โดยผลงานชิ้นนี้มีการติดตั้งเบรลล์บล็อก หรือทางเดินคนตาบอด เพื่อให้คนตาบอดสามารถใช้เวลาในการดูผลงานตามความสนใจส่วนตัว

ความตื่นตัวด้านศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทยมีเพิ่มมากขึ้นหลังจากการเปิดตัวโครงการ Bangkok Art Biennale 2018 ซึ่งเป็นโครงการแสดงผลงานศิลปะของหลากหลายศิลปินในระดับนานาชาติที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกในประเทศไทยในเดือนตุลาคมปี พ.ศ. 2561 ซึ่งบางส่วนมีการจัดแสดงผลงาน ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (BACC) ผู้เขียนจึงได้เข้าสู่เหตุการณ์การจัดกิจกรรมศิลปะให้กับคนพิการทางการเห็นที่หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (BACC) โดยเป็นโครงการที่ได้รับการสนับสนุนจากธนาคารยูโอบี จำกัด (มหาชน) ภายใต้โครงการ UOB Please Touch Workshop ซึ่งมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะปฏิบัติการด้วยการทอ การถัก การปักเส้นด้าย ร่วมกับการนำชมนิทรรศการ Bangkok Art Biennale 2018 พร้อมทั้งการลงพื้นที่สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านงานพิพิธภัณฑที่เคอจัดกิจกรรมศิลปะให้กับคนพิการทางการเห็นของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร (Bangkok National Museum) และพิพิธภัณฑศิลปะโมริ (Mori Art Museum) ประเทศญี่ปุ่น เพื่อศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะให้กับคนพิการทางการเห็นต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์

- (1) เพื่อศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในฐานะสื่อประกอบนิทรรศการในงานศิลปะร่วมสมัยให้กับคนพิการทางการเห็น
- (2) เพื่อเสนอแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับคนพิการทางการเห็นและกลุ่มคนที่มีข้อจำกัดทางการเรียนรู้ให้กับพิพิธภัณฑในประเทศไทย

## 3. กิจกรรมศิลปะและการนำชมนิทรรศการให้กับคนพิการทางการเห็น

(3.1) การทอผ้าด้วยกึ่งมือขนาดพกพา ในโครงการ UOB Please Touch (ศิลปะสัมผัสได้) 2018 จัดกิจกรรมในวันที่ 24 พฤศจิกายน 2561 ณ ชั้น 6 หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร และมีการนำชมนิทรรศการ Bangkok Art Biennale 2018 ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

UOB Please Touch (ศิลปะสัมผัสได้) เป็นโครงการกิจกรรมเพื่อสังคม (CSR) เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้คนพิการทางการเห็นสามารถเรียนรู้ สร้างสรรค์ และมีประสบการณ์ในการสัมผัสงานศิลปะร่วมสมัยดำเนินงานโดยธนาคารยูโอบี จำกัด (มหาชน) เริ่มมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2559 โดยในปี พ.ศ. 2561 โครงการฯ ได้จัดกิจกรรม การทอผ้าด้วยกึ่งมือขนาดพกพา ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (BACC) และมีกิจกรรมนำชมศิลปะ Bangkok Biennale 2018 ซึ่งเป็นกิจกรรมย่อยเพิ่มเติมให้กับผู้เข้าร่วมโครงการฯ ผู้วิจัยจึงได้เข้าสู่เหตุการณ์โดยมีข้อมูลการศึกษาดังนี้

รูปแบบของกิจกรรม เป็นการสอนการทอผ้าด้วยการใช้กึ่งมือขนาดพกพา โดยทางผู้จัดกิจกรรมของธนาคาร ยูโอบี เป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับการดำเนินกิจกรรม นอกจากนี้ทางผู้จัดได้ฝึกสอนที่อาสาซึ่งเป็นอาสาสมัครจากธนาคารยูโอบีเพื่อทำงานร่วมกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมซึ่งเป็นคนพิการทางการเห็น รูปแบบการสอนจะมีวิทยากรผู้มีความเชี่ยวชาญเฉพาะทางถ่ายทอดความรู้ด้านการทอผ้าให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้ลายทอพื้นฐานซึ่งเป็นลายสำหรับ ดั้งต้นเส้นด้ายให้สานทอเข้าหากันเพื่อให้มีความแน่นหนา จากนั้นจะมีการสอนให้ผู้เรียนได้ใช้การประยุกต์ แบบลายตามความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง โดยผู้ทอสามารถเลือกประเภท สี สัน และพื้นผิวของเส้นด้ายตามความสนใจส่วนตัว



ภาพที่ 1 กิจกรรมการสอนทอผ้าด้วยมือขนาดพกพา โครงการ UOB Please Touch (ศิลปะสัมผัสได้) 2018  
ที่มา: ผู้วิจัย, 2561

ผลจากการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม การจัดกิจกรรมการทอผ้า เป็นการจัดกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับคนพิการทางการเห็น เนื่องด้วยวัสดุผ้า เป็นวัสดุที่มีความปลอดภัยต่อการสัมผัส วัสดุผ้ายังมีสีและพื้นผิวหลากหลาย ผ้าที่นำมาทออาจเป็นผ้าที่ซื้อใหม่หรือเป็นผ้าจากเส้นใยมือสอง ดังนั้น กิจกรรมการทอผ้า นอกจากจะสามารถฝึกปฏิบัติภายในเวลาชั่วโมงกิจกรรมแล้ว ผู้สนใจยังสามารถนำไปทำต่อที่บ้านได้ด้วยเครื่องทอผ้าขนาดเล็ก และการใช้วัสดุที่หาได้ในครัวเรือน นอกจากนี้ การทอผ้ายังเป็นศิลปะแห่งภูมิปัญญาสร้างสรรค์มาแต่โบราณ วิธีของการทอผ้ามีความเชื่อมโยงกับกับรากฐานการดำเนินชีวิต วัฒนธรรมครอบครัว ชุมชน และความ เป็นปัจเจก การเรียนรู้เรื่องงานทอผ้าจากระดับพื้นฐาน ต่อไปจะเปิดโอกาสให้ผู้สนใจสามารถเชื่อมโยงสู่ การสร้างสรรค์ในระดับที่มีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมสังคมร่วมสมัยที่มีความซับซ้อนมากขึ้น ได้

เมื่อเสร็จสิ้นจากกิจกรรมการทอผ้า ผู้ดำเนินงานโครงการ UOB Please Touch (ศิลปะสัมผัสได้) 2018 ได้นำผู้เข้าร่วมโครงการชมนิทรรศการ Bangkok Art Biennale 2018 โดยมีผลงานจำนวน 3 ชิ้นที่สัมผัสได้ คือ ผลงาน Shelter ของ MARC SCHITZ ผลงาน Tape Bangkok ของ UNMEN FOR USE DESIGN และผลงาน The Check Point ของ NGE LAY และอีก 1 ผลงานที่มีการใช้สื่อสัมผัสเป็นสื่อประกอบนิทรรศการ พร้อมกับได้รับความอนุเคราะห์ศิลปินบรรยายประกอบผลงาน คือ ผลงานของกลุ่ม MUSLIMAH Collective โดยมีรูปแบบของกิจกรรมคือ ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมซึ่งเป็นคนพิการทางการเห็น ได้สัมผัสกับตัวงาน โดยตรง และมีที่อาสาให้คำอธิบายเพิ่มเติมในสิ่งที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสงสัย ผลงานทั้งหมดจำนวน 4 ชิ้นที่เข้าชมสามารถรับรู้ได้ด้วยสายตา สัมผัสและกายสัมผัส

ผลจากการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม การจัดกิจกรรมนำชมนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยมีความเหมาะสมกับคนพิการทางการเห็นซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์การ ทอผ้าเข้ากับการชมงานศิลปะได้ การเรียนรู้ทั้งในแบบปฏิบัติการและการเป็นผู้ชมทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสนใจในรายละเอียดของตัวงานศิลปะมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม ผลงานขนาดใหญ่จะเป็นข้อจำกัดอย่างหนึ่งต่อคนพิการทางการเห็นในการชมงานศิลปะเนื่องจากขนาดของผลงานส่วนที่เกินจากความสูงไปนั้นผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะไม่สามารถรับรู้ได้ นอกจากนี้ผู้เขียนพบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้ความสนใจสภาพแวดล้อมของอาคารสถานที่ของหอศิลป์เป็นอย่างมาก การได้เข้าเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ศิลปะสร้างความรู้สึกแปลกใหม่ให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม



ภาพที่ 2 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมชมผลงาน The Check Point (2018) ของ NGE LAY ด้วยการสัมผัส  
ที่มา: ผู้วิจัย, 2561

(3.2) กิจกรรมการปั้นดินเป็นภาชนะของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร (Bangkok National Museum)

จารุณี อินเณฉาย (2560) ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ กาญจนภิเษก ให้ข้อมูลสัมภาษณ์ว่า เมื่อปี พ.ศ. 2551 พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร มีการประชุมเชิงปฏิบัติการเจ้าหน้าที่ฝ่ายวิชาการร่วมกับตัวแทนคนพิการทางการเห็น และกลุ่มสตรีอาสาสมัครของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ จัดทำโครงการนำร่อง Touch Museum เพื่อการศึกษาในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติสำหรับคนพิการทางการเห็น โดยมีการจัดแสดงศิลปวัตถุและจัดทำสื่อต่างๆ เพื่อการสัมผัส อาทิ วัตถุจำลองทางพิพิธภัณฑสถาน การจัดหาวัตถุพิพิธภัณฑสถานของแท้ในคลังเพื่อเป็นวัตถุเทียบเคียงในการศึกษา การจัดทำภาพนูน ตัวต่อภาชนะดินเผา และการจัดทำแผ่นป้ายข้อมูลอักษรเบรลล์ ในปี พ.ศ. 2555 และ 2556 พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร ได้รับการสนับสนุนจากกระทรวงวัฒนธรรมร่วมกับกระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ จัดบริการรถพิพิธภัณฑสถานเคลื่อนที่เพื่อเยาวชน คนพิการและผู้ด้อยโอกาสได้เข้าถึงผลงานศิลปะ หรือเรียกว่า “รถโมบายมิวเซียม” ให้บริการในพื้นที่โรงเรียนต่างๆ ต่อมาในปี พ.ศ. 2557 พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร มีนโยบายจัดทำโครงการรถพิพิธภัณฑสถานเคลื่อนที่สำหรับคนพิการและคนพิการทางการเห็น จึงได้เพิ่มรถโมบายมิวเซียมจำนวน 1 คัน มีการติดตั้งทางขึ้นลงสำหรับคนพิการใช้รถเข็น พิพิธภัณฑสถานเคลื่อนที่ดังกล่าวได้มีการเปิดให้บริการตั้งแต่ต้นเดือนมีนาคม ปี พ.ศ. 2558

รูปแบบของกิจกรรมการปั้นดินเป็นภาชนะที่จัดขึ้น ณ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติเมื่อปี พ.ศ. 2551 เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับภาชนะดินเผาโบราณ โดยให้นักเรียนที่มีบกพร่องทางการเห็นเรียนรู้ด้วยการสัมผัส จากนั้นจึงให้ฝึกปั้นภาชนะดินเผาตามที่ได้เรียนรู้ ผลจากงานปั้นดิน แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความเข้าใจในรูปทรงของวัตถุ และสามารถอธิบายลักษณะรูปร่างของวัตถุได้อย่างถูกต้องใกล้เคียงของจริง

ข้อสังเกตจากการสัมภาษณ์ กิจกรรมการปั้นดินเป็นภาชนะมีความเหมาะสมกับเยาวชนที่พิการทางการเห็น เนื่องจากดินเป็นวัสดุที่มีความปลอดภัย มีความนุ่ม อ่อนตัวและปรับคัดได้ง่าย ในศาสตร์ศิลปะบำบัดเรียกวัสดุกลุ่มนี้ว่า “สื่อที่ยืดหยุ่นได้ (loose media) เช่น สีน้ำ ดินน้ำมัน วัสดุความตึงเครียด ผ่อนคลายอารมณ์ และระบายความรู้สึกนึกคิดออกมาอย่างอิสระ” ( ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา, 2560) การสัมผัสเนื้อดินโดยตรงด้วยการนวด การปรับ และการตัดรูปทรงให้ความรู้สึกที่ต่อตรงกับความคิด วิธีการนวดดิน หรือการให้เนื้อดินปั้นได้สัมผัสกับมือโดยตรงนี้เป็นวิธีการในการโน้มนำจิตใจเข้าสู่ความรู้สึกภายใน คุณลักษณะทางกายภาพของดินที่



มีอุณหภูมิเย็นส่งผลให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย สำหรับเยาวชนที่มีความพิการทางการเห็นซึ่งอาจสูญเสียความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมได้โดยง่าย การลงมือปั้นดินจึงเป็นเสมือนการเรียนรู้ที่ต้องคอยแสวงหาแนวทางการสร้างสรรค์และคำตอบด้วยตนเองในระหว่างทางของการปั้น อีกทั้งการดำเนินกิจกรรมอย่างมีเป้าหมายชัดเจน ซึ่งในที่นี้คือ การปั้นดินให้เป็นภาชนะยังสามารถจับความสนใจให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีสมาธิในการเรียนรู้และให้ความสนใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม กิจกรรมการปั้นดินต้องมีพื้นที่ในการดำเนินกิจกรรมอย่างเหมาะสม



**ภาพที่ 3** กิจกรรมศิลปะปฏิบัติการด้วยการปั้นดินเป็นภาชนะ ผลการเรียนรู้จากการสัมผัสวัตถุจำลอง กิจกรรมของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ

ที่มา: ปรับปรุงจาก รายงานการวิจัย การศึกษาแนวทางการใช้สื่อประกอบนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยเพื่อถ่ายทอดความรู้จากนิทรรศการให้กับคนพิการทางการเห็น (หน้า 161 ), โดย ทักษิณา พิพิธกุล, 2560 [ออนไลน์].  
ค้นเมื่อ 23 มกราคม 2563, จาก: [ocac.go.th/wp-content/uploads/2019/03/ทักษิณา-พิพิธกุล.pdf](http://ocac.go.th/wp-content/uploads/2019/03/ทักษิณา-พิพิธกุล.pdf)

(3.3) กิจกรรมนำชมนิทรรศการศิลปะของพิพิธภัณฑ์ศิลปะ โมริ (Mori Art Museum) กรุง โตเกียว ประเทศญี่ปุ่น

มีกิจกรรม Verbal Imaging Tour นำชม นิทรรศการ “N. S. Harsha” จัดขึ้นในวันเสาร์ที่ 27 พฤษภาคม 2560 เวลา 10:30 - 12:00 น. รูปแบบของกิจกรรม Verbal Imaging Tour เป็นกิจกรรมอยู่ภายใต้โครงการ Access Program โดยมีแนวคิดของการจัดกิจกรรมด้านการศึกษาที่เชื่อมคนทั่วไปและคนที่มีความต้องการพิเศษเข้าด้วยกัน ผู้เข้าร่วมทั้งสองกลุ่มสามารถที่จะมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในการทำกิจกรรม โดยการใช้บทสนทนาจากผู้ชมหลากหลายมุมมองอภิปรายร่วมกันกับผู้พิการทางการเห็น พิพิธภัณฑ์มีความเชื่อว่าบทสนทนาเหล่านั้นจะสามารถทำให้คนพิการทางการเห็นเกิดภาพในใจขึ้นมาได้ (Mori Art Museum, 2017) โดยการนำชมนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยจะมีผู้นำบรรยาย 1 คน ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นคนที่มีความต้องการพิเศษซึ่งอาจมาพร้อมกับญาติ หรือมาคนเดียว สื่อในการสื่อสารที่สำคัญที่สุดในกิจกรรมนี้คือบุคลากรนำชม ซึ่งเป็นสื่อตัวบุคลากรจากพิพิธภัณฑ์ หรือญาติที่มากับผู้เข้าร่วมกิจกรรม หรือบุคคลทั่วไปที่มาร่วมกิจกรรม สื่อบุคคลดังกล่าวมีจุดแข็งในแง่ของการไม่มีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม เป็นสื่อที่มีความยืดหยุ่น และเป็นสื่อที่สามารถตอบโต้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีความพิการทางการเห็นได้ในขณะนั้น การบรรยายทั้งหมดใช้เวลาประมาณ 1 ชั่วโมง วิทยากรนำชมผลงานได้จำนวน 5 ชิ้น เนื่องจากการนำชมนิทรรศการให้กับคนพิการทางการเห็นต้องใช้การอธิบายอย่างละเอียดและชัดเจน การนำชมผลงานแต่ละชิ้นจึงต้องใช้เวลานานกว่าการนำชมนิทรรศการสำหรับคนทั่วไป เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมผู้เขียนใช้วิธีการสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นคนพิการทางการเห็นเพื่อประเมินผลการจัดกิจกรรม โดยผู้เข้าร่วมที่เป็น

คนพิการทางการเห็นที่ไม่ต้องการเอเย่นาม 2 คนเสนอว่า อยากให้มีการจัดทำสื่อสัมผัสได้ประกอบการบรรยาย เพื่อให้คนพิการทางการเห็นสามารถเข้าถึงความรู้ในงานนิทรรศการได้ เนื่องจากตนเป็นคนตาบอดสนิท

ผลจากการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม กิจกรรม Verbal Imaging Tour เป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสมสำหรับคนพิการทางการเห็นในแง่ของการนำชมศิลปะร่วมสมัย โดยการใช้อ็อบจกคตเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้จากนิทรรศการให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม เนื่องด้วยศิลปะร่วมสมัยเป็นรูปแบบงานศิลปะซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงทางความคิดและรูปแบบการแสดงออกอย่างรวดเร็ว การใช้อ็อบจกคตนี้จึงนับว่าเป็นสื่อที่จะปรับตัวต่อกระแสความคิดและความรู้ใหม่ๆ ได้อย่างทันทั่วทั้ง อีกทั้งกระบวนการของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลทั่วไป และบุคคลผู้มีความต้องการพิเศษยังเป็นกระบวนการเรียนรู้ของการอยู่ร่วมกันของคนหลากหลาย ซึ่งเป็นการเรียนรู้โดยการตอบโต้ มีปฏิสัมพันธ์ และดำเนินกิจกรรมร่วมกันจนลุล่วงโดยมีศิลปะเป็นสื่อกลาง กระบวนการของการเรียนรู้ดังกล่าวเป็นการเรียนรู้ในการอยู่ร่วมกันภายใต้สังคมที่มีความหลากหลาย อย่างไรก็ตาม การจัดกิจกรรมการนำชมนิทรรศการ อาจต้องการสื่อหลากหลายรูปแบบเพิ่มเติมสำหรับคนที่มีความต้องการพิเศษ อาทิ สื่อสัมผัสได้ประกอบการบรรยาย

#### 4. ผลการศึกษา

จากการศึกษา การจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านศิลปะในพิพิธภัณฑ์ พบว่า

(4.1) การทอผ้าด้วยกี่มือขนาดพกพาและการเยี่ยมชมนิทรรศการ (BACC) ในโครงการ UOB Please Touch (ศิลปะสัมผัสได้) 2018 ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร เป็นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ด้านศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ ดังนี้ 1) ระดับการเรียนรู้แบบการเป็นผู้รับสาร 2) ระดับการเรียนรู้ด้วยการเป็นผู้เข้าไปมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติ 3) ระดับการเรียนรู้แบบเป็นผู้สร้างสรรค์ ด้วยการนำความรู้มาประยุกต์และสร้างสรรค์เป็นผลงานของตนเอง

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาพัฒนาตนเองในหลากหลายด้าน คือ 1) ด้านการประเทืองปัญญาด้วยการเรียนรู้แนวคิดของศิลปะร่วมสมัย 2) ด้านการเชื่อมโยงความรู้ประเด็นร่วมสมัยเข้ากับการสร้างสรรค์งานแบบท้องถิ่น (การทอ) 3) ด้านการใช้ชีวิตกับสังคมร่วมสมัย 4) ด้านการเพิ่มความสามารถทางการคิดและความชำนาญด้านการสร้างสรรค์งานปฏิบัติ

(4.2) กิจกรรมการปั้นดินเป็นภาชนะของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร (Bangkok National Museum) เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เข้าร่วมได้ปฏิบัติและเรียนรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังได้นำรูปแบบการสร้างสรรค์งานศิลปะที่คนพิการทางการเห็นมีความถนัดอยู่แล้ว คือ การปั้น มาเป็นกิจกรรมตัวเชื่อมความรู้และการเชื่อมโยงปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันและกันในการดำเนินกิจกรรม กิจกรรมดังกล่าวส่งเสริมการเรียนรู้ด้านศิลปะในพิพิธภัณฑ์ คือ 1) ระดับการเรียนรู้แบบการเป็นผู้รับสาร 2) ระดับการเรียนรู้ด้วยการเป็นผู้เข้าไปมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติ 3) ระดับการเรียนรู้ด้วยการนำความรู้มาสร้างเป็นผลงานเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ และ 4) ด้านการเชื่อมโยงศิลปะการปั้นซึ่งเป็นเทคนิคการสร้างงานที่คนพิการทางการเห็นมีความถนัดเข้ากับศิลปะบำบัด

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาพัฒนาตนเองในหลากหลายด้าน คือ 1) ด้านการประเทืองปัญญาด้วยการเรียนรู้แนวคิดและการออกแบบของศิลปะยุคโบราณ 2) ด้านการสร้างปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มคนผู้เข้าร่วมกิจกรรม และ 3) ด้านการเพิ่มความสามารถและความชำนาญการสร้างสร้างสรรค์งานปฏิบัติ

(4.3) กิจกรรมนำชมนิทรรศการศิลปะของพิพิธภัณฑศิลป์ โมริ (Mori Art Museum) กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น เป็นกิจกรรมด้านการศึกษาที่เชื่อมคนทั่วไปและคนที่มีความต้องการพิเศษเข้าด้วยกัน และเน้นการใช้สื่อบุคคลเป็นหลัก กิจกรรมดังกล่าวส่งเสริมการเรียนรู้ด้านศิลปะในพิพิธภัณฑศิลป์ ดังนี้ 1) ระดับการเรียนรู้แบบการเป็นผู้รับสาร 2) ระดับการเรียนรู้ด้วยการเป็นผู้เข้าไปมีส่วนร่วม ในการนำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และ 3) ระดับการเรียนรู้แบบวิเคราะห์และประมวลผลความคิด โดยไม่ได้จำกัดลักษณะของความคิดที่มีต่อรูปลักษณะของผลงานศิลปะ แต่เป็นการใช้ตัวงานศิลปะในฐานะของวัตถุที่ชักชวนให้เกิดการวิพากษ์และอภิปราย ความคิดเห็น

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาพัฒนาตนเองในหลากหลายด้าน คือ 1) ด้านการประเทืองปัญญาด้วยการเรียนรู้แนวคิดและการออกแบบของศิลปะร่วมสมัย 2) ด้านการสร้างปฏิสัมพันธ์ตอบโต้กับกลุ่มคนผู้เข้าร่วมกิจกรรม และ 3) ด้านการใช้ชีวิตกับสังคมร่วมสมัย

## 5. สรุป

คนพิการทางการเห็นมีความต้องการเรียนรู้ รับรู้ และใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ให้กับจิตใจซึ่งไม่ต่างจากความต้องการของคนทั่วไป ซึ่งการส่งเสริมให้คนพิการทางการเห็นสามารถมีส่วนร่วมด้านศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยจะเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนพิการทางการเห็นให้สามารถใช้ชีวิตร่วมกับคนในสังคมและสถานการณ์ในสังคมปัจจุบันได้ อีกทั้งยังเป็นการเปิดโอกาสในการเรียนรู้เพื่อสร้างโอกาสหลากหลายในการประกอบอาชีพในอนาคต

กิจกรรมการสร้างสรรค์และการนำชมศิลปะเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้มีความพิการทางการเห็นได้เข้าถึงความรู้ด้านศิลปะจากพิพิธภัณฑศิลป์ในหลากหลายรูปแบบ อีกทั้งกิจกรรมยังเป็นเครื่องมือในการสร้างปฏิสัมพันธ์และการเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกันระหว่างบุคคลทั่วไปและผู้มีความต้องการพิเศษ อย่างไรก็ตาม ในการจัดกิจกรรมให้กับคนพิการทางการเห็นอาจมีความจำเป็นต้องใช้สื่อในหลากหลายรูปแบบ ซึ่งสื่อเหล่านั้นต้องเป็นสื่อที่ปลอดภัยต่อการสัมผัส และต้องเป็นสื่อที่สามารถจัดหาหรือซื้อได้ทั่วไป ทั้งนี้เพื่อให้ผู้สร้างสรรค์ที่มีความสนใจในการพัฒนาผลงานของตนเองสามารถต่อยอดการสร้างสรรค์นอกเวลาของการจัดกิจกรรมได้

ความโดดเด่นของสื่อกิจกรรม คือ สื่อที่แสดงให้เห็นถึงการนำความรู้มาประยุกต์สร้างสรรค์ได้อย่างเป็นรูปธรรม อีกทั้งสื่อกิจกรรมเป็นสื่อที่นำเสนอกระบวนการเรียนรู้แบบการแก้ปัญหาด้วยการลงมือปฏิบัติ ดังนั้นความรู้ที่เกิดขึ้นจึงไม่ใช่กระบวนการเรียนรู้แบบท่องจำ แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้แบบความเข้าใจที่ต้องมีการเผชิญกับปัญหา และมีการสร้างกระบวนการแก้ปัญหาจากอุปสรรคที่เผชิญ สื่อกิจกรรมนับว่าเป็นสื่อการถ่ายทอดความรู้ที่มีชีวิตชีวาและมีความยืดหยุ่น ดังนั้นการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑศิลป์ดังกล่าวได้ว่าเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม การจัดกิจกรรมต้องใช้สื่อบุคคลเป็นหลัก เจ้าหน้าที่ผู้เกี่ยวข้องเหล่านั้นต้องได้รับการฝึกฝนเพื่อให้สามารถให้บริการแก่ผู้ที่มีความต้องการพิเศษได้

การพัฒนาในเรื่องการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อให้นักพิการทางการเห็นเข้าถึงความรู้ในตัวงานนิทรรศการศิลปะไม่เพียงสร้างประโยชน์ให้กับคนพิการทางการเห็นเท่านั้น แต่จะยังประโยชน์ให้กับคนกลุ่มอื่นที่มีข้อจำกัดทางการเรียนรู้และการรับรู้ อาทิ เด็ก เยาวชน ผู้สูงอายุ และคนที่ไม่มีความรู้ด้านศิลปะได้เข้าถึงความรู้ในพิพิธภัณฑศิลป์ร่วมสมัยได้อย่างเท่าเทียม

## 6. ข้อเสนอแนะ

(6.1) การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบรับกับการรับรู้ต่อประสาทสัมผัสทั้งห้าของมนุษย์ จะช่วยให้คนพิการทางการเห็นเข้าถึงความรู้ที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะได้

(6.2) การจัดกิจกรรมด้วยการนำงานแบบท้องถิ่นมาเชื่อมโยงกับประเด็นร่วมสมัย อาทิ การใช้วัสดุเหลือใช้ร่วมกับเทคนิคการทอผ้าซึ่งเป็นศิลปะแห่งภูมิปัญญาสร้างสรรค์มาแต่โบราณ เป็นทางออกหนึ่งในการจัดกิจกรรมที่ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเชื่อมโยงทักษะเดิมที่มีอยู่เข้ากับประเด็นร่วมสมัยที่ซับซ้อนได้อย่างค่อยเป็นค่อยไป

(6.3) กิจกรรมในลักษณะของการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เป็นระดับการเรียนรู้แบบวิเคราะห์และประมวลผลความคิด เป็นกิจกรรมที่ใช้ตัวงานศิลปะในฐานะของวัตถุที่ชักชวนให้เกิดการวิพากษ์และอภิปรายความคิดเห็น การจัดกิจกรรมในลักษณะนี้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำเป็นต้องมีคู่มืออภิปรายตลอดการสนทนาตลอดกิจกรรม แต่ในทางการปฏิบัติแล้วอาจเป็นไปได้ยากเนื่องจากการนำชมนิทรรศการให้กับคนพิการทางการเห็นต้องใช้การอธิบายอย่างละเอียดและชัดเจน การนำชมผลงานแต่ละชิ้นจึงต้องใช้เวลาานานกว่าการนำชมนิทรรศการสำหรับคนทั่วไป ดังนั้นการจัดกิจกรรมในลักษณะดังกล่าวอาจมีความจำเป็นต้องจัดบุคลากรของพิพิธภัณฑ์ให้เพียงพอ

(6.4) รูปแบบของกิจกรรมที่สามารถเชื่อมโยงความรู้จากนิทรรศการสู่การสร้างผลงานปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรมจะช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจให้กับคนพิการทางการเห็นได้เป็นอย่างดี

(6.5) รูปแบบของกิจกรรมสำหรับเยาวชนที่มีความพิการทางการเห็นควรมีความกระชับในเรื่องขั้นตอนและมีเป้าหมายเป็นผลผลิตของการสร้างสรรค์ที่ชัดเจน มิฉะนั้นเยาวชนอาจสูญเสียความสนใจในกิจกรรมได้โดยง่าย

(6.6) สื่อบุคคลเป็นสื่อที่สำคัญที่สุดในการจัดกิจกรรมทุกๆ กิจกรรม หน่วยงานควรมีนโยบายในการฝึกเจ้าหน้าที่ผู้เกี่ยวข้องให้มีความพร้อมในการต้อนรับคนพิการทางการเห็น

## 7. เอกสารอ้างอิง

จารุณี อินเจิดฉาย. สัมภาษณ์. 28 กรกฎาคม 2560. โดย ทักษิณา พิพิธกุล ที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร. ทวีศักดิ์ สิริรัตนเรขา. (2560). ศิลปะบำบัด ศาสตร์และศิลป์แห่งการบำบัด [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 23 ตุลาคม 2563,

จาก: [http://www.happyhomeclinic.com/alt02-arttherapy\\_artandscience.htm](http://www.happyhomeclinic.com/alt02-arttherapy_artandscience.htm)

ทักษิณา พิพิธกุล. (2560). รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ การศึกษาแนวทางการใช้สื่อประกอบนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยเพื่อถ่ายทอดความรู้จากนิทรรศการให้กับคนพิการทางการเห็น [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 23 มกราคม 2563, จาก: [ocac.go.th/wp-content/uploads/2019/03/ทักษิณา-พิพิธกุล.pdf](http://ocac.go.th/wp-content/uploads/2019/03/ทักษิณา-พิพิธกุล.pdf)

ปวรพล รุ่งรจนา. (2563). ธนินันท์ ใจสว่าง ศิลปินผู้สร้าง 'ตาบอดกล้าช่าง' งานศิลปะที่ทุกคนกล้าได้ร่วมกัน [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 23 ตุลาคม 2563, จาก: <https://adaymagazine.com/eyp5-tananan-jaisawang/>

Mori Art Museum. (2560). *Access Program* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 13 มีนาคม 2560, จาก:

<http://www.mori.art.museum/eng/>

**การพัฒนาสื่อการสอนสำหรับการควบคุมประแจสับรางไฟฟ้าด้วยหลักวิศวกรรมคุณค่า**  
**THE INSTRUCTIONAL MEDIA DEVELOPMENT FOR THE ELECTRIC**  
**TURNOUT CONTROL BY VALUE ENGINEERING CONCEPT**

**ชวลิต มณีศรี**

**สาขาวิชาวิศวกรรมอุตสาหการ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail : chawalit.ma@spu.ac.th**

**ปิยะภัทร แสงงาม**

**สาขาวิชาวิศวกรรมระบบราง คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail : piyapat3110@gmail.com**

**อาทิตย์ ตัณฑ์ธนศิวกุล**

**สาขาวิชาวิศวกรรมระบบราง คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail : bossfifao13@gmail.com**

**เสมา พัฒน์ฉิม**

**สาขาวิชาวิศวกรรมระบบราง คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail : sema.pa@spu.ac.th**

**บทคัดย่อ**

ประแจสับรางไฟฟ้าเป็นอุปกรณ์สำคัญในระบบอาณัติสัญญาณ การเรียนรู้เกี่ยวกับการทำงานแบ่งเป็น 2 ส่วนคือ ระบบไฟฟ้าและระบบทางกล ซึ่งการศึกษาจากชุดประแจสับรางไฟฟ้าระดับใช้งานประสบปัญหาที่ไม่มีเพียงพอต่อการศึกษา เนื่องจากมีราคาจัดหาสูงถึง 1,800,000 บาท/ชุด ดังนั้นการพัฒนาสื่อการสอนจำลองการควบคุมประแจสับรางไฟฟ้าจึงเป็นทางเลือกหนึ่ง โดยมีกำหนดให้คงหน้าที่การทำงานไว้เช่นเดียวกับอุปกรณ์ระดับใช้งานในด้านระบบไฟฟ้าพร้อมกับลดต้นทุนไปพร้อมกันตามหลักการของวิศวกรรมคุณค่า เพื่อให้สามารถผลิตหรือจัดหาให้มีจำนวนเพียงพอต่อการเรียนการสอนและเสริมประสบการณ์ให้นักศึกษาให้มากที่สุดก่อนปฏิบัติงานจริง ชุดจำลองที่พัฒนาขึ้นมีระบบควบคุมและระบบบริเลย์ที่เทียบเท่ากับอุปกรณ์ระดับใช้งาน ขณะที่ระบบจ่ายไฟเลือกเปลี่ยนเป็นแรงดันไฟ 220V แทน 380V เพื่อให้ใช้งานได้ทั่วไป และชุดรางย่อขนาดเป็น 1:4 เนื่องจากวิเคราะห์หน้าที่แล้วใช้เพียงเป็นส่วนแสดงผลการควบคุมเท่านั้น ชุดจำลองเมื่อพัฒนาสมบูรณ์มีการควบคุมที่เสมือนอุปกรณ์ระดับใช้งาน สามารถยกระดับการเรียนรู้ให้นักศึกษาได้ดีขึ้น รวมถึงสามารถแก้ไขปัญหาความผิดพลาดในการติดตั้งวงจรควบคุมได้ และมีต้นทุนเพียง 30,000 บาท หรือถูกกว่าระดับใช้งานถึง 60 เท่า

**คำสำคัญ:** สื่อการสอน ประแจสับรางไฟฟ้า ระบบอาณัติสัญญาณ วิศวกรรมคุณค่า

## ABSTRACT

The electric turnout is the important equipment in the signaling system. Learning about the operation of turnout is dividing into 2 parts; electrical system and mechanical system. The study from the working level equipment of electric turnout has an insufficient problem because the supply price is up to 1,800,000 baht/set. Therefore, the instructional media development, the electric turnout control model is an alternative. We set the model to maintain the same function of the electrical system as the working level equipment and reduce the cost at the same time that follows the value engineering concept to produce or provide sufficient numbers of equipment for teaching and learning and to enhance the experience for the students as possible before the actual work. The developing model has the control system and the relay system as the working level equipment. The power supply system is changed to 220v instead of 380v to provide general use. The rail set is scaled to 1: 4 because we analyze the function that it is used only as a control display. The complete developing model has control like the working level equipment, can improve the learning level of the students, include solve the fault in setup the control circuit, and has the 30,000 baht/set of costing or cheaper than the working level 60 times.

**Keywords:** Instructional media, Electric turnout, Signaling system, Value engineering.

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ปัจจุบันการพัฒนาระบบรางได้รับการพัฒนามากขึ้นที่เห็นได้ชัดเช่น รถไฟฟ้า รถไฟทางคู่ และรถไฟความเร็วสูง ส่งผลทำให้อุปกรณ์การใช้งานไม่ว่าจะเป็นในโรงงานก่อสร้าง ระบบไฟฟ้า และอื่น ๆ มีความต้องการมากยิ่งขึ้น ดังนั้นการศึกษาเกี่ยวกับอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น ราง ประแจสับราง รวมไปถึงระบบอาณัติสัญญาณ จึงมีความจำเป็นอย่างมากในการพัฒนาระบบรางต่อไปในอนาคต ประแจสับรางไฟฟ้าเป็นอุปกรณ์สำคัญอย่างหนึ่งในระบบอาณัติสัญญาณ (Arora, 2018; มานะชัย, 2559) การจัดซื้อจัดหาเพื่อใช้ในการเรียนการสอนมีอุปสรรคเนื่องจากอุปกรณ์ระดับใช้งานมีราคาสูงถึง 1,800,000 บาท (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, 2561) สถาบันการศึกษาในประเทศแต่ละแห่งจะไม่มีหรือมีจำนวนน้อยมาก รวมถึงหากจะฝึกปฏิบัติกับระบบจริงต้องรอให้บริการขนส่งหยุดการปฏิบัติงานก่อน ซึ่งจะเป็นช่วงกลางคืนมีผลต่อความปลอดภัย ส่งผลให้การเรียนรู้และการฝึกฝนเกี่ยวกับประแจสับรางไฟฟ้ามีชั่วโมงในการเรียนหรือฝึกฝนเพื่อความเข้าใจการทำงานของประแจสับรางไฟฟ้าไม่เพียงพอ เมื่อปฏิบัติงานหรือฝึกงานทำให้ใช้เวลาในการปรับตัวนาน ดังนั้นถ้าสามารถจัดทำชุดจำลองการทำงานของประแจสับรางไฟฟ้า (Electric Turnout) ที่มีฟังก์ชันการทำงานสำคัญคือ การควบคุมเครื่องกลับประแจ (Point Machine) ไว้ได้ โดยเป็นอุปกรณ์ระดับห้องปฏิบัติการที่มีต้นทุนต่ำกว่าอุปกรณ์ระดับใช้งานซึ่งเป็นไปตามหลักวิศวกรรมคุณค่า (Value Engineering) (อัมพิกา, 2551; Mild, 1989) จะเป็นการเพิ่มจำนวนอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนรู้ของนักศึกษาหรือผู้ที่สนใจด้านระบบรางได้มากขึ้น เป็นการเพิ่มความชำนาญและเสริมสร้างทักษะจากโอกาสในการใช้งานที่เพิ่มขึ้นได้ ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงเสนอการจัดทำชุดจำลองควบคุมการสับรางของประแจสับรางไฟฟ้า เพื่อเป็นอุปกรณ์ใช้ฝึกเสริมสร้างความชำนาญและทักษะสามารถนำไปต่อยอดในการทำงานและงานวิจัยต่าง ๆ ในอนาคต

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อสร้างสื่อการสอนแบบจำลองควบคุมการทำงานประแจสับรางไฟฟ้า

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาชุดจำลองควบคุมการทำงานประแจสับรางไฟฟ้านี้มีการศึกษาเกี่ยวกับหลักการงานและองค์ประกอบของประแจสับรางไฟฟ้า และหลักวิศวกรรมคุณค่า เพื่อให้เกิดชุดจำลองที่สามารถทำงานได้เหมือนกับอุปกรณ์ระดับใช้งานโดยมีต้นทุนที่ต่ำลงดังนี้

**3.1 ประแจสับราง (Turnout)** เป็นชุดอุปกรณ์ที่มีการสั่งการผ่านชุดควบคุม เพื่อถ่ายทอดคำสั่งผ่านสายสัญญาณ หรือกระแสไฟฟ้าที่บังคับเครื่องกลับประแจ (Point Machine) ให้เคลื่อนที่ผลัดหรือดันรางไปในตำแหน่งที่ต้องการตามระยะที่กำหนดไว้ เพื่อให้ขบวนรถหรือล้อเลื่อน (Rolling Stock) ใด ๆ สามารถวิ่งผ่านออกจากทางเส้นนั้น แยกไปสู่เส้นทางอื่นได้ หน้าที่การทำงานหลักของประแจคือ ต้องสามารถเปลี่ยนทิศทางและยอมให้รถไฟแล่นผ่านไปได้อย่างรวดเร็วที่กำหนดได้อย่างปลอดภัย ประแจสับรางที่ใช้อยู่ในปัจจุบันเป็นส่วนใหญ่คือ ประแจสับรางกล และประแจสับรางไฟฟ้า ซึ่งเป็นแบบที่งานวิจัยนี้ทำการศึกษาและพัฒนา (Byles, 1910)

**3.2 วิศวกรรมคุณค่า** Lawrence Delos Miles เป็นผู้ริเริ่มแนวคิดของวิศวกรรมคุณค่า (Value Engineering: VE) ในการแก้ปัญหาวัตถุประสงค์และมูลค่า โดยกำหนดว่า ต้องวิเคราะห์หน้าที่การทำงานของชิ้นส่วนหรือกระบวนการที่สามารถทดแทนกันได้โดยมีต้นทุนต่ำลง (ชินินและคณะ, 2557) หรือวิศวกรรมคุณค่า คือ “การประยุกต์เทคนิคที่มีระบบ โดยเน้นการทำงาน (Function) ของผลิตภัณฑ์หรือบริการเป็นหลักใหญ่ ด้วยต้นทุนที่ต่ำสุด และคงไว้ซึ่งความน่าเชื่อถือได้” (อัมพิกา, 2551) วิศวกรรมคุณค่าถูกนำไปประยุกต์ใช้ใน 2 มุมมองคือ วัสดุ และกระบวนการ โดยงานวิจัยนี้เน้นหนักในการวิเคราะห์หน้าที่ เพื่อปรับปรุงทางด้านวัสดุซึ่งนิยมใช้การทดแทนวัสดุหรือชิ้นส่วนที่มีต้นทุนต่ำลงโดยยังคงทำงานตามหน้าที่ที่ต้องการได้เช่นเดิม

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาชุดจำลองควบคุมการทำงานประแจสับรางไฟฟ้า เพื่อลดต้นทุนในการซื้อชุดจำลองการควบคุมประแจสับรางไฟฟ้าและเพิ่มชั่วโมงในการฝึกให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการต่อวงจรและอ่านวงจรรวมถึงเข้าใจกระบวนการทำงานของประแจสับรางไฟฟ้าได้ดียิ่งขึ้น โดยมีวิธีการดำเนินงานตามลำดับต่อไปนี้

**4.1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน** ข้อมูลการเรียนการสอนด้านประแจสับรางของสถาบันการศึกษาหรือหน่วยงานด้านระบบราง ซึ่งจะได้ข้อมูลรูปแบบอุปกรณ์ที่ใช้งาน (ระดับห้องปฏิบัติการหรือระดับปฏิบัติงาน) ราคาสินค้า รุ่น และลักษณะการเรียนรู้ เป็นต้น

**4.2 เก็บรวบรวมข้อมูล** ข้อมูลชุดประแจสับรางไฟฟ้าที่เป็นต้นแบบ เช่น ผังวงจร ส่วนประกอบกระบวนการทำงาน เป็นต้น

**4.3 กำหนดกรอบแนวคิดในการพัฒนาชุดจำลองประแจสับรางไฟฟ้า** ระบุฟังก์ชันที่จะให้ชุดจำลองประแจสับรางไฟฟ้าทำงานได้ ส่วนประกอบ และวัสดุ โดยประยุกต์ใช้หลักการวิศวกรรมคุณค่า โดยคงหน้าที่การทำงานเช่นเดิม คือ การควบคุม 3 รูปแบบ ยกเว้นในส่วนของการแสดงผลการทำงานที่ปรับจากมอเตอร์ขนาดใหญ่ หมอนคอนกรีตและรางเหล็กเป็นขนาดเล็กลง เพราะใช้แค่แสดงผลการต่อวงจรควบคุมเท่านั้น รวมถึงกำหนดแนวทางในการประเมินผลการทำงาน

**4.4 พัฒนาชุดจำลองประแจสับรางไฟฟ้า** พัฒนาชุดจำลองประแจสับรางไฟฟ้าตามกรอบแนวคิด โดยสร้างแบบในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จากนั้นทำรายการวัสดุ (Bill of Material: BOM) ทำการจัดหาวัสดุและสร้างชุดจำลองขึ้นตามแบบและข้อกำหนดที่ออกแบบไว้ พัฒนาคู่มือการใช้งานซึ่งจะนำไปใช้ในการเรียนการสอน (Laboratory Sheet)

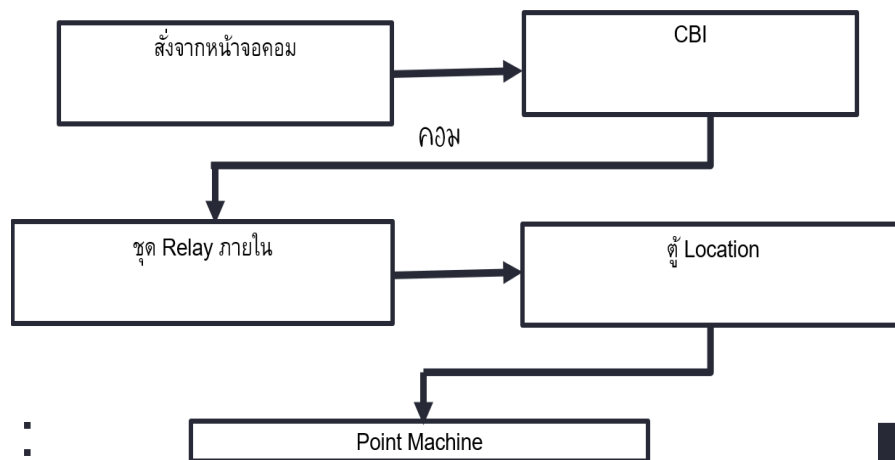
**4.5 ทดลอง** ดำเนินการทดลองโดยใช้กลุ่มตัวอย่างจากนักศึกษาวิศวกรรมระบบราง ในห้องปฏิบัติการ ซึ่งมีคู่มือปฏิบัติการให้ โดยทดสอบในประเด็นการทำงานของชุดจำลองฯ ในทุกฟังก์ชัน การพัฒนาการเรียนรู้ของผู้ทดสอบ เป็นต้น

**4.6 สรุปผลดำเนิน** การเปรียบเทียบผลระหว่างก่อนและหลังการทดลองในประเด็นการเรียนรู้ ต้นทุน เป็นต้น

## 5. ผลการวิจัย

### 5.1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

จากการศึกษาหน่วยงานที่เข้าถึงข้อมูลได้ 2 หน่วยงานคือ Hunan Vocational College of Railway Technology (HVCRT) ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน ซึ่งได้ไปฝึกประสบการณ์ (Experience Learning) เป็นเวลา 5 เดือน มีการใช้งานประแจสับรางไฟฟ้ารุ่น ZD 6 VOSSLOH เป็นหลัก และศูนย์ฝึกอบรมอาณัติสัญญาณเชิงรอก การรถไฟแห่งประเทศไทย มีการใช้งาน Mk2 (T84) Westinghouse เป็นหลัก ซึ่งรวมถึงการใช้งานจริงตามเส้นทางรถไฟด้วย โดยชุดประแจสับรางทั้ง 2 ชนิดมีหลักการคล้ายกันดังแผนภาพที่ 1 คือกระบวนการทำงานทั่วไปจะสั่งการทำงานผ่านหน้าจอกอมพิวเตอร์มายังระบบการบังคับสัมพันธ์ด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer - based interlocking System: CBI) เพื่อตรวจสอบความคิดปกติหรือความผิดพลาดเมื่อตรวจสอบแล้วเป็นไปตามเงื่อนไข จึงจะแจ้งไปยังหน้าจอกอมพิวเตอร์ เพื่อกดปุ่มสั่งการทำงานผ่านหน้าจอกอมพิวเตอร์ไปยังรีเลย์และตู้ควบคุมในพื้นที่เพื่อจะไปควบคุมการทำงานประแจสับรางไฟฟ้าให้ทำงานตามที่กำหนดต่อไป ซึ่งการพัฒนาชุดจำลองประแจสับรางไฟฟ้าจะมีรูปแบบเดียวกัน โดยชุดประแจสับรางไฟฟ้าทั่วไปจะมีราคาอยู่ประมาณ 1,800,000 บาท

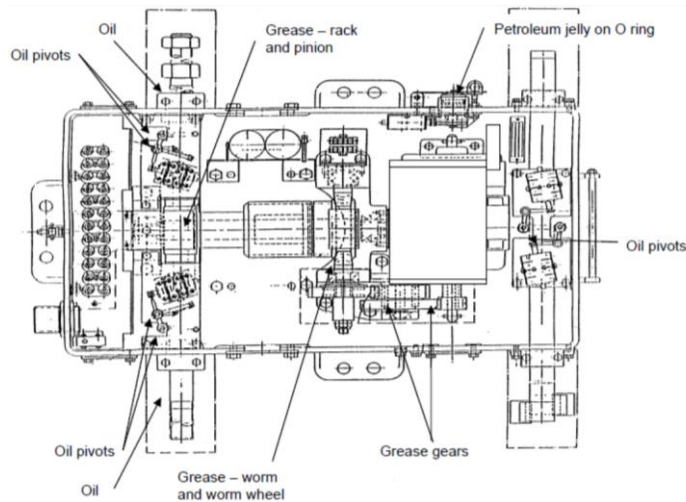


แผนภาพที่ 1 ภาพรวมการทำงานของชุดควบคุมประแจสับรางไฟฟ้า



## 5.2 เก็บรวบรวมข้อมูล

ข้อมูลส่วนประกอบของประแจสับรางไฟฟ้า รุ่น Mk2 (T84) Westinghouse (NSW Government, 2016) ประกอบด้วย ตัวเคส ฝาครอบ ฝาปิดรูข้อเหวี่ยงมือ แลบข้าง บาร์ตรวจจับ สายเคเบิล ท่อระบายน้ำ ก้านควบคุม คู่ คันมือ/มอเตอร์ คันโยกขว้างมือ Lever Stop&Latch และล้อคอยู่กับที่ตั้งแผนภาพที่ 2 โดยมีฟังก์ชันการสั่งการให้ชุดสับรางทำงานใน 3 รูปแบบซึ่งจะขอกล่าวถึงในหัวข้อการออกแบบแนวคิดต่อไป



แผนภาพที่ 2 ส่วนประกอบของของชุดควบคุมชุดประแจสับรางไฟฟ้า

5.3 กำหนดกรอบแนวคิดในการพัฒนาสื่อการสอนชุดควบคุมประแจสับรางไฟฟ้า โดยเริ่มจากการใช้แนวคิดวิศวกรรมคุณค่าในการวิเคราะห์หน้าที่การทำงาน และต้นทุนเพื่อให้คุณค่าไว้ได้ดั้งเดิม ซึ่งแนวคิดของสื่อการสอนชุดนี้ คือ สามารถควบคุมการทำงานได้เหมือนของจริง โดยมีรายละเอียดดังตารางที่ 1 ดังนี้

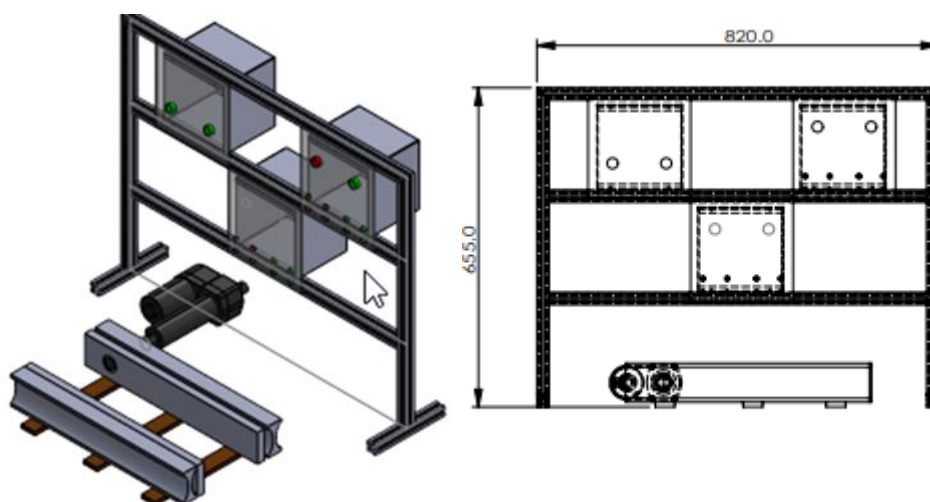
ตารางที่ 1 การกำหนดกรอบแนวคิดร่วมกับวิศวกรรมคุณค่า

ลำดับ	ชิ้นส่วน/ระบบ	หน้าที่การทำงาน	ต้นแบบ	ชุดจำลอง	เหตุผล
1	ชุดจ่ายไฟ	จ่ายไฟให้กับชุดควบคุมและชุดราง	3 เฟส 380V AC แปลงไฟเป็น 24VDC 5A	1 เฟส 220V AC แปลงไฟเป็น 24VDC 5A	เพียงพอต่อการใช้งานและสะดวกในการทำงานโดยทั่วไป
2	ชุดควบคุม	สั่งการชุดราง	หน้าจอคอมพิวเตอร์ และ CBI	ชุดควบคุมแบบปุ่มกด และแจ๊คเสียบ	ฟังก์ชันการทำงานและรูปแบบการสั่งการเหมือนกัน ต่างกันตรงที่ชุดจำลองสามารถเรียนรู้การต่อวงจรได้ และลดต้นทุนได้

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	ชิ้นส่วน/ระบบ	หน้าที่การทำงาน	ต้นแบบ	ชุดจำลอง	เหตุผล
3	ชุดรีเลย์	จ่ายกระแสไฟให้กับชุดราง	ชุดรีเลย์ 24VDC	ชุดรีเลย์ 24VDC	คงเดิม เป็นอุปกรณ์มาตรฐานไม่สามารถลดขนาดหรือปรับเปลี่ยนรูปแบบได้
4	ชุดราง (เครื่องกลับประแจ และราง)	แสดงผลการทำงานเมื่อชุดควบคุมสั่งการ	ขนาดปกติ ราง (เหล็ก) หมอนคอนกรีต มอเตอร์ไฟฟ้า กระแสตรง	ขนาด 1:4 ราง และหมอน ทำจากอลูมิเนียม ลิเนียร์มอเตอร์	ใช้แสดงผลจากการสั่งงานในรูปแบบต่างๆ จึงไม่จำเป็นต้องมีขนาดเท่ากับต้นแบบ

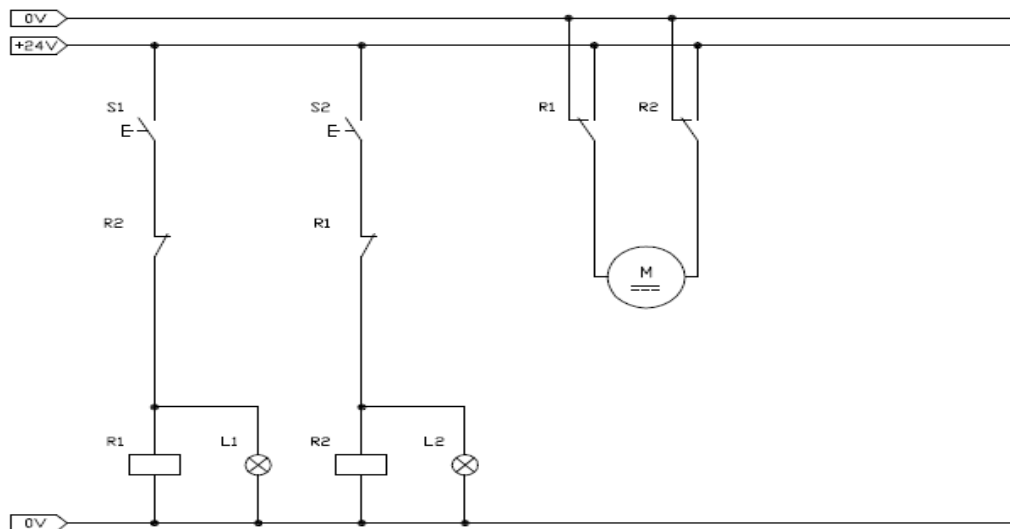
5.4 พัฒนาชุดจำลองประแจสับรางไฟฟ้า จากกรอบแนวคิดข้างต้นนำมาสร้างเป็นแบบในโปรแกรมเขียนแบบ Solidworks ดังแผนภาพที่ 3 จัดทำรายการวัสดุ (Bill of Material: BOM) ดังตารางที่ 2



แผนภาพที่ 3 แบบของชุดจำลองประแจสับรางไฟฟ้าใน Solidworks

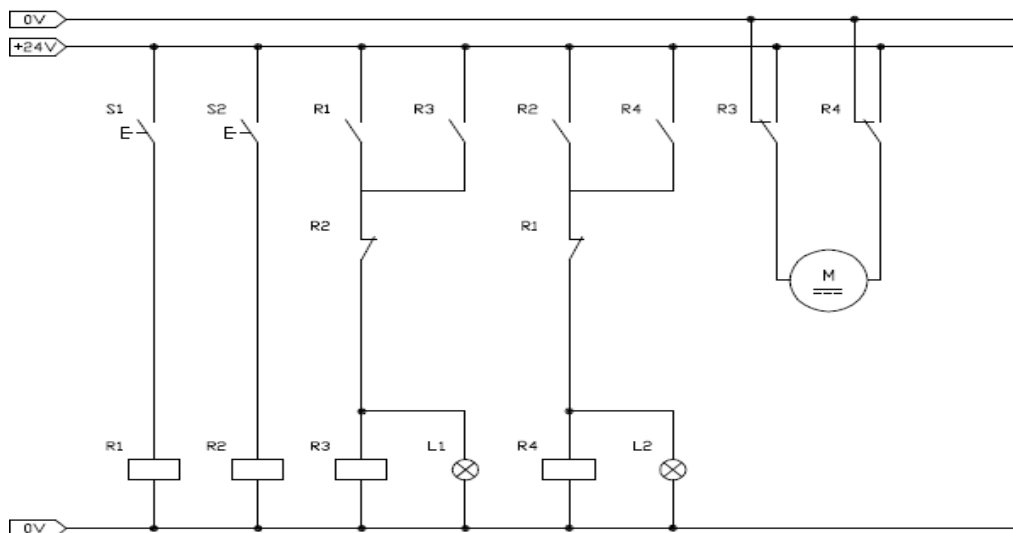
และออกแบบผังวงจรสำหรับควบคุมการทำงานชุดเครื่องกลับประแจ โดยมีรูปแบบการควบคุม 3 แบบ คือ

5.4.1 แบบที่ 1 การกดปุ่มควบคุมค้างอย่างน้อย 1 ปุ่ม เพื่อสั่งการให้เครื่องกลับประแจทำงาน พร้อมไฟสีเขียวขึ้น หากปล่อยมือจะลิเนียร์มอเตอร์จะหยุดทำงานพร้อมไฟดับ ดังแผนภาพที่ 4



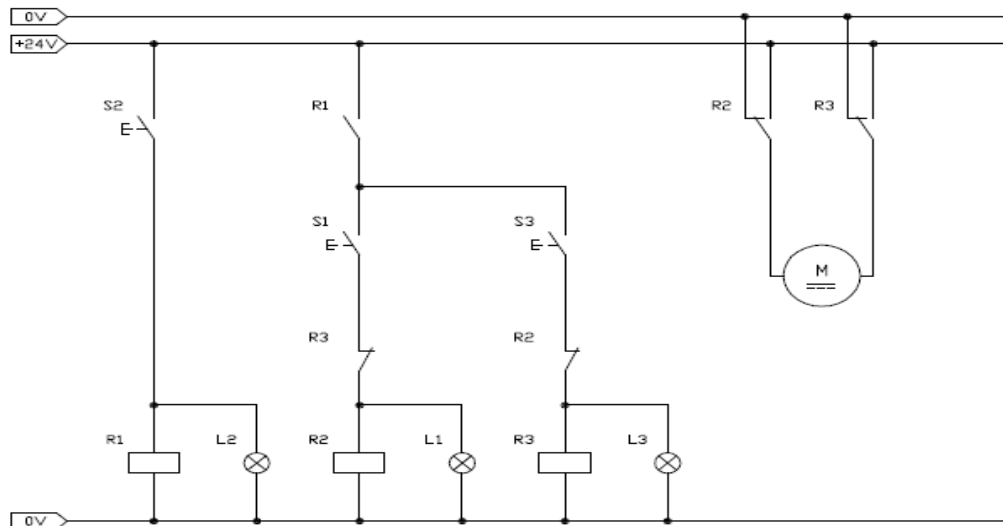
แผนภาพที่ 4 ผังวงจรการควบคุมแบบที่ 1

5.4.2 แบบที่ 2 การกดปุ่มควบคุมอย่างน้อย 1 ปุ่ม แล้วปล่อยมือ เพื่อสั่งการให้เครื่องกลับประแจทำงานต่อเนื่องจนสุดระยะของลิเนียร์มอเตอร์ที่ตั้งไว้ โดยไฟสีเขียวตัดลดการทำงาน ดังแผนภาพที่ 5



แผนภาพที่ 5 ผังวงจรการควบคุมแบบที่ 2

5.4.3 แบบที่ 3 การกดปุ่มควบคุมพร้อมกัน 2 ปุ่ม เพื่อสั่งการให้เครื่องกลับประแจทำงาน พร้อมไฟสีเขียวขึ้น หากปล่อยมือปุ่มใดปุ่มหนึ่ง ลิเนียร์มอเตอร์จะหยุดทำงานพร้อมไฟดับ ดังแผนภาพที่ 6



แผนภาพที่ 6 ฟังวงจรการควบคุมแบบที่ 3

ตารางที่ 2 รายการวัสดุและค่าใช้จ่าย

ลำดับ	รายละเอียด	จำนวน	หน่วย	ราคาต่อหน่วย	จำนวนเงิน
1	ค่าออกแบบ+ค่าทำชิ้นงาน	1	ชุด	9,600	9,600
2	Relay Omron 24VDC	4	ชุด	425	1,700
3	Power supply Delta 24VDC 5A	1	ชุด	2,425	2,425
4	Linear Actuator 24VDC	1	ชุด	4,300	4,300
5	Circuit Protection Mitsubishi 5A	2	ชุด	780	1,560
6	สายไฟ 0.5 Sq.mm	50	เมตร	5	250
7	สายไฟ 2.5 Sq.mm	20	เมตร	10	200
8	กล่องสแตนเลสพับ หน้า1.5mm	3	กล่อง	875	2,625
9	Banana Jack ตัวผู้	140	ตัว	8	1,120
10	Banana Jack ตัวเมีย	50	ตัว	10	500
11	แผ่นอะคริลิก สีขาว	3	แผ่น	60	180
12	รางยึดอุปกรณ์ Din rail	1	ชุด	80	80
13	ปลั๊กไฟแบบมีกราวด์	1	ตัว	45	45
14	สายไฟ 3x2.5	2	ชุด	70	140
15	Push Button Switch NO	3	ชุด	120	360
16	Pilot Lamp	3	ดวง	40	120
17	แผ่นอะคริลิก สีใส	1	แผ่น	598	598
18	ชุดราง	1	ชุด	2,000	2,000
19	โครงเหล็กใส่อุปกรณ์	1	ชุด	4,000	4,000
<b>รวมทั้งสิ้น</b>					<b>31,803</b>

## 5.5 ทดลอง การทดลองใช้งานชุดจำลองการควบคุมประแจสับรางไฟฟ้า แบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ

5.5.1 การทดสอบความถูกต้องของการทำงานตามฟังก์ชันการทำงานที่ออกแบบไว้ สิ่งสำคัญในส่วนนี้คือความถูกต้องของการต่อวงจร โดยผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญด้านระบบอัตโนมัติสัญญาณ และเมื่อตรวจสอบการต่อวงจรเรียบร้อยแล้ว ได้ทดลองการใช้งาน 10 ครั้งในแต่ละรูปแบบการทำงาน พบว่า ชุดจำลองการควบคุมประแจสับรางไฟฟ้าสามารถทำงานได้ตามที่ออกแบบไว้ทุกครั้ง

5.5.2 การทดลองใช้งานตามคู่มือปฏิบัติการ (Laboratory Sheet) ด้วยนักศึกษาวิศวกรรมระบบราง ชั้นปีที่ 2 จำนวน 10 คน พบว่า ทุกคนมีการเรียนรู้ที่ดีขึ้น เข้าใจส่วนประกอบและหลักการทำงานของชุดจำลองการควบคุมประแจสับรางไฟฟ้า ซึ่งเป็นหลักการเดียวกับที่ใช้ในชุดควบคุมประแจสับรางไฟฟ้าของจริง กรณีที่ต่อวงจรไม่ถูกต้องและอุปกรณ์ไม่ทำงาน ผู้ปฏิบัติสามารถใช้คำแนะนำในการตรวจสอบและแก้ไขปัญหาซึ่งจัดทำไว้ในคู่มือปฏิบัติการได้เป็นอย่างดี มีความพึงพอใจมีค่า 4.51 หรือระดับมากที่สุด ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 สรุปผลความพึงพอใจการใช้งานชุดจำลองการควบคุมประแจสับรางไฟฟ้า

ข้อคำถาม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
<b>ด้านความรู้ความเข้าใจและการทำงานของชุดจำลอง</b>			
1. อ่านและเขียนสัญลักษณ์ของวงจรไฟฟ้า	4.30	0.48	มีความพึงพอใจมากที่สุด
2. อธิบายการควบคุมประแจสับรางไฟฟ้า	4.70	0.48	มีความพึงพอใจมากที่สุด
3. อธิบายข้อแตกต่างของชุดปฏิบัติการทั้ง 3 ชุดได้	4.40	0.52	มีความพึงพอใจมากที่สุด
4. สามารถต่อวงจรใช้งานได้จริงตาม logic	4.60	0.52	มีความพึงพอใจมากที่สุด
5. ชุดจำลองทำงานได้สม่ำเสมอตามคำสั่ง	4.60	0.52	มีความพึงพอใจมากที่สุด
<b>ด้านความพึงพอใจโดยรวม</b>			
1. ความเหมาะสมของชุดจำลอง	4.40	0.52	มีความพึงพอใจมากที่สุด
2. การนำไปประยุกต์ใช้ต่อการเรียน	4.60	0.52	มีความพึงพอใจมากที่สุด
รวม	4.51	0.51	มีความพึงพอใจมากที่สุด

## 6. อภิปรายผล

การพัฒนาสื่อการสอนสำหรับการควบคุมประแจสับรางไฟฟ้า โดยมีเป้าหมายให้เกิดการเรียนรู้ในหลักการทำงาน ส่วนประกอบ และการต่อวงจรควบคุม เพื่อแก้ปัญหาอุปสรรคในการเข้าถึงอุปกรณ์ และเพิ่มชั่วโมงประสบการณ์ให้ผู้เรียน โดยประยุกต์ใช้หลักการวิศวกรรมคุณค่าในการพัฒนาชุดทดลอง ซึ่งสรุปได้ดังนี้

6.1 ชุดจำลองการควบคุมประแจสับรางไฟฟ้า สามารถทำงานสั่งการให้เครื่องกลับประแจทำงานได้ตามที่ออกแบบไว้ ด้วยหลักการเดียวกับอุปกรณ์ของจริง โดยมีต้นทุนที่ต่ำกว่าอุปกรณ์ที่ขายในท้องตลาดมากกว่า 50 เท่า (ระหว่าง 1,800,000 กับ 31,803 บาท) หากพิจารณาเพียงหน้าที่ในการควบคุมและแสดงผล

6.2 ชุดจำลองการควบคุมประแจสับรางไฟฟ้า สามารถยกระดับการเรียนรู้ให้นักศึกษาได้ ด้วยชั่วโมงฝึกที่เพิ่มขึ้น และจำนวนอุปกรณ์ที่เพียงพอต่อนักศึกษา และมีความปลอดภัยต่อการใช้งานเพียงพอด้วยวงจรควบคุมที่ออกแบบกันการลัดวงจรไว้

6.3 การแยกส่วนควบคุมเป็น 3 ส่วน ทำให้เข้าใจง่าย หากจุดบกพร่องได้ง่าย และซ่อมบำรุงแยกส่วนได้ และเมื่อไปใช้กับอุปกรณ์ระดับใช้งานจะทำให้ปรับตัวและแก้ปัญหาลงตัวได้รวดเร็ว

6.4 ชุดจำลองการควบคุมประแจสับรางไฟฟ้า บำรุงรักษาได้ง่าย ด้วยอุปกรณ์และวัสดุที่หาได้ตามท้องตลาดทั่วไป รวมถึงมีความคงทนต่อการใช้งานเหมือนกับอุปกรณ์โดยทั่วไป

6.5 ชุดจำลองการควบคุมประแจสับรางไฟฟ้า จะถูกผลิตขึ้นอีกอย่างน้อย 4 ชุด เพื่อใช้ในการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยศรีปทุม ก่อนที่จะเผยแพร่อย่างเป็นทางการต่อเครือข่ายต่อไป

## 7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ในอนาคตควรเพิ่มการแสดงผลทั้งแสดงผลการตรวจสอบวงจรและการแสดงผลการทำงานด้วยหน้าจอโทรทัศน์

7.2 เพื่อให้สมจริงมากขึ้นอาจเพิ่มขบวนรถให้เห็นความสัมพันธ์ของการเคลื่อนที่ และการสับเปลี่ยนทาง รวมถึงปรับชุดรางให้มีความมั่นคงยิ่งขึ้น

## 8. เอกสารอ้างอิง

ชนิน ศรีวระมย์, ทิปกร คุณาพรวิวัฒน์ และชวลิต มณีศรี. (2557). การเพิ่มผลผลิตผลิตภัณฑ์น้ำยาล้างจานด้วยการแปลงหน้าที่เชิงคุณภาพและวิศวกรรมคุณค่า. *วารสารศรีปทุมปริทัศน์ ฉบับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, ปีที่ 6 มกราคม – ธันวาคม 2557, 57–67.

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน ขอนแก่น. (2561). *ร่างประกาศ และร่างเอกสารประกวดราคาซื้อครุภัณฑ์ชุดฝึกปฏิบัติการระบบประแจสับราง ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ด้วยวิธีประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ (e-bidding)*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2561, จาก:

<https://www.kkc.rmuti.ac.th/2017/?p=6492>.

มานะชัย วัฒนหัตถกรรม. (2559). *ระบบควบคุมรถไฟและการอาณัติสัญญาณเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ : สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ.

อัมพิกา ไกรฤทธิ. (2551). *วิศวกรรมคุณค่า เทคนิคการลดต้นทุนอย่างมีระบบ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Arora, M. (2018). *Turnout: Laying \* Inspection \* Maintenance*. 2<sup>nd</sup> edition. Pune, India: Kalyani Corperation.

Byles, C. B. (1910). *The First Principles of Railway Signalling*. 1<sup>st</sup> edition. London, United Kingdom: The Railway Gazette.

Miles, L. D. (1989). *Techniques of Value Analysis and Engineering*. 3<sup>rd</sup> edition. Wisconsin: Lawrence D. Miles Value Foundation.

NSW Government. (2016). *RailCorp Engineering Manual — Signals — Maintenance Electric Points Machine - Westinghouse 84M Mechanism*. New South Wales, Australia: Transport for NSW.

**แรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักศึกษาสาขาวิชาการท่องเที่ยว  
และการบริการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ตาก**

**MOTIVATION FOR ENGLISH LANGUAGE LEARNING OF STUDENTS IN  
THE TOURISM AND HOSPITALITY PROGRAM OF  
RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY LANNA TAK**

**ชัยลักษณ์ อินพล**

**คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ สาขาภาษาตะวันตก**

**มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ตาก**

**E-mail: baconoil@hotmail.com**

**วริษา สารวิทย์**

**คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ สาขาภาษาตะวันตก**

**มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ตาก**

**E-mail: warissa.srt@gmail.com**

**บทคัดย่อ**

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ทั้งระดับแรงจูงใจเชิงบูรณาการและแรงจูงใจเชิงเครื่องมือของนักศึกษาสาขาวิชาการท่องเที่ยวและการบริการ ชั้นปีที่ 1-4 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ตาก โดยงานวิจัยนี้ใช้แบบสอบถามเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ จำนวน 15 ข้อ ผลการศึกษาพบว่า ระดับแรงจูงใจทั้งเชิงบูรณาการและเชิงเครื่องมือของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยภาพรวมอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ย คือ 4.03) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีแบบสอบถามจำนวน 14 ข้อ มีค่าเฉลี่ยแรงจูงใจอยู่ในระดับสูงทั้งหมด และ 1 ข้อ คือ ฉันสนใจเฉพาะหนังสือเรียนภาษาอังกฤษที่เรียนเท่านั้น ส่วนหนังสือภาษาอังกฤษอย่างอื่นฉันไม่สนใจ ได้มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย คือ 3.19) นอกจากนี้ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับแรงจูงใจเชิงบูรณาการและแรงจูงใจเชิงเครื่องมือของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยภาพรวมอยู่ในระดับสูงเช่นเดียวกัน

**คำสำคัญ:** แรงจูงใจเชิงบูรณาการ, แรงจูงใจเชิงเครื่องมือ, การเรียนภาษาอังกฤษ

**ABSTRACT**

This research aimed to study the levels of motivation for English language learning including the level of integrative motivation and the level of instrumental motivation of the 1<sup>st</sup> – 4<sup>th</sup> years students in the Tourism and Hospitality Program of Rajamangala University of Technology Lanna Tak. A questionnaire comprising 15

items was used as the research tool. The research findings showed that the overall motivation for English language learning including the integrative motivation and the instrumental motivation of the students was at the high level (mean = 4.03). When specific items of the questionnaire were considered, it was found that 14 items were rated at the high level; while only one item, i.e. the item stating that “I am only interested in the English language text that is used for learning, but not in any other English document.” Received the rating mean at the moderate level (mean = 3.19). In addition, when the overall level of integrative motivation was compared with the overall level of instrumental motivation, it was found that both of them were also at the high level.

This research aimed to study the levels of motivation for English language learning including the level of integrative motivation and the level of instrumental motivation of the 1<sup>st</sup> – 4<sup>th</sup> years students in the Tourism and Hospitality Program of Rajamangala University of Technology Lanna Tak. A questionnaire comprising 15 items was used as the research tool. The research findings showed that the overall motivation for English language learning including the integrative motivation and the instrumental motivation of the students was at the high level (mean = 4.03). When specific items of the questionnaire were considered, it was found that 14 items were rated at the high level; while only one item, i.e. the item stating that “I am only interested in the English language text that is used for learning, but not in any other English document.” Received the rating mean at the moderate level (mean = 3.19). In addition, when the overall level of integrative motivation was compared with the overall level of instrumental motivation, it was found that both of them were also at the high level.

**Keywords:** Integrative motivation, Instrumental motivation, English language learning

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ภาษาอังกฤษในปัจจุบันถือเป็นภาษาที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายทั่วโลก ผู้คนส่วนใหญ่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อกลางในการสื่อสารระหว่างบุคคลต่างชาติต่างภาษาทั่วโลก ทั้งในด้านการศึกษา เศรษฐกิจ สังคม การเมือง วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ธุรกิจความบันเทิง ตลอดจนการใช้ชีวิตในสังคมทั่วไป ด้วยเหตุนี้หลายประเทศทั่วโลกจึงได้ตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็นของภาษาอังกฤษ รวมถึงประเทศไทยที่ได้ให้ความสำคัญต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ โดยได้กำหนดให้นักเรียนไทยต้องเรียนภาษาอังกฤษเป็นวิชาบังคับตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาจนถึงระดับอุดมศึกษา อย่างไรก็ตามกระทรวงศึกษาธิการได้กล่าวถึงการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนไทยว่า ผลการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนส่วนหนึ่งนั้นยังไม่เป็นที่น่าพอใจเท่าที่ควรและนอกจากนี้ความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียนยังมีแนวโน้มลดลงอีกด้วย ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจำนวนมากได้ทำการศึกษาเพื่อหาเหตุผลว่าปัจจัยใดบ้างที่ส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนรู้อังกฤษของนักเรียน และจากงานวิจัยหลายชิ้นที่ผ่านมาพบว่ามีหลายปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการเรียนรู้อังกฤษของนักเรียน เช่น ระบบการศึกษาของผู้เรียนภาษา สภาพห้องเรียน บริบททางสังคม ภูมิหลังทางวัฒนธรรม เพศ อายุ ครูผู้สอน ทักษะคิด และ แรงจูงใจในการเรียน สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการเรียนรู้อังกฤษของผู้เรียนทั้งสิ้น ปัจจุบันมีงานวิจัยจำนวนมากที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับแรงจูงใจ อาทิ เช่น คอลดัล (2558), อลิษาท (2559), ฮงและกานา ฟารี (2560) พบว่าแรงจูงใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษนั้นมีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาเป็นอย่างมาก เหตุเพราะแรงจูงใจถือเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียน หากผู้เรียนภาษาที่สองขาดแรงจูงใจ



จะส่งผลให้ศักยภาพในการเรียนรู้ภาษานั้นลดลง จากความสำคัญของแรงจูงใจในการเรียนดังกล่าว งานวิจัยนี้ มุ่งเน้นที่จะศึกษาแรงจูงใจในการเรียนทั้งแรงจูงใจเชิงบูรณาการและแรงจูงใจเชิงเครื่องมือที่ส่งผลต่อการเรียนวิชา ภาษาอังกฤษ โดยทำการศึกษาวิจัยจากนักศึกษาสาขาวิชาการท่องเที่ยวและการบริการ ชั้นปีที่1-4 มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ตาก

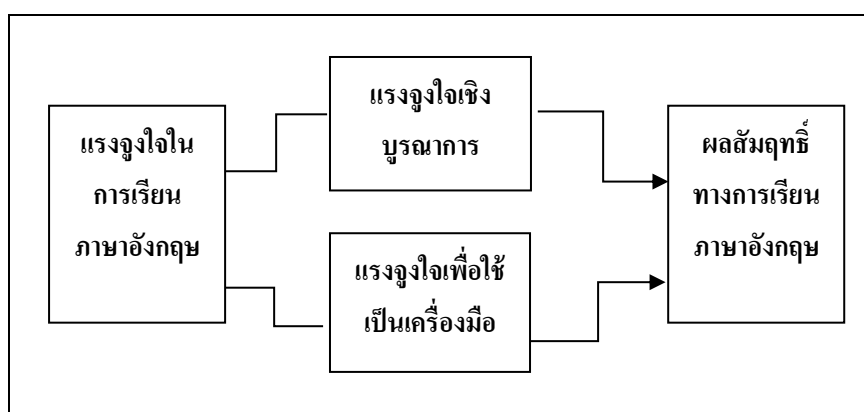
## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษาระดับแรงจูงใจเชิงบูรณาการที่ส่งผลต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษาสาขาวิชาการท่องเที่ยวและการบริการ ชั้นปีที่1-4 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ตาก

(2) เพื่อศึกษาระดับแรงจูงใจเชิงเครื่องมือที่ส่งผลต่อการเรียนภาษาอังกฤษ นักศึกษาสาขาวิชาการท่องเที่ยวและการบริการ ชั้นปีที่1-4 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ตาก

## 3. กรอบแนวคิดในการวิจัย

ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษของนักศึกษาสาขาวิชาการท่องเที่ยวและการบริการ ชั้นปีที่1-4 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ล้านนา ตาก ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบความสัมพันธ์ตามกรอบแนวคิดการวิจัย ดังภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาศึกษาระดับแรงจูงใจและปัจจัยจากแรงจูงใจที่ส่งผลต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษาสาขาวิชาการท่องเที่ยวและการบริการ ชั้นปีที่ 1-4 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ตาก

### 4.2 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 50 คน จากสาขาวิชาการท่องเที่ยวและการบริการ ตั้งแต่ชั้นปีที่1-4 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ตาก ที่เรียนรายวิชา

ภาษาอังกฤษทั่วไป ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มประชากรแบบสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) จากการจับฉลาก โดยใช้สาขาวิชาเป็นหน่วยการสุ่ม

#### 4.3 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยดัดแปลงมาจาก The Attitude/Motivation Test Battery (AMTB) ของการ์เดนอร์ (2547) โดยแบบสอบถามแบ่งเป็น 2 ส่วน ประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ด้านเพศ อายุ ชั้นปีที่เรียน และ ส่วนที่ 2 คำถามที่เกี่ยวกับแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษทั้งแรงจูงใจเชิงบูรณาการและแรงจูงใจเชิงเครื่องมือ จำนวน 15 ข้อ โดยได้รับจากแบบสอบถามของการ์เดนอร์และแลมเบิร์ต (2515) และซัรตัน (2558) นอกจากนี้แบบสอบถามยังมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนการประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ 5 (เห็นด้วยอย่างยิ่ง) 4 (เห็นด้วยมาก) 3 (เห็นด้วยปานกลาง) 2 (ไม่เห็นด้วย) 1 (ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง) ทั้งนี้แบบสอบถามในงานวิจัยนี้ได้มีการนำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องในด้านนี้ทำการตรวจสอบทั้งเนื้อหาและความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในงานวิจัยเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาก่อนนำมาแจกให้กับกลุ่มประชากรเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

#### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ดำเนินการวิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 ในเดือนกันยายน โดยผู้วิจัยได้แจกแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่างและรับแบบสอบถามด้วยตนเอง ก่อนที่กลุ่มตัวอย่างจะเริ่มทำแบบสอบถาม ผู้วิจัยทำการแจ้งถึงวัตถุประสงค์ของงานวิจัยและแบบสอบถามแก่นักศึกษากลุ่มตัวอย่างก่อนลงมือทำแบบสอบถาม โดยไม่มีเวลาจำกัด จำนวนแบบสอบถามที่ได้รับคืน คิดเป็น 100% ของจำนวนเป้าหมาย และเป็นแบบสอบถามที่มีคำตอบสมบูรณ์ทั้งหมด

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามมาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยคำนวณค่าสถิติ แจกแจงค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อใช้วิเคราะห์ผลระดับแรงจูงใจ โดยใช้เกณฑ์การแปลความหมายของ เบสท์ (2513) ดังนี้

ค่าคะแนนเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง ระดับสูงมาก

ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง ระดับสูง

ค่าคะแนนเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง ระดับปานกลาง

ค่าคะแนนเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง ระดับต่ำ

ค่าคะแนนเฉลี่ย 0.50-1.49 หมายถึง ระดับต่ำมาก

### 5. ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับแรงจูงใจที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษาสาขาวิชา การท่องเที่ยวและการบริการ ชั้นปีที่ 1-4 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยผลวิเคราะห์ได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและการแปลผลระดับแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

**ตารางที่ 1** ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับแรงจูงใจเชิงบูรณาการและระดับแรงจูงใจเชิงเครื่องมือที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษา

ข้อที่	ข้อความ	Mean	S.D.	แปลผล
1.	การเรียนภาษาอังกฤษทำให้ฉันสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในหัวข้อที่สนใจกับเพื่อนต่างชาติได้	4.00	0.76	สูง
2.	การเรียนภาษาอังกฤษทำให้ฉันติดต่อกับเพื่อนชาวต่างชาติได้	3.93	0.86	สูง
3.	การเรียนภาษาอังกฤษทำให้ฉันรู้สึกอิสระเมื่อเดินทางไปต่างประเทศ	4.07	0.83	สูง
4.	ยิ่งฉันรู้จักเจ้าของภาษามากเท่าไร ฉันก็รู้สึกชอบพวกเขามากขึ้นเท่านั้น	3.95	0.79	สูง
5.	ฉันสนใจเฉพาะหนังสือเรียนภาษาอังกฤษที่เรียนเท่านั้น ส่วนหนังสือภาษาอังกฤษอย่างอื่นฉันไม่สนใจ	3.19	1.16	ปานกลาง
6.	ฉันตั้งใจเรียนภาษาอังกฤษเป็นอย่างมากเพราะฉันต้องการเรียนจบจากมหาวิทยาลัย	4.05	0.72	สูง
7.	ฉันหวังว่าฉันจะพูดภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่ว	4.45	0.66	สูง
8.	การเรียนภาษาอังกฤษทำให้ฉันดูฉลาดและเท่	4.05	0.82	สูง
9.	การเรียนภาษาอังกฤษเป็นสิ่งสำคัญสำหรับฉันเพราะช่วยให้ฉันสามารถเข้าร่วมกิจกรรมของกลุ่มคนจากหลากหลายวัฒนธรรมได้อย่างมั่นใจมากขึ้น	4.40	0.76	สูง
10.	การเรียนภาษาอังกฤษทำให้ฉันมีพฤติกรรมเหมือนเจ้าของภาษา เช่น สำเนียงและการใช้สำนวนสุภาพ	4.01	0.82	สูง
11.	การเรียนภาษาอังกฤษทำให้ฉันสามารถถ่ายทอดความรู้ให้กับคนอื่น ๆ ได้ เช่น การบอกทางนักท่องเที่ยว	3.93	0.88	สูง
12.	การเรียนภาษาอังกฤษเป็นสิ่งสำคัญสำหรับฉันเพราะทำให้ฉันเข้าใจได้ดียิ่งขึ้นเมื่อฉันดูหนังภาษาอังกฤษ	4.21	0.80	สูง
13.	การเรียนภาษาอังกฤษสำคัญเพราะฉันต้องการใช้เพื่อเป็นเครื่องมือประกอบอาชีพในอนาคต	4.33	0.92	สูง
14.	การเรียนภาษาอังกฤษทำให้ฉันเข้าใจเนื้อหาเมื่อฉันค้นข้อมูลภาษาอังกฤษบนเฟซบุ๊ก	3.95	0.90	สูง
15.	การฟังเพลงภาษาอังกฤษช่วยให้ฉันเรียนภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น	3.90	1.00	สูง
รวม		4.03	0.29	สูง

จากตารางที่ 1 พบว่า ระดับแรงจูงใจทั้งเชิงบูรณาการและเชิงเครื่องมือของนักศึกษาที่มีผลต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยภาพรวมอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ย คือ 4.03) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า แบบสอบถามจำนวน 14 ข้อ มีค่าเฉลี่ยแรงจูงใจอยู่ในระดับสูงทั้งหมด ยกเว้นข้อที่ 5 คือ ฉันสนใจเฉพาะหนังสือเรียนภาษาอังกฤษที่เรียนเท่านั้น ส่วนหนังสือภาษาอังกฤษอย่างอื่นฉันไม่สนใจ ได้มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง

(ค่าเฉลี่ย คือ 3.19) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยแรงงใจสูงสุดคือ ข้อที่ 7 คือ ฉันหวังว่าฉันจะพูดภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่ว (ค่าเฉลี่ย คือ 4.45)

**ตารางที่ 2** เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับแรงงใจทั้ง 2 ประเภท

ข้อที่	ข้อคำถาม	Mean	S.D.	แปลผล
1.	แรงงใจเชิงบูรณาการ (Integrative Motivation) (ข้อ 1-10)	4.06	0.19	สูง
2.	แรงงใจเชิงเครื่องมือ (Instrumental Motivation) (ข้อ 11-15)	4.01	0.33	สูง
รวม		4.04	0.04	สูง

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับแรงงใจเชิงบูรณาการและแรงงใจเชิงเครื่องมือของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยภาพรวมอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ย คือ 4.04) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า แรงงใจทั้งสองประเภท มีค่าเฉลี่ยแรงงใจอยู่ในระดับสูงทั้งหมด

## 6. อภิปรายผล

ผลการศึกษาระดับแรงงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษาสาขาวิชาการท่องเที่ยวและการบริการ ชั้นปีที่ 1-4 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยการใช้แบบสอบถามเกี่ยวกับแรงงใจในการเรียนรู้ภาษาที่สองของการ์ดเนอร์ ซึ่งแบ่งแรงงใจออกเป็นสองประเภท ได้แก่ แรงงใจเชิงบูรณาการ หมายถึง ความต้องการเรียนภาษาต่างประเทศ เพื่อให้ตนเองสามารถสื่อสารกับเจ้าของภาษาได้ ทำให้ตนเองสามารถใช้ชีวิตหรือเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของสังคมภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษานั้นได้ และแรงงใจเชิงเครื่องมือ หมายถึง ความต้องการเรียนภาษาต่างประเทศให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งที่ชัดเจน เช่น เพื่อการหางานในอนาคต เพื่อการสอบ เป็นต้น จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่านักศึกษามีแรงงใจในการเรียนภาษาอังกฤษทั้งในเชิงบูรณาการและเชิงเครื่องมือในระดับสูง โดยสามารถกล่าวได้ว่าถึงแม้ว่านักศึกษากลุ่มนี้จะไม่ใช่นักศึกษาเอกวิชาภาษาอังกฤษ แต่ก็ยังมีความสนใจและมีความต้องการเรียนรู้อังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์ที่หลากหลายเช่นกัน ซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้ยังสอดคล้องกับ ฮงและกานาฟารี (2560) ที่พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่มีแรงงใจเชิงเครื่องมือต่อการเรียนภาษาอังกฤษเป็นอย่างสูง เพราะนักศึกษาต้องการที่จะผ่านการสอบและหางานที่ดีในอนาคต นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของชัยรัตน์ (2558) ที่พบว่านักศึกษาที่เรียนภาษาอังกฤษส่วนใหญ่มีแรงงใจในการเรียนทั้งในเชิงบูรณาการและเชิงเครื่องมืออยู่ในระดับสูง สาเหตุที่นักศึกษามีความต้องการที่จะติดต่อสื่อสารและเข้าถึงสังคมของเจ้าของภาษาได้ นอกจากนี้ นักศึกษายังมีความเชื่อว่าการเรียนภาษาอังกฤษนั้นจะส่งผลให้สามารถได้งานที่ดีในอนาคตได้

นอกจากนี้ยังสามารถกล่าวได้ว่า แรงงใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษถือเป็นปัจจัยสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ผู้เรียนพึงมีในการเรียนภาษา ในขณะที่เดียวกันผู้สอนหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศควรที่จะตระหนักและเข้าใจถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเรียนและความต้องการของผู้เรียน เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนา รูปแบบ สื่อการเรียนการสอน เนื้อหา ให้สอดคล้องกับความต้องการและ

กลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจนเพื่อกระตุ้น ส่งเสริมและพัฒนาประสิทธิภาพในการเรียนภาษาอังกฤษหรือต่างประเทศอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า แม้นักศึกษาจะไม่ใช่นักศึกษาเอกภาษาอังกฤษก็ตาม แต่ก็ยังมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ด้วยเหตุนี้ผู้สอนจะต้องตระหนักและพัฒนาเนื้อหา วิธีการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษทั้งในเชิงบูรณาการและเชิงเครื่องมือให้ยิ่งขึ้นไป

(2) เพื่อที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ดาก ควรสำรวจนักศึกษาในสาขาวิชาอื่น ๆ เพิ่มเติม เพื่อที่อาจารย์ผู้สอนจะได้ทราบว่านักศึกษามีแรงจูงใจอะไรบ้างในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อจะได้ประยุกต์ ปรับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอนให้เข้ากับกลุ่มเป้าหมาย นอกจากนี้ยังเป็นการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจที่ดีให้กับนักศึกษาอีกด้วย

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ในการศึกษาค้นคว้าวิจัยขั้นต่อไป ควรศึกษาปัจจัยประเภทอื่นที่มีอิทธิพลต่อการเรียนภาษาเพิ่มเติม เช่น ทักษะคิด พฤติกรรม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษาให้ดียิ่งขึ้น

(2) ควรศึกษากลุ่มตัวอย่างอื่นเพิ่มเติม เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจของกลุ่มตัวอย่างต่าง ๆ และนำไปพัฒนาการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของนักศึกษาแต่ละสาขามากขึ้น

## 8. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้ความอนุเคราะห์ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย และขอบคุณผู้ตอบแบบสอบถามที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามเป็นอย่างดี จนทำให้งานวิจัยชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

## 9. เอกสารอ้างอิง

- Alizadeh, M. (2016). The impact of motivation on English language learning. *International Journal of Research in English Education*, 1(1), 11-15.
- Best, J.W. (1981). *Research in Education*. 5<sup>th</sup> ed. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
- Chairat, P. (2015). Attitudes and Motivation of non-English major students towards learning English as a foreign language. *ASEAN Journal of Education*, 1(1), 69-83.
- Gardner, R. C., & Lambert, W. E. (1972). *Attitudes and Motivation in second language learning*. Rowley, MA: Newbury House Publishers.
- Gardner, R. C. (1985). *Social psychology and second language learning: The role of attitudes and motivation*. London: Edward Arnold.
- Gardner, R. C. (2004). *Attitude/Motivation Test Battery*. (Online). Retrieved on 10 August 2020, from: <http://publish.uwo.ca/~gardner/docs/englishamtb.pdf>.

Hong, Y. C., & Ganapathy, M. (2017). To Investigate ESL Students' Instrumental and Integrative Motivation towards English Language Learning in a Chinese School in Penang: Case Study. *English Language Teaching*, 10(9), 17-35.

Kondal, B. (2015). The Significance of Motivation in the ESL Classroom. *Language in India*, 15(12), 70-77.

การศึกษามโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์และการกำกับตนเองในการเรียนคณิตศาสตร์  
บนคลาวด์เทคโนโลยีของนักศึกษาปริญญาตรี

A STUDY OF MATHEMATICAL CONCEPTS AND SELF-REGULATION IN  
LEARNING MATHEMATICS ON CLOUD TECHNOLOGY OF  
UNDERGRADUATE STUDENTS

เบญจมาศ นิยมมาลี

สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

E-mail: benjamasscmamu@gmail.com

อนุชิต อนุพันธ์

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

E-mail: anuchitided@gmail.com

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษามโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ของนักศึกษาปริญญาตรีที่เรียนคณิตศาสตร์บนคลาวด์เทคโนโลยี เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 50 และ (2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการกำกับตนเองในการเรียนคณิตศาสตร์ของนักศึกษาปริญญาตรีก่อนและหลังเรียนคณิตศาสตร์บนคลาวด์เทคโนโลยี กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาสมการเชิงอนุพันธ์สามัญ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ รูปแบบการเรียนคณิตศาสตร์บนคลาวด์เทคโนโลยี แบบวัดมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์และแบบวัดการกำกับตนเองในการเรียนคณิตศาสตร์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที ผลการวิจัย พบว่า (1) มโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ของนักศึกษาปริญญาตรีที่เรียนคณิตศาสตร์บนคลาวด์เทคโนโลยี สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 50 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (2) นักศึกษาปริญญาตรีที่เรียนคณิตศาสตร์บนคลาวด์เทคโนโลยีมีความสามารถในการกำกับตนเองในการเรียนคณิตศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: คลาวด์เทคโนโลยี มโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ การกำกับตนเอง นักศึกษาปริญญาตรี

### ABSTRACT

The purposes of this research were (1) to study mathematical concepts of undergraduate students learning mathematics on cloud technology compare with the criteria of 50 percent, and (2) to compare self-regulation in learning mathematics of undergraduate students before and after learning mathematics on cloud

technology. The samples were undergraduate students of Faculty of Education, Sisaket Rajabhat University who enrolled in the Ordinary Differential Equations Course, during the second semester of the academic year 2019. The research instruments were the model of mathematics learning on cloud technology, the mathematical concept test and the self-regulation in learning mathematics scale. The data were analyzed by mean, standard deviation, and t – test. The findings of this research were revealed that (1) mathematical concepts of undergraduate students learning mathematics on cloud technology were higher than criteria of 50 percent at .05 level of statistical significance, and (2) self-regulation in learning mathematics of undergraduate students after learning mathematics on cloud technology were higher than before being learned at .05 level of statistical significance.

**Keywords:** Cloud Technology, Mathematical Concept, Self-Regulation, Undergraduate Students

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 ได้กล่าวถึงการพัฒนาบุคลากรด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษและเทคโนโลยี เพื่อให้ระบบการศึกษาสามารถใช้เป็นกลไกหลักของการขับเคลื่อนประเทศ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีส่งผลให้การใช้ชีวิตด้านการเรียนและการทำงานเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม (Iji & Abah, 2016) สถาบันการศึกษาหลายแห่งได้นำเทคโนโลยีทางการศึกษามาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนในลักษณะต่างๆ เพื่อตอบสนองผู้เรียนให้สามารถสืบค้นและเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้มากขึ้น และเป็นการเข้าถึงข้อมูลในลักษณะของการใช้อุปกรณ์พกพาเคลื่อนที่ เช่น Mobile Phone, Tablet, Laptop Computer (Militisopoulos, 2016) ส่งผลให้แต่ละหลักสูตรในระดับอุดมศึกษาต้องปรับการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับการเรียนในรูปแบบดังกล่าว (ทะเนศ วงศ์นามและคณะ, 2563)

แนวคิดของการนำคลาวด์เทคโนโลยีมาเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเรียนการสอนระดับอุดมศึกษาได้รับการยอมรับว่าเป็นเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพและมีความสำคัญต่อการพัฒนาการศึกษาให้มีคุณภาพ (Shyshkina et al., 2017) ด้วยคุณลักษณะเด่นของคลาวด์เทคโนโลยีที่มีความยืดหยุ่นสูง ตลอดจนการเข้าถึงข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ ในลักษณะที่แตกต่างไปจากเดิม ส่งผลให้เกิดการใช้งานซอฟต์แวร์รูปแบบใหม่บนโลกออนไลน์ที่ผู้ใช้งานไม่จำเป็นต้องทำการติดตั้งซอฟต์แวร์ลงในเครื่อง เช่น การใช้ซอฟต์แวร์สำหรับการจัดการเรียนรู้หรือการบริหารจัดการชั้นเรียนผ่านทางอินเทอร์เน็ต จึงทำให้คลาวด์เทคโนโลยีได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงในปัจจุบัน (Cusumano, 2010; Doelitzscher et al, 2011; Shyshkina et al, 2014) และยังพบว่าการเรียนรู้โดยการสร้างองค์ความรู้ผ่านสภาพแวดล้อมแบบคลาวด์เป็นอีกแนวทางที่สามารถช่วยในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมสมรรถนะและผลการเรียนของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ชาดาพนิตสติ สุกลวีริยะกุล, 2560; Wahyuni, 2019)

คณิตศาสตร์มีความสำคัญและเป็นพื้นฐานของการต่อยอดด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและอุตสาหกรรม (ยุภาติ ปณะราช, 2558) การเรียนรู้คณิตศาสตร์ในศตวรรษที่ 21 เป็นยุคของการเกิดเทคโนโลยีต่างๆ ควรมีการปรับกระบวนการเรียนรู้ให้มีความยืดหยุ่น เหมาะสมต่อการเปลี่ยนแปลงและความต้องการของผู้เรียน โดยอาจเพิ่มหรือสอดแทรกเทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอน (ฉวีวรรณ เกลิมสุข และอนิรุทธิ์ สติมัน, 2562) ดังเช่นในยุคปัจจุบันที่เครื่องมือสำหรับการคำนวณและการนำเสนองานทางคณิตศาสตร์มีความทันสมัยและมีความรวดเร็วในการประมวลผลสูงมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้เครื่องมือคำนวณขั้นสูงโดยอาศัยคลาวด์เทคโนโลยีในรูปแบบของซอฟต์แวร์ด้านคณิตศาสตร์ วูลแฟรมแอลฟา (WolframAlpha) ที่เป็น



เทคโนโลยีซอฟต์แวร์ทางด้านคณิตศาสตร์สัญลักษณ์ (Symbolic Mathematics) ถูกพัฒนาให้มีความแม่นยำในการแสดงผลลัพธ์จากการคำนวณคณิตศาสตร์ขั้นสูง เช่น การแก้สมการเชิงอนุพันธ์ แคลคูลัส รวมถึงแสดงกระบวนการและ ขั้นตอนของการได้มาซึ่งผลลัพธ์จากโจทย์ปัญหาที่ได้กำหนดไว้ (ปราโมทย์ เดชะอำไพ, 2557) ทำให้ผู้เรียนสามารถศึกษากระบวนการต่างๆ ได้ด้วยตนเอง แสดงให้เห็นถึงการทำงานของคลาวด์เทคโนโลยีที่สนับสนุนการเรียนคณิตศาสตร์ที่ยังตอบสนองพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาที่ต้องการศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง

มโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ (Mathematical concept) เป็นความคิด ความเข้าใจของบุคคลเกี่ยวกับหลักการและขั้นตอนวิธีทางคณิตศาสตร์ การเรียนมโนทัศน์เป็นการสร้างความคิดเชิงนามธรรมที่เป็นผลสรุป ซึ่งเกิดจากกระบวนการเรียนรู้ที่มีต่อสิ่งเร้า ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้มโนทัศน์อย่างมีประสิทธิภาพเมื่อได้รับประสบการณ์รูปธรรม ผ่านบริบทของสิ่งที่ผู้เรียนสังเกต สัมผัสได้ทางกายภาพรวมถึงการลงมือทำ และยังขึ้นอยู่กับพัฒนาการทางสติปัญญา สภาพแวดล้อมและรูปแบบการจัดการเรียนการสอน (อัมพร ม้าคนอง, 2554) การกำกับตนเองในการเรียน (Self-regulated learning) เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนทำความเข้าใจและวางแผนในการควบคุมการเรียนรู้ของตนเอง โดยใช้กลวิธีที่เหมาะสมเพื่อให้การเรียนรู้ของตนเองบรรลุเป้าหมาย ผู้เรียนที่มีความสามารถในการกำกับตนเองในการเรียนคณิตศาสตร์ มีแนวโน้มที่จะแสดงออกถึงพฤติกรรมที่สามารถทำได้สำเร็จตรงตามเป้าหมาย และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าบุคคลที่มีความสามารถในการกำกับตนเองในการเรียนต่ำ (Schunk & Zimmerman, 2007)

จากแนวคิดของการนำคลาวด์เทคโนโลยีมาสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ทำให้ผู้เรียนเข้าถึงข้อมูลได้ตลอดเวลา สามารถวางแผน ดำเนินการควบคุมการเรียนรู้ให้ได้มาซึ่งความรู้ ทักษะต่างๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ด้วยตนเองซึ่งสอดคล้องกับทักษะการกำกับตนเอง นอกจากนี้ ซอฟต์แวร์วิลแฟรมแอลฟา มีฟังก์ชันการทำงานที่สอดคล้องกับเนื้อหาของสมการเชิงอนุพันธ์สามัญ ผู้เรียนสามารถตรวจสอบความเข้าใจการเชื่อมโยงแนวคิด ที่มาของผลลัพธ์นั้น ได้ทันทีผ่านหน้าจอของตนเองและใช้ความรู้เดิมทำความเข้าใจสิ่งเรานั้น ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้มโนทัศน์ตามทฤษฎีการเรียนรู้ของกานเย (Gagne's Theory of Learning) จึงน่าจะเป็นแนวทางการพัฒนา มโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ได้ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษามโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์เทียบกับเกณฑ์ขั้นต่ำร้อยละ 50 และการกำกับตนเองในการเรียนคณิตศาสตร์ของนักศึกษาที่เรียนคณิตศาสตร์โดยใช้คลาวด์เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสนับสนุนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการนำซอฟต์แวร์ทางคณิตศาสตร์เป็นสื่อประกอบการเรียนรู้ของนักศึกษา

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษามโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ของนักศึกษาปริญญาตรีที่เรียนคณิตศาสตร์บนคลาวด์เทคโนโลยี เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 50

(2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการกำกับตนเองในการเรียนคณิตศาสตร์ของนักศึกษาปริญญาตรี ก่อนและหลังเรียนคณิตศาสตร์บนคลาวด์เทคโนโลยี

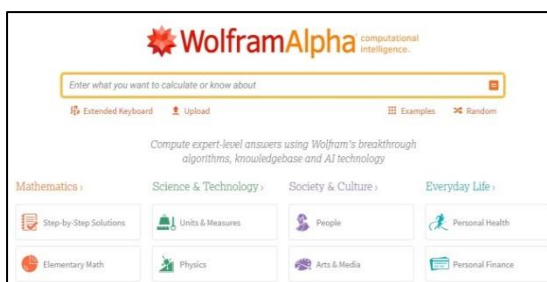
### 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนคณิตศาสตร์โดยอาศัย เครื่องมือบนคลาวด์เทคโนโลยี และการใช้ซอฟต์แวร์สัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ที่สามารถนำมาใช้สนับสนุนการเรียนการสอน ผู้วิจัยวิเคราะห์และนำเสนอรูปเพื่อเป็นองค์ประกอบของการจัดการเรียนคณิตศาสตร์บนคลาวด์เทคโนโลยีในครั้งนี้ คือ

รูปแบบการให้บริการบนคลาวด์เทคโนโลยี ประกอบด้วย 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) SaaS (Software-as a Service) 2) PaaS (Platform as a Service) และ 3) IaaS (Infrastructure as a Service) (Cusumano, 2010; Doelitzscher et al, 2011) โดยบริการที่มีแนวโน้มได้รับความนิยมใช้งานด้านการเรียนการสอน คือ รูปแบบการให้บริการซอฟต์แวร์ หรือ SaaS เนื่องจากมีคุณลักษณะที่นำมาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอนได้ (Shyshkina et al, 2017)

ซอฟต์แวร์วูลเฟรมแอลฟา เป็นซอฟต์แวร์สัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ที่มีฟังก์ชันการทำงานด้านการคำนวณที่ที่เกี่ยวข้องกับสมการเชิงอนุพันธ์สามัญในระดับปริญญาตรี สามารถนำมาใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนรู้และกระบวนการคิดของนักศึกษา

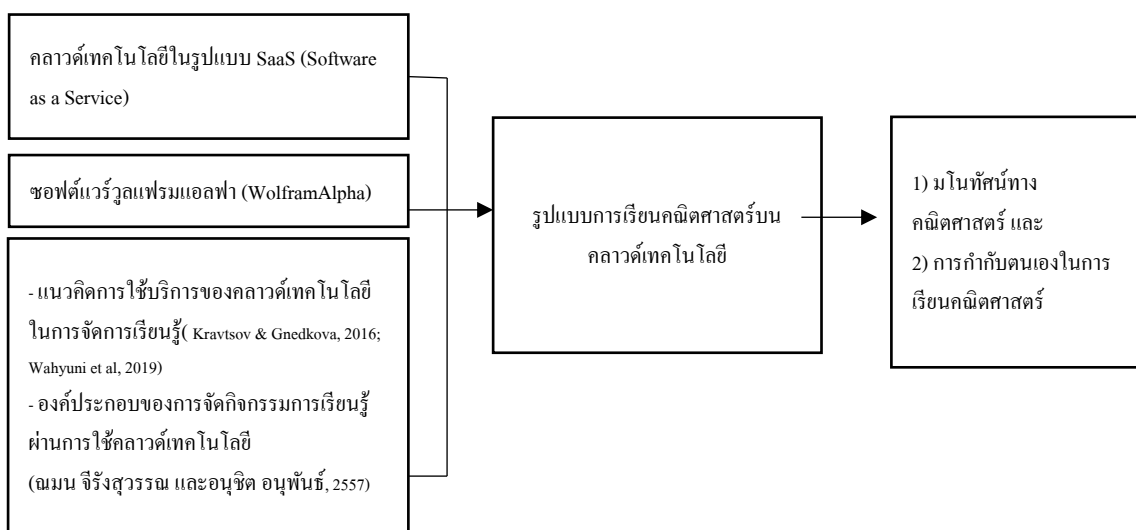


ภาพที่ 1 เว็บไซต์ [www.wolframalpha.com](http://www.wolframalpha.com)



ภาพที่ 2 เว็บไซต์ [www.wolframcloud.com](http://www.wolframcloud.com)

#### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

#### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

##### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Research) แบบกลุ่มทดลองกลุ่มเดียว วัดก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest-Posttest Design)

##### 4.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาปริญญาตรีสาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ กลุ่มตัวอย่างสำหรับการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาสาขาวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นปีที่ 3 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาสมการเชิงอนุพันธ์สามัญ (Ordinary Differential Equations) ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 50 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

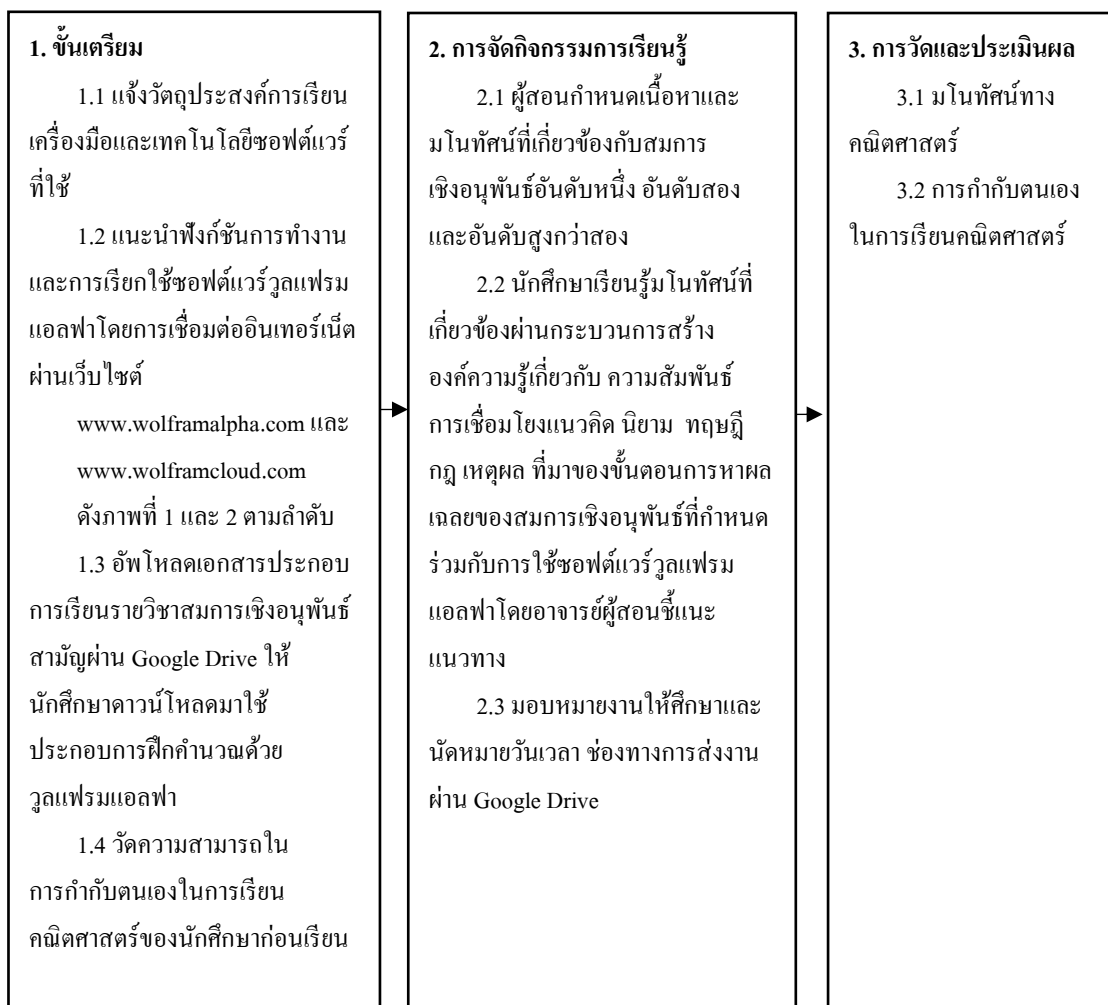
##### 4.3 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

- (1) รูปแบบการเรียนคณิตศาสตร์บนคลาวด์เทคโนโลยี แสดงดังภาพที่ 3
- (2) แบบวัดมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ เป็นการวัดความเข้าใจเกี่ยวกับสมการเชิงอนุพันธ์สามัญ อันดับหนึ่ง อันดับสองและอันดับสูงกว่าสองของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับ 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความสัมพันธ์ การเชื่อมโยงแนวคิดต่างๆ ทางคณิตศาสตร์ 2) ทฤษฎี กฎ หลักการทางคณิตศาสตร์ และ 3) เหตุผล ที่มาของ ขั้นตอน/วิธีการทางคณิตศาสตร์ (Franke et al, 2007; อัมพร ม้าคนอง, 2554) เป็นแบบอัตนัย จำนวน 8 ข้อ มีความยากอยู่ระหว่าง 0.21 – 0.79 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.65 – 0.98 และค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.82
- (3) แบบวัดการกำกับตนเองในการเรียนคณิตศาสตร์ ผู้วิจัยปรับปรุงข้อความจากงานวิจัยของ Zimmerman และ Pons (1990) เนื่องจากเป็นกลวิธีในการกำกับตนเองที่มีลักษณะการแสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องกับการเรียน เป็นการวัดความสามารถของผู้เรียนในการกำกับตนเองที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบ 10 ด้าน ได้แก่ 1) การประเมินตนเอง 2) การจัดระเบียบและเปลี่ยนแปลงรูปแบบสิ่งที่เรียนรู้ด้วยตนเอง 3) การตั้งเป้าหมายและการวางแผน 4) การหาข้อมูล 5) การบันทึกและการสังเกตตรวจสอบคุณภาพของงาน 6) การจัดสภาพแวดล้อม 7) การพิจารณาผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำของตนเอง 8) การท่องซ้ำและการจดจำ 9) การขอความช่วยเหลือทางสังคม และ 10) การทบทวนบันทึกต่างๆ โดยแบบวัดการกำกับตนเองในการเรียนคณิตศาสตร์ในการวิจัยนี้ เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 4 ระดับ ให้นักศึกษาเลือกตอบให้ตรงกับระดับการปฏิบัติ ด้านละ 3 ข้อ รวม 30 ข้อ ซึ่งทุกข้อผ่านเกณฑ์การหาค่าอำนาจจำแนกโดยการทดสอบค่าที (t-test) ที่ระดับนัยสำคัญ .05 และมีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.61

##### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

- (1) ผู้วิจัยออกแบบองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนคณิตศาสตร์บนคลาวด์เทคโนโลยี
- (2) ผู้วิจัยวัดความสามารถในการกำกับตนเองในการเรียนคณิตศาสตร์ของนักศึกษา ก่อนเรียน โดยใช้แบบวัดการกำกับตนเองในการเรียนคณิตศาสตร์
- (3) ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้รูปแบบการเรียนคณิตศาสตร์บนคลาวด์เทคโนโลยีในรายวิชาสมการเชิงอนุพันธ์สามัญ โดยเนื้อหาที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ สมการเชิงอนุพันธ์สามัญ อันดับหนึ่ง สมการเชิงอนุพันธ์สามัญอันดับสอง และสมการเชิงอนุพันธ์สามัญอันดับสูงกว่าสอง
- (4) ผู้วิจัยทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบวัดมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์และแบบวัดการกำกับตนเองในการเรียนคณิตศาสตร์



ภาพที่ 3 องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้คณิตศาสตร์บนคลาวด์เทคโนโลยี

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากแบบวัดมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์หลังเรียน คะแนนจากแบบวัดการกำกับตนเองในการเรียนคณิตศาสตร์ก่อนและหลังเรียนมาวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

(1) ศึกษา มโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ของนักศึกษาที่เรียนคณิตศาสตร์บนคลาวด์เทคโนโลยี โดยนำคะแนนที่ได้จากแบบวัดมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์หลังเรียนของนักศึกษา มาหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 50 โดยการทดสอบค่าที (One-Sample t-test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

(2) เปรียบเทียบความสามารถในการกำกับตนเองในการเรียนคณิตศาสตร์ของนักศึกษาก่อนและหลังเรียนคณิตศาสตร์บนคลาวด์เทคโนโลยี โดยนำคะแนนก่อนและหลังเรียนจากแบบวัดการกำกับตนเองในการเรียนคณิตศาสตร์ มาคำนวณหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วยการทดสอบค่าที (Dependent Samples t-test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

## 5. ผลการวิจัย

ผลการศึกษามโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ของนักศึกษาปริญญาตรีที่เรียนคณิตศาสตร์บนคลาวด์เทคโนโลยี เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 50 แสดงดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** การทดสอบค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ของคะแนนมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ของนักศึกษาปริญญาตรีที่เรียนคณิตศาสตร์บนคลาวด์เทคโนโลยี

กลุ่มตัวอย่าง	n	ร้อยละ 50 ของคะแนน เต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
กลุ่มทดลอง	50	70	76.76	2.48	2.069	.044*

\*p < .05

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์จากการเรียนคณิตศาสตร์บนคลาวด์เทคโนโลยีเท่ากับ 76.76 (จากคะแนนเต็ม 140 คะแนน) เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับค่าที่เก็บสำหรับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว พบว่านักศึกษาที่เรียนคณิตศาสตร์บนคลาวด์เทคโนโลยี มีมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 50 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการกำกับตนเองในการเรียนคณิตศาสตร์ของนักศึกษาปริญญาตรี ก่อนและหลังการเรียนคณิตศาสตร์บนคลาวด์เทคโนโลยี แสดงดังตารางที่ 2

**ตารางที่ 2** การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนการกำกับตนเองในการเรียนคณิตศาสตร์ของนักศึกษา ระหว่างก่อนและหลังเรียนคณิตศาสตร์บนคลาวด์เทคโนโลยี

คะแนนการกำกับตนเองในการเรียน คณิตศาสตร์ของกลุ่มทดลอง	n	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	50	81.12	2.93	-3.117	.003*
หลังเรียน	50	84.66	2.13		

\*p < .05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักศึกษามีค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการกำกับตนเองในการเรียนคณิตศาสตร์ก่อนเรียนเท่ากับ 81.12 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.93 ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการกำกับตนเองในการเรียนคณิตศาสตร์หลังเรียนเท่ากับ 84.66 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.13 และจากการทดสอบค่าที แสดงให้เห็นว่านักศึกษาที่เรียนคณิตศาสตร์บนคลาวด์เทคโนโลยี มีความสามารถในการกำกับตนเอง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 6. อภิปรายผล

จากผลการวิจัยที่พบว่า มโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ของนักศึกษาที่เรียนคณิตศาสตร์บนคลาวด์เทคโนโลยี สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือสูงกว่าร้อยละ 50 ของคะแนนที่ได้จากแบบวัดทั้งฉบับ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจาก เนื้อหาคณิตศาสตร์ส่วนใหญ่ในระดับปริญญาตรี มีลักษณะเป็นนามธรรม จึงยากต่อการทำ

ความเข้าใจสำหรับนักศึกษาส่วนใหญ่ วูลแฟรมแอลฟาเป็นบริการบนคลาวด์เทคโนโลยีที่ทำงานผ่านเว็บเบราว์เซอร์ที่สามารถแสดงรายละเอียดการหาผลเฉลยของปัญหาสมการเชิงอนุพันธ์สามัญได้อย่างเป็นขั้นตอน การนำเทคโนโลยีซอฟต์แวร์ดังกล่าวให้นักศึกษาเรียนรู้การแก้ปัญหา โดยอาศัยหลักการและมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับสมการเชิงอนุพันธ์สามัญ จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์อย่างมีความหมายด้วยตัวเอง รวมถึงสามารถสื่อสารขั้นตอน วิธีการแก้ปัญหาไปจนถึงผลลัพธ์สุดท้ายผ่านการเขียนหรือการนำเสนองาน จะช่วยให้มีความเข้าใจเชิงมโนทัศน์และเชิงกระบวนการทางคณิตศาสตร์มากขึ้น (Franke et al, 2009) สอดคล้องกับ Denton (2012) ที่พบว่านักศึกษาที่เรียนผ่านคลาวด์เทคโนโลยีมีความเข้าใจเชิงมโนทัศน์มากขึ้น ส่งผลให้นักศึกษามีมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด สอดคล้องกับแนวคิดของ Alfonso (2015) ที่สรุปว่าทักษะการใช้เทคโนโลยีมีประโยชน์และมีส่วนสำคัญในการเรียนของนักศึกษา ในขณะเดียวกัน การเรียนคณิตศาสตร์บนคลาวด์เทคโนโลยีช่วยให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้ตามความสะดวกด้านเวลาและสถานที่ อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้มีการบูรณาการประสบการณ์และความรู้ต่างๆ ที่ได้จากการค้นคว้า มาทำความเข้าใจและแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ด้วยการใช้ภาษาสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์เพื่อให้มีมโนทัศน์ที่สูงขึ้น (Shyshkina et al, 2017) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ramananda and Srinivasan (2019) ที่ศึกษาผลของการเรียนแบบโมบายเลิร์นนิ่งบนคลาวด์ที่มีต่อนักศึกษาวิศวกรรม ผลการวิจัยพบว่า ผลการเรียนของนักศึกษาวิศวกรรมที่เรียนแบบโมบายเลิร์นนิ่งบนคลาวด์สูงกว่านักศึกษาที่เรียนแบบดั้งเดิม และสอดคล้องกับแนวคิดของ Visser and Sukavatee (2020) ที่สรุปว่า เทคโนโลยีมีศักยภาพในการสนับสนุนการเรียน เพราะเป็นเครื่องมือในการวางแผน ทบทวน แก้ไขและพัฒนาตนเอง

จากผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษาที่เรียนคณิตศาสตร์บนคลาวด์เทคโนโลยี มีความสามารถในการกำกับตนเองในการเรียนคณิตศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากนักศึกษาได้รับประสบการณ์จากการเรียนรู้เกี่ยวกับแนวทาง ขั้นตอนการหาผลเฉลยของสมการเชิงอนุพันธ์ผ่านการใช้เครื่องมือบนคลาวด์เทคโนโลยี ได้ฝึกกระบวนการคิด การควบคุมพฤติกรรมตนเอง เพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ทำให้นักศึกษาเกิดแรงกระตุ้นในการเรียนคณิตศาสตร์ นอกจากนี้ ยังสามารถตรวจสอบผลลัพธ์ในรูปแบบของตัวเลข สัญลักษณ์ สมการและกราฟได้ทันทีผ่านหน้าจอของซอฟต์แวร์ จึงเกิดการวางแผนพฤติกรรมเรียนของตนเอง หากยังไม่เข้าใจก็สามารถทำซ้ำเพื่อให้จำได้ สอดคล้องกับกฎแห่งความพอใจ (Law of Effect) และกฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง (Connectionism Theory) ของ Thorndike จึงช่วยให้นักศึกษามีความสามารถในการกำกับตนเองในการเรียนคณิตศาสตร์สูงขึ้น และผู้เรียนที่มีกระบวนการสร้างแรงจูงใจในการเรียนของตนเอง จะเป็นบุคคลที่มีความมั่นใจและมีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองสูง (Schunk & Zimmerman, 2007)

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

การใช้ซอฟต์แวร์สัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์เพื่อเป็นเครื่องมือสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ควรพิจารณานำไปใช้กับผู้เรียนที่มีพื้นฐานการคำนวณและมีทักษะการใช้งานอินเทอร์เน็ตมาก่อน

## 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การศึกษาครั้งนี้ออกแบบการวิจัยเป็นกลุ่มทดลองกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังทดลอง ในการวิจัยครั้งต่อไปควรมีก่อนเปรียบเทียบเพื่อให้เห็นความแตกต่างที่ชัดเจนยิ่งขึ้น และควรมีการออกแบบการวิจัยที่ควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนเกี่ยวกับคณิตศาสตร์ เช่น IQ หรือ GPA โดยใช้ ANCOVA

## 8. เอกสารอ้างอิง

- ณมน จีรังสุวรรณ และอนุชิต อนุพันธ์. (2557). รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการความรู้ผ่านบริการซอฟต์แวร์บนคลาวด์คอมพิวเตอร์. *วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม*, 5(2), 94-102.
- ณัฐวรรณ เฉลิมสุข และอนิรุทธ์ สติมัน. (2562). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนแบบทักษะปฏิบัติร่วมกับเครื่องมือทางปัญญาผ่านคลาวด์คอมพิวเตอร์ เพื่อเสริมสร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์และการสร้างผลงานศิลปะของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 47(1), 84-102.
- ทะเนศ วงศ์นาม ทิพย์รัตน์ สิทธิวงศ์ และศศิธร นาม่วงอ่อน. (2563). ผลการใช้ชุดการสอนแบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการเรียนแบบยืดหยุ่นเพื่อส่งเสริมทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำหรับนิสิตปริญญาตรี. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 22(2), 98-112.
- ธาดาพนิตสติ สุกลวิริยะกุล. (2560). ผลการเรียนรู้แบบโมบายเลิร์นนิ่งบนคลาวด์ร่วมกับ 4Ex2 ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *ครุศาสตร์มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.
- ปราโมทย์ เดชะอำไพ. (2557). *การแก้ไขโจทย์แคลคูลัสและสมการเชิงอนุพันธ์ด้วยมูลแฟรมแอลฟา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ยุภาติ ปณะราช. (2558). การพัฒนารูปแบบการสอนคณิตศาสตร์ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้สู่ความสนุกสนาน. *วารสารปัญญาวิวัฒน์*, 7(2), 157-168.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579*. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. กรุงเทพฯ: บริษัท พริกหวานกราฟฟิค จำกัด.
- อัมพร ม้าคนอง. (2554). *ทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Alfonso, D. V. (2015). Evidence of Critical Thinking in High School Humanities Classroom. *Journal of Gist Education and Learning Research*, 11, 26-44.
- Cusumano, M. (2010). Cloud computing and Saas as new computing platforms. *Communications of the ACM*, 53(4), 27-29.
- Denton, D. W. (2012). Enhancing Instruction through Constructivism, Cooperative Learning, and Cloud Computing. *TechTrends*, 56(4), 34-41.
- Doelitzscher, F., Sulistio, A., Reich, Ch., Kuijs, H. & Wolf, D. (2011). Private cloud for collaboration and e-Learning services: from Iaas to Saas. *Computing*, 91(1), 23-42.

- Franke, M. L., Kazemi, E. & Battey, D. (2007). Understanding teaching and classroom practice in mathematics. In F. K. Lester (Ed.), *Second handbook of research on mathematics teaching and learning* (pp. 225-256). Charlotte, NC: Information Age.
- Franke, M. L., Webb, N.M., Chan, A., Ing, M., Freund, D., & Battey, D. (2009). Teacher questioning to elicit students' mathematical thinking in elementary school classrooms. *Journal of Teacher Education*, 60(4), 380-392.
- Gagne, R., Briggs, L. & Wager, W. (1992). *Principles of Instructional Design* (4th Ed.). Fort Worth, TX: HBJ College Publishers.
- Iji, C. O., & Abah, J. A. Prospects of Cloud Computing as Safe Haven for Improving Mathematics Education in Nigeria Tertiary Institutions. 26th National Conference of the Nigeria Computer society: Information Technology for National Safety and Security, Nigeria Computer Society, July 2016, Abuja, Nigeria, 106-113.
- Kravtsov, H. & Gnedkova, O. (2016). The Use of Cloud Services for Learning Foreign Language (English). In Ermolayev, V. et al. (Eds.), *Proc. 12<sup>th</sup> Int. Conf. ICTERI 2016*, Kyiv, Ukraine, pp.620-631.
- Militsopoulos, C., Sakellariou, P., & Armakolas, S., Cloud Services In Teachers' Education: A Theoretical Approach In Greece, *Olympiáda techniky Plzen 2016*, pp.27-31, ISBN 978-80-261-0620-3.
- Ramananda, M. K., & Srinivasan, B. (2019). Effect of cloud based mobile learning on engineering education. *International Journal of Mechanical Engineering and Technology*, 10(3), 614-621.
- Schunk, D. H. & Zimmerman, B. J. (2007). Influencing children's self-efficacy and self-regulation of reading and writing through modelling. *Reading and Writing Quarterly*, 23, 7-25.
- Shyshkina, M. P., Kohut, U. P. & Bezverbnyy, I. A. (2014). Formation of Professional Competence of Computer Science Bachelors in the Cloud Based Environment of the Pedagogical University. *Journal Problems of Modern Teacher Preparation*, 9, 136-146.
- Shyshkina, M. P., Kohut, U. P. & Popel, M. (2017). The systems of Computer Mathematics in the Cloud-Based Learning Environment of Educational Institutions, in *The International Conference on ICT in Education, Research, and Industrial Applications (ICTERI)*, 396-405.
- Visser, P., & Sukavatee, P. (2020). Effects of the genre-based writing instructional module in a blended learning environment. *Journal of Education Naresuan University*, 22(2), 1-18.
- Wahyuni, S. (2019). Edmodo-Based Blended Learning Model as an Alternative of Science Learning to Motivate and Improve Junior High School Students' Scientific Critical Thinking Skills. *International Journal of Emerging Technology in Learning*, 14(7), 98-110.
- Zimmerman, B. J. & Martinez – Pons, M. (1990). Student differences in self-regulated learning: Relating grade, sex and giftedness to self-efficacy and strategy use. *Journal of Educational Psychology*, 82, 51-59.



**ปัญหาการกู้ยืมเงินเพื่อการศึกษาตามพระราชบัญญัติเงินให้กู้ยืม  
เพื่อการศึกษา พ.ศ. 2560**

**PROBLEMS IN THE STUDENT LOAN UNDER THE STUDENT  
LOAN FUND ACT B.E. 2560**

**ปภพ วงศ์เจริญ**

**มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail: papop.won@gmail.com**

**บทคัดย่อ**

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัญหาการกู้ยืมเงินเพื่อการศึกษาตามพระราชบัญญัติเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา พ.ศ. 2560 เกี่ยวกับการชำระเงินคืนกองทุนให้กู้ยืมเพื่อการศึกษาซึ่งมีปัญหาและอุปสรรคในเรื่องการติดตามการชำระหนี้ ที่ทำให้ผู้กู้ยืมเงินยังมีการผัดนัดชำระหนี้และเกิดหนี้เสียต่อกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา

จากการศึกษาพบว่ามาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการกู้ยืมเงินเพื่อการศึกษาตามพระราชบัญญัติเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา พ.ศ. 2560 มีความคลาดเคลื่อนและเป็นปัญหาหลายประการ กล่าวคือ ประการแรก คือ ปัญหาประสิทธิภาพในการติดตามหนี้เพื่อบังคับคดีของคณะกรรมการกำกับการชำระเงินคืนเงินกองทุน ซึ่งมีสาเหตุมาจากการกำหนดให้บุคคลที่ดำรงตำแหน่งคณะกรรมการกำกับการชำระเงินคืนเงินกองทุน ประกอบด้วยบุคคลจาก 2 ภาคส่วน กล่าวคือ ภาคส่วนราชการซึ่งจะถูกแต่งตั้งตามตำแหน่งทางราชการ และภาคส่วนเอกชนซึ่งได้รับเลือกจากคณะกรรมการกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา แต่ขาดการมีส่วนร่วมจากภาคส่วนของนักเรียน นักศึกษา ซึ่งเป็นผู้กู้ยืมเงินที่ส่วนได้เสียโดยตรงและมีความเข้าใจในประเด็นปัญหา ทำให้คณะกรรมการกำกับการชำระเงินคืนเงินกองทุนไม่อาจติดตามหนี้เพื่อบังคับคดีได้มากเท่าที่ควร ประการที่สอง คือ ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการผิดสัญญาทางแพ่งซึ่งมีสาเหตุมาจากการกำหนดมาตรการทางกฎหมายในเรื่องการระงับเวลาตลอดหนี้และการกำหนดอัตราดอกเบี้ยและเบี้ยปรับที่สูงและไม่เอื้อประโยชน์ต่อการชำระหนี้ของผู้กู้ จึงทำให้เกิดปัญหาการผัดนัดชำระหนี้และการฟ้องร้องดำเนินคดีจำนวนมากแต่ละปี จนเกิดผลกระทบต่อในวงกว้างต่อผู้กู้ยืมเงินและผู้ค้าประกันในระยะยาว ประการที่สาม คือ ปัญหาจากการที่พระราชบัญญัติเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา พ.ศ. 2560 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องมิได้มีการกำหนดมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับเรื่องการจัดอบรม เพื่อเสริมสร้างองค์ความรู้และค่านิยมเกี่ยวกับการกู้ยืมเงินเพื่อการศึกษาและความสำคัญกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษาไว้ ทำให้นักเรียน นักศึกษา ผู้กู้ยืมเงินไม่ตระหนักและให้ความสำคัญต่อการกู้ยืมเงินเพื่อการศึกษาซึ่งเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ผู้กู้ยืมเงินเพิกเฉยไม่ชำระหนี้เงินกู้ยืมเพื่อการศึกษา และประการสุดท้าย คือ การที่พระราชบัญญัติเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา พ.ศ. 2560 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องมิได้มีการกำหนดมาตรการทางกฎหมายในเรื่องของคุณธรรมและจริยธรรมของผู้กู้ยืมเพื่อการศึกษาไว้เลย ซึ่งการที่ผู้กู้ยืมเงินขาดคุณธรรมและจริยธรรมของการเป็นผู้กู้ยืมเงินที่ดีย่อมนับเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดปัญหาการผัดนัดชำระหนี้ต่อกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษาและส่งผลเสียต่อกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษาได้

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้เขียนจึงขอเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาทางกฎหมาย โดยประการแรก คือ ให้แก้ไขเพิ่มเติมพระราชบัญญัติกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา พ.ศ. 2560 มาตรา 24 ให้บัญญัติเพิ่มเติมให้นักเรียน นักศึกษา เข้าไปมีส่วนร่วมในการเป็นคณะกรรมการกำกับชำระเงินคืนกองทุน ประการที่สอง ให้มีการบัญญัติแก้ไขเพิ่มเติมหลักเกณฑ์ในเรื่องของระยะเวลาปลอดหนี้และให้ยกเลิกการบังคับใช้กฎหมายในเรื่องของ เบี้ยปรับหรือค่าธรรมเนียมกรณีผิดนัดชำระเงินคืน ตลอดจนแก้ไขหลักเกณฑ์ในเรื่องผู้ค้ำประกัน ประการที่สาม ให้กำหนดหลักเกณฑ์ในเรื่องการจัดอบรมโดยให้เป็นเงื่อนไขประการหนึ่งในการขอกู้ยืมเงินเพื่อการศึกษา และ ประการสุดท้าย ขอเสนอให้เพิ่มหลักเกณฑ์ในเรื่องคุณธรรมและจริยธรรมของผู้กู้ยืมเพื่อการศึกษาไว้ในพระราชบัญญัติกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา พ.ศ. 2560 และกฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

**คำสำคัญ:** การกู้ยืมเงินเพื่อการศึกษา, กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา

## ABSTRACT

This thesis aims to study problems on student loan in accordance with the Student Loan Act B.E. 2560 due to the fact that the laws to enforce the student loan reimbursement have still encountered the problems and obstacles of monitoring the reimbursement resulting in the borrowers to default on loans and the non-performing loan of the Student Loan Fund.

According to the study, the legal measures on student loan in accordance with the Student Loan Act B.E. 2560 have still had several of errors and problems. Firstly, inefficiency in monitoring the debt for compulsory execution of the fund reimbursement governance subcommittees has resulted from appointing people to take these positions from two sectors, that is, the public sector appointing from the official positions and the private sector appointing from the board of Student Loan Fund. However, this still lacks participation of the student sector, the borrowers having understanding of the problems, which causes the failure of the fund reimbursement governance subcommittees to monitor the debt for compulsory execution as much as it should be. Secondly, the legal problems on breach of civil contracts from specifying the legal measures on the grace period and specifying interest rates and contractual penalties which are high and unfavorable for the borrowers' reimbursement have caused many of defaults and litigation each year so that it results in the large-scale impacts on the borrowers and the guarantors in the long term. Thirdly, the fact that the Student Loan Act B.E. 2560 and related laws not specifying the legal measures on training to strengthen the body of knowledge and values on student loan and the importance of the Student Loan Fund has led the borrowers neither to realize nor emphasize to the student loan, which is one of the factors causing the borrowers to ignore and not to reimburse the student loan. Finally, the fact that the Student Loan Act B.E. 2560 and related laws not specifying the legal measures on the morals and ethics of the student loan's borrowers which the borrowers lack of as the good borrowers has been considered one of the factors resulting in the defaults on loans for the Student Loan Fund and leading the negative effects towards the Student Loan Fund.

As a result, the author would like to propose the solutions to legal problems. Firstly, Section 24 of the Student Loan Act B.E. 2560 should be revised and specified the students to take the positions of the fund

reimbursement governance subcommittees. Secondly, the criteria on grace period should be revised and specified and the law enforcement on contractual penalties or fees in case of defaults on loans should be repealed as well as revised the criteria on the guarantors. Thirdly, the criteria on training as one of terms and conditions for the student loan request. Finally, the criteria on morals and ethics of the student loan's borrowers should be specified in the Student Loan Act B.E. 2560 and related laws.

**Keywords:** Student Loan, Student Loan Fund

## 1. บทนำ

ระบบการศึกษาของประเทศไทยในปัจจุบันได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม เนื่องจากด้วยสภาพความเป็นอยู่ของประชากรและเศรษฐกิจภายในประเทศ ทำให้ประชากรที่อยู่ในช่วงวัยของการศึกษาบางกลุ่มยังขาดแคลนทุนทรัพย์ และไม่สามารถเข้าถึงการศึกษาได้ ส่งผลให้ยังมีเด็กไทยจำนวนไม่น้อยที่ต้องออกจากโรงเรียนกลางคัน หรือครอบครัวไม่สามารถแบกรับภาระค่าใช้จ่ายทางการศึกษาทำให้ไม่สามารถเข้าถึงการศึกษาได้

นอกจากนั้นในเรื่องความเหลื่อมล้ำจากระบบการศึกษาที่ผลักภาระค่าใช้จ่ายไปยังผู้เรียนภายหลังจบชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ยังคงอีกความไม่เท่าเทียมกันต่อไปถึงระดับอุดมศึกษา จากการที่มหาวิทยาลัยของประเทศได้ทยอยออกนอกระบบ กล่าวคือ มหาวิทยาลัยส่วนใหญ่ไม่ใช่ส่วนราชการอีกต่อไป แต่มีความเป็นอิสระและต้องพึ่งพาตัวเองมากยิ่งขึ้น ได้รับเงินอุดหนุนจากรัฐน้อยลง ส่งผลให้มหาวิทยาลัยต้องหารายได้และแสวงหาผลกำไรด้วยตนเองด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การขึ้นค่าเล่าเรียนให้เพิ่มสูงขึ้น เงินจึงเป็นปัจจัยอย่างหนึ่งต่อความอยู่รอดของระบบการศึกษาในประเทศไทย ทั้งฝั่งผู้เรียนและฝั่งสถาบันการศึกษา<sup>1</sup>

รัฐได้เข้ามาแก้ไขปัญหาโดยใช้เครื่องมือทางการคลังประการหนึ่งในรูปแบบของการให้เงินกู้ยืม เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนนักศึกษาที่มีรายได้น้อย หรือด้อยโอกาสทางการศึกษาตั้งแต่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จนถึงระดับปริญญาตรีสามารถกู้ยืมเงินจากกองทุนเงินกู้ยืมเพื่อการศึกษา หรือ กยศ. เพื่อใช้เป็นค่าเล่าเรียน ค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา และค่าครองชีพได้ ซึ่งถือเป็นหน้าที่ของรัฐในการจัดทำบริการสาธารณะรูปแบบหนึ่ง กองทุนเงินกู้ยืมเพื่อการศึกษาจึงมิได้มีวัตถุประสงค์หรือนโยบายเพื่อแสวงหาผลกำไรจากการให้กู้ยืมเงินเป็นสำคัญซึ่งกองทุนอาจขาดทุนจากการที่ผู้กู้ยืมชำระเงินต้นและดอกเบี้ยไม่ครบถ้วนหรือไม่ชำระเลยได้

ในปัจจุบันกองทุนเงินกู้ยืมเพื่อการศึกษากำลังประสบปัญหาจากการที่ผู้กู้ยืมเงินผิดนัดชำระหนี้เป็นจำนวนมาก ซึ่งจากสถิติข้อมูลจากกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา ณ วันที่ 30 เมษายน 2563 พบว่ามีผู้กู้ยืมเงินกองทุนที่ชำระหนี้เสร็จสิ้นเพียงร้อยละ 21 ของผู้กู้ยืมเงินทั้งหมด<sup>4</sup> ตามพระราชบัญญัติกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา พ.ศ. 2560 และระเบียบคณะกรรมการกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษาว่าด้วยหลักเกณฑ์ วิธีการ และ

<sup>1</sup> นนริฎ พิศลบุตร. (2559). ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาของไทย: อีกหนึ่งปัญหาด้านการศึกษาที่ภาครัฐควรใส่ใจ. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 11 กรกฎาคม 2563, จาก: <https://thaipublica.org/2016/05/pier-4/>.

<sup>2</sup> เอื้ออารีย์ อึ้งจะนิล. (2561). ความเป็นธรรมของกฎหมายกับนโยบายกองทุน กยศ. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 11 กรกฎาคม 2563, จาก: <https://www.the101.world/student-loan-fund>.

<sup>3</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>4</sup> กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา (กยศ.). (2563). สถิติข้อมูล กยศ. ณ วันที่ 30 เมษายน 2563. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 11 กรกฎาคม 2563, จาก: <https://www.studentloan.or.th/th/statistics/1540900492>.

เงื่อนไขเกี่ยวกับการให้เงินกู้ยืมเพื่อการศึกษาและการชำระเงินคืนกองทุน พ.ศ. 2561 จึงได้กำหนดให้จัดตั้ง คณะอนุกรรมการกำกับการชำระเงินคืนกองทุนเพื่อทำหน้าที่ในการติดตาม ตรวจสอบ และกำกับดูแลให้การชำระ เงินคืนกองทุนเป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขตามที่คณะกรรมการกำหนด อย่างไรก็ตาม นับแต่ กฎหมายที่ใช้บังคับเกี่ยวกับการชำระเงินคืนกองทุนให้กู้ยืมเพื่อศึกษาดังกล่าวมีผลใช้บังคับ พบว่าการบังคับ ใช้กฎหมายดังกล่าวยังมีปัญหาและอุปสรรคในการติดตามการชำระหนี้เงินกู้ยืมคืนอยู่หลายประการ ดังนี้

1) ปัญหาการติดตามหนี้เพื่อบังคับคดีของคณะอนุกรรมการกำกับการชำระเงินคืนเงินกองทุนยัง ขาดประสิทธิภาพ

ในประเด็นนี้ตามพระราชบัญญัติกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา พ.ศ. 2560 มาตรา 24 กำหนดให้ คณะอนุกรรมการกำกับการชำระเงินคืนกองทุนต้องประกอบไปด้วยบุคคลซึ่งได้รับการแต่งตั้งโดยตำแหน่งจาก ภาครัฐจำนวน 5 คน และผู้ทรงคุณวุฒิอื่นอีกจำนวน 3 คน ที่จะได้รับการคัดเลือกจากคณะกรรมการให้เป็น อนุกรรมการ ประกอบกับมาตรา 25 ซึ่งกำหนดอำนาจหน้าที่ของคณะอนุกรรมการไว้ จำนวน 6 ประการ ซึ่งตาม มาตรา 25 (2) กำหนดให้คณะอนุกรรมการกำกับการชำระเงินคืนกองทุนมีอำนาจหน้าที่ในการติดตาม ตรวจสอบ กำกับดูแลเกี่ยวกับการชำระเงินคืนกองทุน อีกทั้งในมาตรา 25 (5) ยังกำหนดให้คณะอนุกรรมการกำกับการชำระ เงินคืนกองทุนมีหน้าที่ในการวิเคราะห์ปัญหาและสาเหตุที่ผู้กู้ยืมเงินไม่ชำระเงินคืนกองทุน พร้อมเสนอมาตรการ แก้ไขปัญหาต่อคณะกรรมการ จากหลักเกณฑ์การแต่งตั้งและเกณฑ์การคัดเลือกบุคคลซึ่งจะทำหน้าที่ในการ ติดตาม ตรวจสอบและกำกับดูแลเกี่ยวกับการชำระเงินคืนกองทุนดังกล่าวนี้

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการตั้งคณะอนุกรรมการกำกับการชำระเงินคืนกองทุนทั้งหมดจะเป็นบุคคลที่มีความ รู้ความสามารถและความเชี่ยวชาญ แต่ที่เป็นปัญหาคือ การติดตาม ทวงถาม ให้ผู้กู้ยืมเงินที่ผิดนัดชำระหนี้ กลับมาชำระหนี้หรือปิดบัญชีซึ่งไม่มีประสิทธิภาพ ส่งผลให้มีการผิดนัดชำระหนี้ หรือเกิดกรณีพิพาทฟ้องร้องกัน ให้เห็นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลของผู้กู้ยืมเงิน จึงทำให้ไม่สามารถ แก้ไขปัญหาได้อย่างแท้จริง

2) ปัญหากฎหมายเกี่ยวกับการผิดสัญญาทางแพ่ง

ในประเด็นปัญหานี้เป็นประเด็นปัญหาเกี่ยวกับการผิดนัดชำระหนี้เงินกู้ยืมเพื่อการศึกษาซึ่งมีสาเหตุ มาจากการมาตรการทางกฎหมายตามระเบียบคณะกรรมการกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษาว่าด้วยหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขเกี่ยวกับการให้เงินกู้ยืมเพื่อการศึกษาและการชำระเงินคืนกองทุน พ.ศ. 2561 ข้อ 14 ที่กำหนด ระยะเวลาปลอดหนี้ไว้เพียง 2 ปี และในข้อ 19 ที่กำหนดอัตราเบี้ยปรับหรือค่าธรรมเนียมกรณีผิดนัดชำระหนี้ใน อัตราร้อยละ 12 ต่อปี และตามพระราชบัญญัติกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา พ.ศ. 2560 มาตรา 44 ที่ได้กำหนด อัตราดอกเบี้ยเงินกู้ยืมไว้ในอัตราร้อยละ 7.5 ต่อปี ซึ่งทั้งสาเหตุในเรื่องของระยะเวลาปลอดหนี้ เบี้ยปรับและ ดอกเบี้ยนั้น ล้วนเป็นการกำหนดหลักเกณฑ์ที่ไม่เอื้อประโยชน์ต่อผู้กู้ยืมเงินเลย สาเหตุดังกล่าวจึงเป็นปัจจัยสำคัญ ที่ทำให้ผู้กู้ยืมเงินผิดนัดชำระหนี้

กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษาได้กำหนดมาตรการใช้สิทธิทางศาลเพื่อบังคับเอาากับผู้กู้ยืมเงินและ ผู้ค้าประกันการชำระหนี้เงินกู้ยืมเพื่อการศึกษา ให้ชำระเงินต้นพร้อมดอกเบี้ย และเบี้ยปรับหรือค่าธรรมเนียมกรณี ผิดนัดคืน โดยที่การใช้สิทธิทางศาลของกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษาจะมีใช้แค่การฟ้องร้องดำเนินคดีแต่หมาย รวมถึงการสืบทรัพย์ บังคับคดี หรือแม้จะทั้งการฟ้องล้มละลายอีกด้วย

การฟ้องร้องดำเนินคดี การสืบทรัพย์ บังคับคดี ย่อมเป็นสิทธิของกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษาที่ สามารถที่จะกระทำได้เมื่อผู้กู้ยืมเงินเพื่อการศึกษาผิดนัดชำระหนี้ แต่การใช้สิทธิทางศาลนี้ทำให้เกิดผลกระทบ

เป็นวงกว้างต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง กล่าวคือ ผู้กู้ยืมเงิน และผู้ค้ำประกัน ซึ่งเมื่อสำเร็จการศึกษาแล้วขอมันเป็นกำลังหลักในการพัฒนาประเทศ แต่หากถูกฟ้องร้องดำเนินคดีขอมันมีประวัติติดตัวซึ่งมีผลต่อการดำเนินชีวิตในอนาคตของผู้กู้ยืมเงิน และในส่วนของผู้ค้ำประกันขอมันได้รับผลกระทบอย่างรุนแรงเช่นกัน เนื่องจากผู้ค้ำประกันการชำระเงินให้ผู้กู้ยืมเพื่อการศึกษาบางส่วนเป็นครู อาจารย์ ของนักเรียน นักศึกษา ที่กู้ยืมเงิน ซึ่งนับเป็นบุคคลภายนอกที่คอยให้ความช่วยเหลือและผลักดันลูกศิษย์ เยาวชน ที่กำลังจะเป็นกำลังหลักในการพัฒนาประเทศในอนาคต แต่กลับต้องถูกศาลพิพากษาให้ร่วมรับผิดชอบในหนี้เงินให้ผู้กู้ยืมเพื่อการศึกษา จนกระทั่งถูกยึดทรัพย์บังคับคดี ดังนั้นการใช้สิทธิทางศาลของกองทุนเงินให้ผู้กู้ยืมเพื่อการศึกษาขอมันส่งผลร้ายมากกว่าผลดี

### 3) ปัญหาเกี่ยวกับการติดตามและจัดอบรมให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการกู้ยืมเงินแก่ผู้กู้ยืมเงิน

ในประเด็นนี้ ตามพระราชบัญญัติกองทุนเงินให้ผู้กู้ยืมเพื่อการศึกษา พ.ศ. 2560 ประกอบกับระเบียบคณะกรรมการกองทุนเงินให้ผู้กู้ยืมเพื่อการศึกษาว่าด้วยหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขเกี่ยวกับการให้เงินกู้ยืมเพื่อการศึกษาและการชำระเงินคืนกองทุน พ.ศ. 2561 เพียงแต่กำหนดหน้าที่ของผู้กู้ยืมเงินไว้ เช่น ในข้อ 12 (4) กำหนดให้ผู้กู้ยืมเงินมีหน้าที่ในการแจ้งสภาพการเป็นนักเรียนหรือนักศึกษา แจ้งการเปลี่ยนชื่อหรือที่อยู่ เป็นต้น

ประเด็นปัญหาคือ เนื่องด้วยวัตถุประสงค์ของกองทุนเงินให้ผู้กู้ยืมเพื่อศึกษามีเจตนารมณ์เพื่อให้นักเรียนและนักศึกษามีเงินทุนในการศึกษาต่อ เงินทุนดังกล่าวจะเกิดการหมุนเวียนได้ ผู้กู้ยืมเงินนั้นจะต้องชำระหนี้ตามกำหนดเวลา และหนี้ผู้กู้ยืมเพื่อการศึกษาต้องไม่มีลักษณะเป็นหนี้สูญ ดังนั้น สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งที่จะทำให้ผู้กู้ยืมเงินตระหนักและเข้าใจถึงสถานะของเงินให้ผู้กู้ยืมเพื่อการศึกษาคือ การติดตามและจัดอบรมให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการกู้ยืมเงินแก่ผู้กู้ยืมเงินในระหว่างที่กู้ยืมเงิน และในระหว่างการชำระเงินกู้ยืมเงิน

### 4) ปัญหาเกี่ยวกับการส่งเสริมจริยธรรมของผู้กู้ยืมเงินยังไม่เป็นรูปธรรมที่ชัดเจน

ในประเด็นนี้ตามพระราชบัญญัติกองทุนเงินให้ผู้กู้ยืมเพื่อการศึกษา พ.ศ. 2560 ประกอบกับระเบียบคณะกรรมการกองทุนเงินให้ผู้กู้ยืมเพื่อการศึกษาว่าด้วยหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขเกี่ยวกับการให้เงินกู้ยืมเพื่อการศึกษาและการชำระเงินคืนกองทุน พ.ศ. 2561 ในข้อ 6 และข้อ 7 แม้ได้กำหนดหลักเกณฑ์และคุณสมบัติของผู้ที่มีความประสงค์ที่จะกู้ยืมเงินจากกองทุนเงินให้ผู้กู้ยืมเพื่อการศึกษาไว้

อย่างไรก็ตาม ที่เป็นประเด็นปัญหาคือ ในเรื่องของจริยธรรมของผู้กู้ยืมเงินนั้น ในพระราชบัญญัติกองทุนเงินให้ผู้กู้ยืมเพื่อการศึกษา พ.ศ. 2560 ไม่ได้กำหนดหลักเกณฑ์ในด้านจริยธรรมของผู้กู้ยืมเงินเพื่อการศึกษาไว้เป็นการเฉพาะ จึงส่งผลให้ผู้กู้ยืมเงินขาดคุณธรรมและจริยธรรมของการเป็นผู้กู้ยืมเงินที่ดี ทั้งนี้ เนื่องจากเงินกู้ยืมเงินเพื่อการศึกษาเป็นเงินที่รัฐกำหนดขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยเหลือเรื่องการศึกษาและเป็นกองทุนแก่นักเรียนและนักศึกษาที่ขาดแคลนทุนทรัพย์ ดังนั้น สิ่งสำคัญของผู้กู้ยืมเงินเพื่อการศึกษาคือ ต้องมีคุณธรรมและจริยธรรม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการนำเงินไปใช้ประโยชน์ ชำระเงินกู้ยืม ตลอดจนการให้ความสำคัญกับกองทุนนี้เพื่อให้นักเรียนและนักศึกษารุ่นต่อไปได้มีการกู้ยืมเงินเช่นเดียวกับรุ่นก่อนหน้า เพราะเงินดังกล่าวจะเกิดการหมุนเวียนจากรุ่นสู่รุ่นได้ ต่อเมื่อมีการชำระเงินกู้ยืมเพื่อการศึกษาอย่างเป็นระบบ และไม่เกิดภาวะหนี้สูญ

จากสภาพปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ดังนั้น ในบทความนี้จึงได้มีการศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาการกู้ยืมเงินเพื่อการศึกษาตามพระราชบัญญัติเงินให้ผู้กู้ยืมเพื่อการศึกษา พ.ศ. 2560 เพื่อให้ได้มาซึ่งแนวทางในการแก้ไขปัญหาการชำระเงินคืนกองทุนเงินให้ผู้กู้ยืม อันจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อนักเรียนและนักศึกษาในรุ่นต่อไปที่มีความประสงค์ในการกู้ยืมเงินเพื่อการศึกษา

## 2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาถึงปัญหาการกู้ยืมเงินเพื่อการศึกษาตามพระราชบัญญัติเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา พ.ศ. 2560
2. เพื่อศึกษาถึงแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการกู้ยืมเงินเพื่อการศึกษาตามพระราชบัญญัติเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา พ.ศ. 2560
3. เพื่อศึกษาถึงมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการกู้ยืมเงินเพื่อการศึกษา ของต่างประเทศและประเทศไทย
4. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคเกี่ยวกับการกู้ยืมเงินเพื่อการศึกษาตามพระราชบัญญัติเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา พ.ศ. 2560
5. เพื่อศึกษาถึงแนวทางในการแก้ไขปัญหาและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการกู้ยืมเงินเพื่อการศึกษาตามพระราชบัญญัติเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา พ.ศ. 2560

## 3. สรุป

จากการศึกษาสามารถสรุปประเด็นปัญหาได้ 4 ประเด็น ดังนี้

1) ปัญหาการติดตามหนี้ของคณะกรรมการกำกับการชำระเงินคืนกองทุนยังขาดประสิทธิภาพ ประเด็นปัญหานี้พอสรุปได้ว่า จากปัญหาเรื่องการผัดผ่อนชำระหนี้ทำให้กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา มีการจัดตั้งคณะกรรมการกำกับการชำระเงินคืนกองทุนขึ้นมาแก้ไขปัญหา โดยที่คณะกรรมการกำกับการชำระเงินคืนกองทุนนี้จะประกอบด้วยบุคคลจาก 2 ภาคส่วน คือ ข้าราชการที่ได้รับแต่งตั้งโดยตำแหน่ง และบุคคลทั่วไปที่ได้รับการแต่งตั้งจากการคัดเลือกของคณะกรรมการกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา โดยจะพิจารณาจากความรู้ ความเชี่ยวชาญ เฉพาะด้าน คณะกรรมการกำกับการชำระเงินคืนกองทุนมีภาระทำหน้าที่สำคัญในการติดตาม ตรวจสอบ และกำกับดูแล ตลอดถึงการให้คำปรึกษาและวิเคราะห์ปัญหา สาเหตุที่ผู้กู้ยืมเงินไม่ชำระเงินคืนกองทุนพร้อมทั้งเสนอแนะมาตรการแก้ไขปัญหาคณะกรรมการกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา แต่กลับพบว่าในแต่ละปี ยังคงมีการผัดผ่อนชำระหนี้และผู้กู้ยืมเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา ยังคงต้องเสียค่าใช้จ่ายจำนวนมากในการฟ้องร้องและบังคับคดี ซึ่งทำให้เห็นถึงการขาดความเข้าใจในปัญหาอย่างแท้จริงของการผัดผ่อนชำระหนี้ของนักเรียน นักศึกษา ผู้กู้ยืมเงินทำให้การดำเนินการของคณะกรรมการกำกับการชำระเงินคืนกองทุนยังขาดประสิทธิภาพ ดังนั้น หากมีการปรับปรุงโครงสร้างของคณะกรรมการกำกับการชำระเงินคืนกองทุนให้ภาคเอกชนที่มีความเข้าใจกับปัญหาการผัดผ่อนชำระหนี้อย่างแท้จริงดังเช่น นักเรียน นักศึกษา ผู้กู้ยืมเงินเข้ามามีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาย่อมมีประสิทธิภาพในการแก้ปัญหาและประโยชน์ต่อกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษาได้มากกว่า

2) ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการผัดผ่อนชำระหนี้ ประเด็นปัญหานี้พอสรุปได้ว่า การกำหนดมาตรการทางกฎหมายในเรื่องการกำหนดให้ชำระเงินกู้ยืมคืนที่มุ่งเน้นที่หลักเกณฑ์ในเรื่องของระยะเวลาเป็นสำคัญ และมาตรการในเรื่องดอกเบี้ยและเบี้ยปรับที่สูงไม่สอดคล้องกับภาวะทางเศรษฐกิจของประเทศไทยนั้น เป็นการกำหนดมาตรการทางกฎหมายที่เคร่งครัดเกินไป ไม่เอื้อประโยชน์ต่อผู้กู้ยืมเงิน และก่อให้เกิดปัญหาเรื่องการผัดผ่อนชำระหนี้ขึ้น ซึ่งเป็นเหตุให้กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษาต้องฟ้องร้องดำเนินคดีต่อผู้กู้ยืมเงินและผู้ค้ำประกัน เพื่อเรียกเอาเงินกู้ยืมเพื่อการศึกษาคืน ทำกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษาต้องเสียค่าใช้จ่ายและก่อให้เกิดส่งผลกระทบต่อผู้กู้ยืม ผู้ค้ำประกัน และต่อกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อศึกษานั้นเองทั้งในปัจจุบันและอนาคต

3) ปัญหาการติดตามและจัดอบรมให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการกู้ยืมเงินแก่ผู้กู้ยืมเงิน สำหรับประเด็นปัญหานี้พอสรุปได้ว่า ปัญหาของการผิคนัดชำระหนี้ส่วนหนึ่งเกิดจากการที่นักเรียน นักศึกษา ผู้กู้ยืมเงิน ขาดความเข้าใจและไม่ตระหนักถึงความสำคัญของการให้กู้ยืมเงินและการชำระเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา จึงทำให้นักเรียน นักศึกษาที่ขอกู้ยืมเงินไปภายหลังสำเร็จการศึกษาและถึงกำหนดชำระหนี้แล้ว กลับละเลยและไม่ให้ความสำคัญในการชำระหนี้คืนแก่กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา ประกอบกับเมื่อพิจารณาจากพระราชบัญญัติกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา พ.ศ. 2560 และระเบียบคณะกรรมการกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา ว่าด้วยหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขเกี่ยวกับการให้กู้ยืมเงินเพื่อการศึกษาและการชำระเงินคืนกองทุน พ.ศ. 2561 กลับพบว่ากฎหมายทั้ง 2 ฉบับดังกล่าวมิได้มีการบัญญัติเกี่ยวกับหลักเกณฑ์ติดตามและจัดอบรมให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการกู้ยืมเงินแก่ผู้กู้ยืมเงินไว้เลย ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าการบัญญัติเพิ่มหลักเกณฑ์ในการจัดอบรมเพื่อให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการกู้ยืมเงินแก่ผู้กู้ยืมเงินจึงถือเป็นเรื่องสำคัญในการเสริมสร้างความเข้าใจและทำให้นักเรียน นักศึกษาตระหนักถึงความสำคัญของการชำระเงินให้กู้ยืมคืน ตลอดจนความสำคัญของกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา อันเป็นการลดปัญหาการผิคนัดชำระหนี้ต่อกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษาในอนาคตได้

4) ปัญหาเกี่ยวกับนโยบายการส่งเสริมจริยธรรมของผู้กู้ยืมเงินยังไม่เป็นรูปธรรมที่ชัดเจน ซึ่งพอสรุปได้จากหลักเกณฑ์ในเรื่องคุณสมบัติของผู้กู้ยืม ตามพระราชบัญญัติกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา พ.ศ. 2560 และระเบียบคณะกรรมการกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา ว่าด้วยหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขเกี่ยวกับการให้กู้ยืมเงินเพื่อการศึกษาและการชำระเงินคืนกองทุน พ.ศ. 2561 พบว่า ตามกฎหมายดังกล่าวมีเพียงการกำหนดหลักเกณฑ์ในเรื่องคุณสมบัติทั่วไปและลักษณะต้องห้ามของผู้กู้ยืมไว้เพียงเท่านั้น แต่ไม่ได้มีการกำหนดนโยบายและหลักเกณฑ์ในเรื่องมาตรฐานทางจริยธรรมไว้เลย ทำให้นักเรียน นักศึกษา ที่ขอกู้ยืมเงินจากกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษาไม่ได้ถูกคัดกรองในเรื่องมาตรฐานทางจริยธรรมไว้ ซึ่งถือเป็นหลักพื้นฐานที่มีความสำคัญอย่างมากในการป้องกันมิให้เกิดความประพฤติที่ขาดความรับผิดชอบ หรือเป็นการกระทำที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย หรืออาจกล่าวได้ว่า หากนักเรียน นักศึกษา ที่ขอกู้ยืมเงินเป็นบุคคลที่มีมาตรฐานทางจริยธรรม มีความประพฤติ และความคิดที่ดี ย่อมทำให้เมื่อถึงเวลาที่นักเรียน นักศึกษา สำเร็จการศึกษาและถึงกำหนดระยะเวลาชำระหนี้ นักเรียน นักศึกษา จะมีประสิทธิภาพและความต้องการจะชำระหนี้ได้มากกว่านักเรียน นักศึกษา ที่ไม่มีมาตรฐานทางจริยธรรมที่ดี จึงอาจพอสรุปได้ว่า หากมีการกำหนดนโยบายหรือหลักเกณฑ์ในการขอกู้ยืมเงินที่ชัดเจนและเป็นรูปธรรม ย่อมส่งผลให้การชำระหนี้คืนแก่กองทุนมีประสิทธิภาพได้มากกว่า และเป็นการลดปัญหาการผิคนัดชำระหนี้ได้อีกทางหนึ่งเช่นกัน

#### 4. ข้อเสนอแนะ

1. ให้แก้ไขเพิ่มเติมพระราชบัญญัติกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา พ.ศ. 2560 มาตรา 24 ให้บัญญัติเพิ่มเติมให้นักเรียน นักศึกษา เข้าไปมีส่วนร่วมในการเป็นคณะกรรมการกำกับชำระหนี้คืนกองทุน
2. ให้มีการบัญญัติแก้ไขเพิ่มเติมหลักเกณฑ์ในเรื่องของระยะเวลาปลอดหนี้และให้ยกเลิกการบังคับใช้กฎหมายในเรื่องของเบี้ยปรับหรือค่าธรรมเนียมกรณีผิคนัดชำระหนี้คืน ตลอดจนแก้ไขหลักเกณฑ์ในเรื่องผู้กู้ยืมประกัน
3. ให้กำหนดหลักเกณฑ์ในเรื่องการจัดอบรมโดยให้เป็นเงื่อนไขประการหนึ่งในการขอกู้ยืมเงินเพื่อการศึกษา

4. ให้เพิ่มหลักเกณฑ์ในเรื่องคุณธรรมและจริยธรรมของผู้กู้ยืมเพื่อการศึกษาไว้ในพระราชบัญญัติ กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา พ.ศ. 2560 และกฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

## 5. เอกสารอ้างอิง

- กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา (กยศ.). (2563). สถิติข้อมูล กยศ. ณ วันที่ 30 เมษายน 2563. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 11 กรกฎาคม 2563, จาก: <https://www.studentloan.or.th/th/statistics/1540900492>.
- เกียรติจกร วัจนะสวัสดิ์. (2550). การมีส่วนร่วมของประชาชนต่อการดำเนินนโยบายของรัฐด้านการบริการจัด หางาน. กรุงเทพฯ : กรมการจัดหางาน กระทรวงแรงงาน.
- ณริฎ พิศลยบุตร. (2559). ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาของไทย: อีกหนึ่งปัญหาด้านการศึกษาที่ภาครัฐ ควรใส่ใจ. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 11 กรกฎาคม 2563, จาก: <https://thaipublica.org/2016/05/pier-4/>.
- พรณัฐณี พิภักดิ์. (2560). ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับระยะเวลาชำระหนี้ภายหลังการบอกเลิกสัญญากองทุนเงิน ให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต กลุ่มวิชากฎหมายธุรกิจ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- สุกัญญาพัฒน์ พรหมทอง. (2549). ปัญหาเกี่ยวกับการให้เงินกู้ยืมเพื่อการศึกษา : ศึกษากรณีการศึกษา ระดับอุดมศึกษา. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต, คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- เอื้ออารีย์ อึ้งจะนิล. (2561). ความเป็นธรรมของกฎหมายกับนโยบายกองทุน กยศ. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 11 กรกฎาคม 2563, จาก: <https://www.the101.world/student-loan-fund>.



การศึกษานบุคลิกภาพผู้นำที่ส่งผลต่อสมรรถนะนักบินของนักศึกษา  
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความปลอดภัยการบิน  
วิทยาลัยการบินและคมนาคม มหาวิทยาลัยศรีปทุม  
A STUDY OF LEADERSHIP PERSONALITY AFFECTING PILOT  
COMPETENCY OF STUDENTS IN THE BACHELOR OF SCIENCE  
PROGRAM AVIATION SAFETY MANAGEMENT AT COLLEGE OF  
AVIATION & TRANSPORTATION SRIPATHUM UNIVERSITY

ธนากร เอี่ยมปาน

วิทยาลัยการบินและคมนาคม มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail : thanakorn.ei@spu.ac.th

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษานบุคลิกภาพผู้นำและสมรรถนะนักบินของนักศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความปลอดภัยการบิน วิทยาลัยการบินและคมนาคม มหาวิทยาลัยศรีปทุม 2) เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพผู้นำกับสมรรถนะนักบินของนักศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความปลอดภัยการบิน วิทยาลัยการบินและคมนาคม มหาวิทยาลัยศรีปทุม 3) เพื่อสร้างสมการพยากรณ์สมรรถนะนักบินของนักศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความปลอดภัยการบิน วิทยาลัยการบินและคมนาคม มหาวิทยาลัยศรีปทุม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความปลอดภัยการบิน วิทยาลัยการบินและคมนาคม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ทุกระดับการศึกษาในภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2562 เลือกแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) จำนวน 188 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม ค่าความเชื่อมั่นโดยหาสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคมีค่าเท่ากับ 0.887 ผลการวิจัยพบว่า

1. บุคลิกภาพผู้นำภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก และเรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยบุคลิกภาพผู้นำจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบมีสติ บุคลิกภาพแบบแสดงออก บุคลิกภาพแบบเปิดกว้าง และบุคลิกภาพแบบยอมรับผู้อื่น

2. บุคลิกภาพผู้นำภาพรวมของนักศึกษาเรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อย คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 นักศึกษาชั้นปีที่ 3 นักศึกษาชั้นปีที่ 2 และนักศึกษาชั้นปีที่ 1

3. สมรรถนะนักบินภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก และเรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยสมรรถนะนักบินจากมากไปน้อย คือ การทำงานเป็นทีม การติดต่อสื่อสาร ภาวะผู้นำ และการตัดสินใจ

4. สมรรถนะนักบินภาพรวมของนักศึกษาเรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อย คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 นักศึกษาชั้นปีที่ 3 นักศึกษาชั้นปีที่ 2 และนักศึกษาชั้นปีที่ 1

5. บุคลิกภาพผู้นำ คือ บุคลิกภาพแบบแสดงออก บุคลิกภาพแบบเปิดกว้าง บุคลิกภาพแบบยอมรับผู้อื่น บุคลิกภาพแบบมีสติ มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับสมรรถนะนักบิน ที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

6. ตัวแปรพยากรณ์สมรรถนะนักบินของนักศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความปลอดภัยการบิน วิทยาลัยการบินและคมนาคม มหาวิทยาลัยศรีปทุม คือ บุคลิกภาพแบบมีสติ และบุคลิกภาพแบบเปิดกว้าง และสามารถเขียนสมการพยากรณ์ในรูปแบบคะแนนดิบและคะแนนมาตรฐาน ได้ดังนี้

$$\hat{Y} = 1.466 + 0.332 (\text{บุคลิกภาพแบบมีสติ}) + 0.302 (\text{บุคลิกภาพแบบเปิดกว้าง})$$

$$\hat{Z} = 0.452 (\text{บุคลิกภาพแบบมีสติ}) + 0.375 (\text{บุคลิกภาพแบบเปิดกว้าง})$$

คำสำคัญ: บุคลิกภาพผู้นำ, สมรรถนะนักบิน

## ABSTRACT

The purposes of this research were 1) To study leadership personality and pilot competency of students in the Bachelor of Science Program Aviation Safety Management At College of Aviation & Transportation Sripatham University. 2) To find the relationship between leadership personality and pilot competency of students in the Bachelor of Science Program Aviation Safety Management At College of Aviation & Transportation Sripatham University. 3) To create a pilot competency forecast equation of students in the Bachelor of Science Program Aviation Safety Management At College of Aviation & Transportation Sripatham University. The samples were 188 students from the Bachelor of Science Program Aviation Safety Management in semester 3, year 2019 by stratified random sampling. The research tool was a questionnaire which the reliability by Cronbach' alpha coefficient is 0.887

The research found that

1. The Leadership Personality overview and aspects were at a high level and sort the average Leadership Personality score from descending order was Conscientiousness, Extraversion, Openness and Agreeableness.

2. The Leadership Personality overview of students sorted the average score from descending was 4th year student, 3rd year student, 2nd year student and 1st year student.

3. The overall and individual Pilot Competency were at a high level and sort the average Pilot Competency score from descending order was Teamwork, Communication, Leadership and Decision Making.

4. Overall Pilot Competency sorted the average score from descending order was 4th year student, 3rd year student, 2nd year student and 1st year student.

5. The Leadership Personality (Conscientiousness, Extraversion, Openness and Agreeableness) was a positive correlation with Pilot Competency with statistical significance at level 0.01.

6. The stepwise multiple regression method showed that the positive predictive variables for pilot competency of students in the Bachelor of Science Program Aviation Safety Management At College of Aviation & Transportation Sripatham University were Conscientiousness and Openness. From the study the equation with the raw scores and standard scores were ;

$$\hat{Y} = 1.466 + 0.332 (\text{Conscientiousness}) + 0.302 (\text{Openness})$$

$$\hat{Z} = 0.452 (\text{Conscientiousness}) + 0.375 (\text{Openness})$$

**Keywords :** Leadership Personality , Pilot Competency

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

การเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนในปี พ.ศ. 2558 รัฐบาลไทยมีนโยบายจะพัฒนาประเทศให้เป็นศูนย์กลางการบินของอาเซียน และมีการจัดตั้งนิคมอุตสาหกรรมการบินเพื่อให้เป็นศูนย์กลางการซ่อมบำรุงอากาศยานและการผลิตชิ้นส่วนอากาศยาน องค์การการบินพลเรือนระหว่างประเทศ (International Civil Aviation Organization : ICAO) เป็นหน่วยงานกลางระหว่างประเทศในการออกกฎระเบียบและมาตรฐานข้อปฏิบัติด้านการบินพลเรือนระหว่างประเทศ ส่งเสริมและพัฒนาการบิน และเมื่อวันที่ 18 มิถุนายน 2558 องค์การการบินพลเรือนระหว่างประเทศ (ICAO) ได้ประกาศมติสำคัญซึ่งแจ้งหน้าชื่อประเทศไทย เนื่องจากการพบว่าประเทศไทยไม่ได้ปฏิบัติตามมาตรฐาน ซึ่งข้อบกพร่องเหล่านี้สามารถส่งผลกระทบต่อความเชื่อมั่นของอุตสาหกรรมการบิน จากวิกฤตการณ์ครั้งนั้น ทำให้คณะอนุกรรมการด้านการคมนาคมทางอากาศ ในคณะกรรมการการคมนาคม สภานิติบัญญัติแห่งชาติ ได้จัดทำรายงานการพิจารณาศึกษา เรื่อง ยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมการบินของชาติ พ.ศ.2559-2574 เมื่อ พฤศจิกายน พ.ศ.2558 จากประเด็นยุทธศาสตร์ ที่ 3 การพัฒนาส่งเสริมให้มีการผลิตบุคลากรด้านการบินในเขตภูมิภาคอาเซียนนั้น ทรัพยากรบุคคลเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการพัฒนาองค์กรสู่การแข่งขัน เพราะมนุษย์เป็นผู้ดำเนินกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้องค์กรบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งต่อมาคณะอนุกรรมการด้านการคมนาคมทางอากาศ ในคณะกรรมการการคมนาคม สภานิติบัญญัติแห่งชาติ ได้จัดทำรายงานการพิจารณาศึกษา เรื่อง การผลิตบุคลากรด้านการบินของประเทศไทย เมื่อ 14 มีนาคม พ.ศ.2560 ได้นำเสนอการพัฒนาบุคลากรด้านการบินของประเทศด้านต่างๆ ดังนี้ (1) ด้านการบริหารอุตสาหกรรมการบิน (2) ด้านนักบิน เจ้าหน้าที่ควบคุมการจราจรทางอากาศ และเจ้าหน้าที่ด้านเวชศาสตร์การบิน (3) ด้านช่างอากาศยานและวิศวกรการบิน(4) ด้านการผลิตบุคลากรในการบริการภาคพื้น ภาควิชา และหน่วยงานอุดมศึกษาการบิน (คณะกรรมการการคมนาคม สภานิติบัญญัติแห่งชาติ , 2560 ) จากรายงานการศึกษา เรื่อง การผลิตบุคลากรด้านการบินของประเทศไทย ของคณะกรรมการการคมนาคม สภานิติบัญญัติแห่งชาติ และการเติบโตของอุตสาหกรรมการบินของไทยในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา (ปี 2553 – 2562) ดังนั้นมหาวิทยาลัยศรีปทุมได้ดำเนินการจัดตั้งวิทยาลัยการบินและคมนาคม ขึ้นในปี พ.ศ. 2559 โดยเปิดสอนหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาการจัดการความปลอดภัยการบิน มีปรัชญาของหลักสูตร คือ ผลิตบัณฑิตที่มีศักยภาพด้านการจัดการความปลอดภัยการบินและมีสมรรถนะวิชาชีพในอุตสาหกรรมการบิน ตระหนักถึงจรรยาบรรณวิชาชีพ ส่งเสริมสนับสนุนขนบธรรมเนียมประเพณีไทยศิลปวัฒนธรรมที่ดีงาม สนับสนุนการปกครองระบอบประชาธิปไตย เคารพในกติกาและรับผิดชอบต่อนักบินในสังคม ซึ่งเมื่อนักศึกษาจบการศึกษาแล้วสามารถทำงานด้านต่างๆ ในอุตสาหกรรมการบิน และนักศึกษายังสามารถไปเรียนเป็นนักบินพาณิชย์และนักบินส่วนบุคคลได้

แนวคิดของ โทนี่ เคิร์น (2552) ได้อธิบายแนวคิดเทคนิคการก้าวไปสู่ความเป็นนักบินอาชีพ ประกอบด้วย การมีทักษะฝีมือ วิจารณ์ญาณในการตัดสินใจ วินัย สามัญสำนึก และการตระหนักรู้ในสถานการณ์ ซึ่งความล้มเหลวของนักบินจะทำให้เกิดความเสียหายอย่างมากทั้งชีวิตและทรัพย์สิน นักบินที่มีคุณสมบัติครบถ้วนจะมีความเข้าใจในขีดความสามารถและขีดจำกัดของตนเอง ทีม เครื่องบิน สภาวะแวดล้อมทางกายภาพ

กฎระเบียบข้อบังคับ ลักษณะองค์กร ความเสี่ยงทั้งหมดที่เกี่ยวกับการบิน และ โทนี เคิร์น ได้ให้ความสำคัญกับการฝึกศึกษาอบรมนักบินอย่างมาก ซึ่งเป็นการสร้างรากฐานที่แข็งแกร่งของการมีสมรรถนะนักบินที่ดี และได้สอดคล้องกับการศึกษาของ International Civil Aviation Organization (2013) ได้กำหนดมาตรฐานของสมรรถนะนักบินที่ดีในการทำงาน ได้แก่ (1) การติดต่อสื่อสาร เนื่องกิจกรรมการบินนั้นมีการติดต่อสื่อสารระหว่างนักบินและหอบังคับการบิน การติดต่อสื่อสารต้องได้รับข้อมูลที่ถูกต้องครบถ้วนเพื่อไม่ให้เกิดความผิดพลาดในการบริหารจัดการได้ และมีกรณีศึกษาการเกิดอุบัติเหตุของอากาศยานที่ท่าอากาศยาน Tenerife ประเทศสเปน (Tenerife information centre , 2020) ในวันที่ 27 มีนาคม พ.ศ. 2520 เมื่อเครื่องบินโดยสาร โบอิง 747 ของสายการบินแพนแอมและสายการบินเคแอลเอ็ม ชนกันบนทางวิ่งทำให้มีผู้เสียชีวิต 583 คน นับเป็นอุบัติเหตุทางการบินที่ร้ายแรงที่สุดในประวัติศาสตร์การบิน จากการสืบสวนพบว่าสาเหตุหลักของอากาศยานอุบัติเหตุคือความผิดพลาดจากการติดต่อสื่อสารระหว่างนักบินกับหอบังคับการบิน โดยที่หอบังคับการบินโดยยังไม่ได้รับอนุญาตจากหอบังคับการบิน เนื่องจากความเข้าใจผิดของกัปตันเคแอลเอ็มว่าหอบังคับการบินอนุญาตให้เครื่องบินเคแอลเอ็มวิ่งขึ้นได้ ทำให้เครื่องบินทั้งสองลำชนกันบนทางวิ่ง (2) ภาวะผู้นำ เนื่องกิจกรรมการบินนั้นนักบินต้องมีภาวะผู้นำในการปฏิบัติงานให้สำเร็จตามเป้าหมาย (3) การทำงานเป็นทีม เนื่องกิจกรรมการบินนั้นนักบินต้องทำงานร่วมกับผู้อื่นในช่วงเวลาที่จำกัดจึงต้องมีทักษะการทำงานเป็นทีมด้วย (4) การตัดสินใจ เนื่องกิจกรรมการบินนั้นนักบินต้องมีกระบวนการตัดสินใจที่ถูกต้องหลังจากการได้รับข้อมูลมาเพื่อการปฏิบัติภารกิจให้สำเร็จด้วยความปลอดภัย แนวคิดของ โทนี เคิร์น (2552) กล่าวว่า จากประวัติศาสตร์จะพบว่า นักบินที่ยิ่งใหญ่มักจะมีคุณลักษณะและนิสัยที่เหมือนกัน หรือบุคลิกภาพที่เหมือนกัน จากมาตรฐานขั้นตอนการสอบคัดเลือกของศิษย์การบินในการเข้าศึกษาที่โรงเรียนการบินนั้น ประกอบด้วย (1) การสอบข้อเขียน (2) ตรวจร่างกายที่สถาบันเวชศาสตร์การบิน (3) ตรวจจิตวิทยาการบิน เป็นขั้นตอนที่สำคัญโดยการทดสอบด้านบุคลิกภาพบุคคลว่ามีความเหมาะสมในลักษณะการทำงานภายใต้ข้อจำกัดต่างๆ ของอาชีพนักบินหรือไม่ โดยบุคลิกภาพผู้นำเป็นสิ่งสำคัญมาก และจากแนวคิดของ คอสตาและแมคเกร (Costa and McCrea , 1992) ให้ความสำคัญของการมีบุคลิกภาพที่ดี กล่าวว่า ลักษณะของบุคคลมีการแสดงออกในสถานการณ์ที่เหมาะสม สร้างสัมพันธภาพที่ดีซึ่งช่วยทำให้การทำงานมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล สามารถกระทำการต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมได้ดี และได้รับการยอมรับจากสมาชิกในองค์กรได้แก่ บุคลิกภาพแบบแสดงออก บุคลิกภาพแบบเปิดกว้าง บุคลิกภาพแบบยอมรับผู้อื่น และบุคลิกภาพแบบมีสติ

การที่นักศึกษามีสมรรถนะนักบินและบุคลิกภาพผู้นำนั้นสอดคล้องกับปรัชญาของหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาการจัดการความปลอดภัยการบิน และการจัดการศึกษาเพื่อให้นักบินสามารถเป็นนักบินซึ่งมีความเป็นเลิศทางวิชาการควบคู่กับคุณธรรมจริยธรรม การมีสมรรถนะนักบินในระดับสากลและการมีบุคลิกภาพผู้นำเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากในการปฏิบัติงานด้านการบินเนื่องจากความผิดพลาดด้านการบินจะนำไปสู่การเกิดอากาศยานอุบัติเหตุและทำให้มีมูลค่าความเสียหายอย่างมากทั้งชีวิตและทรัพย์สิน ดังนั้นผู้วิจัยจึงศึกษาบุคลิกภาพผู้นำที่ส่งผลต่อสมรรถนะนักบินของนักศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความปลอดภัยการบิน วิทยาลัยการบินและคมนาคม มหาวิทยาลัยศรีปทุม

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาบุคลิกภาพผู้นำและสมรรถนะนักบินของนักศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความปลอดภัยการบิน วิทยาลัยการบินและคมนาคม มหาวิทยาลัยศรีปทุม

2. เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพผู้นำกับสมรรถนะนักบินของนักศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความปลอดภัยการบิน วิทยาลัยการบินและคมนาคม มหาวิทยาลัยศรีปทุม

3. เพื่อสร้างสมการพยากรณ์สมรรถนะนักบินของนักศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความปลอดภัยการบิน วิทยาลัยการบินและคมนาคม มหาวิทยาลัยศรีปทุม

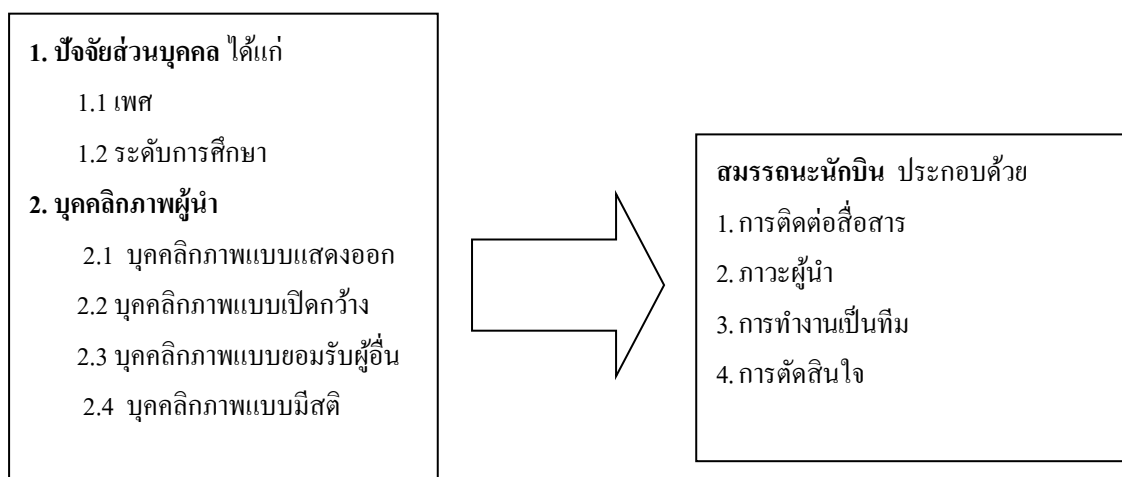
### 3. สมมุติฐานการวิจัย

1. ตัวแปรพยากรณ์บุคลิกภาพผู้นำมีความสัมพันธ์กับตัวแปรเกณฑ์สมรรถนะนักบินของนักศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความปลอดภัยการบิน วิทยาลัยการบินและคมนาคม มหาวิทยาลัยศรีปทุม

2. สมการพยากรณ์สมรรถนะนักบินของนักศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความปลอดภัยการบิน วิทยาลัยการบินและคมนาคม มหาวิทยาลัยศรีปทุม มีองค์ประกอบเกี่ยวกับบุคลิกภาพผู้นำ

### 4. กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องของคอสตาและแมคเกร (Costa and McCrea , 1992) และ ICAO (2013) แล้วนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 5. วิธีดำเนินการวิจัย

#### 5.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้ระเบียบการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research)

#### 5.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความปลอดภัยการบินวิทยาลัยการบินและคมนาคม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ทุกระดับการศึกษาในภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 352 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความปลอดภัยการบิน วิทยาลัยการบินและคมนาคม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ทุกระดับการศึกษาในภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2562 เป็น

ผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งขนาดของกลุ่มตัวอย่างคำนวณโดยใช้ทฤษฎี Central Limit Theorem และใช้การสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) จำนวน 188 คน

### 5.3 ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีรายละเอียด ดังนี้

1. ตัวแปรพยากรณ์ ได้แก่ บุคลิกภาพผู้นำ (Leadership Personality) ประกอบด้วย บุคลิกภาพแบบแสดงออก (Extraversion) บุคลิกภาพแบบเปิดกว้าง (Openness) บุคลิกภาพแบบยอมรับผู้อื่น (Agreeableness) และ บุคลิกภาพแบบมีสติ (Conscientiousness)

2. ตัวแปรเกณฑ์ ได้แก่ สมรรถนะนักบิน (Pilot Competency) ประกอบด้วย การติดต่อสื่อสาร (Communication) ภาวะผู้นำ (Leadership) การทำงานเป็นทีม (Teamwork) และการตัดสินใจ (Decision Making)

### 5.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาสร้างเครื่องมือในการเก็บข้อมูล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถาม (Questionnaires) โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ และระดับการศึกษา

ตอนที่ 2 บุคลิกภาพผู้นำ ประกอบด้วย (1) บุคลิกภาพแบบแสดงออก (2) บุคลิกภาพแบบเปิดกว้าง (3) บุคลิกภาพแบบยอมรับผู้อื่น (4) บุคลิกภาพแบบมีสติ และสมรรถนะนักบิน ประกอบด้วย (1) การติดต่อสื่อสาร (2) ภาวะผู้นำ (3) การทำงานเป็นทีม (4) การตัดสินใจ

### 5.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปให้กลุ่มตัวอย่างตอบ และดำเนินการเก็บแบบสอบถาม โดยได้รับแบบสอบถามกลับคืนมาเป็นจำนวน 188 ฉบับ จากจำนวนแบบสอบถามที่แจกทั้งหมด 188 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100

2. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนมา และตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูล พบว่าแบบสอบถามทุกฉบับมีความสมบูรณ์สามารถนำมาวิเคราะห์ข้อมูลได้ทั้งหมด

### 5.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่เก็บรวบรวมได้ นำไปวิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัยโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์ในการประมวลผล ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ ระดับการศึกษา โดยใช้ ค่าความถี่ (Frequency) และ ร้อยละ (Percentage)

2. วิเคราะห์ข้อมูลบุคลิกภาพผู้นำกับสมรรถนะนักบิน โดยใช้ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ( $\bar{X}$ ) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

3. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพผู้นำกับสมรรถนะนักบินของนักศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความปลอดภัยการบิน วิทยาลัยการบินและคมนาคม มหาวิทยาลัยศรีปทุม โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient)

4. วิเคราะห์บุคลิกภาพผู้นำที่ส่งผลต่อสมรรถนะนักบินของนักศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความปลอดภัยการบิน วิทยาลัยการบินและคมนาคม มหาวิทยาลัยศรีปทุม สำหรับการสร้างสมการพยากรณ์ โดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise Multiple Regression Analysis)

## 6. สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการศึกษาบุคลิกภาพผู้นำที่ส่งผลต่อสมรรถนะนักบินของนักศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความปลอดภัยการบิน วิทยาลัยการบินและคมนาคม สรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้

### 1. สรุปผลการวิจัยตามสมมุติฐานการวิจัย ได้ดังนี้

1.1 สมมุติฐานการวิจัยที่ 1 ผลการทดสอบสมมุติฐานการวิจัย พบว่า ตัวแปรพยากรณ์ คือ บุคลิกภาพแบบแสดงออก บุคลิกภาพแบบเปิดกว้าง บุคลิกภาพแบบยอมรับผู้อื่น บุคลิกภาพแบบมีสติ มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับตัวแปรเกณฑ์สมรรถนะนักบิน ที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และตัวแปรพยากรณ์ที่มีความสัมพันธ์กับสมรรถนะนักบินจากมากไปน้อย (พิจารณาจากค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์) คือ บุคลิกภาพแบบมีสติ บุคลิกภาพแบบเปิดกว้าง บุคลิกภาพแบบแสดงออก และบุคลิกภาพแบบยอมรับผู้อื่น

1.2 สมมุติฐานการวิจัยที่ 2 ผลการทดสอบสมมุติฐานการวิจัย พบว่า ตัวแปรอิสระบุคลิกภาพแบบมีสติและบุคลิกภาพแบบเปิดกว้าง สามารถนำมาใช้ในการพยากรณ์สมรรถนะนักบินได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ตารางที่ 1 สรุปผลการวิจัยตามสมมุติฐานการวิจัย

สมมุติฐานการวิจัย	ยอมรับสมมุติฐานการวิจัย	ปฏิเสธสมมุติฐานการวิจัย
สมมุติฐานการวิจัยที่ 1	✓	
สมมุติฐานการวิจัยที่ 2	✓	

### 2. สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้ดังนี้

#### 2.1. วัตถุประสงค์ที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า

2.1.1 บุคลิกภาพผู้นำภาพรวมและรายด้าน คือ บุคลิกภาพแบบแสดงออก บุคลิกภาพแบบเปิดกว้าง บุคลิกภาพแบบยอมรับผู้อื่น บุคลิกภาพแบบมีสติ อยู่ในระดับมาก และเรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบมีสติ บุคลิกภาพแบบแสดงออก บุคลิกภาพแบบเปิดกว้าง และบุคลิกภาพแบบยอมรับผู้อื่น

2.1.2 สมรรถนะนักบินภาพรวมและรายด้าน คือ การติดต่อสื่อสาร ภาวะผู้นำ การทำงานเป็นทีม การตัดสินใจ อยู่ในระดับมาก และเรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อย คือ การทำงานเป็นทีม การติดต่อสื่อสาร ภาวะผู้นำ และการตัดสินใจ

2.1.3 บุคลิกภาพผู้นำภาพรวมของนักศึกษาชั้นปีที่ 1-4 อยู่ในระดับมาก และเรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อยของบุคลิกภาพผู้นำภาพรวม คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 นักศึกษาชั้นปีที่ 3 นักศึกษาชั้นปีที่ 2 และนักศึกษาชั้นปีที่ 1

2.1.4 สมรรถนะนักบินภาพรวมของนักศึกษาชั้นปีที่ 1-4 อยู่ในระดับมาก และเรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อยของสมรรถนะนักบินภาพรวม คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 นักศึกษาชั้นปีที่ 3 นักศึกษาชั้นปีที่ 2 และนักศึกษาชั้นปีที่ 1

#### 2.2. วัตถุประสงค์ที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า

2.2.1 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรพยากรณ์กับตัวแปรเกณฑ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 แสดงว่า ตัวแปรพยากรณ์ คือ บุคลิกภาพแบบแสดงออก บุคลิกภาพแบบเปิดกว้าง บุคลิกภาพแบบยอมรับผู้อื่น บุคลิกภาพแบบมีสติ มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับตัวแปรเกณฑ์สมรรถนะนักบิน

2.2.2 ตัวแปรพยากรณ์ที่มีความสัมพันธ์กับสมรรถนะนักบินจากมากไปน้อย (พิจารณาจากค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์) คือ บุคลิกภาพแบบมีสติ บุคลิกภาพแบบเปิดกว้าง บุคลิกภาพแบบแสดงออก และ บุคลิกภาพแบบยอมรับผู้อื่น

### 2.3. วัตถุประสงค์ที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอนระหว่างสมรรถนะนักบินกับตัวแปรพยากรณ์ โดยใช้วิธี Stepwise Multiple Regression Analysis พบว่า มีตัวแปรพยากรณ์เพียง 2 ตัว ได้แก่ บุคลิกภาพแบบมีสติ และ บุคลิกภาพแบบเปิดกว้าง สามารถนำมาใช้ในการพยากรณ์สมรรถนะนักบินได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยสามารถอธิบายความแม่นยำในการพยากรณ์ของสมรรถนะนักบินได้ 54.8% ( $R^2 = 0.548$ ) และสามารถสร้างสมการถดถอยพหุคูณเพื่อพยากรณ์ ได้ดังนี้

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ ดังนี้

$$\hat{Y} = 1.466 + 0.332 (\text{บุคลิกภาพแบบมีสติ}) + 0.302 (\text{บุคลิกภาพแบบเปิดกว้าง})$$

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน ดังนี้

$$\hat{Z} = 0.452 (\text{บุคลิกภาพแบบมีสติ}) + 0.375 (\text{บุคลิกภาพแบบเปิดกว้าง})$$

จากสมการพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน สรุปได้ว่า บุคลิกภาพแบบมีสติและบุคลิกภาพแบบเปิดกว้างส่งผลต่อสมรรถนะนักบิน ร้อยละ 54.8 โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย (พิจารณาจากค่าสัมประสิทธิ์ความถดถอยมาตรฐาน) ได้แก่ บุคลิกภาพแบบมีสติ และบุคลิกภาพแบบเปิดกว้าง

## 7. อภิปรายผล

จากผลการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงประเด็นสำคัญและอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

1. บุคลิกภาพผู้นำภาพรวมและเป็นรายด้านของนักศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความปลอดภัยการบิน วิทยาลัยการบินและคมนาคม คือ บุคลิกภาพแบบแสดงออก บุคลิกภาพแบบเปิดกว้าง บุคลิกภาพแบบยอมรับผู้อื่น บุคลิกภาพแบบมีสติ อยู่ในระดับมาก ซึ่งมีความแตกต่างจากงานวิจัยของ ทศพร บรรจง (2554) พบว่า บุคลิกภาพแบบแสดงออก บุคลิกภาพแบบเปิดกว้าง บุคลิกภาพแบบยอมรับผู้อื่น บุคลิกภาพแบบมีสติ อยู่ในระดับปานกลาง แสดงว่าวิทยาลัยการบินและคมนาคมมีการบริหารจัดการการศึกษาให้นักศึกษามีบุคลิกภาพที่ดี และจากผลการวิจัยพบว่า บุคลิกภาพผู้นำภาพรวมของนักศึกษาชั้นปีที่ 1-4 เรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อยของบุคลิกภาพผู้นำภาพรวม คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 นักศึกษาชั้นปีที่ 3 นักศึกษาชั้นปีที่ 2 และนักศึกษาชั้นปีที่ 1 แสดงว่าเมื่อนักศึกษาเรียนในชั้นปีที่สูงขึ้น วิทยาลัยการบินและคมนาคมมีการจัดกิจกรรมการพัฒนาบุคลิกภาพผู้นำของนักศึกษาเพื่อให้เหมาะสมในการทำงานในอุตสาหกรรมการบิน

2. สมรรถนะนักบินภาพรวมและเป็นรายด้าน คือ การติดต่อสื่อสาร ภาวะผู้นำ การทำงานเป็นทีม และการตัดสินใจ อยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับ (1) ปัญญาพล แจ่มแอ (2552) พบว่า ระดับประสิทธิผลการทำงานเป็นทีมของพนักงานอยู่ในระดับมาก (2) อำนวย มีสมทรัพย์ (2553) พบว่า การทำงานเป็นทีมในภาพรวมและการสื่อสารแบบเปิดอยู่ในระดับมาก (3) กรวิภา งามวุฒิวงศ์ (2559) พบว่า ภาวะผู้นำและการติดต่อสื่อสารอยู่ในระดับมาก

สมรรถนะนักบินภาพรวมของนักศึกษาเรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อยของสมรรถนะนักบิน คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 นักศึกษาชั้นปีที่ 3 นักศึกษาชั้นปีที่ 2 และนักศึกษาชั้นปีที่ 1 แสดงว่าเมื่อนักศึกษาเรียนในชั้นที่สูงขึ้นสมรรถนะนักบินจะเพิ่มขึ้นจากการจัดการศึกษาของวิทยาลัยการบินและคมนาคม ซึ่งการปฏิบัติงานด้าน



การบินนั้น ในตำแหน่งนักบินมีการคัดเลือกบุคคลที่มีบุคลิกภาพที่เหมาะสมเข้าทำงาน มีระบบการฝึกบิน ให้ได้ทักษะตามเกณฑ์มาตรฐาน และการทำงานต่างๆ มีระเบียบปฏิบัติ และขั้นตอนการดำเนินงานที่ชัดเจน มีการบริหารความเสี่ยงในการบิน

## 8. ข้อเสนอแนะ

### 8.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

แนวทางในการพัฒนาสมรรถนะนักบินของนักศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความปลอดภัยการบิน วิทยาลัยการบินและคมนาคม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลได้แก่

1. ควรให้อาจารย์ผู้สอนสอนและจัดกิจกรรมเกี่ยวกับลักษณะของบุคลิกภาพแบบมีสติและบุคลิกภาพแบบเปิดกว้าง

2. ควรให้อาจารย์ผู้สอนประเมินการพัฒนาของบุคลิกภาพแบบมีสติและบุคลิกภาพแบบเปิดกว้างของนักศึกษา

3. ควรกำหนดสมรรถนะนักบิน ในด้านการติดต่อสื่อสาร ภาวะผู้นำ การทำงานเป็นทีม และการตัดสินใจ ให้เป็นสมรรถนะหลักของนักศึกษาที่เรียนหลักสูตรนี้

4. ควรให้อาจารย์ผู้สอนสอนและจัดกิจกรรมเกี่ยวกับสมรรถนะนักบิน ในด้านการติดต่อสื่อสาร ภาวะผู้นำ การทำงานเป็นทีม และการตัดสินใจ

5. ควรให้อาจารย์ผู้สอนประเมินการพัฒนาของสมรรถนะนักบิน ในด้านการติดต่อสื่อสาร ภาวะผู้นำ การทำงานเป็นทีม และการตัดสินใจของนักศึกษา

### 8.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การทำวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความปลอดภัยของนักศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความปลอดภัยการบิน วิทยาลัยการบินและคมนาคม เพื่อเป็นการนำข้อมูลที่ได้มาพัฒนานักศึกษาให้มีพฤติกรรมความปลอดภัยและสามารถทำงานในอุตสาหกรรมการบินได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

## 9. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยศรีปทุม สำหรับทุนอุดหนุนการวิจัย

## 10. เอกสารอ้างอิง

กรวิภา งามวุฒิวงศ์. (2559). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมภายในสำนักอำนวยการสำนักงานปลัดกระทรวง*

*ศึกษาธิการ*. การค้นคว้าอิสระหลักสูตรรัฐศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะกรรมการการคมนาคม สถานีวิทยุแห่งชาติ. (2560). *การผลิตบุคลากรด้านการบินของประเทศไทย*.

กรุงเทพมหานคร : สำนักการพิมพ์สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา.

โทนี่ เคิร์น. (2552). *สุดยอดนักบิน*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แมคกรอฮิล.

- ทศพร บรรจง. (2554). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟื้นฟ้อุปสรรค ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4. คุษณินพนธ์หลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต วิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านการจัดการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม*
- ปัญญาพล แจ็งแอ.(2552). *ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อประสิทธิผลการทำงานเป็นทีมของพนักงานระดับปฏิบัติการ บริษัท อุตสาหกรรมน้ำตาลอีสาน จำกัด. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.*
- สำนักงานการบินพลเรือนแห่งประเทศไทย. (2562). *รายงานสภาวะอุตสาหกรรมการบินของประเทศไทย พ.ศ. 2562. กองเศรษฐกิจการบิน ฝ่ายส่งเสริมอุตสาหกรรมการบิน.*
- อำนาจ มีสมทรัพย์. (2553). *การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการทำงานเป็นทีมกับการบริหารงานวิชาการสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.*
- Costa, P.T. Jr. & McCrae, (1992). Revised NEO Personality Inventory and NEO Five Factor Inventory : Professional Manual. *Psychological Assessment*. 4(1) : 5 – 13
- International Civil Aviation Organization. (2013). *Safety Management Manual (Doc 9859)*. Montréal, Canada: ICAO.
- Tenerife information centre. (2020). *The Tenerife Airport Disaster* [Online]. Retrieved May 1, 2020, from: <https://www.tenerife-information-centre.com/tenerife-airport-disaster.html>

**การพัฒนาสื่อการสอน เรื่องการแยกประเภทขยะสำหรับนักเรียนอนุบาล 2 และ 3  
ของ โรงเรียนวัดสีลิ่ง**

**A DEVELOPMENT OF TEACHING MEDIA ON WASTE SEPARATION FOR  
KINDERGARTEN 2 AND 3 STUDENTS AT WAT SEELONG SCHOOL**

**สิรินธร สินจินดาวงศ์**

**ผู้อำนวยการหลักสูตร ศษ.ม. นวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail: sirinthorn.si@spu.ac.th**

**อัมพร พริกนุช**

**นักศึกษา ศษ.ม. นวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail: pignuch.am@gmail.com**

**ภัทรนันท์ ไวทยกุล**

**นักศึกษา ศษ.ม. นวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail: pattranan.vai@spulive.net**

**บทคัดย่อ**

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาสื่อการสอน เรื่องการแยกประเภทขยะสำหรับนักเรียนอนุบาล 2 และ 3 ของโรงเรียนวัดสีลิ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) สร้างสื่อการสอนเรื่องการแยกประเภทขยะสำหรับผู้เรียนในโรงเรียนวัดสีลิ่ง (2) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ก่อนและหลังการใช้สื่อการสอน (3) ประเมินทักษะการใช้สื่อการสอน โดยการสังเกต และ (4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้สื่อการสอน ดำเนินการวิจัยโดยการจัดการเรียนการสอน โดยใช้สื่อการสอน เรื่อง การแยกประเภทขยะ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนระดับอนุบาล 2 และ 3 โรงเรียนวัดสีลิ่ง จำนวน 16 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ สื่อการสอนเรื่อง การแยกประเภทขยะ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แบบประเมินทักษะการแยกขยะโดยการสังเกต แบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้สื่อการสอน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test dependent (Pair t-test)

ผลการวิจัยพบว่า (1) สื่อการสอนที่พัฒนาขึ้นเป็นสื่อจำลองประเภทถังขยะจำลอง 4 ประเภทที่มีลักษณะเสมือนของจริง มีภาพบรรยายลักษณะของประเภทของถังขยะเพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้และแยกประเภทขยะได้ถูกต้อง (2) นักเรียนที่เรียนจากสื่อการสอนเรื่องการแยกประเภทขยะสำหรับผู้เรียนในโรงเรียนวัดสีลิ่ง มีคะแนนจากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 (3) ผลการประเมินทักษะการใช้สื่อการสอน นักเรียนที่สามารถแยกประเภทขยะได้ถูกต้องจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 87.50 นักเรียนที่แยกประเภทขยะไม่ถูกต้องจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 และ (4) นักเรียนอนุบาล 2 และ 3 โรงเรียนวัดสีลิ่ง

มีความพึงพอใจในสื่อการสอนเรื่อง การแยกประเภทขยะ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 81.25 มีความพึงพอใจปานกลาง 3 คน คิดเป็นร้อยละ 18.75

**คำสำคัญ:** การพัฒนาสื่อการสอน ผลการเรียนรู้ ทักษะการเรียนรู้

## ABSTRACT

The objectives of research were 1) to develop teaching media in waste separation for kindergarten students at Wat Seelong School 2) to compare learning outcome of students before and after using teaching media 3) to evaluate learning skill after using teaching media and 4) to study students' satisfaction by using teaching media in waste separation for students. Population were used 16 students from Kindergarten 2 and 3 students at Wat Seelong School. Research instruments were used teaching media in waste separation, Pretest Posttest, evaluation form, Satisfaction questionnaire in teaching media. Statistical of analyze were used frequency, percentage, mean, standard deviation, t-test dependent

The result of research found that 1) teaching media was developed with virtual reality in waste separation describe 4 types of waste separation, students could learn and correct separate waste. 2) Students could learn with teaching media in waste separation at Wat Seelong School getting score posttest higher than pretest at significant .05 level. 3) Evaluation skill of student from teaching media that 14 students could correct separate waste 87.50% and 2 students could wrong separate waste 12.50% 4) 13 students in kindergarten 2 and 3 at Wat Seelong School have satisfaction about teaching media in waste separation at high level 81.25% and 3 students at moderate level 18.75%

**Keywords:** Teaching media development, learning outcome, learning skill

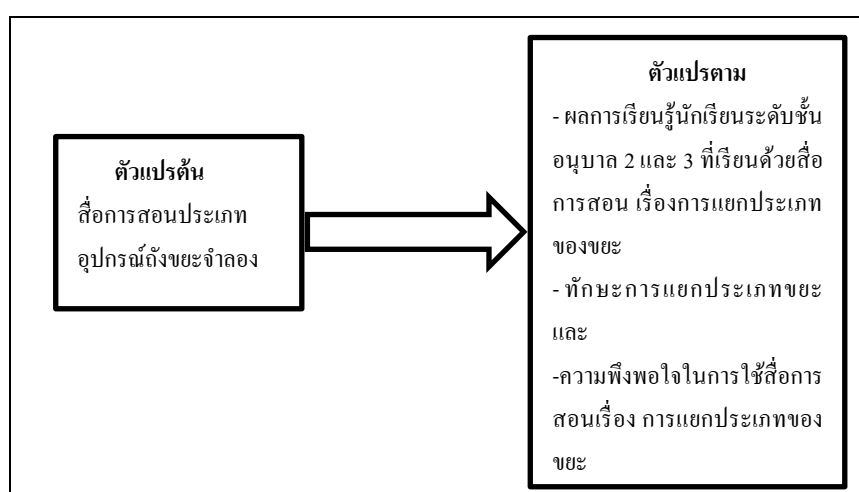
## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ปัจจุบันขยะเป็นปัญหาหนึ่งของโรงเรียนวัดสี่ดิ่ง ด้วยบริเวณโรงเรียน อาคารเรียน มีขยะจำนวนมาก พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ทิ้งขยะไม่ลงถัง และทิ้งขยะไม่ตรงกับประเภทของถังขยะ ซึ่งโรงเรียนมีถังขยะหลายประเภท เพื่อใช้ในการแยกประเภทของขยะ แต่นักเรียนส่วนใหญ่ก็ยังทิ้งขยะปะปนกัน ทั้งที่มีถังขยะแยกสีแยกประเภทของขยะอยู่ในบริเวณ โรงเรียน นักเรียนส่วนใหญ่จะทิ้งขยะรวมกันในถังเดียวกันทั้งหมด ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดจัดทำสื่อการสอนเรื่อง การแยกประเภทของขยะ ใช้ในการแก้ไขปัญหาการทิ้งขยะผิดประเภทโดยการใช้สื่อการสอนกับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 และ 3 โรงเรียนวัดสี่ดิ่ง เพื่อปลูกฝังการเรียนรู้วิธีการแยกประเภทของขยะตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล สิริมา ภิญ โญอนันตพงษ์ (2545) ได้กล่าวว่าเด็กวัย 3 - 6 ปี เป็นวัยที่เรียนรู้เกี่ยวกับการอยู่ร่วมกับผู้อื่นและจากสิ่งรอบตัว เด็กวัยนี้จึงชอบเล่นเป็นกลุ่มมากกว่าการเล่นคนเดียวต้องการตัวแบบด้านสังคมและจริยธรรมเพื่อเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม ดังนั้น จึงควรส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยมีพฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสม เพื่อช่วยให้เด็กมีพัฒนาการสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ศิริพร เลิศพันธ์ (2548) สำหรับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยนั้นสามารถทำได้หลายวิธี เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การทำงานหรือเล่นเป็นกลุ่ม การเล่นเกมส์ การแสดงละครต่าง ๆ

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อการสอนเรื่องการแยกประเภทขยะสำหรับผู้เรียนในโรงเรียนวัดสีลิ่ง
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ก่อนและหลังการใช้สื่อการสอน เรื่อง การแยกประเภทขยะ สำหรับผู้เรียนใน โรงเรียนวัดสีลิ่ง
3. เพื่อประเมินทักษะการใช้สื่อการสอน โดยการสังเกต การแยกประเภทขยะ สำหรับผู้เรียนใน โรงเรียนวัดสีลิ่ง
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการใช้สื่อการสอน เรื่อง การแยกประเภทขยะ สำหรับผู้เรียนใน โรงเรียนวัดสีลิ่ง

## 3. กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### สมมติฐานการวิจัย

1. ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน เรื่อง การแยกประเภทของขยะ ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 และ 3 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเรื่อง การแยกประเภทของขยะ มีผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน เรื่องการแยกประเภทของขยะ ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 และ 3 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเรื่อง การแยกประเภทของขยะ ผลการประเมินทักษะมากกว่าร้อยละ 80
3. หลังการเรียนรู้จากการใช้สื่อการสอน เรื่อง การแยกประเภทขยะ นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 และ 3 มีความพึงพอใจในการใช้สื่อการสอนอยู่ในระดับมาก

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### เครื่องมือวิจัย Instrument

1. สื่อการสอน Teaching Media เรื่อง การแยกประเภทขยะ ลักษณะบัตรคำ หาค่า IOC โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่า IOC เกิน 0.5

2. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ Learning Test เรื่อง การแยกประเภทขยะ” แบบหลายตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ ผู้วิจัยสร้างขึ้น หาค่า IOC โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้มีค่า IOC เกิน 0.5 ทุกข้อ

3. แบบสังเกตทักษะการเรียนรู้ learning skill evaluation form เรื่อง การแยกประเภทขยะ เป็นแบบทักษะการปฏิบัติการแยกขยะ หาค่า IOC โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่า IOC เกิน 0.5

4. แบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้สื่อการสอน เรื่อง การแยกประเภทขยะ แบบ rating scale แบ่งออกเป็น 2 ตอน 1. ข้อมูลพื้นฐาน คือ อายุ ระดับชั้น 2. ระดับความพึงพอใจ คือ พึงพอใจมาก พึงพอใจปานกลาง พึงพอใจน้อย โดยใช้รูปภาพประกอบระดับความพึงพอใจ หาค่า IOC โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านแบบสอบถามความพึงพอใจมีค่า IOC เกิน 0.5 ทุกข้อ

#### สถิติที่ใช้ในการวิจัย (Research statistic)

สถิติพื้นฐาน ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สถิติเชิงอ้างอิง t-test dependent (Pair t-test)

#### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนใน โรงเรียนวัดสี่สิ่ง หัวข้อ พัฒนาสื่อการสอน เรื่อง การแยกประเภทขยะ สำหรับนักเรียนอนุบาล 2 และ 3 มีวิธีการดำเนินการวิจัยดังรายละเอียดต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นมีการจัดทำสื่อการสอนเรื่องการแยกประเภทขยะ

1.1 ศึกษาทฤษฎี หลักการ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย

1.2 ศึกษาแนวทางการพัฒนาสื่อการสอนเรื่อง การแยกประเภทขยะสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อต่อยอดโครงการขะมหัสจรรย์ ที่โรงเรียนได้เคยจัดกิจกรรมไว้

ขั้นที่ 2 นำแนวทางในการพัฒนาสื่อการสอนสำหรับเด็กปฐมวัย ที่ได้ศึกษาจากขั้นที่ 1 มาพัฒนาสื่อการสอนเรื่อง การแยกประเภทขยะสำหรับนักเรียนอนุบาล 2 และ 3

ขั้นที่ 3 นำสื่อการสอนเรื่องการแยกประเภทขยะ ไปปรึกษาครูหัวหน้าระดับชั้นอนุบาล

#### ประชากรในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 และ 3 โรงเรียนวัดสี่สิ่ง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 2 จำนวน 16 คน ปีการศึกษา 2562

#### วิธีการดำเนินการทดลอง

ขั้นที่ 1 ผู้วิจัยสอบถามปัญหากับครูประจำชั้นอนุบาล โรงเรียนวัดสี่สิ่ง ครูแจ้งว่าทางโรงเรียนได้จัดทำโครงการ ขะมหัสจรรย์ เพื่อสอนนักเรียนให้ทิ้งขยะให้ถูกที่ และแยกขยะให้ถูกประเภท แต่การจัดโครงการนั้นยังมีปัญหาในเรื่องขาดสื่อการสอนเรื่องการแยกประเภทขยะ สำหรับนักเรียนอนุบาล 2 และ 3

ขั้นที่ 2 ผู้วิจัยทราบปัญหาจากครูประจำชั้นอนุบาลแล้วได้ศึกษาข้อมูลการพัฒนาสื่อการสอนเรื่องการแยกประเภทขยะ ที่มีความเหมาะสมสำหรับนักเรียนระดับอนุบาล

ขั้นที่ 3 ผู้วิจัยพัฒนาสื่อการสอนเรื่องการแยกประเภทขยะ โดยการใช้สื่อการสอน Teaching Media เรื่อง การแยกประเภทขยะ โดยจัดทำอุปกรณ์ถังขยะจำลอง และขยะจำลอง

ขั้นที่ 4 ผู้วิจัยได้นำสื่อที่พัฒนาแล้วไปดำเนินการจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียนอนุบาล 2 และ 3 โรงเรียนวัดศีลิ่ง ในวันศุกร์ที่ 21 กุมภาพันธ์ 2563

1. จัดทำแผนการเรียนรู้เรื่อง การแยกประเภทขยะ
2. ทำการทดสอบก่อนเรียน เรื่อง การแยกประเภทขยะ
3. ดำเนินการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อที่พัฒนาแล้ว สื่อ Teaching Media เรื่อง การแยกประเภทขยะ โดยมีอุปกรณ์ถังขยะจำลอง และขยะจำลอง
4. ให้นักเรียนได้ปฏิบัติการแยกประเภทของขยะในสถานการณ์จำลองจากสื่อที่เตรียมไว้ โดยครูจะประเมินทักษะการใช้สื่อการสอนโดยการสังเกต
5. หลังจากนั้นให้นักเรียนได้ปฏิบัติกับสถานการณ์จริง โดยการช่วยกันเก็บขยะบริเวณรอบโรงเรียนและนำไปทิ้งในถังขยะแต่ละประเภท (ถังขยะจริง) โดยมีครูสังเกตดูการปฏิบัติและให้คำแนะนำนักเรียน
6. เมื่อนักเรียนได้ปฏิบัติทั้งในสถานการณ์จำลองและสถานการณ์จริง หลังจากนั้นครูให้นักเรียนประดิษฐ์กรอบรูปจากไม้ไอศกรีม ที่ใช้แล้วเพื่อนำกลับมาใช้ใหม่ให้เกิดประโยชน์
7. ทำการทดสอบหลังเรียน เรื่อง การแยกประเภทขยะ

ขั้นที่ 5 นักเรียนประเมินความพึงพอใจในการเรียนจากสื่อการสอน เรื่อง การแยกประเภทขยะผ่านระบบ Google form

ขั้นที่ 6 สรุปผลการใช้สื่อการสอนเรื่องการแยกประเภทขยะ สำหรับนักเรียนอนุบาล 2 และ 3



ภาพที่ 1-2 การจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการสอนเรื่อง การแยกประเภทขยะ สำหรับผู้เรียนใน โรงเรียนวัดศีลิ่ง สำหรับนักเรียนอนุบาล 2 และ 3

#### ผลการวิจัย

ผลการวิจัย การพัฒนาสื่อการสอน เรื่องการแยกประเภทขยะสำหรับนักเรียนอนุบาล 2 และ 3 ของโรงเรียนวัดศีลิ่ง ประกอบด้วย 4 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาสื่อการสอนเรื่อง การแยกประเภทขยะสำหรับผู้เรียนในโรงเรียนวัดศีลิ่ง สำหรับนักเรียนอนุบาล 2 และ 3



ภาพที่ 3-4 สื่อการสอน เรื่อง การแยกประเภทขยะสำหรับผู้เรียนใน โรงเรียนวัดสีลัง

ผู้วิจัยได้พัฒนาสื่อการสอนเรื่อง การแยกประเภทขยะ โดยใช้สื่อจำลองประเภทถังขยะจำลอง 4 ประเภท ที่มีลักษณะเสมือนของจริงมีภาพบรรยายลักษณะของประเภทของถังขยะเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้และแยกประเภทขยะได้ถูกต้อง

ตอนที่ 2 ผลเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ก่อนและหลังการใช้สื่อการสอน เรื่อง การแยกประเภทขยะ สำหรับผู้เรียนในโรงเรียนวัดสีลัง

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบคะแนนความรู้เรื่อง การแยกประเภทขยะ-ก่อนเรียน และ หลังเรียนของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 และ 3 โรงเรียนวัดสีลัง

ลำดับ	ชื่อ	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน
1	น้องครีฟ	4	6
2	น้องเคอร์	5	7
3	น้องอิทธิช่วง	1	6
4	น้องเบส	5	2
5	น้องฟินโน่	6	8
6	น้องเคิ้ล	1	8
7	น้องกัน	2	8
8	น้องเต๋า	2	8
9	น้องเมฆ	3	5
10	น้องนิชา	5	6
11	น้องปาล์ม	4	8
12	น้องไอค้ำ	4	6
13	น้องนาว	1	3
14	น้องเบ็ช	2	8
15	น้องข้าวหอม	4	8
16	น้องพลอย	3	8

จากตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนน ความรู้เรื่อง การแยกประเภทขยะ หลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน ร้อยละ 90 ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 และ 3 โรงเรียนวัดสีลัง ที่เรียนด้วยสื่อการสอน เรื่อง การแยกประเภทขยะ



**ตารางที่ 2** เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน และ หลังเรียนนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 และ 3 โรงเรียนวัดสี่ลี้

ประชากร	N	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig
ทดสอบก่อนเรียน	16	3.25	1.612	5.199*	0.000
ทดสอบหลังเรียน	16	6.56	1.896		

จากตาราง 2 พบว่าผลการเรียนรู้ของผู้เรียน เรื่อง การแยกประเภทของขยะ ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 และ 3 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเรื่อง การแยกประเภทของขยะ มีผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**ตอนที่ 3** การประเมินทักษะการใช้สื่อการสอนเรื่อง การแยกประเภทขยะ โดยการสังเกตสำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 และ 3 โรงเรียนวัดสี่ลี้



**ภาพที่ 5-6** ทักษะการแยกขยะจากการปฏิบัติจริง

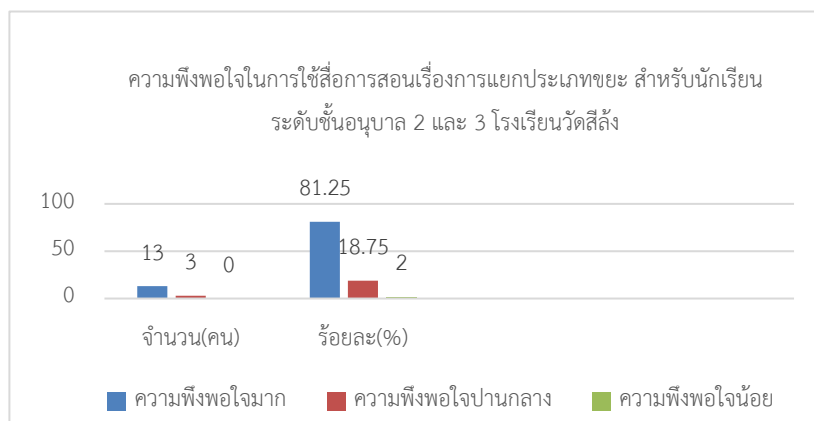
**ตารางที่ 3** ผลประเมินทักษะการแยกขยะ จากการใช้สื่อการสอนโดยการสังเกต จากการปฏิบัติจริง เรื่อง การแยกประเภทขยะ นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 และ 3 โรงเรียนวัดสี่ลี้

ลำดับ	ชื่อ	ปฏิบัติการทิ้งขยะถูก	ปฏิบัติการทิ้งขยะผิด
1	น้องคิราฟ	/	
2	น้องเคอร์	/	
3	น้องอิทธิวงษ์	/	
4	น้องเบส		/
5	น้องพีโน่	/	
6	น้องเตี๊	/	
7	น้องกัน	/	
8	น้องเต๋า	/	
9	น้องเมฆ	/	
10	น้องณิชา	/	
11	น้องปาล์ม	/	
12	น้องไอต้า	/	
13	น้องนาว		/
14	น้องเม็ช	/	
15	น้องข้าวหอม	/	
16	น้องพลอย	/	

จากตาราง 3 แสดงว่าผลประเมินทักษะการใช้สื่อการสอนโดยการสังเกตมีนักเรียนที่สามารถแยกประเภทขยะได้ถูกต้องจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 87.50 นักเรียนที่แยกประเภทขยะไม่ถูกต้องจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50

**ตอนที่ 4** ความพึงพอใจในการใช้สื่อการสอน เรื่อง การแยกประเภทขยะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 และ 3 โรงเรียนวัดสี่ลี้

การศึกษาความพึงพอใจในการใช้สื่อการสอน เรื่อง การแยกประเภทขยะ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล 2 และอนุบาล 3 โรงเรียนวัดสี่ลี้ ด้วยการใช้แบบสอบถามจากนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม



**แผนภาพที่ 2** ร้อยละความพึงพอใจในการใช้สื่อการสอนเรื่องการแยกประเภทขยะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 และ 3 โรงเรียนวัดสี่ลี้

จากแผนภาพที่ 2 พบว่านักเรียนอนุบาล 2 และ 3 โรงเรียนวัดสี่ลี้ มีความพึงพอใจในสื่อการสอนเรื่องการแยกประเภทขยะ อยู่ในระดับพึงพอใจมาก จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 81.25 และพึงพอใจปานกลาง จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 18.75

## 5. สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษา การพัฒนาสื่อการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนในโรงเรียนวัดสี่ลี้ หัวข้อ พัฒนาคือสื่อการสอนเรื่องการแยกประเภทขยะสำหรับนักเรียนอนุบาล 2 และ 3 โรงเรียนวัดสี่ลี้ สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. สื่อการสอนที่พัฒนาขึ้นเป็นสื่อจำลองประเภทถังขยะจำลอง 4 ประเภทที่มีลักษณะเสมือนของจริงมีภาพบรรยายลักษณะของประเภทของถังขยะเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้และแยกประเภทขยะได้ถูกต้อง และขยะจำลองที่นำมาใช้เป็นสื่อการสอนเพื่อให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง

2. ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ก่อนและหลังการใช้สื่อการสอน เรื่อง การแยกประเภทขยะ สำหรับนักเรียนอนุบาล 2 และ 3 โรงเรียนวัดสี่ลี้ พบว่ามีผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3. ผลการประเมินทักษะการใช้สื่อการสอนโดยการสังเกตนักเรียนมีทักษะในการแยกประเภทของขยะ ทั้ง 4 ประเภท ได้ถูกต้องคิดเป็นร้อยละ 87.50 จากการปฏิบัติการแยกขยะจริงในสถานการณ์จำลอง และสถานการณ์จริง

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจในการใช้สื่อการสอน เรื่อง การแยกประเภทขยะ นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 81.25

## 6. อภิปรายผล

1. การพัฒนาสื่อการสอนเรื่อง การแยกประเภทขยะ สำหรับนักเรียนอนุบาล 2 และ 3 โรงเรียนวัดสี่สิ่ง จากการใช้สื่อจัดการเรียนการสอนพบว่า สื่อการสอนที่พัฒนาขึ้นเป็นสื่อจำลองประเภทถังขยะจำลอง 4 ประเภทที่มีลักษณะเหมือนของจริงมีภาพบรรยายลักษณะของประเภทของถังขยะเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้และแยกประเภทขยะได้ถูกต้อง สอดคล้องกับงานวิจัยของ พระเทพสุริย์ จันทาว (2563:1-18) ซึ่งได้พัฒนาออกแบบและประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง “ การจัดการขยะมูลฝอย” โดยมีเครื่องมือในการถ่ายทอดเนื้อหาและสร้างกระบวนการเรียนรู้ คือ เกม สื่อมัลติมีเดีย และการบรรยาย ซึ่งผลการประเมินพบว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ จากแผนสามารถสร้างทักษะในการจัดการขยะมูลฝอยที่เหมาะสมสำหรับเด็ก มากกว่านั้นการทำงานเป็นกลุ่มยังช่วยให้เด็กรู้จักช่วยเหลือเกื้อกูลกัน จนทำให้บรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้

2. ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ก่อนและหลังการใช้สื่อการสอน เรื่อง การแยกประเภทขยะ สำหรับนักเรียนอนุบาล 2 และ 3 โรงเรียนวัดสี่สิ่ง พบว่าผลการเรียนรู้ของผู้เรียนหลังเรียน มีค่าสูงกว่าผลการเรียนรู้ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กรกต รัชชกุลการสกุล (2555:394-411) ที่ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย เรื่องดนตรีจีนบางหลวง ก่อนเรียนกับหลังเรียน พบว่าจะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3. ผลจากการประเมินทักษะการใช้สื่อการสอน เรื่อง การแยกประเภทขยะ สำหรับนักเรียนอนุบาล 2 และ 3 โรงเรียนวัดสี่สิ่ง ทั้งนี้ประเมินจากการสังเกตของครูผู้สอน จะพบว่าผู้เรียนมีทักษะในการแยกประเภทของขยะ ทั้ง 4 ประเภท ได้ถูกต้อง ทั้งนี้การประเมินจากการสังเกต จะพบว่าผู้เรียนมีทักษะสามารถที่จะทิ้งขยะ และแยกขยะลงถังได้ถูกต้องตามประเภทของขยะ ร้อยละ 87.50 สอดคล้องกับงานวิจัยของ เบญจมาภรณ์ วงษ์สิน (2553:128-148) ที่ศึกษาเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบโรงเรียนตามแนวคิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติเพื่อส่งเสริมการจัดการขยะในครัวเรือนของกลุ่มแม่บ้าน ได้มีการลงมือปฏิบัติแยกขยะ ซึ่งจะให้เห็นภาพของการจัดการขยะชัดเจนมากขึ้น

4. ผลการสอบถามความพึงพอใจ นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 81.25 ในการใช้สื่อการสอน เรื่อง การแยกประเภทขยะ และมีความพึงพอใจปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 18.75 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ น้ำฝน กุญชรญูไพศาลและคณะ (2561:116-132) ที่ได้ทำวิจัยผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องขยะพลาสติกโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่านักเรียนมีผลระดับความพึงพอใจมาจากการเรียนด้วยชุดกิจกรรม เนื่องจากกิจกรรมอาจมีความท้าทาย และนักเรียนยังได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนเกิดความรู้และสนุกกับการเรียนรู้

## 7. ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ผู้บริหารควรส่งเสริมให้มีการใช้สื่อการสอน สำหรับนักเรียนอนุบาล ที่มีลักษณะเสมือนของจริงมีภาพบรรยาย ได้แก่ ลักษณะของประเภทของถังขยะ นักเรียนได้เรียนรู้และแยกประเภทขยะได้ถูกต้อง
2. ครูควรออกแบบการสอนหลังการใช้สื่อการสอนเสมือนจริง ให้มีการประเมินทักษะจากของจริง เพื่อให้นักเรียนเกิดการเชื่อมโยงความรู้สู่การปฏิบัติจริงได้
3. ครูควรเลือกใช้เครื่องมือในการวิจัยที่เหมาะสมกับระดับของเด็ก หากเป็นเด็กเล็ก ระดับอนุบาลควรใช้เครื่องมือที่เป็นลักษณะภาพแทนตัวอักษร

### ข้อเสนอในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมในการแยกขยะเพื่อสร้างความสนุกและทักษะให้กับนักเรียน และเพิ่มการวิเคราะห์หาสาเหตุสำหรับนักเรียนที่ยังไม่เป็นไปตามเกณฑ์
2. ควรพัฒนาสื่อการสอนในเนื้อหาอื่น ๆ ที่ส่งเสริมพัฒนาทักษะการเรียนรู้และการปฏิบัติที่เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน

## 8. เอกสารอ้างอิง

- กรกต ชัชศฤงคารสกุล. (2555). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง คนตรีจินตนาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเจ็ญหัว อำเภอบางเลน จังหวัดนครปฐม. *Veridian E-Journal, SU*. 5(1), 394-411.
- น้ำฝน คูเจริญไพศาล, เพ็ญขวัญ แก้วเรือง และอรพรรณ วันเพ็ญ. (2561). ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องขยะพลาสติกโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการแก้ปัญหานักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*. 12(1), 116-132.
- เบญจมาภรณ์ วงษ์สิน. (2553). ผลของการจัดกิจกรรมการศึกษานอกระบบ โรงเรียนตามแนวคิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติ เพื่อส่งเสริมการจัดการขยะในครัวเรือนของกลุ่มแม่บ้าน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิตสาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พระเทพสุริย์ จันทว และปิยะพงษ์ จันทร์ใหม่มูล. (2563). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง “การจัดการขยะมูลฝอย” เพื่อส่งเสริมความรู้ จิตสำนึก และการมีส่วนร่วมในการจัดการขยะมูลฝอย: กรณีศึกษานักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนแจ้ห่ม เขตราชบุรีบูรณะ กรุงเทพมหานคร. *e-Journal of Education Studies, Burapha University*. 2(1), 1-18.
- ศิริพร เลิศพันธ์. (2548). “ผลการพัฒนาทักษะทางสังคมด้านการสร้างสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่นของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการละเล่นที่บ้าน.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษามหาบัณฑิตสาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สิริมา ภิญโญนนตพงษ์. (2545). *การวัดและประเมินผลแนวใหม่ : เด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Messe, R. L. (2001). *Teaching Learners with Mild Disabilities : Intergrating Research And Praticce*. 2nd ed., California : Wadsworth.

**การศึกษาผลการเรียนรู้การป้องกันภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน  
โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน**

**A STUDY LEARNING OUTCOME OF PREVENTION OF OVERWEIGHT  
AND OBESITY BY ACTIVITY BASED LEARNING**

**ภัทรนันท์ ไวทยกุล**

**นักศึกษา ศษ.ม. นวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail: pattranan.vai@spulive.net**

**สิรินธร สินจินดาวงศ์**

**ผู้อำนวยการหลักสูตร ศษ.ม. นวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail: sirinthorn.si@spu.ac.th**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาผลการเรียนรู้เกี่ยวกับการป้องกันภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (2) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังการทำกิจกรรม เรื่องการป้องกันภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (3) ศึกษาความพึงพอใจ เรื่องการป้องกันภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เครื่องมือวิจัยเป็น แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ เจ้าหน้าที่หน่วยโรคระบบการหายใจและวัณโรค โรงพยาบาลศิริราช จำนวน 14 คน วิเคราะห์ข้อมูลใช้ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การทดสอบสมมติฐานทางสถิติ โดยใช้ Wilcoxon Signed Ranks Test

ผลการศึกษาวิจัย พบว่า (1) ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการป้องกันภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ผ่าน 5 กิจกรรม ประกอบด้วย 1) ร่วมคิดวิเคราะห์ “ดูย่นุ้ยเกินพิกัด นะน้องนะ” 2) คิด จับคู่ แลกเปลี่ยน “จับคู่ เรียนรู้ แคลอรี” 3) น้ำปั่น healthy เพื่อสุขภาพดีชีวิตรวดไส 4) อักษรใจวี ลดพุงย่อย 5) Exercise ไล่ลายความอ้วน จากกิจกรรมผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับความรู้เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพป้องกันสุขภาพจากภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน (2) ผลการเรียนรู้เรื่อง การศึกษาการป้องกันภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3) ผลการศึกษาค่าความพึงพอใจ ของการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การศึกษาการป้องกันภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน อยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ:** กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน การป้องกันภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน

## ABSTRACT

The objectives of this research were: (1) to study the learning management of prevention of overweight and obesity by activity based learning , (2) to compare the learning outcome between before and after learning on the topic of “Prevention of Overweight and Obesity by Activity based learning”, and (3) to study the satisfaction of prevention of overweight and obesity by activity based learning. The target group consisted of 14 officials of the Division of Respiratory disease and Tuberculosis in Siriraj hospital. The research tools were used as an objective test before and after learning and an online questionnaire for the satisfaction. Data analysis were used mean, standard deviation and Wilcoxon Signed Ranks Test.

The results showed that: (1) develop learning activities on the topic of “Prevention of Overweight and Obesity by Activity based learning” from 5 activities which consisted of 1) Brainstorm “Chubby overweight, darling”, 2) Thinking and sharing pair “Learning calorie”, 3) Smoothies healthy for fresh life, 4) Crossword “Break down belly” and 5) Exercise versus against fat from these activities everyone deserve knowledge how to prevent of overweight and obesity, (2) the learning outcome in Prevention of Overweight and Obesity after learning management was higher than before learning at statistical significance at a level of .05, and (3) the satisfaction in a study of prevention of overweight and obesity by activity based learning was at a high level.

**Keywords:** Learning Activities, Activity Based Learning, Prevention Of Overweight And Obesity

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ปัจจุบันจากรายงานสถานการณ์ภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วนขององค์การอนามัยโลก พบว่ามีประชากรโลกที่เข้าข่ายภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานถึง 1.9 พันล้านคน และมีภาวะโรคอ้วน 650 ล้านคน (WHO, 2020) โดยให้นิยามของภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์คือมีค่าดัชนีมวลกาย (Body Mass Index :BMI) เท่ากับหรือมากกว่า 25 kg/m<sup>2</sup> และภาวะอ้วนที่มีค่าดัชนีมวลกายตั้งแต่ 30 kg/m<sup>2</sup> ขึ้นไป

สำหรับในประเทศไทยจากการสำรวจสุขภาพประชาชนไทย โดยการตรวจร่างกาย ครั้งที่ 5 (พ.ศ.2557) พบว่าความชุกของภาวะอ้วน (BMI≥25 kg/m<sup>2</sup>) ในประชากรไทยอายุ 15 ปี ขึ้นไปร้อยละ 37.5 (ผู้ชายร้อยละ 32.9 และผู้หญิงร้อยละ 41.8) ความชุกของภาวะอ้วนลงพุง (รอบเอว≥90 ซม. ในชายและ ≥80 ซม. ในผู้หญิง) มีร้อยละ 26.0 ในผู้ชาย และร้อยละ 51.3 ในผู้หญิง เมื่อเปรียบเทียบกับผลการสำรวจ ครั้งที่ 4 (สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข, 2554) เมื่อปี 2552 ความชุกของภาวะอ้วน (BMI≥25 kg/m<sup>2</sup>) มีแนวโน้มสูงขึ้นอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในผู้หญิง ความชุกเพิ่มจากร้อยละ 40.7 ในปี 2552 เป็นร้อยละ 41.8 ในปี 2557 ส่วนในผู้ชายเพิ่มจากร้อยละ 28.4 เป็นร้อยละ 32.9 ในการสำรวจปัจจุบันภาวะอ้วนลงพุงมีความชุกเพิ่มขึ้นเช่นกัน ในผู้หญิงร้อยละ 45 และผู้ชายร้อยละ 18.6 ในปี 2552 เพิ่มเป็นร้อยละ 51.3 และ 26.0 ในปี 2557 ตามลำดับ (สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข, 2559)

สาเหตุของภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและภาวะโรคอ้วน อาจเกิดได้หลายปัจจัย โดยเฉพาะทางด้านพฤติกรรมเสี่ยง เช่น การเลือกรับประทานอาหารที่มีคาร์โบไฮเดรต น้ำตาลมากเกินไป การรับประทานอาหารจำพวกฟาสต์ฟู้ดบ่อย และขาดการออกกำลังกาย แม้จะมีการป้องกันหลากหลายวิธี แต่ผู้คนยังไม่ตระหนักถึงภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและความอันตรายของโรคอ้วน ซึ่งสามารถนำไปสู่การเกิดโรคมามากมาย อาทิ โรคเบาหวาน โรคความดัน โรคไขมันในเลือด และโรคหัวใจ เป็นต้น แล้วยังมีผลต่อสุขภาพจิตด้วย อาจก่อให้เกิด

โรคซึมเศร้านอกจากนั้นประเทศไทยยังมีผลกระทบของภาวะโรคอ้วนต่อเศรษฐกิจ คิดเป็น 27,000-51,000 ล้านบาท ตั้งแต่ปี 2559 จนมาถึงปัจจุบัน (ศูนย์อนามัยที่ 7 ขอนแก่น กลุ่มพัฒนาส่งเสริมสุขภาพวัยทำงาน, 2562)

ดังนั้น การเรียนรู้ที่จะนำความรู้มาดูแลและป้องกันตัวให้ห่างไกลจากภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐาน และภาวะโรคอ้วนจึงสำคัญ เพื่อไม่ให้เกิดโรคแทรกซ้อนอื่นตามมา อันจะก่อให้เกิดอันตรายต่อร่างกาย

จากสถานการณ์ ดังกล่าวผู้จัดทำได้สังเกตเห็นถึงโทษของการเกิดภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน จึงสนใจทำวิจัยในหัวข้อ “การป้องกันภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน” เพราะการจัดการเรียนรู้มีหลากหลายรูปแบบด้วยกัน แต่รูปแบบไหนจะเหมาะสมในการเรียนรู้และทันสมัยทันเหตุการณ์ในปัจจุบันแล้วส่งผลทำให้ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนอยู่ระดับดี ซึ่งการจัดการเรียนการสอนเวลานี้ ยังไม่สามารถจูงใจให้คนหันมาป้องกันตัวจากภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์และโรคอ้วนได้ดีเท่าที่ควร จึงศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีวัตถุประสงค์กระตุ้นการเรียนรู้ โดยผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการดำเนินกระบวนการเรียนรู้ ครอบคลุมบทผู้สอน เน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะความคิด การอ่าน เขียน อภิปราย ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรม รวมถึงการได้ฝึกการทำงานเป็นกลุ่มและความเป็นผู้นำที่ดี โดยผู้สอนต้องทำการสังเกตและทดลองเพื่อหารูปแบบของกิจกรรมที่จะกระตุ้นให้คนเกิดความสนใจและใส่ใจในสุขภาพของตนเอง อีกทั้งยังศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มทดลอง เพื่อนำไปพัฒนาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งต่อไป

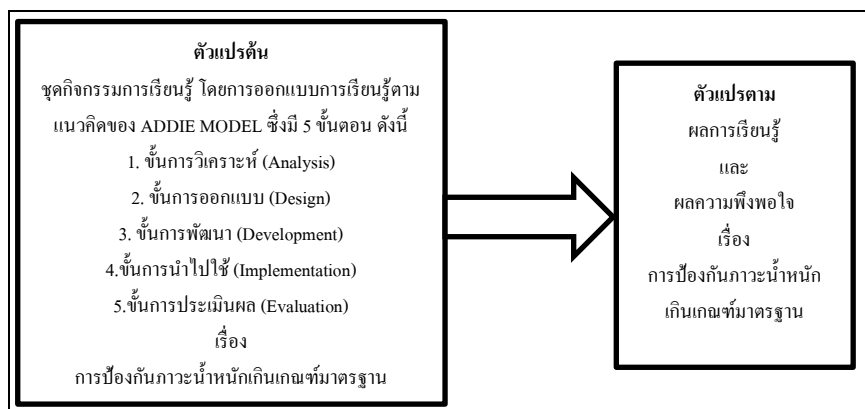
กลุ่มเป้าหมาย ได้เลือกกลุ่มบุคลากรทางการแพทย์ มาเป็นกลุ่มทดลองในงานวิจัย เนื่องจากเป็นกลุ่มบุคคลที่ทำงานใกล้ชิดกับผู้ป่วย ซึ่งหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมแล้ว บุคคลเหล่านี้จะเป็นผู้ที่แนะนำและเป็นแบบอย่างที่ดีเกี่ยวกับผู้ที่มีปัญหาภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วนได้

สำหรับงานวิจัยครั้งนี้ ได้ค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมต่าง ๆ จากเอกสารงานวิจัยโดยจะจัดกิจกรรมให้ความรู้ด้านการบริโภคอาหาร ด้านการดูแลสุขภาพให้ห่างไกลจากภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน รวมถึงได้เพิ่มความสนุกสนานโดยนำเกมเข้ามาใช้ เพื่อฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ในภาพรวม ทั้งนี้การออกแบบกิจกรรมได้ใช้ ADDIE MODEL ซึ่งเป็นโมเดลการออกแบบกระบวนการเรียนการสอน มาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งแบบจำลองนี้ ประกอบด้วยการวิเคราะห์ ออกแบบ พัฒนา นำไปใช้ และประเมินผล เพื่อนำมาใช้เป็นกรอบแนวคิดที่มีความยืดหยุ่นและสามารถนำมาปรับประยุกต์ใช้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ตรงตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้และตอบสนองต่อศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- (1) ศึกษาผลการเรียนรู้เรื่องการป้องกันภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน
- (2) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังการทำกิจกรรม เรื่องการป้องกันภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน
- (3) ศึกษาความพึงพอใจ ต่อการเรียนรู้ เรื่อง การป้องกันภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

### 3. กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

#### สมมติฐานการวิจัย

ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้เรื่องการป้องกันภาวะน้ำหนักรักษาเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน หลังเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

#### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็น การวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัย One Group Pretest-Posttest Design (Fitz-Gibbon, 1987) เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้และผลความพึงพอใจ เรื่องการป้องกันภาวะน้ำหนักรักษาเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน ของเจ้าหน้าที่หน่วยโรคระบบการหายใจ และวัณโรค โรงพยาบาลศิริราช

#### 4.2 ประชากรและตัวอย่าง

กลุ่มที่ศึกษาใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ เจ้าหน้าที่หน่วยโรคระบบการหายใจและวัณโรค โรงพยาบาลศิริราช จำนวน 14 คน จากหน่วยตรวจวัดสมรรถภาพปอด จำนวน 5 คน หน่วยบริหารการหายใจ จำนวน 7 คน และหน่วยวิจัย จำนวน 2 คน เข้าร่วมด้วยความสมัครใจ

#### 4.3 เครื่องมือวิจัย

1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การป้องกันภาวะน้ำหนักรักษาเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน (นวัตกรรม) ซึ่งมี 5 กิจกรรม

2) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพ และการป้องกันภาวะน้ำหนักรักษาเกณฑ์มาตรฐาน จำนวน 10 ข้อ 4 ตัวเลือก นำมาหาคุณภาพ ประกอบด้วย ความยากง่าย อำนาจจำแนก ความเที่ยงตรง และความเชื่อมั่น

3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การป้องกันภาวะน้ำหนักรักษาเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน โดยแบบสอบถามมีทั้งหมด 9 ข้อ ลักษณะของคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 3 ระดับ คือ มาก ปานกลาง น้อย



#### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเองทุกขั้นตอน โดยมีรายละเอียดดังนี้

5.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ เจ้าหน้าที่สาขาโรคระบบการหายใจและวัณโรค โรงพยาบาลศิริราช จำนวน 14 คน ซึ่งได้มาจากการใช้วิธีสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Selection)

5.2 ในการเก็บข้อมูลก่อนเรียน ใช้แบบทดสอบ เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพและการป้องกันภาชนะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน มีจำนวนทั้งหมด 10 ข้อ 4 ตัวเลือก

5.3 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 5 กิจกรรม ดังนี้

5.3.1 ร่วมคิดวิเคราะห์ “ดูขุ่นๆ เกินพิกัด นะน้องนะ”

5.3.2 คิด จับคู่ แลกเปลี่ยน “จับคู่ เรียนรู้ แคลอรี”

5.3.3 น้ำปั่น healthy เพื่อสุขภาพดีชีวิตใส

5.3.4 อักษรใจวี ลดพุงย่อย

5.3.5 Exercise ไปด้วยความอ้วน

5.4 เก็บข้อมูลหลังการเรียนรู้ โดยใช้ข้อสอบชุดเดิม

5.5 เก็บแบบสอบถามวัดความพึงพอใจ ผ่าน google form

5.3 ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

5.4 สรุปผลการวิจัยตามลำดับ

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ตอน

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบสมมติฐานการวิจัย

สถิติในการวิเคราะห์ ใช้ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การทดสอบสมมติฐานทางสถิติ โดยใช้ Wilcoxon Signed Ranks Test เป็นต้น

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบความพึงพอใจ

สถิติในการวิเคราะห์ ใช้ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เป็นต้น

#### 5. สรุปผลการวิจัย

1. ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการป้องกันภาชนะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ผ่าน 5 กิจกรรม ประกอบด้วย 1) ร่วมคิดวิเคราะห์ “ดูขุ่นๆ เกินพิกัด นะน้องนะ” 2) คิด จับคู่ แลกเปลี่ยน “จับคู่ เรียนรู้ แคลอรี” 3) น้ำปั่น healthy เพื่อสุขภาพดีชีวิตใส 4) อักษรใจวีลดพุงย่อย 5) Exercise ไปด้วยความอ้วน จากกิจกรรมผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับความรู้เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพให้ห่างไกลจากภาชนะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน และสามารถนำไปใช้ในการเลือกรับประทานอาหาร การออกกำลังกายในชีวิตประจำวันได้ ทั้งยังสามารถนำความรู้ไปเผยแพร่กับสมาชิกในครอบครัวได้อีกด้วย

ตารางที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้การป้องกันภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน

กิจกรรมขั้นตอน	ร่วมคิดวิเคราะห์ “คีย์นัย เกินพิกัด หนะน้องนะ”	คิด จับคู่ แลกเปลี่ยน “จับคู่ เรียนรู้ แคลอรี”	น้ำปั่น healthy เพื่อสุขภาพดีชีวิตสดใส	อภัยไรซ์ ลดพุงย่อย	Exercise ไร้ลาย ความอ้วน
1) ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis)	การวางแผนกิจกรรม มีการนำเข้า กิจกรรม โดยให้คำถามในการเปิดประเด็น และอธิบายวิธีการทำแผนผังความคิด เพื่อตอบคำถาม	การวางแผนกิจกรรม มีการนำเข้า กิจกรรม โดยการให้คำถาม ปลายเปิดว่า อาหาร ชนิดใดมีพลังงานต่ำ บ้าง	การวางแผน กิจกรรม มีการนำเข้า กิจกรรม โดยถามว่า เคยรับประทานสูตร น้ำปั่น อะไรบ้าง	การวางแผน กิจกรรม สอนวิธีการเล่นเกมอภัยไรซ์ พร้อมบอก กติกาการแข่งขัน	การวางแผนกิจกรรม มีการนำเข้า กิจกรรม โดยถามว่าเคยออกกำลังกายแบบไหน บ้าง และสอนวิธีการถ่ายคลิปจาก tiktok
2) ขั้นการออกแบบ (Design)	ให้ค้นคว้าหาคำตอบ ใน google search และนำมาอธิบาย คำตอบโดยใช้ แผนผังความคิด จากนั้นให้นำเสนอ เป็นกลุ่ม	ให้คำนวณค่า BMR ของตนเอง และจัด อาหารในแต่ละวัน โดยให้มีอาหาร พลังงานต่ำอยู่ใน รายการอาหารด้วย	บรรยายประโยชน์ ของน้ำปั่นแต่ละ ชนิด และให้ผู้เรียน ทดลองทำน้ำปั่น และชิมแต่ละสูตร จากนั้นให้จับคู่ ภาพเมนูน้ำปั่นกับ ประโยชน์ของ แต่ละสูตร	ให้หาคำศัพท์ใน เกมอภัยไรซ์ จากนั้นให้อ่าน ความหมายจาก บัตรคำ	เปิด Youtube เกี่ยวกับการบริหาร ร่างกายเพื่อลด น้ำหนักให้ดู จากนั้น ให้คิดทำการออกกำลังกายเพื่อลด น้ำหนัก โดยการ คิดค้นทำใหม่ แล้ว อัปเดตวิดีโอ tiktok
3) ขั้นการพัฒนา (Development)	นำสิ่งที่ออกแบบไว้ จากขั้นตอนก่อน หน้า มาทดลอง ปฏิบัติ แล้วปรับปรุง แก้ไขให้เป็นไปตาม แผน เพื่อนำไปใช้ในการปฏิบัติงานจริง	นำสิ่งที่ออกแบบไว้ จากขั้นตอนก่อน หน้า มาทดลอง ปฏิบัติ แล้วปรับปรุง แก้ไขให้เป็นไปตาม แผน เพื่อนำไปใช้ในการปฏิบัติงานจริง	นำสิ่งที่ออกแบบ ไว้จากขั้นตอน ก่อนหน้า มา ทดลองปฏิบัติ แล้ว ปรับปรุงแก้ไขให้ เป็นไปตามแผน เพื่อนำไปใช้ในการปฏิบัติงานจริง	นำสิ่งที่ออกแบบ ไว้จากขั้นตอน ก่อนหน้า มา ทดลองปฏิบัติ แล้วปรับปรุง แก้ไขให้เป็นไป ตามแผน เพื่อนำ ไปใช้ในการ ปฏิบัติงานจริง	นำสิ่งที่ออกแบบไว้ จากขั้นตอนก่อน หน้า มาทดลอง ปฏิบัติ แล้วปรับปรุง แก้ไขให้เป็นไปตาม แผน เพื่อนำไปใช้ในการปฏิบัติงานจริง
4) ขั้นการนำไปใช้ (Implementation)	นำความรู้ไปจัด กิจกรรมการป้องกัน และดูแลร่างกายให้ ห่างไกลจาก โรคอ้วนได้	นำความรู้ไปจัด กิจกรรมการป้องกัน และดูแลร่างกายให้ ห่างไกลจาก โรคอ้วนได้	นำความรู้ไปจัด กิจกรรมการ ป้องกันและดูแล ร่างกายให้ห่างไกล จากโรคอ้วนได้	นำความรู้ไปจัด กิจกรรมการ ป้องกันและดูแล ร่างกายให้ห่าง ไกลจากโรคอ้วน ได้	นำความรู้ไปจัด กิจกรรมการป้องกัน และดูแลร่างกายให้ ห่างไกลจาก โรคอ้วนได้
5) ขั้นการ ประเมินผล (Evaluation)	ประเมินผลจาก แผนผังความคิด ในด้านของความ ถูกต้องและความคิด สร้างสรรค์ โดยการ ประเมินจากผู้สอน และเพื่อน	ประเมินผลจากการ คิดรายการอาหาร ใหม่ ในด้าน ความคิดสร้างสรรค์ และการนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน โดย ประเมินโดยการ จับคู่กับเพื่อนและ ประเมินโดยผู้สอน	ประเมินโดยผู้สอน วัดผลจากการ สังเกตการเข้าร่วม กิจกรรม ประกอบไปด้วย ความร่วมมือในการปฏิบัติงาน ความสำเร็จในการปฏิบัติกิจกรรม ความถูกต้อง(จับคู่)	ประเมินจากการ เล่นเกม โดยดู จากใบงาน การเล่นเกม อภัยไรซ์	ประเมินจากคลิป วิดีโอ tiktok ในด้าน ความคิดสร้างสรรค์ และการนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน โดย ประเมินจากผู้สอน และเพื่อน รวมถึง มีการประเมินโดย การสังเกตจากผู้สอน

2. ผลการเรียนรู้เรื่อง การศึกษาการป้องกันภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีคะแนนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 แสดงคะแนนผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน

คนที่	ผลการเรียนรู้ก่อนเรียน	ผลการเรียนรู้หลังเรียน	ผลต่าง	แปลผล
1	4	7	3	ผ่าน
2	6	9	3	ผ่าน
3	6	7	1	ผ่าน
4	4	8	4	ผ่าน
5	7	8	1	ผ่าน
6	7	9	2	ผ่าน
7	2	6	4	ผ่าน
8	6	5	-1	ไม่ผ่าน
9	8	8	0	ผ่าน
10	6	10	4	ผ่าน
11	8	10	2	ผ่าน
12	7	8	1	ผ่าน
13	8	10	2	ผ่าน
14	9	9	0	ผ่าน

ตารางที่ 3 แสดงตารางเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน

	N	Mean	Std. Deviation	Test statistics
Post	14	8.14	1.512	<b>Z -2.884<sup>b</sup></b>
Pre	14	6.29	1.899	<b>Asymp. Sig. (2-tailed) .004</b>

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจ ของการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การศึกษาการป้องกันภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน อยู่ในระดับมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.52 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.613 เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่าผู้เข้าร่วมวิจัยมีความพึงพอใจต่อความเหมาะสมของเนื้อหาการเรียนรู้มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.651 รองลงมาคือการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน เรื่องนี้เป็นประโยชน์ คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.58 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.669 และความเหมาะสมของการวัดผลและการประเมิน น้อยที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.42 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.669

## 6. อภิปรายผล

จากวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1. ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการป้องกันภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ผ่าน 5 กิจกรรม ดังนี้ (1) ร่วมคิดวิเคราะห์ “ต้อยน้อย เกินพิกัดนะน้อยนะ” (2) คิด จับคู่ แลกเปลี่ยน “จับคู่ เรียนรู้ แคลอรี่” (3) น้ำปั่น healthy เพื่อสุขภาพดีชีวิตใส (4) อักษรไขว้

ลดพุงช้อย (5) Exercise ไว้ลายความอ้วน จากการเก็บข้อมูลโดยการสังเกตและการประเมิน พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน จะกระตุ้นให้ผู้เรียน สามารถสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ลักษณะนี้จะเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการดำเนินการเรียนรู้ ลดบทบาทของผู้สอนเป็นเพียงโค้ชหรือผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมประเภทนี้จะช่วยฝึกทักษะด้านความคิด การอ่าน เขียน อภิปราย ผ่านการลงมือทำ รวมถึงฝึกความมีมนุษยสัมพันธ์และความเป็นผู้นำที่ดี สอดคล้องกับแนวคิดของ ศศิธร ลิจันทร์พร (2556) ที่กล่าวว่า การเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีจุดประสงค์ เพื่อเน้นให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้ ฝึกทักษะด้านความคิด ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียน ได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้จากการทดลอง จากการเล่น เกม การสร้างสรรค์ผลงาน และการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยมีการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ และต้องมีการวางแผนในการใช้สื่อที่ดี ซึ่งจะช่วยนำไปสู่การพัฒนาความรู้และศักยภาพในตัวบุคคล และสอดคล้องกับเพ็ญภา ตลับกลางและภัทรธีรา เทียนเพิ่มพูน (2562) ได้ให้ความหมายว่า การเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานนั้น เป็นกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยใช้ประสบการณ์ตรง ที่นักเรียนได้รับจากการทำกิจกรรม มากไปกว่านั้นนักเรียนยังได้รับประสบการณ์ทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้ฝึกแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่คงทนและมีประสิทธิภาพ ไม่ใช่เป็นการเรียนรู้แบบเดิมที่เป็นการเรียนการสอนแบบบรรยายในห้องเรียน แล้วยังสอดคล้องกับ Bonwell & Eison (1991) ที่ได้อธิบายแนวคิดของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานว่าเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม โดยอาศัยกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำผ่านการอ่าน เขียน อภิปราย เข้าร่วมกิจกรรมฝึกทักษะ ฝึกวิเคราะห์ ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการสังเกต การลงมือทำ และยังเป็นส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้สอนมากขึ้น

อีกทั้งผู้วิจัยยังได้กำหนดกิจกรรมที่มีรูปแบบของการใช้แผนผังความคิดในการนำเสนอ ในกิจกรรมร่วมคิดวิเคราะห์ “ตุ้ย นุ้ย เกินพิกัด นะน้องนะ” เป็นการถ่ายทอดความคิด หรือข้อมูลต่าง ๆ ที่มีอยู่ในสมองลงกระดาษ โดยการใช้อักษร สี เส้น และการโยงใย แทนการจดย่อแบบเดิม ๆ ที่เป็นบรรทัด ๆ เรียงจากบนลงล่าง ซึ่งจะช่วยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ รวมไปถึงการฝึกให้สมองคิดเป็นรูปภาพผังความคิด สอดคล้องกับแนวคิดของ สุวิทย์ มูลคำ (2547) ที่ว่า การทำแผนผังความคิด เป็นวิธีหนึ่งที่จะนำมาใช้แสดง โครงสร้างของการคิด กระบวนการคิด และความสัมพันธ์ของกระบวนการคิดตั้งแต่ต้นจนจบ นอกจากนั้นยังสอดคล้องกับแนวคิด กุสุมาลย์ ตรีเนตร (2549) ที่ว่าแผนผังความคิดจะช่วยเพิ่มพูนทักษะในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนคิดเป็นระบบมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังนำรูปแบบของเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรม ในกิจกรรมอักษรไขว้ ลดพุงช้อย ซึ่งเกมปริศนาอักษรไขว้ทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ จะเป็นการเล่นเกมที่เป็นกระบวนการหาคำศัพท์ให้ตรงกับคำที่กำหนดให้ แล้ววางตอบบนตารางอักษรที่ไขว้ไปมา ส่งผลให้เพิ่มทักษะการใช้คำศัพท์ สะกดคำ และกระบวนการคิดหาเหตุผล ช่วยฝึกทักษะความคิดสอดคล้องกับสุวิทย์ มูลคำ (2553) ที่ว่า เกม ช่วยพัฒนาความคิดริเริ่ม ทั้งยังมีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

จากวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2. ได้วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ เรื่องการป้องกันภาวะน้ำหนักรวมเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ของเจ้าหน้าที่สาขาหน่วยระบบหายใจและวัณโรค โรงพยาบาลศิริราช พบว่าหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เพราะ กิจกรรมการเรียนรู้มีสาระเนื้อหาและความสนุกสนาน ทำให้ไม่เกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายในการเข้าร่วมกิจกรรม ส่งผลให้มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ทำให้ผู้ร่วมเข้ากิจกรรมเข้าใจเนื้อหาได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะการดูแลสุขภาพป้องกันตัวเองให้ห่างไกลจากภาวะน้ำหนักรวมเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน ผู้เรียนจึง

สามารถจดจำได้อย่างแม่นยำ คงทน ส่งผลให้มีผลการเรียนรู้ทางการเรียน สูงขึ้นเป็นอย่างมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฎริ วงศ์วีเชียร (2560) ได้พัฒนาทักษะและทัศนคติในการเรียนรู้ด้านการวิจัย ของนักเรียนระดับปริญญาตรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ผลปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้หลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ มัชฌนา เลิศเสรีพัฒนกุล และทรงชัย อักษรคิด (2562) การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับการฝึกให้นักเรียนยกตัวอย่างสนับสนุนและยกตัวอย่างค้าน เรื่อง “ความน่าจะเป็น” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ร่วมกับการฝึกให้นักเรียนยกตัวอย่างสนับสนุนและยกตัวอย่างค้าน เรื่อง “ความน่าจะเป็น” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง “ความน่าจะเป็น” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความสามารถในการให้เหตุผล โดยการยกตัวอย่างสนับสนุนหรือยกตัวอย่างค้าน พบว่านักเรียนมีผลคะแนนมากกว่าร้อยละ 80 ทุกข้อ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Hussain, Anwar and Majoka (2011) ที่ได้ศึกษาผลของกิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ในวิชาฟิสิกส์ ระดับมัธยมศึกษา มีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนเกรด 10 จำนวน 88 คน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มทดลองให้เป็นกลุ่มที่จัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน และกลุ่มควบคุมสอนโดยการบรรยาย ทั้งสองกลุ่มถูกสอน 4 สัปดาห์ (40 นาทีต่อวัน) ผลปรากฏว่า ผลการเรียนรู้ของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมในด้านของความรู้ ความเข้าใจ การนำไปประยุกต์ ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ .05 แต่ในด้านการพัฒนาทักษะ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ทั้งนี้ มีผู้เข้าร่วมวิจัย 1 คน ที่มีคะแนนก่อนเรียนสูงกว่าหลังเรียน เพียง 1 คะแนน เป็นข้อที่ถามเกี่ยวกับสูตรน้ำปั้นแต่ละชนิดว่ามีประโยชน์อย่างไร ซึ่งอาจเป็นไปได้ว่าผู้เข้าร่วมวิจัยคนดังกล่าวมีความสับสนเกี่ยวกับประโยชน์ของสูตรน้ำปั้นแต่ละชนิด

จากวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 3. ได้วิเคราะห์ผลความพึงพอใจ เรื่องการป้องกันภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ของเจ้าหน้าที่สาขาหน่วยระบบหายใจและวัณโรค โรงพยาบาลศิริราช พบว่าผลของระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก จากผลการประเมินแบบสอบถาม เมื่อพิจารณาข้อแล้วจะพบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจต่อความเหมาะสมของเนื้อหาในการจัดกิจกรรมมากที่สุด รองลงมา มีความพึงพอใจด้านการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ซึ่งมีประโยชน์ต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทั้งนี้ เป็นเพราะผู้วิจัยได้เรียงลำดับเนื้อหาความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการดูแลสุขภาพให้ห่างไกลจากภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐานและโรคอ้วนอย่างเป็นระบบตามลำดับของกิจกรรม และได้ดำเนินรูปแบบการสอนแบบกิจกรรมเป็นฐาน โดยเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีอิสระในความคิด จึงเกิดความสุขและความพึงพอใจตามมา สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชีราภรณ์ พลายเล็ก (2561) ได้จัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความคิดเชิงมโนทัศน์ เรื่อง สัทศาสตร์ของนักศึกษา สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผลการวิจัยพบว่า หลังการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน มีนักศึกษาผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ค่าเฉลี่ยที่ร้อยละ 79.33 ในส่วนความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของเพ็ญภา ดลบัลกลาง และภัทร์ธีรา เทียนเพิ่มพูน (2562) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขียนเขต จังหวัดปทุมธานี ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ 0.05 ความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนรู้

คำศัพท์ภาษาอังกฤษ อยู่ ในระดับมาก ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนพบว่านักเรียนมีความคงทนทางการจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษหลังเรียนและก่อนเรียน แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ควรเสนอแนะหน่วยงานที่เกี่ยวข้องของนำกิจกรรมการเรียนรู้ ภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐาน ทั้ง 5 กิจกรรม ได้แก่ 1) ร่วมคิดวิเคราะห์ “ดูขี้ขี้ เกินพิกัด นะน้องนะ” 2) คิด จับคู่ แลกเปลี่ยน “จับคู่ เรียนรู้ แคลอรี่” 3) น้ำปั่น healthy เพื่อสุขภาพดีชีวีสดใส 4) อักษรไขว้ ลดพุงย่อย 5) Exercise ไว้ลายความอ้วน ไปประยุกต์ใช้กับบุคคลวัยทำงานอื่น ๆ

2. ควรนำสื่อจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์โซเชียลมีเดีย ได้แก่ กิจกรรม Exercise ไว้ลายความอ้วน โดยอาจจะทำสื่อผ่านแอปพลิเคชัน tiktok

3. ควรนำเนื้อหาการควบคุมภาวะน้ำหนักเกิน ไปถ่ายทอดให้กับบุคคลที่มีค่าดัชนีมวลกายเกินเกณฑ์มาตรฐาน เพื่อให้ตระหนักและดูแลสุขภาพของตนเอง

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนระหว่าง 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เรียนรู้กิจกรรมในชั้นเรียนกับกลุ่มที่เรียนรู้กิจกรรมผ่านออนไลน์

2. ควรศึกษาเก็บข้อมูลต่อเนื่องสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ผ่านกิจกรรมไปแล้ว หลายช่วงเวลา เพื่อศึกษาความคงทนและประสิทธิภาพของการเรียนรู้

3. ควรนำกิจกรรมนี้ไปใช้ในการจัดกิจกรรม Active Learning ในรูปแบบอื่น ๆ และการจัดกิจกรรมผ่านระบบออนไลน์ เพื่อขยายกลุ่มเป้าหมาย

## 8. เอกสารอ้างอิง

ธีราภรณ์ พลายเล็ก. (2561). การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความคิดเชิงมนโทัศน์เรื่อง

สัตศาสตร์ของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

*การประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ “GRADUATE SCHOOL MINI CONFERENCE 2018”*

(หน้า 426-436). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

เพ็ญญา ตลับกลาง และภัทร์ธีรา เทียนเพิ่มพูน. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขต จังหวัดปทุมธานี.

*วารสารรัชต์ภาคย์*. 13(31), 195-208.

กฐิ วงศ์วิเชียร. (2560). การพัฒนาทักษะและทัศนคติในการเรียนรู้ด้านการวิจัย ของนักเรียนระดับปริญญาตรี

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน. *วารสารสถาบันวิจัยพัฒนธรรม*.

4(1), 49-60.

มันทนา เลิศเสรีพัฒนกุล และทรงชัย อักษรคิด. (2562). การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

ร่วมกับการฝึกให้นักเรียนยกตัวอย่างสนับสนุนและยกตัวอย่างค้าน เรื่อง “ความน่าจะเป็น” ของนักเรียน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย*, 9(2), 115-125.

- ศศิธร ลิจันทร์พร. (2556). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐาน โดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา บนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานสำรวจสุขภาพประชาชนไทย สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข. (2554). การสำรวจสุขภาพ ประชาชนไทย โดยการตรวจร่างกาย ครั้งที่ 4 พ.ศ. 2551-2552. นนทบุรี : สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข; ต่างประเทศ
- Bonwell, C & Eison, J. (1991). Active Learning : Creating excitement in the classroom. *ASHE-ERIC Higher Education Reports*. Retrieved on 29th April, 2020
- Hussain, S., Anwar, S., & Majoka, M. I. (2011). Effect of peer group activity-based learning on students' academic achievement in physics at secondary level. *International Journal of Academic Research*, 3(1), 940-944.
- WHO. (2020). *Obesity and overweight*. ค้นเมื่อ 9 พฤษภาคม 2020, จาก <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/obesity-and-overweight>

การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ส่งเสริมการเรียนรู้คณิตศาสตร์เสมือนจริง  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์  
AUGMENTED REALITY APPLICATION DEVELOPMENT OF  
MATHEMATICS SUPPLEMENTARY LEARNING FOR GRADE 5<sup>TH</sup>  
STUDENTS ON ANDROID OPERATING SYSTEM

ภัทรพร พรหมคำตัน<sup>1</sup>, พิรุพห์ แก้วพุ่มรังษี<sup>2</sup>, อรนุช พันโท<sup>3</sup>,  
ชิษณุพงษ์ ทาระจิน<sup>4</sup>, ชันวา ศักดิ์สูง<sup>5</sup>, พชรภวิศ มุกดาภิรมย์<sup>6</sup>

ภาควิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

ptrp275@hotmail.com<sup>1</sup>, pataraporn\_pro@cmru.ac.th<sup>1</sup>,

piroon@g.cmru.ac.th<sup>2</sup>, oranuch.pan@gmail.com<sup>3</sup>, 60143218@g.cmru.ac.th<sup>4</sup>,

60143216@g.cmru.ac.th<sup>5</sup>, 60143229@g.cmru.ac.th<sup>6</sup>

#### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ส่งเสริมการเรียนรู้คณิตศาสตร์เสมือนจริง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ซึ่งระบบจะแบ่งเป็น 3 โหมดการเรียนรู้ ได้แก่ โหมดคณิตคิดเร็ว บวก ลบ คูณ หาร เลขคณิตศาสตร์ โหมดรูปร่างรูปทรงเรขาคณิตและพื้นที่ ที่มีการใช้ เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality: AR) เพื่อจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับรูปทรงเรขาคณิตและการหาพื้นที่ โหมดสุดท้ายคือ โหมดเกมผจญภัยคณิตศาสตร์ ใช้สำหรับเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โปรแกรมประยุกต์ทั้งหมดนี้พัฒนาโดยใช้โปรแกรมยูนิตี้ (Unity) ร่วมกับปลั๊กอินวูโฟเรีย (Vuforia Plugin) และภาษาซีชาร์ป (C#) รวมถึงการใช้โปรแกรมไฟร์เบส (Firebase) เป็นฐานข้อมูลสถิติคะแนน จากการทดลองนำไปใช้และสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้งาน โปรแกรมประยุกต์ของกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จำนวน 25 คน พบว่ามีค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจอยู่ที่ 4.21 คะแนน และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.56 เมื่อแปลผลตามเกณฑ์พบว่าอยู่ในระดับ มาก

**คำสำคัญ:** โปรแกรมประยุกต์บนโทรศัพท์เคลื่อนที่ เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

#### ABSTRACT

This research aims to study and develop the augmented reality application of mathematics supplementary learning for grade 5<sup>th</sup> students on android operating system. The system is divided into 3 learning modes. The first mode is basic arithmetic operations of addition, subtraction, multiplication, and division mode. The second mode is geometry and space mode that apply virtual reality technology Augmented Reality (AR) for learning about geometry and area. The last mode is math game mode to enhance cognitive skills. This application



was developed using Unity program with Vuforia plugins and C# language, including Firebase is a database for stores score statistics. From the experiment and satisfaction enquiry with 25 samples of grade 5<sup>th</sup> students in Chiangmai Rajabhat University Demonstration School, showed that the average score of satisfaction is 4.21 and the standard deviation is 0.56. The result indicated that satisfaction score high-level.

**Keywords:** Mobile Application, Augmented reality, Android Operating System

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

วิชาคณิตศาสตร์จัดอยู่ในหลักสูตรแกนกลางสถานศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ช่วยให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถคิดวิเคราะห์ คาดการณ์ วางแผน และตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและศาสตร์อื่น ๆ คณิตศาสตร์จึงมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) โดยการเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่มีใช้สื่อการสอนมัลติมีเดีย ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน และช่วยให้เข้าใจเนื้อหามากขึ้น (พรไพลิน เถิดละอ และอัจฉริย์ พิมพิมูล, 2562) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาโปรแกรมประยุกต์ส่งเสริมการเรียนรู้คณิตศาสตร์เสมือนจริง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ โดยมีการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality: AR) มาประยุกต์ใช้ เพื่อทำให้การเรียนเกิดความน่าสนใจมากขึ้น มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์จนเกิดความรู้และพัฒนาตนเองเต็มความสามารถ ซึ่งจะส่งเสริมสร้างทักษะในด้านการคิด การตัดสินใจ ส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ในเรื่อง การคำนวณ การจำแนกรูปทรง และการหาพื้นที่ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ สนุกสนานและใช้ความคิดสร้างสรรค์

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ส่งเสริมการเรียนรู้คณิตศาสตร์เสมือนจริงสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

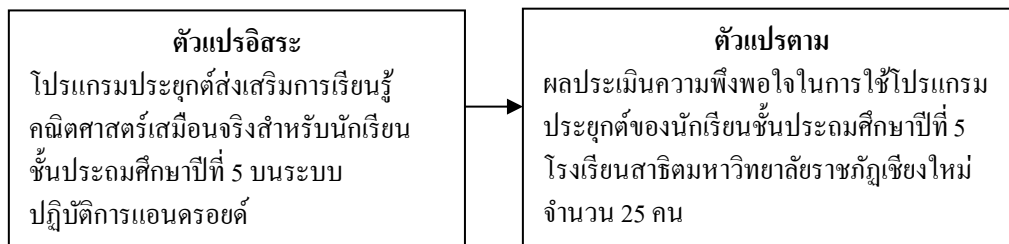
### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality: AR) เป็นการผสมผสานโลกแห่งความเป็นจริงเข้ากับโลกเสมือน (Virtual) ผ่านกล้องโทรศัพท์เคลื่อนที่ ทำให้สามารถมองเห็นภาพวัตถุ 3 มิติ ลอยอยู่เหนือพื้นผิวจริง (จิราภรณ์ ปกรณ์, 2560) สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนที่น่าสนใจยิ่งขึ้น จากงานวิจัยที่ผ่านมาในการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สื่อการเรียนรู้และฝึกทักษะภาษาอังกฤษสำหรับเด็กอายุ 3-5 ปีด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (วีณา โชติช่วง และชนาภา กระจง, 2560) พบว่า เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมสามารถดึงดูดความสนใจ ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น และเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกับความสนุกสนาน ช่วยให้ผู้สอนมีวิธีการสอนใหม่ขึ้นจากการเรียนแบบเดิม ผลการประเมินความพึงพอใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 อยู่ในระดับมากที่สุด และจากงานวิจัยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม เรื่อง ดาราศาสตร์และอวกาศ สำหรับนักเรียน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (จิรวดี โยธัมย์ และสิทธิโชค น้อยเกิดพะเนาว, 2562) พบว่า ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และ ทบทวนบทเรียน ได้ด้วยตนเอง ผลการประเมินความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 อยู่ในระดับมากที่สุด

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

งานวิจัยนี้มีการนำโปรแกรมประยุกต์ที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้งานในกลุ่มตัวอย่าง โดยมีตัวแปรอิสระ คือ โปรแกรมประยุกต์ส่งเสริมการเรียนรู้คณิตศาสตร์เสมือนจริงสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ส่วนตัวแปรตาม คือ ผลประเมินความพึงพอใจในการใช้โปรแกรมประยุกต์



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ส่งเสริมการเรียนรู้คณิตศาสตร์เสมือนจริงสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Research) (สุรวาท ทองบุ, 2550)

### 4.2 ประชากรและตัวอย่าง

(1) กลุ่มประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 2 ห้อง มีจำนวนนักเรียน 71 คน

(2) กลุ่มตัวอย่าง ทำการสุ่มเลือกโดยวิธีเฉพาะเจาะจง เลือกจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 25 คน

### 4.3 เครื่องมือวิจัย

(1) เครื่องมือในการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ส่งเสริมการเรียนรู้คณิตศาสตร์เสมือนจริงสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ได้แก่ โปรแกรมยูนิตี้ (Unity) เวอร์ชัน 2019.4.0 และปลั๊กอิน วูโฟเรีย (Vuforia Plugin) ใช้ทำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ภาษาซีชาร์ป (C#) ใช้ในการเขียน โปรแกรม และ โปรแกรมไฟร์เบส (Firebase) ใช้จัดการฐานข้อมูลสถิติคะแนนบนเครื่องแม่ข่าย (Server)

(2) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อโปรแกรมประยุกต์ส่งเสริมการเรียนรู้คณิตศาสตร์เสมือน จริงสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

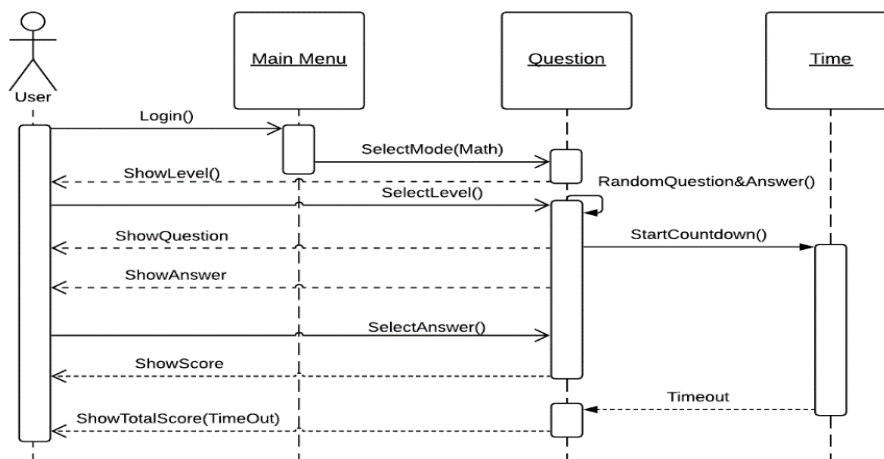
### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ศึกษาข้อมูลจากหนังสือ เอกสารที่เกี่ยวข้อง และค้นคว้าทางเว็บไซต์ ที่เกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรม ประยุกต์เสมือนจริง และเนื้อหาในรายวิชาคณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

#### 4.5 การวิเคราะห์และออกแบบระบบ

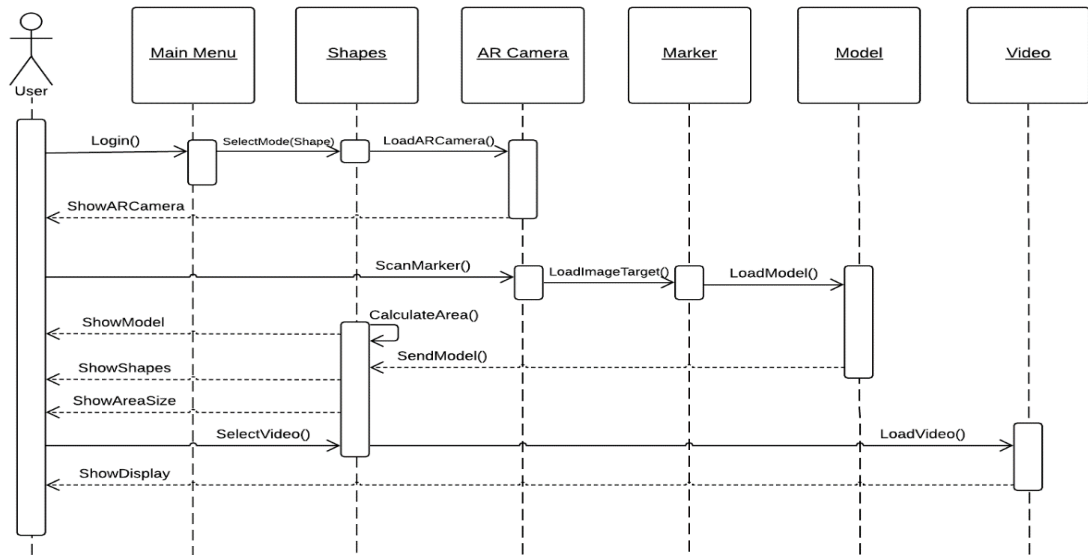
การวิเคราะห์ความต้องการขอบเขตของงาน และการออกแบบการทำงานของโปรแกรมประยุกต์ ส่งเสริมการเรียนรู้คณิตศาสตร์เสมือนจริงสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ทั้ง 3 โหมด สามารถแสดงในรูปแบบของแผนผังการทำงานแบบลำดับปฏิบัติสัมพันธ์ (Sequence Diagram) ดังนี้

(1) กรณีที่ผู้ใช้เลือกโหมดคณิตคิดเร็ว จากหน้าจอหลัก (Main Menu) จะแสดงระดับความยากให้ เลือก (Show Level) จากนั้นระบบจะสุ่มคำถามและคำตอบ (Random Question & Answer) โดยจะแสดงคำถาม (Show Question) และตัวเลือกคำตอบ (Show Answer) พร้อมทั้งเริ่มนับเวลาถอยหลัง (Start Countdown) เมื่อผู้ใช้ เลือกคำตอบ (Select Answer) จะแสดงคะแนนขึ้นมา (Show Score) เมื่อผู้ใช้ตอบคำถามต่อไปเรื่อยๆ จนเวลาหมด (Timeout) จะแสดงคะแนนรวมทั้งหมดที่ทำได้ (Show Total Score) ดังแผนภาพที่ 2



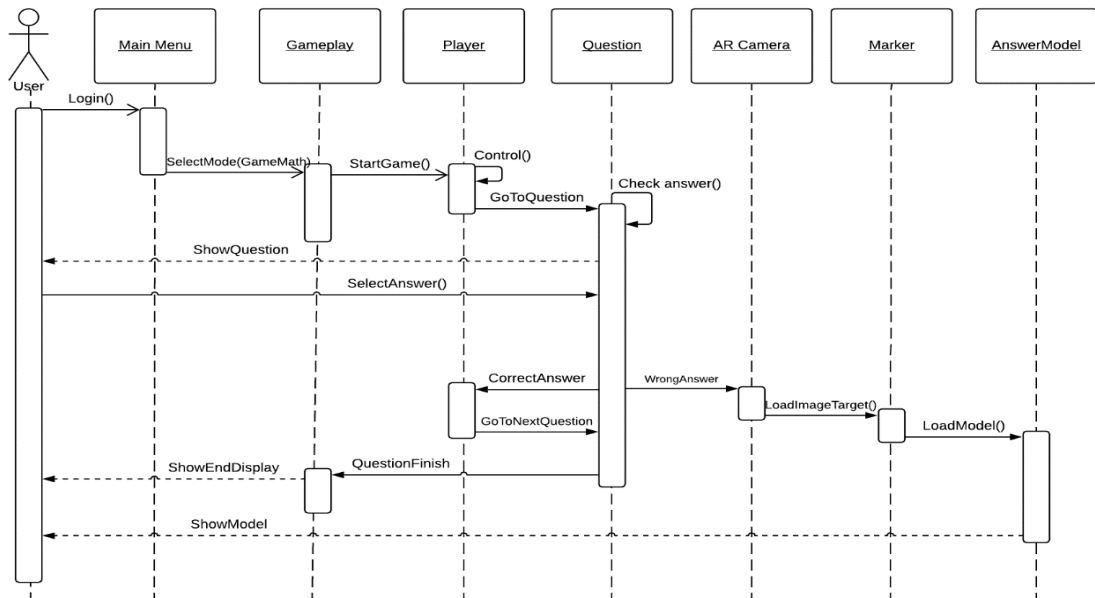
แผนภาพที่ 2 กรณีที่ผู้ใช้เลือกโหมดคณิตคิดเร็ว

(2) กรณีที่ผู้ใช้เลือกโหมดรูปร่าง รูปทรง จากหน้าจอ Main Menu จะทำการโหลดกล้อง (Load AR Camera) และแสดงกล้องโทรศัพท์ (Show AR Camera) ให้นำกล้องไปส่องที่แผ่นมาร์คเกอร์ (Scan Marker) แล้วระบบจะโหลดภาพมาร์คเกอร์ (Load Image Target) เข้าสู่กล้อง พร้อมกับโหลดแบบจำลอง (Load Model) แล้วส่งแบบจำลอง (Send Model) ไปที่ระบบ และทำการคำนวณพื้นที่และขนาดของรูปทรงที่เกิดขึ้น (Calculate Area) แสดงผลให้ผู้ใช้ดูทั้งตัวแบบจำลอง (Show Model) ลักษณะรูปทรง (Show Shapes) พื้นที่และเส้นรอบรูปที่คำนวณได้ (Show Area Size) เมื่อผู้ใช้เลือกดูคลิปวิดีโอ (Select Video) ระบบจะโหลดคลิปวิดีโอ (Load Video) มาแสดงวิธีการคำนวณพื้นที่ (Show Display) ดังแผนภาพที่ 3



แผนภาพที่ 3 กรณีที่ผู้ใช้เลือกโหมดรูปร่าง รูปทรง

(3) กรณีที่ผู้ใช้เลือกโหมดเกมผจญภัย จากหน้าจอ Main Menu จะเริ่มต้นเกม (Start Game) และผู้ใช้จะบังคับตัวละคร (Control) เพื่อไปยัง ไอเทมคำถาม (Go to Question) ที่จะแสดงคำถามพร้อมให้เลือกคำตอบ (Show Question) เมื่อผู้ใช้เลือกคำตอบ (Select Answer) ระบบจะตรวจสอบคำตอบ (Check Answer) หากคำตอบคำถามถูกต้อง (Correct Answer) จะสามารถไปยังข้อต่อไปได้ (Go to Next Question) หรือหากตอบคำถามผิด (Wrong Answer) จะให้ผู้ใช้ نگاهกล้องโทรศัพท์ไปส่องยังมาร์คเกอร์ ( Load Image Target) และ โหลดแบบจำลอง (Load Model) มาแสดงผลให้ผู้ใช้ดูเฉลยของคำถาม (Show Model) เมื่อผู้ใช้ตอบคำถามจนครบแล้ว (Question Finish) ระบบจะทำการโชว์หน้าจอจบเกม (Show End Display) ดังแผนภาพที่ 4



แผนภาพที่ 4 กรณีที่ผู้ใช้เลือกโหมดเกมผจญภัย

#### 4.6 การพัฒนาและดำเนินการ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ส่งเสริมการเรียนรู้คณิตศาสตร์เสมือนจริงสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ดังแผนภาพที่ 5-8 การใช้งานโปรแกรมประยุกต์ จะเข้าสู่หน้าจอเริ่มต้น ดังแผนภาพที่ 5 (ก) จากนั้นต้องสมัครใช้งาน (Register) ดังแผนภาพที่ 5 (ข) และล็อกอิน (Login) เข้าสู่ระบบ ดังแผนภาพที่ 5 (ค) แล้วเลือกโหมดการเรียนรู้ ซึ่งจะแบ่งการทำงานเป็น 3 โหมด ดังแผนภาพที่ 5 (ง)



แผนภาพที่ 5 หน้าจอการเข้าใช้โปรแกรมประยุกต์

(1) โหมดที่ 1 โหมดบวก ลบ คูณ หาร เมื่อเข้าสู่การทำงานจะมีคำชี้แจงวิธีเล่น ดังแผนภาพที่ 6 (ก) และสามารถเลือกกระดับความยากมี 5 ระดับ ดังแผนภาพที่ 6 (ข) ดังนี้

ระดับ 1 คือ บวก เลข 1-2 หลัก มีการจับเวลา เวลา 10 วินาที

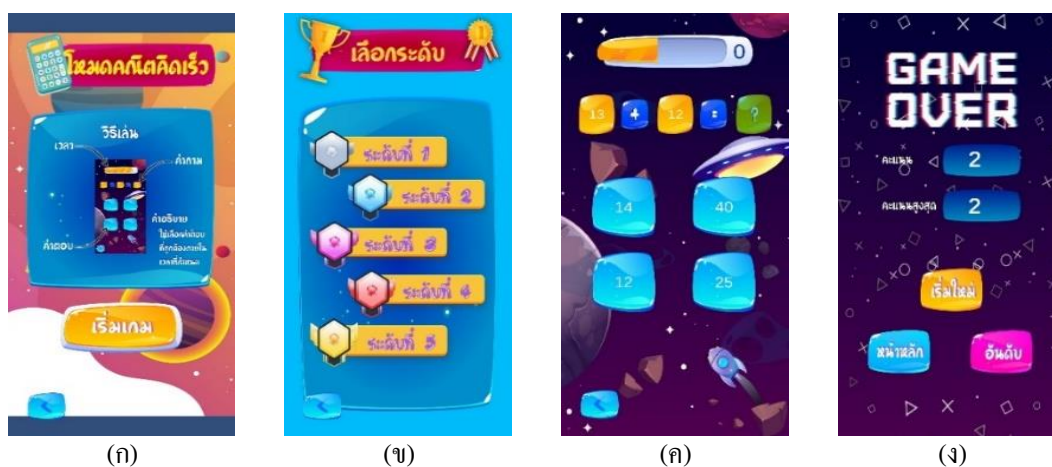
ระดับ 2 คือ ลบ เลข 1-2 หลัก มีการจับเวลา เวลา 10 วินาที

ระดับ 3 คือ คูณ เลข 1-2 หลัก มีการจับเวลา 10 วินาที

ระดับ 4 คือ หาร เลข 1-2 หลัก มีการจับเวลา 10 วินาที

ระดับ 5 คือ บวก ลบ คูณและหาร เลข 1-2 หลัก มีการจับเวลา 10 วินาที

ผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม และตอบคำถามแบบเลือกตอบ ดังแผนภาพที่ 6 (ค) เมื่อหมดเวลาจะจบเกมและแสดงคะแนนที่ผู้เล่นทำได้ครั้งล่าสุด และคะแนนที่ผู้เล่นทำได้ดีที่สุด ดังแผนภาพที่ 6 (ง)



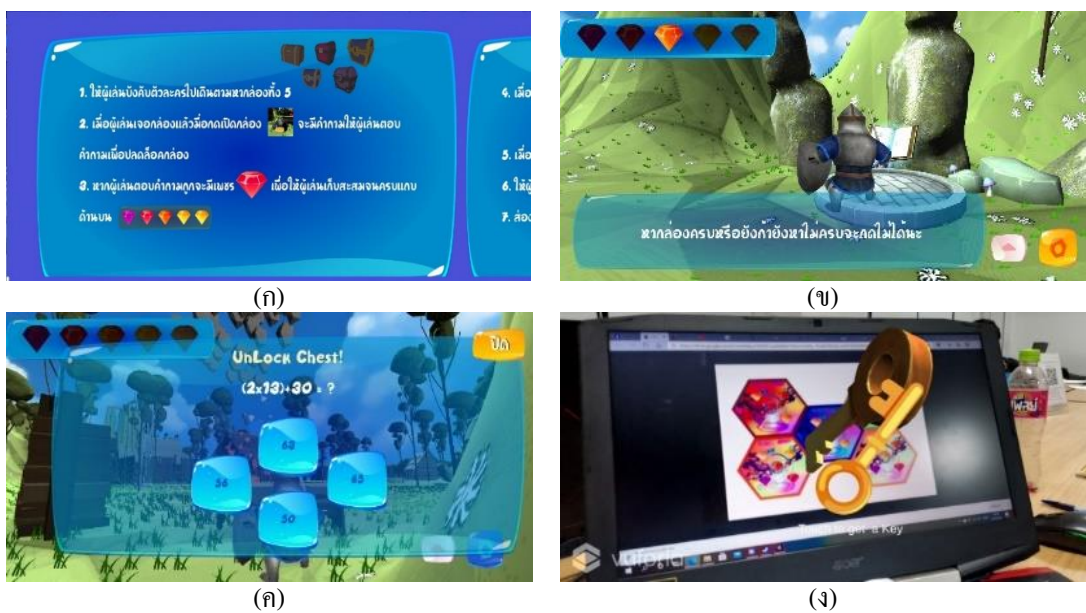
แผนภาพที่ 6 หน้าจอโหมดคณิตคิดเร็ว

(2) โหมดที่ 2 โหมดรูปทรงเรขาคณิตและพื้นที่ เมื่อเข้าสู่การทำงานจะมีคำชี้แจงวิธีเล่น ดังแผนภาพที่ 7 (ก) ผู้เรียนต้องใช้กล้องส่องไปยังมาร์คเกอร์ ตั้งแต่ 3-5 มาร์คเกอร์ ทำให้เกิดรูปทรง 3 มิติ ได้แก่ สามเหลี่ยมสี่เหลี่ยม และห้าเหลี่ยม ดังแผนภาพที่ 7 (ข) 7 (ค) และ 7 (ง) ตามลำดับ โดยสามารถคำนวณค่าความยาวของเส้นรอบรูป ค่าพื้นที่ ได้อย่างอัตโนมัติ และมีวิดีโอสอนวิธีคำนวณหาพื้นที่ของรูปสามเหลี่ยม และสี่เหลี่ยม



แผนภาพที่ 7 หน้าจอโหมดรูปร่าง รูปทรง

(3) โหมดที่ 3 เกมผจญภัยคณิตศาสตร์ เมื่อเข้าสู่การทำงานจะมีคำชี้แจงวิธีเล่น ดังแผนภาพที่ 8 (ก) เมื่อเริ่มต้นเล่นเกมจะมีตัวละครอยู่บนแผนที่ในหน้าจอ ดังแผนภาพที่ 8 (ข) มีปุ่มบังคับทิศทางให้ตัวละครนั้นเดินไปยังจุดหมายที่มีคำถามเกิดขึ้นภายในแผนที่ เมื่อตัวละครเดินไปถึงแล้วจะให้ตอบคำถาม ดังแผนภาพที่ 8 (ค) เมื่อตอบถูกจะสามารถเก็บไอเทม (Item) ไปได้ หากตอบผิดจะให้ผู้เล่นตอบคำถามใหม่อีกครั้ง และหากเก็บไอเทมครบแล้ว ให้ผู้เล่นเดินไปยังแท่นหนังสือเพื่อเข้าสู่กล้อง AR นำมาร์คเกอร์มาส่องเพื่อค้นหากุญแจ และทำการเก็บกุญแจนั้นไว้ ดังแผนภาพที่ 8 (ง) จากนั้นให้จึงให้ผู้เล่นเดินตามหาประตูทางออกและใช้กุญแจนั้นเพื่อจบภารกิจ



แผนภาพที่ 8 หน้าจอโหมดเกมผจญภัย

#### 4.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้แบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้น นำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) และใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

#### 4.8 การวิเคราะห์ข้อมูล

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยนี้เป็นการใช้สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : SD)

### 5. ผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จำนวน 25 คน ทดลองใช้งาน โปรแกรมประยุกต์ส่งเสริมการเรียนรู้คณิตศาสตร์เสมือนจริงสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ และนำไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ได้ผลประเมิณดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้งาน โปรแกรมประยุกต์ส่งเสริมการเรียนรู้คณิตศาสตร์เสมือนจริง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
1.	ความพึงพอใจด้านเนื้อหา			
	1.1 เนื้อหาครอบคลุมครบถ้วน	4.12	0.97	มาก
	1.2 โครงสร้างเนื้อหามีความกะทัดรัด	4.08	1.04	มาก
	1.3 เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.20	0.82	มาก
	1.4 เนื้อหาเรียบเรียงถูกต้องตามหลักภาษา	4.28	1.06	มาก
2.	ความพึงพอใจด้านการออกแบบส่วนติดต่อของผู้ใช้			
	2.1 การจัดรูปแบบเมนูต่าง ๆ	4.12	0.83	มาก
	2.2 การจัดวางองค์ประกอบแต่ละส่วนในหน้า	4.04	0.98	มาก
	2.3 สีพื้นหลังกับสีตัวอักษร	4.00	1.29	มาก
	2.4 ขนาดตัวอักษรและรูปแบบตัวอักษร	4.32	0.85	มาก
	2.5 การออกแบบหน้าจอน่าสนใจ	4.36	0.81	มาก
3.	ความพึงพอใจใน โปรแกรมประยุกต์ที่พัฒนาขึ้น			
	3.1 โปรแกรมประยุกต์สามารถนำไปใช้งานได้จริง	4.24	0.83	มาก
	3.2 โปรแกรมประยุกต์ที่พัฒนาขึ้นมีประโยชน์ต่อผู้ใช้	4.68	0.63	มากที่สุด
	3.3 โปรแกรมประยุกต์สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดได้	4.32	0.75	มาก
	3.4 โปรแกรมประยุกต์สามารถพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ	4.04	1.14	มาก
	3.5 โปรแกรมประยุกต์ที่พัฒนาขึ้นมีความรวดเร็วในการทำงานและประมวลผล	4.04	1.14	มาก
	3.6 โปรแกรมประยุกต์ที่พัฒนาขึ้นสามารถกระตุ้นให้สนใจในเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์มากขึ้น	4.44	0.87	มาก
	รวม	4.21	0.56	มาก

## 6. อภิปรายผล

จากตารางที่ 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ทดลองใช้โปรแกรมประยุกต์ มีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมาก คิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 4.21 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.56 โดยประเด็นที่นักเรียนมีความพึงพอใจเฉลี่ยมากกว่าประเด็นอื่น โดยมีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ โปรแกรมประยุกต์ที่พัฒนาขึ้นมีประโยชน์ต่อผู้ใช้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 4.68 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.63 และประเด็นที่นักเรียนมีความพึงพอใจลำดับรองลงมาคือ โปรแกรมประยุกต์ที่พัฒนาขึ้นสามารถกระตุ้นให้สนใจในเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์มากขึ้น มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก คิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 4.44 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.87 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวินา โชติช่วง และชนากา กระจง (2560) จิรวดี โยธัมย์ และสิทธิโชค น้อยเกิดพะเนา (2562) ที่พบว่าการใช้โปรแกรมประยุกต์เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมทำให้เกิดการกระตุ้นการเรียนรู้ และดึงดูดความสนใจ ทำให้การเรียนน่าสนใจมากขึ้นและเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกับความสนุกสนาน เช่นเดียวกับงานวิจัยนี้

โดยการเรียนรู้การสอนที่มีการใช้โปรแกรมประยุกต์ส่งเสริมการเรียนรู้คณิตศาสตร์เสมือนจริงสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ที่พัฒนาขึ้นมานี้ ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียน ในระหว่างที่ทำการกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนจะได้ทบทวนเนื้อหาและฝึกทักษะพร้อมกัน โดยในโหมดที่ 1 คณิตคิดเร็ว มีแบบฝึกหัดเพื่อฝึกฝนทักษะ และวัดความเข้าใจของนักเรียน โดยจับเวลาในการตอบคำถามและเก็บคะแนนสะสม เมื่อตอบถูกนักเรียนจะแสดงพฤติกรรมดีใจ เป็นการสร้างแรงจูงใจ ทำให้ได้รับทั้งความรู้และความสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอวิกา จันทรชิต, นุชนาฏ ใจดำรงค์ และวัลลยา ชรรมอภิบาล อินทนิล (2559) ณัฐชนานันท์ ไชยพลงาม และอภิชาติ เหล็กดี (2560) ที่พบว่า การใช้โปรแกรมประยุกต์ให้ทั้งความรู้ ความเพลิดเพลิน สามารถสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนทำให้ผู้เรียนสนุกสนานตื่นตัวเกิดความรู้สึกกระตือรือร้น ส่วนในโหมดที่ 2 โหมดรูปร่าง รูปทรง และโหมดที่ 3 โหมดเกมผจญภัย ที่มีการนำเสนอสื่อเนื้อหาในลักษณะเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม 3 มิติ มีภาพเคลื่อนไหว วิดีโอและเสียงประกอบ ที่ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างสื่อกับนักเรียน แสดงให้เห็นว่า การใช้สื่อมัลติมีเดียมาประกอบการเรียนการสอน สามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน เมื่อนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อจึงมีความตั้งใจในการศึกษาบทเรียน ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของสุริรัตน์ แสนนอก (2559) ที่พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการศึกษาด้วยตนเอง ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ด้วยภาพประกอบที่มีสีสันงดงาม ทำให้ไม่เกิดความเบื่อหน่ายขณะเรียน และช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหาฝึกคิดอย่างมีระบบ และมีเหตุผล

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

การใช้งานโปรแกรมประยุกต์ควรใช้กับโทรศัพท์มือถือ ที่มีค่าความละเอียดของกล้องเริ่มต้น 1280x720 พิกเซล (Pixel) ขึ้นไป และขนาดของหน้าจอ 5 นิ้วขึ้นไป รวมทั้งมีหน่วยความจำหลัก (Random Access Memory: RAM) ขนาด 2 จิกะไบต์ (Gigabyte) ขึ้นไป และระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์เวอร์ชัน 4.0 ขึ้นไป

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- (1) ควรเพิ่มเนื้อหาให้ครอบคลุมกับทุกหน่วยการเรียนรู้ในวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
- (2) ควรพัฒนาให้มีแบบจำลอง 3 มิติที่หลากหลายมากขึ้น และให้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนเพิ่มขึ้น



## 8. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณ อาจารย์พิเศษฐ์ คนสูง จากโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ที่ให้ความอนุเคราะห์ให้คำแนะนำปรึกษา ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลเนื้อหาที่นำไปใช้ และอำนวยความสะดวกในการแจกแบบสอบถามความพึงพอใจ

## 9. เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สุภางศ์ จันทวานิช. (2557). *วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 22. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- จิรวดี โยธรมย์ และสิทธิโชค น้อยเกิดพะเนาว. (2562). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม(AR) เรื่อง ดาราศาสตร์และอวกาศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *หนังสือประมวลบทความการประชุมวิชาการระดับชาติการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ครั้งที่ 5 ประจำปี 2562, วันที่ 5 มีนาคม 2562 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 2604-2609.*
- จิราภรณ์ ปกรณ์. (2560). *เทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกแห่งความจริง*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 2 ตุลาคม 2563, จาก: <https://www.scimath.org/article-technology/item/7755-ar-augmented-reality>.
- ณัฐชนานันท์ ไชยพลงาม และอภิชาติ เหล็กดี. (2560). การพัฒนาเกมฝึกทักษะการบวก ลบ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์. *หนังสือประมวลบทความการประชุมวิชาการระดับชาติการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ครั้งที่ 3 ประจำปี 2560, วันที่ 2-3 มีนาคม 2560 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 1-7.*
- พรไพลิน เฉิดละออ และอัจฉริย์ พิมพ์มูล. (2562). การศึกษาประสิทธิภาพและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดีย วิชาคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *สัปดาห์ : วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 6 (2), 101-110.*
- วีณา โชติช่วง และชนาภา กระจง. (2560). โปรแกรมประยุกต์สื่อการเรียนรู้และฝึกทักษะภาษาอังกฤษสำหรับเด็กอายุ 3-5 ปีด้วยเทคโนโลยีเสมือน. *หนังสือประมวลบทความการประชุมวิชาการระดับชาติ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีระหว่างสถาบัน ครั้งที่ 5 ประจำปี 2560, วันที่ 26 พฤษภาคม 2560 ณ มหาวิทยาลัยสยาม, 1374-1381.*
- สุริรัตน์ แสนนอก. (2559). ผลการใช้บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง ปริมาตรของปริซึม วิชาคณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *หนังสือประมวลบทความการประชุมวิชาการและเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 3 ก้าวสู่ทศวรรษที่ 2: บูรณาการงานวิจัย ไของค์ความรู้ สู่อัจฉริยะ*, วันที่ 17 มิถุนายน 2559 ณ วิทยาลัยนครราชสีมา, 829-835.
- สุรวาท ทองบุ. (2550). *การวิจัยทางการศึกษา*. มหาสารคาม : อภิศาดิการพิมพ์.

อวิกา จันทร์ชิต, นุชนาฏ ใจดำรงค์ และวัลลยา ธรรมอภิบาล อินทนน. (2559). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์  
มัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่องการบวก การลบ จำนวนสองจำนวนที่มีผลลัพธ์และตัวตั้ง  
ไม่เกิน 100 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง*, 5 (2), 180-195.

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง PASSIVE VOICE  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จากการใช้เกมการ์ด

THE CHARMING BEAUTIES A STUDY OF MATHAYOMSUKSA 3  
STUDENTS' LEARNING ACHIEVEMENT IN ENGLISH PASSIVE VOICE  
USING THE CHARMING BEAUTIES CARD GAME

นางสาวรัตติยา แอโสะ

หลักสูตรการศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

E-mail: rattiya.aning@g.swu.ac.th

ดร. อรัญญา ศรีจงใจ

ศูนย์การศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

E-mail: aranya@g.swu.ac.th

#### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Passive Voice ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ระหว่างก่อนและหลังจากใช้เกมการ์ด The Charming Beauties 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้เกมการ์ด The Charming Beauties กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 59 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเรื่อง Passive Voice (2) เกมการ์ด The Charming Beauties (3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่นำเกมการ์ด The Charming Beauties มาใช้ประกอบการสอน และ (4) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้เกมการ์ด The Charming Beauties การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติทดสอบที (Dependent t-Test) ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Passive Voice ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างภายหลังจากการใช้เกมการ์ด The Charming Beauties สูงกว่าก่อนใช้เกมการ์ดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความพึงพอใจจากการใช้เกมการ์ด The Charming Beauties อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}$  = 2.71)

คำสำคัญ: บอร์ดเกม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

## ABSTRACT

The objectives of this study were 1) to compare the achievement of Mathayomsuksa 3 students of Srinakharinwirot University Prasarnmit Demonstration Secondary School in learning English passive voice before and after using *The Charming Beauties* card game 2) to investigate the students' satisfaction towards *The Charming Beauties* card game. The sample of this study comprised 59 Mathayomsuksa 3 students of Srinakharinwirot University Prasarnmit Demonstration Secondary School who studied in the first semester of the 2020 academic year. The research instruments included 1) the learning achievement test on passive voice 2) *The Charming Beauties* card game 3) The teaching lesson plan in which *The Charming Beauties* card game was used, and 4) the questionnaire on the satisfaction towards *The Charming Beauties* card game. The data were analyzed by dependent t-test, mean, and standard deviation. The results of the study showed that 1) the learning achievement in English passive voice of the sample group of students after using *The Charming Beauties* card game was higher than their learning achievement before using it at the 0.5 level of statistical significance 2) the satisfaction towards *The Charming Beauties* card game was at the high level ( $\bar{X}= 2.71$ ).

**Keywords:** Game board, Students' learning achievement, English grammar

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่ประชากรโลกจำนวนมากใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน กระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นถึงความสำคัญดังกล่าว จึงกำหนดให้วิชาภาษาอังกฤษอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศที่สถานศึกษาต้องจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาในด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง การจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษจึงมีความสำคัญ แต่ปัญหาที่พบมากที่สุดในการสอนไวยากรณ์คือ ผู้เรียนไม่ให้ความสนใจ มีทัศนคติแง่ลบต่อการเรียนไวยากรณ์ และมีพื้นฐานความรู้ด้านไวยากรณ์ต่ำ ครูผู้สอนจึงต้องทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อดึงดูดผู้เรียนและทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น (กาโสม หมาดเค็ม, 2559, น. 5)

วิธีการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษสามารถทำได้หลายรูปแบบซึ่งแตกต่างกันไปตามลักษณะของผู้เรียนและบริบทอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ในปัจจุบันมีการใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนอย่างแพร่หลาย เพราะเกมมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามธรรมชาติและเหมาะสมตามวัย ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้มีความสนุกสนานและมีชีวิตชีวามากยิ่งขึ้น อีกทั้งเกมยังมีประโยชน์ในการชักจูงผู้เรียนให้เกิดความสนใจในบทเรียน เข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น และได้ฝึกทักษะทางภาษา (อัจฉราพรธณ โพธิ์ดุ่น, 2559, น. 3) นอกจากนี้ การสอนโดยใช้เกมส่งเสริมการเรียนรู้เป็นวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กัน (พยุพล สุทธิโทธน และ พัชรารามณ์ อินทะนาค, 2556, น. 95)

ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 ผู้วิจัยได้รับมอบหมายให้สอนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานแก่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) และพบว่านักเรียนไม่ให้ความสนใจในการเรียนไวยากรณ์และไม่เข้าใจในบทเรียนเท่าที่ควร ซึ่งตรวจสอบได้จากคะแนนการทำแบบฝึกหัดหลังเรียนที่ค่อนข้างน้อย และจากผลการทดสอบกลางภาคเรียนที่ 1 พบว่ามีนักเรียนสอบผ่าน

เพียงแค่อ้อยละ 50 จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนากิจกรรมเสริมการเรียนการสอน ด้วยนวัตกรรมในรูปแบบของบอร์ดเกม (Board Game) เพื่อช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ไวยากรณ์ ภาษาอังกฤษของนักเรียน ซึ่งบอร์ดเกมถือเป็นเครื่องมือนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมกระบวนการจัดการ เรียนรู้ที่ผู้เรียนได้เป็นผู้ลงมือกระทำ (Active Learning) (Yoon et al., 2014) และขณะเดียวกันยังช่วยส่งเสริม การทำงานเป็นทีมในระหว่างการเล่นเกมอย่างสนุกสนาน โดยบอร์ดเกมที่ผู้วิจัยพัฒนาเพื่อนำมาใช้ในบริบทนี้อยู่ ในรูปแบบของเกมการ์ดที่มีชื่อว่า The Charming Beauties

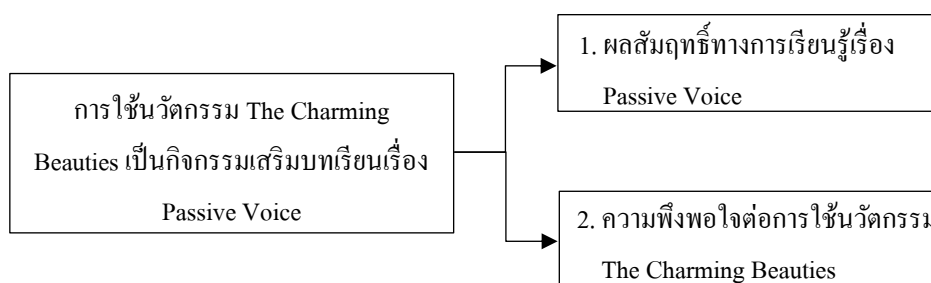
เนื้อหาที่นำมาพัฒนานวัตกรรมเกมการ์ด The Charming Beauties นี้จะเกี่ยวกับไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Passive Voice ซึ่งเป็นเนื้อหาในครึ่งเทอมหลังของภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โดยประโยคในรูปแบบ Passive Voice เป็นประโยคที่ประธานของประโยคเป็นผู้ถูกกระทำ ซึ่งในภาษาไทยไม่มีการจัดเรียงประโยคใน รูปแบบดังกล่าว จึงอาจทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสน อีกทั้งโครงสร้างของประโยคในรูปแบบ Passive Voice ที่มีการ สลับตำแหน่งระหว่างประธานและกรรมของประโยคที่มีโครงสร้างมาจากรูปแบบ Active Voice อาจทำให้ ผู้เรียนนำโครงสร้างดังกล่าวไปใช้อย่างไม่ถูกวิธี นอกจากนี้ รูปแบบประโยค Passive Voice ที่มีโครงสร้าง Verb to be + V.3 ที่ผู้เรียนจะต้องนำไปประยุกต์ใช้กับอีก 7 Tenses ได้แก่ Present Simple Tense, Present Continuous Tense, Present Perfect Tense, Past Simple Tense, Past Continuous Tense, Past Perfect Tense และ Future Simple Tense ที่ปรากฏอยู่ในหนังสือ Activity Book ของโรงเรียน มีถูกการใช้จำนวนมาก ยกเว้นการจดจำ อาจจะทำให้ ผู้เรียนต้องใช้ระยะเวลาในการจดจำรูปแบบของประโยคดังกล่าวได้ทั้งหมด ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าเกมการ์ด The Charming Beauties ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกการวางแผน พุดคุย และทำความเข้าใจกับผู้เล่นท่านอื่น เหมาะที่จะ เป็นตัวช่วยในการฝึกฝนการใช้ Passive Voice ได้เป็นอย่างดี น่าจะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของ นักเรียนและทำให้การเรียนการสอนไวยากรณ์มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Passive Voice ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ระหว่างก่อนและ หลังการใช้เกมการ์ด The Charming Beauties

(2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้เกมการ์ด The Charming Beauties

## 3. กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

#### 4. สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Passive Voice หลังจากใช้เกมการ์ด The Charming Beauties ประกอบการเรียนการสอนสูงกว่าก่อนใช้เกมการ์ด
2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้เกมการ์ด The Charming Beauties อยู่ในระดับมาก

#### 5. วิธีดำเนินการวิจัย

##### 5.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ที่ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Passive Voice ของกลุ่มทดลองกลุ่มเดียว โดยมีการทดสอบระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมการ์ด The Charming Beauties เป็นกิจกรรมเสริมบทเรียน จำนวน 1 ครั้ง

##### 5.2 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 และ 3/4 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 59 คน โดยกลุ่มตัวอย่างได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

จากการวิเคราะห์เบื้องต้น พบว่าอายุเฉลี่ยของนักเรียนอยู่ระหว่าง 14-15 ปี ซึ่งเป็นช่วงวัยรุ่นตอนกลางที่มีพัฒนาการด้านสติปัญญาและวุฒิภาวะ สามารถคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เป็นนามธรรม (พิมพ์ภรณ์ กลั่นกลิ่น และ จุติมา สุขเลิศตระกูล, 2559) อีกทั้ง เป็นวัยที่ต้องการเพื่อน ต้องการการยอมรับและความอบอุ่นทางสังคม (ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2560, น. 8) จากการสังเกตการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์ ผู้วิจัยพบว่านักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามทฤษฎีดังกล่าว โดยนักเรียนจะชอบทำกิจกรรมในรูปแบบคู่หรือกลุ่มมากกว่าการทำกิจกรรมเดี่ยว ชอบการแสดงออก และมีความคิดสร้างสรรค์

##### 5.3 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 4 ชุด ได้แก่ (1) แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเรื่อง Passive Voice (2) เกมการ์ด The Charming Beauties (3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่นำเกมการ์ด The Charming Beauties มาใช้ประกอบการสอน และ (4) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้เกมการ์ด The Charming Beauties

##### (1) แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเรื่อง Passive Voice

ผู้วิจัยจัดทำแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเรื่อง Passive Voice โดยศึกษาเนื้อหาและจุดมุ่งหมายในการเรียนเรื่อง Passive Voice จากหนังสือ Activity Book ซึ่งเป็นเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ พื้นฐานระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และเว็บไซต์แหล่งการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษต่าง ๆ จากนั้นผู้วิจัยได้ออกแบบแบบทดสอบที่มีข้อคำถามทั้งหมด 20 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) ชนิด 4 ตัวเลือก และปรนัย และนำแบบทดสอบดังกล่าวให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน และใช้วิธีการคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบและเนื้อหา/วัตถุประสงค์ (IOC) อยู่ระหว่าง .05 – 1.0

ตัวอย่างข้อสอบที่ใช้วัดความรู้ความเข้าใจ เรื่อง Passive Voice

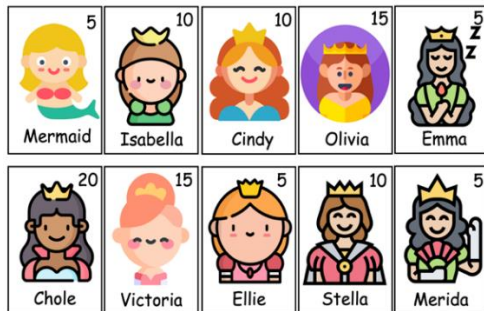
Vitamin C \_\_\_\_\_ by the human body. It gets into the bloodstream very quickly.

- a. absorbs easily
- b. absorbed easily
- c. is easily absorbing
- d. is easily absorbed

(2) เกมการ์ด The Charming Beauties

The Charming Beauties เป็นบอร์ดเกมชนิดเกมการ์ดที่ผู้วิจัยได้ประยุกต์รูปแบบและวิธีการเล่นมาจากเกมการ์ด Sleeping Queens ทั้งนี้ เกมการ์ด The Charming Beauties ประกอบไปด้วยการ์ดหลากหลายชนิดจำนวน 74 ใบ ได้แก่ การ์ด Beauties จำนวน 20 ใบ การ์ดพิเศษจำนวน 9 ใบ แบ่งเป็น การ์ดขานอนหลับจำนวน 2 ใบ การ์ดอัศวินจำนวน 2 ใบ และการ์ดฮีโร่จำนวน 5 ใบ และการ์ดคำถามเกี่ยวกับไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Passive Voice จำนวน 45 ใบ แบ่งเป็น การ์ดคำถาม เรื่อง Active Vs. Passive การ์ดคำถามการเปลี่ยนรูปคำกริยาให้ถูกต้องตามหลักการของ Passive Voice และการ์ดคำถามการเปลี่ยนประโยคในรูปแบบ Active Voice ไปเป็น Passive Voice อย่างละ 15 ใบ

เกมการ์ดนี้เป็นนวัตกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบกลุ่ม ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสามารถตรวจสอบคำตอบจากคำถาม เรื่อง Passive Voice ของผู้เล่นท่านอื่น ได้จากสมุดเฉลยที่ออกแบบมาเพื่อป้องกันไม่ให้ผู้เล่นที่ทำหน้าที่ตรวจสอบคำตอบเปิดดูคำตอบของคำถามในข้ออื่น ๆ ที่เหลือได้ ทั้งนี้ ผู้เล่นจะมีความเพลิดเพลินกับการแข่งชิงการ์ดจากผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม มีความสนุกกับการตอบคำถามเพื่อให้ได้มาซึ่งการ์ด Beauties ที่มีคะแนนปรากฏอยู่ และยังส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยเช่นกัน



1. My car has been stolen! <small>(Is the sentence Active or Passive?)</small>	2. Mr. Lee will plan the meeting. <small>(Is the sentence Active or Passive?)</small>	3. Jack has mailed the letter. <small>(Is the sentence Active or Passive?)</small>	4. The cheese was eaten by the mouse. <small>(Is the sentence Active or Passive?)</small>	5. Corn is grown by farmers. <small>(Is the sentence Active or Passive?)</small>
6. Kate came to our house. <small>(Is the sentence Active or Passive?)</small>	7. An award was being given to Mrs. Tanya. <small>(Is the sentence Active or Passive?)</small>	8. Mary was helping the boys. <small>(Is the sentence Active or Passive?)</small>	9. The house is being built. <small>(Is the sentence Active or Passive?)</small>	10. My aunt had made cookies before going to the mall. <small>(Is the sentence Active or Passive?)</small>



แผนภาพที่ 2 เกมการ์ด The Charming Beauties

เกมการ์ด The Charming Beauties สามารถรองรับผู้เล่นได้ตั้งแต่ 2 ถึง 6 คน โดยมีวิธีการเล่นดังนี้

1) วางการ์ด Beauties จำนวน 20 ใบบริเวณตรงกลางระหว่างผู้เล่นทั้งหมด โดยวางการ์ดให้อยู่ในรูปแบบ 4 แถว จำนวนแถวละ 5 ใบ ซึ่งลักษณะของการวางการ์ดจะเป็นการหงายด้านที่มีสีฟ้าขึ้นด้านบน

2) สับชุดการ์ดที่มีด้านหลังสีดำให้อยู่ในรูปแบบสุ่ม แจกการ์ดเหล่านั้นให้แก่ผู้เล่นทุกคนจำนวนคนละ 5 ใบ จากนั้น วางการ์ดที่เหลือบริเวณตรงกลางระหว่างผู้เล่นทั้งหมดและเรียกการ์ดกองนั้นว่ากองจั่ว

3) กำหนดลำดับการวางการ์ดของผู้เล่นแต่ละคน

4) รูปแบบการวางการ์ดกับโอกาสในการเปิดการ์ด Beauties (ที่มีคะแนนปรากฏอยู่บนการ์ด)

4.1) หากผู้เล่นเลือกวางการ์ดคำถาม เรื่อง Passive Voice จำนวน 1 ใบ ผู้เล่นจะต้องตอบคำถามที่ปรากฏอยู่บนการ์ดนั้นให้ถูกต้อง จึงจะสามารถเลือกเปิดการ์ด Beauties ที่วางอยู่ตรงกลางระหว่างผู้เล่นทั้งหมดได้จำนวน 1 ใบ โดยผู้เล่นท่านอื่นสามารถตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบได้จากสมุดเฉลย (Key) ได้

4.2) หากผู้เล่นเลือกวางการ์ดฮีโร่ จำนวน 1 ใบ ผู้เล่นจะสามารถเลือกเปิดการ์ด Beauties ที่วางอยู่ตรงกลางระหว่างผู้เล่นทั้งหมดได้จำนวน 1 ใบ

4.3) หากผู้เล่นเลือกวางการ์ดยานอวกาศจำนวน 1 ใบ ผู้เล่นจะสามารถขโมยการ์ด Beauties จากผู้เล่นท่านใดก็ได้จำนวน 1 ใบ แต่หากผู้เล่นท่านนั้นมีการ์ดอสูรและเลือกวางการ์ดอสูรทันทีจำนวน 1 ใบ ผู้เล่นที่วางการ์ดยานอวกาศจะไม่สามารถขโมยการ์ด Beauties จากผู้เล่นท่านนั้นได้

5) ผู้เล่นดำเนินการเล่นเกมการ์ดต่อไปจนกว่าการ์ด Beauties จะถูกเปิดจนหมด จากนั้น ผู้เล่นนับคะแนนที่ปรากฏอยู่บนการ์ด Beauties เพื่อหาผู้ชนะของเกมที่มีคะแนนสะสมมากที่สุด

ผู้วิจัยได้นำเกมการ์ด The Charming Beauties ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 10 คน เพื่อประเมินการใช้งานขั้นต้นและเพื่อปรับปรุงนวัตกรรมดังกล่าวก่อนนำไปใช้เป็นที่กิจกรรมเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Passive Voice ในห้องเรียนจริง

(3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่นำเกมการ์ด The Charming Beauties มาใช้ประกอบการสอน

เป็นแผนการจัดการเรียนรู้สำหรับการจัดการเรียนการสอน 1 คาบเรียน ระยะเวลา 90 นาที โดยมี 5 ขั้นตอน ได้แก่ การเตรียมการ การสอน การทำกิจกรรมกลุ่ม การประเมินผล และการสรุปทบทวน ซึ่งผู้วิจัยวางแผนการใช้เกมการ์ด The Charming Beauties ในการทำกิจกรรมกลุ่มและได้ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวก่อนนำมาใช้จริง

(4) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการเล่นเกมการ์ด The Charming Beauties

แบบประเมินความพึงพอใจจากการเล่นเกมการ์ด The Charming Beauties เป็นแบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 3 ระดับ มีหัวข้อการประเมินทั้งหมด 10 หัวข้อ ซึ่งผู้วิจัยประยุกต์มาจากแบบประเมินความพึงพอใจจากงานวิจัยเรื่อง เกมการเลือกเครื่องมือที่ถูกต้อง ของยุวลักษณ์ นาคสวัสดิ์ และคณะ (2559) เพื่อให้สอดคล้องกับนวัตกรรมที่สร้างขึ้น ผู้วิจัยได้ตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมินความพึงพอใจโดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบก่อนใช้งานจริง



#### 5.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองโดยใช้เวลาดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 เป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์ แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

(1) วัดความรู้ก่อนเรียนของนักเรียน เรื่อง Passive Voice โดยใช้แบบทดสอบความรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Passive Voice

(2) ทำการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Passive Voice ให้แก่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 ห้องเรียน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบเดียวกัน และให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างใช้เกมการ์ด The Charming Beauties เป็นกิจกรรมเสริมความเข้าใจ เรื่อง Passive Voice หลังจากที่นักเรียนได้เรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Passive Voice ไปแล้วจำนวน 2 คาบเรียน โดยนักเรียนจะได้ทดลองใช้นวัตกรรมดังกล่าวเป็นจำนวนห้องเรียนละ 1 ครั้ง

(3) หลังจากนั้นใช้แบบทดสอบความรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Passive Voice วัดความรู้ความเข้าใจหลังเรียนเรื่อง Passive Voice

(4) ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนหลังจากใช้เกมการ์ด The Charming Beauties โดยใช้แบบสอบถามวัดความพึงพอใจหลังจากใช้เกมการ์ด The Charming Beauties

#### 5.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

(1) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่อง Passive Voice ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ระหว่างก่อนและหลังจากใช้เกมการ์ด The Charming Beauties เป็นกิจกรรมเสริมบทเรียน ใช้สถิติทดสอบที (Dependent Samples t-Test)

(2) การศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้เกมการ์ด The Charming Beauties ของนักเรียนหลังจากใช้เกมการ์ด เป็นกิจกรรมเสริมบทเรียนเรื่อง Passive Voice วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยมีเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจดังนี้

คะแนน	1.00 - 1.67	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจน้อย
คะแนน	1.68 - 2.35	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจปานกลาง
คะแนน	2.36 - 3.00	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจมาก

### 6. ผลการวิจัย

6.1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Passive Voice ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ระหว่างก่อนและหลังจากใช้เกมการ์ด The Charming Beauties เป็นกิจกรรมเสริมบทเรียน

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความรู้และความเข้าใจจากการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Passive Voice ก่อนทดลองและหลังทดลองใช้เกมการ์ด The Charming Beauties ประกอบการสอน มีผลดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Passive Voice ก่อนทดลอง และหลังทดลองใช้เกมการ์ด The Charming Beauties

ผลการเรียนรู้	N	$\bar{X}$	SD.	MIN	MAX	t	Sig
ก่อนการทดลอง	59	10.46	4.44	3	19	11.14*	.000
หลังการทดลอง	59	15.53	4.45	4	20		

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง พบว่า คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความรู้ความเข้าใจเรื่อง Passive Voice ก่อนทดลองและหลังทดลองใช้เกมการ์ด The Charming Beauties มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลองเท่ากับ 10.46 และหลังการทดลองเท่ากับ 15.53

## 6.2 การศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้เกมการ์ด The Charming Beauties

ผลการประเมินความพึงพอใจจากการใช้เกมการ์ด The Charming Beauties ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 และ 3/4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 59 คน สามารถหาค่าเฉลี่ยคะแนนความพึงพอใจจากแบบสอบถามในแต่ละด้านดังตารางต่อไปนี้

**ตารางที่ 2** ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียน จากการใช้เกมการ์ด The Charming Beauties

ความพึงพอใจจากการใช้เกมการ์ด The Charming Beauties	$\bar{X}$	SD.	ระดับการประเมิน
1. เนื้อหาของเกมมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการเรียนไวยากรณ์ เรื่อง Passive Voice	2.68	0.47	มาก
2. เนื้อหาของเกมมีความถูกต้อง เหมาะสม	2.75	0.44	มาก
3. การส่งเสริมการทบทวนไวยากรณ์เรื่อง Passive Voice	2.73	0.45	มาก
4. การใช้ความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์	2.81	0.39	มาก
5. การอธิบายวิธีการเล่นเกมมีความเหมาะสมเข้าใจง่าย	2.63	0.52	มาก
6. การมีส่วนร่วมกับกิจกรรมกลุ่มภายในห้องเรียน	2.78	0.42	มาก
7. ระยะเวลาในการเล่นเกม	2.66	0.48	มาก
8. ความน่าสนใจของเกม	2.68	0.47	มาก
9. ความสนุกสนานระหว่างการเล่นเกม	2.66	0.48	มาก
10. ความพึงพอใจต่อการเล่นเกมนี้ในภาพรวมทั้งหมด	2.68	0.47	มาก
รวม	2.71	0.46	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการใช้เกมการ์ด The Charming Beauties เป็นกิจกรรมเสริมบทเรียนเรื่อง Passive Voice อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 2.71$ ) เมื่อพิจารณาตามรายการประเมินพบว่าด้านการใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และด้านการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมกลุ่มภายในห้องเรียน อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 2.81$  และ  $\bar{X} = 2.78$ ) ตามลำดับ

## 7. อภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Passive Voice ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จากการใช้เกมการ์ด The Charming Beauties สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่อง Passive Voice ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ระหว่างก่อนและหลังจากใช้เกมการ์ด The Charming Beauties เป็นกิจกรรมเสริมบทเรียน พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเรื่อง Passive Voice สูงขึ้น ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยด้านการใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลายชิ้นทั้งในและต่างประเทศ ยกตัวอย่างเช่น งานวิจัยของปริศนา ศรีภูวงศ์ (2563) ซึ่งศึกษาการใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสำรวจความพึงพอใจต่อการใช้เกม Timeline ในรายวิชาเรื่องประวัติศาสตร์ศิลป์ตะวันตกของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 สาขาการเรียนอังกฤษ-ศิลปะ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างเพิ่มขึ้นหลังจากมีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกม และงานวิจัยของ Jonny Viray (2016) ซึ่งศึกษาการสร้างความรู้ความผูกพันกับผู้เรียนโดยใช้บอร์ดเกมพบว่านักเรียนที่อยู่ในกลุ่มทดลองที่มีการใช้บอร์ดเกมเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอน มีผลการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้ใช้บอร์ดเกม ซึ่งงานวิจัยเหล่านี้สนับสนุนแนวคิดของอัจฉราพรรณ โปธิ์คุ่น (2559, น. 3) ที่เห็นว่าการใช้เกมมีประโยชน์ในการชักจูงผู้เรียนให้สนใจบทเรียนรวมทั้งได้ฝึกทักษะทางภาษา ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะการใช้เกมอย่างบอร์ดเกมสามารถช่วยสนับสนุนการเรียนรู้แบบที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้เกมการ์ด The Charming Beauties ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) หลังจากใช้เกมการ์ด The Charming Beauties เป็นกิจกรรมเสริมบทเรียนเรื่อง Passive Voice พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ซึ่งตรงกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับผลการวิจัยด้านการใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อในการเรียนการสอนของนัท กุลวานิช และ อัครินทร์ ไพบูรณ์พานิช (2561) ซึ่งพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อวิธีการสอนการแจกแจงแบบทวินามในรูปแบบที่ใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อในการเรียนการสอนสูงกว่าวิธีการสอนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาผลการศึกษาความพึงพอใจรายด้าน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจด้านการใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และด้านการมีส่วนร่วมทำกิจกรรมกลุ่มภายในห้องเรียน อยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่าเกมการ์ด The Charming Beauties เป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมเรื่องความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทำกิจกรรมกลุ่มภายในห้องเรียน หรือการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ ขณะเดียวกันผลการวิจัยนี้ขัดแย้งกับผลการวิจัยของปริศนา ศรีภูวงศ์ (2563) ที่ศึกษาการใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสำรวจความพึงพอใจต่อการใช้เกม Timeline ในรายวิชาเรื่องประวัติศาสตร์ศิลป์ตะวันตกของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 สาขาการเรียนอังกฤษ-ศิลปะ ซึ่งพบว่าแม้ว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเฉลี่ยเพิ่มขึ้นหลังจากมีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกม แต่นักเรียนกลับมีความพึงพอใจต่อความน่าสนใจของบอร์ดเกมอยู่ในระดับปานกลางและมีความพึงพอใจด้านความสนุกในการเล่นเกมนั้นในระดับน้อย ซึ่งเป็นไปได้ว่าบอร์ดเกมแต่ละแบบแต่ละประเภทมีรูปแบบและลักษณะการเล่นแตกต่างกัน ซึ่งบางเกมอาจจะไม่อยู่ในความสนใจของผู้เรียนก็เป็นได้ เพราะฉะนั้นในการเลือกใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอนจึงควรพิจารณาให้รอบคอบ

## 8. ข้อเสนอแนะ

### 8.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

การนำนวัตกรรมเกมการ์ด The Charming Beauties ไปต่อยอดเพื่อประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษหรือสาขาวิชาอื่น ๆ ต่อไป ควรต้องคำนึงถึงปัจจัยอื่นที่ไม่ได้ปรากฏอยู่ในขอบเขตของการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ที่อาจจะทำให้ผลการวิจัยมีความคลาดเคลื่อนได้ เช่น การศึกษาทบทวนบทเรียนด้วยตนเองของผู้เรียน และการเรียนทบทวนวิชาเพื่อเสริมความรู้ เป็นต้น

### 8.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรศึกษาตัวแปรอื่นที่ไม่ได้อยู่ในขอบเขตของการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ เช่น ลักษณะและความสนใจของผู้เรียน เนื้อหาหรือบทเรียนที่จะนำไปประยุกต์ใช้ และระยะเวลาของการใช้นวัตกรรม เป็นต้น

(2) ควรศึกษาโดยแยกตามความแตกต่างของผู้เรียน เช่น แบ่งเป็นกลุ่มเก่ง ปานกลาง และอ่อน เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้จากการใช้นวัตกรรม

## 9. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 9 ตุลาคม 2563, จาก: <http://academic.obec.go.th/newsdetail.php?id=75>

กาโสม หมาดเค็ม. (2559). *ความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษและการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 16. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาการศึกษาภาษาอังกฤษเป็นภาษานานาชาติ. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.*

นัท กุลวานิช และ อัครินทร์ ไพบูรณ์พานิช. (2561). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของการใช้เกมกระดาน “Sue-hirokarī Sukoroko” ในการสอนการแจกแจงแบบทวินาม. *วารสารวิทยาศาสตร์ มข*, 46(3), 572-584.

ปริศนา ศรีภูวงษ์. (2563). *การใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสำรวจความพึงพอใจต่อการเล่นเกม Timeline ในรายวิชาเรื่องประวัติศาสตร์ศิลป์ตะวันตกของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 สายการเรียน อังกฤษ-ศิลปะ ปีการศึกษา 2562*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2563, จาก: <http://www.wattana.ac.th/vichakan/research/62/secondary/secondary-Art5.pdf>

พยุพล สุทธิโทธน และ พัชราภรณ์ อินทะนาค. (2559). ผลการใช้ Game-based Learning ในการบูรณาการกับทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ชั้นปีที่ 1. *วารสารมนุษยศาสตร์สาร*, 14(1), 93-103.

พิมพ์ภรณ์ กลั่นกลิ่น และ สุติมา สุขเลิศตระกูล. (2553). *ทฤษฎีเกี่ยวกับการเจริญเติบโตและพัฒนาการของเด็ก*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2563, จาก: <https://cmnb.site/growth-and-development/>

ชวลักษณ์ นาคสวัสดิ์ และคณะ. (2559). เกมการเลือกเครื่องมือที่ถูกต้อง. *ThaiSim Journal: Learning Development*, 1(1), 182-204.

ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2560). *จิตวิทยาและวิทยาการการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

อัจฉราพรรณ โพธิ์คู่. (2559). ผลการสอน โดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาการจัดการหลักสูตรและการเรียนรู้, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

Viray, J. (2016). Engaging students through board games: Measuring its effectiveness on academic performance. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 6(10), 5-7.

Yoon, B., Rodriguez, L., Faselis, C. J., & Liappis, A. P. (2014). Using a board game to reinforce learning. *The Journal of Continuing Education in Nursing*, 45(3), 110-111.

**การบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเวชกรรมแผนไทย**  
**AN INTEGRATED ACADEMIC SERVICE WITH TEACHING AND**  
**LEARNING OF THE THAI TRADITIONAL MEDICINE**

**ลัดดาวัลย์ ชูทอง**

**วิทยาลัยการแพทย์แผนไทย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี**

**E-mail: laddawan\_c@rmutt.ac.th**

**ยามีละ ดอแม**

**วิทยาลัยการแพทย์แผนไทย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี**

**E-mail: yamila\_d@rmutt.ac.th**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเวชกรรมแผนไทย และศึกษาความพึงพอใจของประชาชนที่เข้าร่วมโครงการการบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเวชกรรมแผนไทย โดยนำกระบวนการ PDCA มาประยุกต์ใช้ในกระบวนการวิจัย กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาหลักสูตรการแพทย์แผนไทยประยุกต์ ชั้นปีที่ 2 จำนวน 46 คน และประชาชนที่เข้าร่วมโครงการบริการวิชาการ จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในวิจัยครั้งนี้คือ แบบสอบถามประมาณค่า 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษา พบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเวชกรรมแผนไทย ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.75$ , S.D. = 0.45) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งด้านความรู้ประสบการณ์ ( $\bar{X} = 4.75$ , S.D. = 0.44) และด้านประโยชน์ ( $\bar{X} = 4.75$ , S.D. = 0.46)

ความพึงพอใจของประชาชนที่เข้าร่วมโครงการการบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเวชกรรมแผนไทย ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.49$ , S.D. = 0.63) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านกระบวนการ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{X} = 4.63$ , S.D. = 0.47) หากพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทุกข้ออยู่ในระดับมากที่สุด โดยที่ความเหมาะสมของกิจกรรมในโครงการ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{X} = 4.73$ , S.D. = 0.44)

**คำสำคัญ:** บูรณาการ, บริการวิชาการ, การเรียนการสอน

## ABSTRACT

This study aims to study students' satisfaction with learning activities and to study the satisfaction of the people participating in the integrated academic service with teaching and learning of the Thai traditional medicine. PDCA processes are applied to the research process. Data were collected from the population of 46 students in applied Thai traditional medicine course, 2nd year and 30 people who joined in academic service. The instrument was used in data collection was a 5 point rating scale questionnaire. Statistics were used in data analysis were frequency, percentage, mean, and standard deviation.

Findings of the study, students' satisfaction with learning activities about integrating academic services of the Thai traditional medicine. Overall, it was at the highest level ( $\bar{X} = 4.75$ , S.D. = 0.45). When considering the individual, it was found that all aspects were at the highest level. Knowledge and experience ( $\bar{X} = 4.75$ , S.D. = 0.44) and benefits. ( $\bar{X} = 4.73$ , S.D. = 0.44).

The satisfaction of the people participating in the integrated academic service with teaching and learning of the Thai traditional medicine. Overall, it was very high ( $\bar{X} = 4.49$ , S.D. = 0.63). When considering the individual, it was found that the process has the highest average ( $\bar{X} = 4.63$ , S.D. = 0.47). If considered on a case-by-case basis, It found that all the most advanced and the appropriateness of the activities in the project. has the highest average ( $\bar{X} = 4.73$ , S.D. = 0.44)

**Keywords:** integrated, academic service, teaching and learning

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

จากแผนพัฒนามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ตามแผนยุทธศาสตร์การพัฒนามหาวิทยาลัย 20 ปี ระยะที่ 1 (พ.ศ.2561-2564) ได้กำหนดประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4 การพัฒนางานบริการวิชาการเพื่อตอบสนองคุณภาพชีวิตที่ยั่งยืนของชุมชนและเศรษฐกิจเมืองใหม่ และจากประเด็นยุทธศาสตร์ดังกล่าว ได้กำหนดเป้าประสงค์ให้งานบริการวิชาการสามารถขับเคลื่อนและตอบสนองต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตตามความต้องการของสังคมอย่างมีส่วนร่วม และกำหนดกลยุทธ์ในการพัฒนาพื้นที่ (Area based) ให้ยั่งยืนด้วย Social Engagement และ Smart City (กองน โบบายและแผน, 2560)

มหาวิทยาลัยเป็นแหล่งรวมทรัพยากรบุคคลของชาติและองค์ความรู้ทุกสาขาทั้งในด้านวิทยาศาสตร์ สุขภาพ วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ โดยมีการดำเนินงานตามพันธกิจหลัก 4 ด้าน คือ ด้านการเรียนการสอน ด้านการวิจัย ด้านการบริการวิชาการแก่ชุมชนและสังคม และด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้ให้ความสำคัญต่อการบริการวิชาการแก่ชุมชนและสังคมอย่างมาก เนื่องจากเป็นภารกิจหลักอย่างหนึ่งของมหาวิทยาลัยฯ โดยมีระบบและกลไกในการบริการทางวิชาการแก่สังคมอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งมีการจัดตั้งในการนำความรู้และประสบการณ์ในการเรียนการสอน ไปเผยแพร่ในรูปแบบของการให้บริการแก่ชุมชนโดยตรง มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการยกระดับคุณภาพชีวิตของหมู่บ้าน ชุมชน ให้มีความยั่งยืน โดยการถ่ายทอดนวัตกรรมและเทคโนโลยีแบบบูรณาการอย่างมีส่วนร่วม เพื่อแก้ปัญหา และผลกระทบของหมู่บ้าน ชุมชนอย่างเข้มแข็งและยั่งยืน ซึ่งทางมหาวิทยาลัยฯ ดำเนินการบริการวิชาการแก่สังคมแบบมีส่วนร่วม โดยมีการบูรณาการองค์ความรู้ของคณะ 11 คณะ 1 วิทยาลัย ร่วมกับผู้นำชุมชน ชุมชน

เครือข่ายฯ หน่วยงานภาครัฐและเอกชนในการถ่ายทอดคน วัฒนธรรมและเทคโนโลยี เพื่อแก้ปัญหาและผลกระทบของหมู่บ้าน ชุมชน ในการนี้มหาวิทยาลัยดำเนินการกำหนดเลือกชุมชนพื้นที่เป้าหมายในการให้บริการวิชาการแก่สังคม คือ ชุมชนบึงกาสาม อ.หนองเสือ จ.ปทุมธานี (สถาบันวิจัยและพัฒนา, 2562)

วิทยาลัยการแพทย์แผนไทย ผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติมืออาชีพ (Hands-on) มีทักษะเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่มีความรู้ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา มีทักษะวิชาชีพ ทักษะสังคม (Soft skills) และประสบการณ์ในการทำงานจริง โดยการร่วมมือกับสถานประกอบการ (ฝ่ายบริหารและวางแผน วิทยาลัยการแพทย์แผนไทย, 2562) รวมทั้งบูรณาการภูมิปัญญาด้านการแพทย์แผนไทย โดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในการจัดการศึกษาและบริการวิชาการตามมาตรฐานวิชาชีพ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการดูแลสุขภาพประชาชนและผู้ป่วย (วิทยาลัยการแพทย์แผนไทย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, 2559) วิทยาลัยฯ จึงให้ความสำคัญกับการบริการวิชาการแบบมีส่วนร่วมของชุมชนและสังคม การส่งเสริมสุขภาพด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นประโยชน์แก่สังคม ซึ่งสอดคล้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัย และเพื่อเป็นการบูรณาการองค์ความรู้ ประสบการณ์วิชาชีพ ผู้วิจัยจึงพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนในรายวิชาเวชกรรมแผนไทยด้วยการบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอน ในโครงการส่งเสริมสุขภาพและสร้างคุณค่าเพิ่มจากทรัพยากรชีวภาพและภูมิปัญญาไทย ณ ชุมชนบึงกาสาม อ.หนองเสือ จ.ปทุมธานี เพื่อให้ให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการบริการวิชาการของวิทยาลัยฯ สามารถนำความรู้จากรายวิชาไปถ่ายทอดให้แก่ชุมชน ซึ่งเป็นประโยชน์ทางด้านการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเวชกรรมแผนไทยให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติจริงและยังเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์ รวมทั้งพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมโครงการบริการวิชาการให้สอดคล้องกับความต้องการของประชาชนและชุมชนต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- (1) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเวชกรรมแผนไทย
- (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของประชาชนที่เข้าร่วมโครงการการบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเวชกรรมแผนไทย

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การบูรณาการ (Integration) หมายถึง การผสมกลมกลืนของแผน กระบวนการ สารสนเทศ การจัดสรรทรัพยากรการปฏิบัติการ ผลลัพธ์ และการวิเคราะห์ เพื่อสนับสนุนเป้าประสงค์ที่สำคัญของสถาบัน (organization-wide goal) การบูรณาการที่มีประสิทธิผล เป็นมากกว่าความสอดคล้องไปในแนวทางเดียวกัน (alignment) ซึ่งการดำเนินการของแต่ละองค์ประกอบภายในระบบการจัดการผลการดำเนินการมีความเชื่อมโยงกันเป็นหนึ่งเดียวอย่างสมบูรณ์ (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน), 2554)

การบริการวิชาการแก่สังคม หมายถึง กิจกรรมหรือโครงการให้บริการแก่สังคมภายนอกสถาบันการศึกษา หรือเป็นการบริการที่จัดในสถาบันการศึกษาโดยมีบุคคลภายนอกเข้ามาใช้บริการ (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2554)



การให้บริการวิชาการ หมายถึง การที่สถานศึกษาระดับอุดมศึกษา ซึ่งอยู่ในฐานะที่เป็นที่พึ่งของชุมชน หรือสังคม เป็นแหล่งอ้างอิงทางวิชาการหรือทำหน้าที่ใดที่มีผลต่อการพัฒนาชุมชนในด้านวิชาการหรือการพัฒนา ความรู้ ตลอดจนความเข้มแข็งประเทศชาติและนานาชาติ การบริการวิชาการเป็นการบริการที่มีค่าตอบแทนและ บริการวิชาการให้เปล่า โดยมีการนำความรู้และประสบการณ์มาใช้พัฒนาหรือบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอน และการวิจัย (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน), 2554)

การบูรณาการบริการวิชาการกับการเรียนการสอน หมายถึง การนำเอาศาสตร์ของการเรียนการสอน และบริการวิชาการ ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน มาผสมผสานเข้าด้วยกันให้กลมกลืนเป็นเนื้อเดียวกัน จนมี ความสมบูรณ์ครบถ้วนในตัวเอง (ระบบบริหารยุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2563)

กึ่งกาญจน์ ทองงอก และคณะ (2560) กล่าวถึงการบูรณาการ โครงการบริการทางวิชาการกับ กระบวนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมจิตสาธารณะ โดยสถาบันการศึกษาจะต้องมีส่วนร่วมในการสร้างเสริมให้เกิด อุปนิสัยจิตสาธารณะกับนักเรียน นักศึกษา โดยการสอดแทรกเนื้อหาให้ผสมกลมกลืนไปกับการเรียนการสอน โดยการบูรณาการบริการวิชาการเข้ากับการจัดการเรียนการสอนด้วยโครงการจัดเป็นวิธีการที่ได้ผลและนิยม ใช้ กระบวนการหลักคือ 1) กำหนดโจทย์หัวข้อ โครงการบริการวิชาการสู่สังคมที่สอดคล้องกับเนื้อหาในรายวิชา 2) วางแผนสำหรับการดำเนินงานเพื่อการแก้ปัญหา 3) ลงมือปฏิบัติโครงการบริการวิชาการตามที่วางแผนไว้ 4) สรุปวิเคราะห์ผลของการดำเนินโครงการบริการ

กมลรัตน์ เทอร์เนอร์ และคณะ (2553) ศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับ นักศึกษาพยาบาล โดยบูรณาการกับ โครงการบริการวิชาการที่จัดให้กับชาวต่างชาติของโรงเรียนสอนภาษา Bangkok Baptist Learning Center (BBLC) ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนเพื่อเปิด โอกาสให้นักศึกษาได้ฝึกใช้ ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง พบว่าการจัดการเรียนการสอนแบบโครงการในวิชาภาษาอังกฤษ โดยบูรณาการ กับ โครงการบริการวิชาการ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของผู้เรียน โดยรวมอยู่ในระดับที่ดีมีสมรรถนะ การใช้ภาษาอังกฤษดีขึ้น และนักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนในระดับมาก

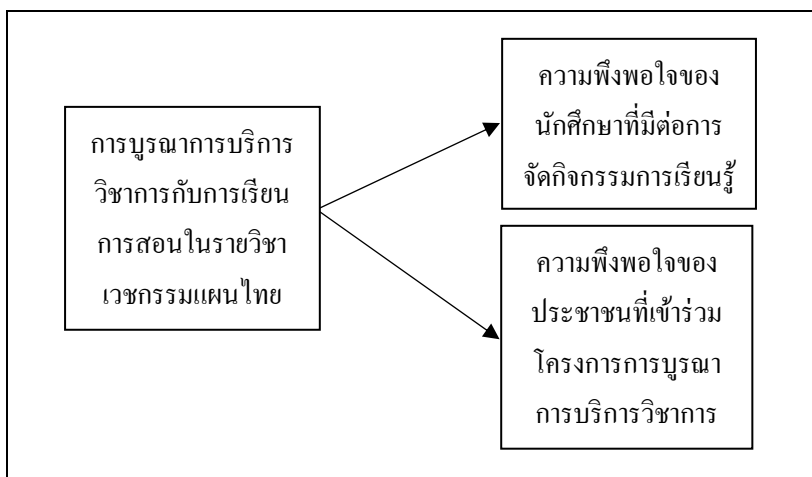
คมสันท์ ขจรปัญญาไพศาล (2556) ศึกษาผลและความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดย การบูรณาการการวิจัย และการบริการวิชาการแก่สังคม ในรายวิชาการพัฒนาความเป็นครูวิชาชีพ คณะศิลปศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี พบว่า 1) เกิดการพัฒนาโครงการสอนรายวิชาการพัฒนาความเป็น ครูวิชาชีพ โดยได้บรรจุกิจกรรมการบริการวิชาการแก่สังคม ใช้กลยุทธ์การบริการวิชาการแก่สังคมเป็นฐาน การเรียนรู้ ประกอบด้วย PDCA 2) นักศึกษาเกิดกระบวนการเรียนรู้ในทักษะความเป็นครูจากประสบการณ์จริง จากบริการวิชาการแก่สังคม 3) ความพึงพอใจของนักศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรมการ ในรายวิชา พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

สมจินดา ชมพูนุท และวรรณเพ็ญ อินทร์แก้ว (2560) ศึกษาการบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการ เรียนการสอนวิชาปฏิบัติการพยาบาลเลือกสรร สาขาการพยาบาลอนามัยชุมชน พบว่า 1) ภายหลังเข้าร่วม โครงการสมรรถนะการปฏิบัติการพยาบาล ทุกสมรรถนะมีค่าเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.58 สำหรับทัศนคติการให้บริการสุขภาพและการปฏิบัติงานในชุมชนโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.29 2) คะแนนเฉลี่ยสมรรถนะการปฏิบัติการพยาบาลหลังการเข้าร่วม โครงการบริการวิชาการกับ การเรียนการสอนมากกว่าก่อนเข้าร่วมโครงการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < .01$ ) ทั้งสมรรถนะรายด้านและ โดยรวม และ 3) คะแนนเฉลี่ยทัศนคติการให้บริการสุขภาพและการปฏิบัติงานในชุมชนหลังการเข้าร่วมโครงการ บริการวิชาการกับการเรียนการสอนมากกว่าก่อนเข้าร่วมโครงการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < .001$ )

ศิริอมร กาวิระ (2559) ศึกษาการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุด้วยการบูรณาการการเรียนการสอนกับการบริการวิชาการและงานวิจัย : กรณีศึกษากลุ่มผู้สูงอายุ บ้านต้นจิว หมู่ที่ 2 ตำบลสันผักหวาน อำเภอบางคนที จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า 1) กระบวนการบูรณาการการเรียนการสอนรายวิชาสัมมนา หัวข้อการประกอบการเข้ากับการบริการวิชาการและการวิจัย เป็นกระบวนการที่ใช้วงจรคุณภาพ (PDCA) 2) ผลของการบริการวิชาการและงานวิจัยในรายวิชาสัมมนาหัวข้อการประกอบการ พบว่า กลุ่มผู้สูงอายุมีความพึงพอใจในภาพรวมต่อการจัดโครงการบริการวิชาการทุกครั้งในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายการพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดทุกรายการ โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยมากเป็นอันดับแรก คือ สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้จริง รองลงมา คือ โครงการกิจกรรมตรงตามความต้องการและความคาดหวังของกลุ่มผู้สูงอายุและได้รับความรู้ ทักษะและประสบการณ์ใหม่จากโครงการและกิจกรรม

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัยนี้มาจากแนวคิดของการบูรณาการบริการวิชาการกับการเรียนการสอน เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริงและยังเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์ และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของประชาชนที่เข้าร่วม โครงการการบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอน ทำให้ประชาชนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการดูแลสุขภาพของตนเองได้ ดังนั้นจึงสรุปเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยดังภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

(1) ศึกษากระบวนการบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา เวชกรรมแผนไทย และกระบวนการ Plan (การวางแผน) DO (การปฏิบัติ) Check (การตรวจสอบ) และ Act (การปรับปรุง)

(2) วิทยาลัยฯ สํารวจความต้องการของชุมชนบึงกาสาม อ.หนองเสือ จ.ปทุมธานี พบว่า ประชาชนส่วนใหญ่มีอาชีพเกษตรกร และมีปัญหาสุขภาพเกี่ยวกับกลุ่มอาการปวดกล้ามเนื้อ

(3) วิทยาลัยฯ จัดทำแผนโครงการบริการวิชาการตรงตามความต้องการของชุมชน

(4) อาจารย์ผู้สอนกำหนดรายวิชาเพื่อบูรณาการกับบริการวิชาการ โดยเลือกวิชาเวชกรรมแผนไทย และระบุกิจกรรมการบูรณาการบริการวิชาการกับการเรียนการสอน ดังนี้

- มอบหมายให้นักศึกษาสอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมโครงการ การตรวจสัญญาณชีพ ตรวจร่างกาย และวิเคราะห์ธาตุเจ้าเรือน เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์การเจ็บป่วยและให้คำแนะนำ

- มอบหมายให้นักศึกษาถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เข้าร่วมโครงการเกี่ยวกับชาสมุนไพรตามธาตุเจ้าเรือน

- มอบหมายให้นักศึกษาถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เข้าร่วมโครงการเกี่ยวกับการอบสมุนไพรเพื่อสุขภาพ

(5) ดำเนินโครงการ โดยให้นักศึกษาลงพื้นที่เป้าหมาย ณ ชุมชนบึงกาสาม อ.หนองเสือ จ.ปทุมธานี เพื่อถ่ายทอดความรู้ให้แก่ชุมชน

(6) อาจารย์ผู้สอนประเมินผล และสรุปผลการดำเนินงาน โครงการ โดยอาจารย์สังเกตพฤติกรรม และประเมินผลการเรียนรู้จากผลงานของนักศึกษา

#### 4.2 ประชากรและตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมาย ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

- ประชาชนที่เข้าร่วมโครงการส่งเสริมสุขภาพและสร้างคุณค่าเพิ่มจากทรัพยากรชีวภาพและภูมิปัญญาไทย ณ ชุมชนบึงกาสาม อ.หนองเสือ จ.ปทุมธานี จำนวน 30 คน ที่มีความสนใจในการดูแลสุขภาพและการพัฒนาผลิตภัณฑ์สมุนไพร โดยใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบลูกโซ่ (Snowball Sampling)

- นักศึกษาหลักสูตรการแพทย์แผนไทยประยุกต์ ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 วิทยาลัยการแพทย์แผนไทย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 46 คน ที่ลงทะเบียนในรายวิชาเวชกรรมแผนไทย

#### 4.3 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นแบบมาตรวัดประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

2. แบบสอบถามความพึงพอใจของประชาชนที่เข้าร่วมโครงการการบูรณาการบริการวิชาการ เป็นแบบมาตรวัดประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

การหาคุณภาพของเครื่องมือ มีดังนี้

การบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเวชกรรมแผนไทย ได้ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญด้านการแพทย์แผนไทย ด้านสถิติ และด้านศึกษาศาสตร์ จำนวน 3 ท่าน โดยมีการแก้ไขตามข้อเสนอแนะก่อนนำไปใช้

#### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

เมื่อเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรมโครงการบริการวิชาการ ผู้วิจัยให้คำชี้แจงกับกลุ่มเป้าหมายทั้ง 2 กลุ่ม เกี่ยวกับการประเมินความพึงพอใจของการจัดกิจกรรมการบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเวชกรรมแผนไทย โดยแจกแบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย จากนั้นจึงเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม และนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ สรุปผลต่อไป

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

### 5. ผลการวิจัย

การบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเวชกรรมแผนไทย เป็นกระบวนการ PDCA คือ Plan (การวางแผน) DO (การปฏิบัติ) Check (การตรวจสอบ) และ Act (การปรับปรุง) ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

#### นักศึกษาหลักสูตรการแพทย์แผนไทยประยุกต์ ชั้นปีที่ 2

ข้อมูลทั่วไป พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 86.96 และเพศชาย จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 13.04

ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเวชกรรมแผนไทย ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.75, S.D. = 0.45$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านความรู้และประสบการณ์ อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.75, S.D. = 0.44$ ) หากจำแนกเป็นรายข้อ พบว่า ทุกข้ออยู่ในระดับมากที่สุด โดยที่กิจกรรมมีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียนมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{X} = 4.80, S.D. = 0.40$ ) ส่วนด้านประโยชน์ อยู่ในระดับมากที่สุดเช่นเดียวกัน ( $\bar{X} = 4.75, S.D. = 0.46$ ) หากจำแนกเป็นรายข้อ พบว่า ทุกข้ออยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งการร่วมกิจกรรมช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นขั้นตอน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{X} = 4.85, S.D. = 0.36$ ) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอน

ข้อที่	ข้อความถาม	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
<b>ด้านความรู้และประสบการณ์</b>				
1	กิจกรรมมีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน	4.80	0.40	มากที่สุด
2	การร่วมกิจกรรมทำให้มีความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่เรียนมากขึ้น	4.65	0.53	มากที่สุด
3	ได้รับประสบการณ์ตรงหรือ ได้เรียนรู้วิถีชีวิตของผู้คนจากกรณีตัวอย่าง/การลงพื้นที่ดำเนินการร่วมกับอาจารย์	4.76	0.43	มากที่สุด
4	ได้รับความรู้และประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์นอกเหนือจากตำราและการเรียนในชั้นเรียน	4.78	0.42	มากที่สุด
<b>รวม</b>		4.75	0.44	มากที่สุด
<b>ด้านประโยชน์</b>				
1	สามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปปรับใช้	4.65	0.48	มากที่สุด
2	การร่วมกิจกรรมทำให้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น	4.74	0.53	มากที่สุด
3	การร่วมกิจกรรมช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นขั้นตอน	4.85	0.36	มากที่สุด
<b>รวม</b>		4.75	0.46	มากที่สุด
<b>โดยรวม</b>		4.75	0.45	มากที่สุด

### ประชาชนที่เข้าร่วมโครงการบริการวิชาการ

พบว่า ประชาชนที่เข้าร่วมโครงการฯ ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 73.33 มีอายุเฉลี่ย 41-50 ปี และ 51-60 ปี มีวุฒิการศึกษาระดับประถมศึกษาโดยเฉลี่ย จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 43.33 และส่วนใหญ่มีอาชีพเกษตรกร จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33

ความพึงพอใจของประชาชนที่เข้าร่วมโครงการการบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาวิศวกรรมแผนไทย ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.49$ , S.D. = 0.63) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านกระบวนการ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{X} = 4.63$ , S.D. = 0.47) หากพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทุกข้ออยู่ในระดับมากที่สุด โดยที่ความเหมาะสมของกิจกรรมในโครงการ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{X} = 4.73$ , S.D. = 0.44) ในด้านคุณภาพ พบว่า ทุกข้ออยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งความเหมาะสมของสถานที่ในการจัดโครงการ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{X} = 4.63$ , S.D. = 0.49) และด้านประโยชน์ พบว่า ประชาชนมีความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมโครงการ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{X} = 4.73$ , S.D. = 0.55) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของประชาชนที่เข้าร่วมโครงการการบูรณาการบริการวิชาการ

ข้อที่	ข้อคำถาม	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
<b>ด้านกระบวนการ</b>				
1	กระบวนการการให้บริการ/การจัดกิจกรรมโครงการ	4.53	0.51	มากที่สุด
2	ความเหมาะสมของกิจกรรมในโครงการ	4.73	0.44	มากที่สุด
<b>รวม</b>		4.63	0.47	มากที่สุด
<b>ด้านคุณภาพ</b>				
1	วิทยากรมีความสามารถในการบรรยาย ให้คำแนะนำและตอบคำถาม	4.43	1.00	มากที่สุด
2	ความเหมาะสมของเวลาในการจัดโครงการ	4.40	0.60	มากที่สุด
3	ความเหมาะสมของสถานที่ในการจัดโครงการ	4.63	0.49	มากที่สุด
<b>รวม</b>		4.48	0.69	มาก
<b>ด้านประโยชน์</b>				
1	หัวข้อและเนื้อหาที่บรรยายตรงกับความต้องการ	4.70	0.47	มากที่สุด
2	ความรู้ความเข้าใจต่อเนื้อหาที่บรรยาย ก่อนเข้ารับการอบรม	3.23	1.21	ปานกลาง
3	ความรู้ความเข้าใจต่อเนื้อหาที่บรรยาย หลังเข้ารับการอบรม	4.50	0.95	มากที่สุด
4	ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมโครงการ	4.73	0.55	มากที่สุด
5	สามารถนำความรู้จากการอบรมไปใช้ประโยชน์ได้มากน้อยเพียงใด	4.70	0.47	มากที่สุด
<b>รวม</b>		4.37	0.73	มาก
<b>โดยรวม</b>		4.49	0.63	มาก

## 6. อภิปรายผล

การบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเวชกรรมแผนไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอน และศึกษาความพึงพอใจของประชาชนที่เข้าร่วมโครงการการบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอน จากวัตถุประสงค์ พบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเวชกรรมแผนไทย ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด อาจเป็นเพราะว่าการบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอนเป็นประโยชน์กับนักศึกษาและทำให้นักศึกษาได้รับความรู้และประสบการณ์จริง สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ คมสันท์ จรรย์ปัญญาไพศาล (2556) ศึกษาผลและความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการบูรณาการการวิจัย และการบริการวิชาการแก่สังคม ในรายวิชาการพัฒนาความเป็นครูวิชาชีพ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์ พบว่า นักศึกษาเกิดกระบวนการเรียนรู้ในทักษะความเป็นครูจากประสบการณ์จริงจากการบริการวิชาการแก่สังคม และนักศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากในการเข้าร่วมกิจกรรมการในรายวิชา นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ สมจินดา ชมพูนุท และวรรณเพ็ญ อินทร์แก้ว (2560) ศึกษาการบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอนวิชาปฏิบัติการพยาบาลเลือกสรร สาขาการพยาบาลอนามัยชุมชน พบว่า ทักษะคิดการให้บริการสุขภาพและการปฏิบัติงานในชุมชน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านประโยชน์ที่ได้รับอยู่ในระดับมากที่สุด พบว่า สามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปปรับใช้ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับ หทัยรัตน์ ชาวเอี่ยม และคณะ (2014) ได้ศึกษาทักษะการดูแลสุขภาพด้านอนามัยเจริญพันธุ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มูลนิธิวัดสระแก้ว จังหวัดอ่างทอง จากการจัดโครงการบูรณาการบริการวิชาการกับการเรียนการสอนการพยาบาลสูติศาสตร์ วิทยาลัยพยาบาลกองทัพบก พบว่า การจัดโครงการบูรณาการบริการวิชาการกับการเรียนการสอนมีประโยชน์อย่างสูงสุดที่นักเรียนพยาบาลได้นำความรู้ที่ได้ในชั้นเรียนประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง เช่นเดียวกับ เรขา อรัญวงศ์ (2553) ที่ศึกษาการบูรณาการการเรียนการสอน และการบริการวิชาการแก่สังคมในรายวิชาการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักศึกษามองเห็นประโยชน์และเกิดประสบการณ์จากการเข้าร่วมกิจกรรม

ความพึงพอใจของประชาชนที่เข้าร่วมโครงการการบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเวชกรรมแผนไทย ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านกระบวนการ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ทั้งนี้เพราะกิจกรรมและกระบวนการมีความเหมาะสมกับประชาชนกลุ่มเป้าหมาย สอดคล้องกับผลการวิจัยของกาญจนา ดงสงคราม (2560) ศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการสู่การบริการวิชาการชุมชน โดยใช้หลักการคอมพิวเตอร์เบื้องต้น มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการยอมรับแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการสู่การบริการวิชาการชุมชน พบว่า การยอมรับและนำไปใช้แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการสู่การบริการวิชาการชุมชน โดยใช้หลักการคอมพิวเตอร์เบื้องต้น โดยรวมอยู่ในระดับมาก นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Dhanit Pladomrittirong (2559) ได้ศึกษาการบูรณาการการเรียนการสอนกับการบริการวิชาการแก่ชุมชนวิชาการออกแบบเครื่องประดับด้วยภูมิปัญญาและอัตลักษณ์ไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อให้บริการวิชาการแก่สังคมที่มีการบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอนในรายวิชาออกแบบเครื่องประดับของนิสิตภาควิชาศิลปะและการออกแบบคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร ผลการวิจัยพบว่า ผู้รับบริการมีความพึงพอใจในกิจกรรมอยู่ในระดับสูง เช่นเดียวกับศิริอมร กาวีระ (2559) ศึกษาการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุด้วยการบูรณาการการเรียนการสอนกับการบริการวิชาการและงานวิจัย :

กรณีศึกษากลุ่มผู้สูงอายุบ้านต้นจิว หมู่ที่ 2 ตำบลสันผักหวาน อำเภอกงหรา จังหวัดเชียงใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการบริการวิชาการในรายวิชาสัมมนาหัวข้อการประกอบการต่อกลุ่มผู้สูงอายุ ผลของการบริการวิชาการในรายวิชาสัมมนาหัวข้อการประกอบการ พบว่า กลุ่มผู้สูงอายุมีความพึงพอใจในภาพรวมต่อการจัดโครงการบริการวิชาการในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายการพบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดทุกรายการ โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยมากเป็นอันดับแรกคือสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้จริง

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) สามารถนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเวชกรรมแผนไทยของแต่ละชั้นปี เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากสถานการณ์จริง และเพิ่มทักษะการปฏิบัติ

(2) สามารถนำไปประยุกต์ใช้ร่วมกับกิจกรรมการศึกษาดูงานที่เกี่ยวข้องกับทางด้านการแพทย์แผนไทย เพื่อกระตุ้นความสนใจต่อการเรียนการสอนในรายวิชาเวชกรรมแผนไทยเพิ่มขึ้น

(3) ทำให้ทราบถึงความต้องการของประชาชนและชุมชนในการดูแลสุขภาพด้วยศาสตร์การแพทย์แผนไทย

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรทำการศึกษาในกลุ่มตัวอย่างอื่นๆ เช่น นักศึกษาชั้นปีอื่น เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาการจัดการศึกษาและหลักสูตรรวมทั้งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนต่อไป

(2) ควรมีการดำเนินโครงการการบูรณาการการบริการวิชาการกับการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้นักศึกษาได้มีการพัฒนาตนเองมากขึ้น

## 8. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณประชาชนในชุมชนบึงกาสาม อ.หนองเสือ จ.ปทุมธานี คณะกรรมการบริการวิชาการวิทยาลัยการแพทย์แผนไทย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี และนักศึกษาหลักสูตรการแพทย์แผนไทยประยุกต์ รุ่น 19 ในการจัดกิจกรรมการบูรณาการการบริการวิชาการกับการเรียนการสอนและการทำวิจัยในครั้งนี้

## 9. เอกสารอ้างอิง

กมลรัตน์ เทอร์เนอร์ และคณะ. (2553). ผลการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาพยาบาล

โดยบูรณาการกับโครงการบริการวิชาการ. *วารสารการพยาบาลและการศึกษา*, 3(2), 28-43.

ทองนโบบายและแผน. (2560). *ยุทธศาสตร์ 20 ปี (2560-2579) และแผนพัฒนาระยะที่ 1 (2561-2564)*

*มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี (ฉบับย่อ)* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 22 ตุลาคม 2563, จาก :

[http://www.sar.rmutt.ac.th/sar60/?wpfb\\_dl=11832](http://www.sar.rmutt.ac.th/sar60/?wpfb_dl=11832)

กิ่งกาญจน์ ทองอก และคณะ. (2560). การบูรณาการโครงการบริการทางวิชาการกับกระบวนการเรียนรู้เพื่อ

ส่งเสริมจิตสาธารณะ. *วารสารวิจัยและนวัตกรรมการอาชีวศึกษา*, 1(2).

คมสันท์ จอรบัญญาไพศาล. (2556). การบูรณาการการวิจัย และการบริการวิชาการแก่สังคมในรายวิชาการพัฒนา

ความเป็นครูวิชาชีพ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี. *วารสาร*

*บัณฑิตศึกษา*, 10 (51), 1-8.

- ฝ่ายบริหารและวางแผน วิทยาลัยการแพทย์แผนไทย. (2562). *แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2562 วิทยาลัยการแพทย์แผนไทย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 26 ตุลาคม 2563, จาก : [https://www.tmc.rmutt.ac.th/?wpfb\\_dl=1155](https://www.tmc.rmutt.ac.th/?wpfb_dl=1155)
- ระบบบริหารยุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. (2563). *แนวปฏิบัติบูรณาการการวิจัย การบริการวิชาการ กับ การเรียนการสอน* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 24 ตุลาคม 2563, จาก: [http://www.kpi.msu.ac.th/upload/ag\\_tor\\_ref\\_bymst/ag\\_13\\_in\\_5.1.3.1\\_3\\_57\(2557\).pdf](http://www.kpi.msu.ac.th/upload/ag_tor_ref_bymst/ag_13_in_5.1.3.1_3_57(2557).pdf).
- วิทยาลัยการแพทย์แผนไทย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. *หลักสูตรการแพทย์แผนไทยประยุกต์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2559*.
- ศิริอมร กาวิระ. (2559). การพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุด้วยการบูรณาการการเรียนการสอน กับบริการ วิชาการและงานวิจัย กรณีศึกษา: กลุ่มผู้สูงอายุ บ้านดั้นจิว หมู่ที่ 2 ตำบลสันผักหวาน อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น*, 10(2), 209-220.
- สถาบันวิจัยและพัฒนา. (2562). *แผนแม่บทงานบริการวิชาการแก่สังคม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ระยะเวลา 4 ปี พ.ศ. 2561 – 2564 ปีงบประมาณ 2562*.
- สมจินดา ชมพูนุท และวรรณเพ็ญ อินทร์แก้ว. (2560). การบูรณาการบริการวิชาการกับการจัดการเรียนการสอน วิชาปฏิบัติการพยาบาลเลือกสรร สาขาการพยาบาลอนามัยชุมชน. *วารสารพยาบาลตำรวจ*, 9 (1), 24-36.
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2554). *คู่มือการประกันคุณภาพการศึกษาภายในสถานศึกษา ระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2553*. พิมพ์ครั้งที่ 3. ห้างหุ้นส่วนจำกัด ภาพพิมพ์.
- สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน). (2554). *คู่มือการประเมินคุณภาพ ภายนอก รอบสาม (พ.ศ.2554 - 2558) ระดับอุดมศึกษา ฉบับสถานศึกษา (ฉบับแก้ไขเพิ่มเติมพฤศจิกายน พ.ศ. 2554)*. สมุทรปราการ : ออฟเซ็ทพลัส จำกัด.



**การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เรื่อง หน่วยพื้นฐานของ  
สิ่งมีชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านดอนตะลุมพุก  
(เจริญจิตต์วิทยา) ที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์กับการสอนแบบปกติ**  
**THE COMPARISON OF ACADEMIC ACHIEVEMENT ON THE BASIC  
UNITS OF LIVING ORGANISMS UNDER SCIENCE SUBJECT AMONG  
MATHAYOMSUKSA 1 STUDENTS AT BANDONTALUMPUK  
(CHARERNJITWITHAYA) SCHOOL BETWEEN THE IMPLEMENTATION  
OF A SET OF SCIENCE LEARNING ACTIVITIES AND A CONVENTIONAL  
INSTRUCTION METHOD**

**วิไลลักษณ์ จันทร์หอม**

**นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิศวกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์**

**มหาวิทยาลัยรามคำแหง**

**E-mail: Wilailuk5230@gmail.com**

**รองศาสตราจารย์ ดร.อรนุช ลิ้มศิริ**

**อาจารย์ประจำสาขาวิศวกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์**

**มหาวิทยาลัยรามคำแหง**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนและหลังจากการเรียน เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และด้วยวิธีการสอนแบบปกติ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านดอนตะลุมพุก (เจริญจิตต์วิทยา) จำนวน 1 ห้องเรียน ได้มาโดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) โดยวิธีการจับฉลากห้องเรียน ได้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ กลุ่มทดลอง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 20 คน ใช้วิธีสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ และกลุ่มควบคุม ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 จำนวน 20 คน ใช้วิธีสอนแบบปกติ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test)

#### ผลการวิจัยพบว่า

1. การพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.13/83.58 เป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนและหลังจากการเรียน เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ และด้วยวิธีการสอนแบบปกติ พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์สูงกว่า การสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**คำสำคัญ:** ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์, หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต

#### **ABSTRACT**

The objectives of this research were 1) to develop and determine the efficiency of a set of science learning activities on the Basic Units of Living Organisms among Mathayomsuksa 1 students to achieve the 80/80 efficiency criterion, 2) to compare learning achievement of students on the Basic Units of Living Organisms between pretest and posttest periods using a set of science learning activities , 3) to compare learning achievement on the Basic Units of Living Organisms between pretest and posttest periods using a conventional instruction method, and 4) to compare students' learning achievement on the Basic Units of Living Organisms between a set of science learning activities and a conventional instruction method.

The sample of this research was Mathayomsuksa 1 students from one classroom at Bandontalumpuk (Charemnjitwithaya) School, which were obtained by using cluster random sampling through classroom drawing method. The sample was divided into an experimental group (Mathayomsuksa 1/1 students learning with a set of science learning activities) and a control group (Mathayomsuksa 1/2 students learning with a conventional instruction method). Data were analyzed using statistics, including percentage, mean, standard deviation, and t-test.

The results of this research indicated as follows:

1. The efficiency of a set of science learning activities on the Basic Units of Living Organisms among Mathayomsuksa 1 students was 81.13/83.58, which met the 80/80 efficiency criteria.
2. Learning achievement of the experimental group learning with a set of science learning activities on the Basic Units of Living Organisms at posttest period was higher than that at pretest period with a statistical significance level of .05.
3. Learning achievement of the experimental group learning with a set of science learning activities on the Basic Units of Living Organisms was higher than that of the control group learning with a conventional instruction method with a statistical significance level of .05.

**Keywords:** Academic Achievement, a set of science learning activities, Basic Units of Living Organisms

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานจะต้องสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม สภาพแวดล้อม และความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว เพื่อพัฒนา และเสริมสร้างศักยภาพคนของชาติให้สามารถเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ โดยการยกระดับคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ให้มีคุณภาพและมาตรฐานระดับสากลสอดคล้องกับประเทศไทย 4.0 และโลกในศตวรรษที่ 21 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

ในปัจจุบันวิทยาศาสตร์เข้ามามีความสำคัญในชีวิตประจำวัน เพราะวิทยาศาสตร์เกี่ยวข้องกับทุกคนในการดำรงชีวิตทั้งในเรื่องการศึกษา หรือการประกอบอาชีพ ตลอดจนเทคโนโลยี เครื่องมือเครื่องใช้ และผลผลิตต่าง ๆ ที่มนุษย์นำมาใช้เพื่ออำนวยความสะดวกในชีวิต สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นผลที่ได้จากความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ร่วมกับความคิดสร้างสรรค์อื่น ๆ ทั้งสิ้น วิทยาศาสตร์จึงมีส่วนช่วยให้มนุษย์ได้พัฒนากระบวนการคิด ให้มีความคิดเป็นเหตุเป็นผล คิดสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์ ทั้งยังมีทักษะสำคัญในการค้นคว้าหาความรู้ ใช้ความรู้และทักษะเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ รวมทั้งสามารถค้นหาข้อมูลหรือสารสนเทศ ประเมินสารสนเทศ ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดเชิงคำนวณและความรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ สื่อดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์ สามารถตัดสินใจโดยใช้ข้อมูลที่หลากหลายและมีประจักษ์พยานที่ตรวจสอบได้ วิทยาศาสตร์เป็นวัฒนธรรมของโลกสมัยใหม่ ซึ่งเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ (knowledge-based society) ดังนั้นทุกคนจึงจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาให้รู้วิทยาศาสตร์ เพื่อที่จะมีความรู้ความเข้าใจในธรรมชาติและเทคโนโลยีที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น สามารถนำความรู้ไปใช้อย่างมีเหตุผลสร้างสรรค์ และมีคุณธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, หน้า 30)

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ระดับชาติ (O-NET) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2562 ของโรงเรียนบ้านดอนตะลุมพุก (เจริญจิตต์วิทยา) ปรากฏว่าผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ระดับชาติ (O-NET) วิชาวิทยาศาสตร์ต่ำกว่าระดับประเทศ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 26.96 ซึ่งคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศอยู่ที่ร้อยละ 30.07 เมื่อมาวิเคราะห์ตามสาระการเรียนรู้ (โรงเรียนบ้านดอนตะลุมพุก, 2563, หน้า 6) พบว่าสาระที่ 1 สิ่งมีชีวิตกับกระบวนการดำรงชีวิต มาตรฐานการเรียนรู้ที่ 1.1 เข้าใจหน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ความสัมพันธ์ของโครงสร้าง และหน้าที่ของระบบต่าง ๆ ของสิ่งมีชีวิตที่ทำงานสัมพันธ์กัน มีกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ สื่อสารสิ่งที่เรียนรู้และนำความรู้ไปใช้ในการดำรงชีวิตของตนเองและดูแลสิ่งมีชีวิต อยู่ในระดับที่ต้องปรับปรุง ทั้งนี้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต 2 จัดทำแผนพัฒนาการศึกษาโดยกำหนดข้อตกลงร่วมกันกับโรงเรียนที่อยู่ในสังกัดในการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ระดับชาติ (O-NET) ต้องมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นทุกปี

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ สื่อประกอบการเรียนการสอน หรือนวัตกรรมการเรียนการสอนหลายอย่างที่ผู้สอนสร้างขึ้น เพื่อใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ ซึ่งจัดกิจกรรมไว้อย่างเป็นระบบในชุดหรือกล่องเดียวกัน ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นนั้นเป็นชุดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียน ได้มีโอกาสศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองอย่างมีระบบเป็นขั้นตอน เพื่อเป็นการเพิ่มทักษะด้านการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ และทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ได้อย่างถูกต้อง โดยครูคอยให้คำแนะนำ และให้คำปรึกษาเท่านั้น (สุวิดา ต้นสา, 2558, หน้า 33) ซึ่งสอดคล้องกับอริยาภรณ์ ขุนปัทม (2561, หน้า 19) ชุดกิจกรรม หมายถึง นวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนโดยให้มีเนื้อหาสอดคล้องกับ

สิ่งที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ ซึ่งครูผู้สอนเป็นผู้สร้างขึ้น วางแผน กำหนดเป้าหมาย วัตถุประสงค์ของ การเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียน ได้ศึกษาคว้า และปฏิบัติกิจกรรม เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ โดยครูมีหน้าที่ให้คำแนะนำเพื่อ ส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ

ด้วยเหตุผลและประโยชน์จากชุดกิจกรรม ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการจัดประสบการณ์เรียนรู้ และ เห็นความสำคัญที่จะนำชุดกิจกรรมมาใช้ในการเรียนการสอนจึงสนใจที่จะศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ ความพึงพอใจ วิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านดอนตะลุมพุก (เจริญจิตต์วิทยา) ที่เรียน โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เป็นการพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง หน่วยพื้นฐานของ สิ่งมีชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/ 80

(2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนและหลังจากการเรียนรู้ เรื่อง หน่วยพื้นฐาน ของสิ่งมีชีวิต ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

(3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ด้วยชุด กิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และด้วยวิธีการสอนแบบปกติ

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรม มีหลายชื่อที่ใช้เรียนกัน ไม่ว่าจะเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้หรือชุดการสอน (learning package, instructional package) เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาอย่างหนึ่งที่รวบรวมสื่อ กระบวนการ และกิจกรรม การเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อเป็นสื่อกลางระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนตามจุดประสงค์อย่างมี ประสิทธิภาพ องค์ประกอบของชุดกิจกรรมไว้หลายรูปแบบ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้นั้นจะต้องมีองค์ประกอบ คือ ชื่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินผล

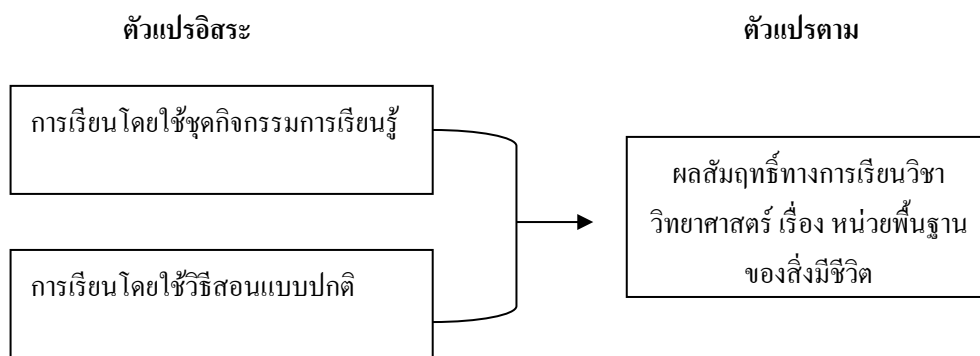
#### การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม

หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเป็นขั้นตอนที่จะพิสูจน์ว่า ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นเมื่อนำไปใช้จริงจะเกิด ประโยชน์ สามารถแก้ปัญหา ปรับปรุงหรือพัฒนา ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ คำนึงค่าตรงตามวัตถุประสงค์และ เป้าหมายที่ต้องการ หลังจากคำนวณ ค่า E1/E2 ออกมาแล้ว หากไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้จะต้องพัฒนา ปรับปรุงชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นแล้วทดลองซ้ำจนกว่าจะได้ชุดกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

#### ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถทางสมองของผู้เรียนในด้านความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ ทางวิชาการ เกิดการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรม และประสบการณ์การเรียนรู้หลังจากการเรียนรู้แล้ว สามารถวัด การเปลี่ยนแปลงได้จากคะแนนสอบหรือคะแนนจากงาน

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/ 80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการเรียนรู้ เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์สูงกว่าการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยใช้แบบแผนการทดลองที่มีกลุ่มควบคุมและที่มีการทดสอบก่อนและหลังเรียน

### 4.2 ประชากรและตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านดอนตะลุมพุก (เจริญจิตต์วิทยา) จำนวน 2 ห้องเรียน มีนักเรียน 40 คน
2. กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านดอนตะลุมพุก (เจริญจิตต์วิทยา) จำนวน 1 ห้องเรียน ได้มาโดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) โดยวิธีการจับฉลากห้องเรียน ได้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ กลุ่มทดลอง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 20 คน ใช้วิธีสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ และกลุ่มควบคุม ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 จำนวน 20 คน ใช้วิธีสอนแบบปกติ

### 4.3 เครื่องมือวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งจัดทำทั้งหมด 5 ชุด พบว่าได้ประสิทธิภาพเท่ากับ 81.13/83.58
2. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ จำนวน 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง พบว่าตรวจสอบความเหมาะสมและความถูกต้อง โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) อยู่ในระดับมากขึ้นไป ทุกแผนการจัดการเรียนรู้

3. แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง พบว่าตรวจสอบความเหมาะสมและความถูกต้อง โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) อยู่ในระดับมากขึ้นไปทุกแผนการจัดการเรียนรู้

4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.90

#### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน

2. ดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ และการสอนแบบปกติ

3. เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบตามแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

4. นำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามเกณฑ์ 80/80 โดยการหาค่า (E1/E2)

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ t – test Dependent samples

3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์กับการเรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ t – test Independent samples

### 5. ผลการวิจัย

1. การพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.13/83.58 เป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/ 80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนและหลังจากการเรียน เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนและหลังจากการเรียน เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ด้วยวิธีการสอนแบบปกติ พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ และด้วยวิธีการสอนแบบปกติ พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์สูงกว่า การสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 6. อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคอนตะลุงพุก (เจริญจิตต์วิทยา) ที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรม การเรียนรู้วิทยาศาสตร์กับการสอนแบบปกติ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ วิทยาศาสตร์ เรื่อง หน่วยพื้นฐานของ สิ่งมีชีวิต ตามกระบวนการในการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.13/83.58 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ นั่นคือนักเรียนมีผลการทำกิจกรรมในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่วางไว้ ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ได้จัด กิจกรรมให้นักเรียนเป็นผู้ศึกษาหาความรู้ และลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ ในเนื้อหาสาระ ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น โดยมีผู้วิจัยคอยให้การสนับสนุน ช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา และควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิดตลอดเวลาในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้องกับ อัจฉรา เพชรอ่อน (2553) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เรื่อง ความหลากหลายของพืชและสัตว์ ที่ส่งเสริม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัย พบว่า ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์เรื่อง ความหลากหลายของพืชและสัตว์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ 80.37/81.48 สอดคล้อง กับ ภาณุวัฒน์ เปรมปรี (2556) ได้ศึกษา การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ระบบนิเวศน้ำจืด สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประเทยวิทยาทาน จังหวัดสระบุรี พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องระบบนิเวศ น้ำจืด มีประสิทธิภาพ 82.98/80.53

2. จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักเรียนที่เรียนโดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ สูงกว่าการเรียนแบบปกติ อย่างมี นัยสำคัญที่ระดับ .05 ในภาพรวมนักเรียนที่เรียนโดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 33.30 และนักเรียนที่เรียน โดยวิธีแบบปกติมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 29.85 เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนที่เรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 13.45 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 33.30 ซึ่งสอดคล้องกับ อัจฉรา เพชรอ่อน (2553) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เรื่อง ความหลากหลายของพืชและสัตว์ ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อาระ วิทยาศาสตร์ หลังการใช้ชุดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เรื่องความหลากหลายของพืชและ สัตว์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ อรทัย น้อยญาโณ (2554) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ ด้วยชุดกิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง แรงและการเคลื่อนที่ วิชา วิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วย ชุดกิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง แรงและการเคลื่อนที่ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีคะแนน เฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 8 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.31 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 17.14 ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน 1.35 สอดคล้องกับ มงคล ทะนันไชสง (2556) ได้ศึกษา การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การดำรงชีวิตของพืช โดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง

การดำรงชีวิตของพืช โดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) การจัดกิจกรรมด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในกระบวนการทดลอง ที่ลงมือปฏิบัติจริงในแต่ละขั้นตอนอาจใช้เวลาที่แตกต่างกันของแต่ละกลุ่ม ในบางกลุ่มอาจมีการยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม หรือให้นักเรียนบางกลุ่มที่ไม่เสร็จมาทำกิจกรรมนอกเวลาครูผู้สอนต้องดูแลอย่างใกล้ชิด

(2) ครูควรจัดหาวัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เพียงพอแก่นักเรียนทุกกลุ่ม และเตรียมวัสดุอุปกรณ์สำรองในกรณีมีวัสดุอุปกรณ์ชำรุดเสียหาย

(3) การจัดกิจกรรมครูผู้สอนจะต้องกระตุ้นความสนใจนักเรียนเพื่อให้การสอนเป็นไปตามกิจกรรมที่กำหนดไว้ พร้อมทั้งกระตุ้นนักเรียนที่เก่งช่วยเหลือเพื่อนภายในกลุ่มของตนเอง

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรมีการศึกษาพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ที่หลากหลาย

(2) ควรมีการศึกษาออกแบบนวัตกรรมที่ส่งเสริมทักษะในด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน

## 8. กิตติกรรมประกาศ

ขอกราบขอบพระคุณท่านผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์สละเวลาในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แผนการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งให้คำแนะนำ เพิ่มเติมที่เป็นประโยชน์ในการทำสารนิพนธ์ฉบับนี้ ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ ผู้บริหาร คณะครูและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนบ้านดอนตะลุมพุก (เจริญจิตต์วิทยา) ที่ช่วยเหลือให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกในการทดลองอย่างดียิ่ง

ขอกราบของพระคุณ คุณครอบครัวและเพื่อน ๆ ที่เป็นกำลังใจให้ความช่วยเหลือให้ฟันฝ่าอุปสรรคต่าง ๆ รวมถึงการสนับสนุนผู้วิจัยในการทำสารนิพนธ์ฉบับนี้ให้สำเร็จด้วยดี

## 9. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *ตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์*

(ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.

กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และ*

*สาระภูมิศาสตร์ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)*

*ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุม*

*สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.*



- ภาณุวัฒน์ เปรมปรี. (2556). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องระบบนิเวศน้ำจืด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประเทยวิทยาทาน จังหวัดสระบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- มงคล ทะนันไชสง. (2556). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการดำรงชีวิตของพืชโดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
- โรงเรียนบ้านดอนตะลุงพุก. (2563). ข้อมูลผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ระดับชาติ (O-NET) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2562. นนทบุรี.
- สุวิชา สันสา. (2558). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์และจิตวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อรทัย น้อยญาโณ. (2554). พัฒนาการเรียนรู้จัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เรื่อง แรงและการเคลื่อนที่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. กรุงเทพมหานคร: โรงเรียนอัสสัมชัญแผนกประถม กรุงเทพมหานคร.
- อริยาภรณ์ ขุนปักษ์. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมวิชาวิทยาศาสตร์โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- อัจฉรา เพชรอ่อน. (2553). การพัฒนาชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เรื่อง ความหลากหลายของพืชและสัตว์ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. การศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง ปริญญาการศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร.

การศึกษาผลการเรียนรู้การออกแบบอินโฟกราฟฟิคของนักเรียน  
โดยใช้โครงการเป็นฐาน

THE STUDY OF STUDENT LEARNING OUTCOMES IN STUDENT  
INFOGRAPHIC DESIGN USING PROJECT BASED LEARNING

สถาพร สาดเล่น

ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน

คณะสหวิทยาการเทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail : 5741120015@dru.ac.th

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์จำนวน 2 ข้อ ได้แก่ 1) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ออกแบบอินโฟกราฟฟิค ของนักเรียน โดยใช้โครงการเป็นฐาน 2) เพื่อประเมินผลการเรียนรู้การพัฒนาการเรียนรู้ออกแบบ อินโฟกราฟฟิค ของนักเรียน โดยใช้โครงการเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่เลือกใช้คือนักเรียนในชุมชนแพรรษา เครื่องมือวิจัย คือ แอปพลิเคชัน แคนวา การวิเคราะห์ข้อมูลใช้แบบประเมินรูบิคสกอล์

จากผลการพัฒนาการเรียนรู้ออกแบบ อินโฟกราฟฟิค ของนักเรียนโดยใช้โครงการเป็นฐานพบว่านักเรียน จำนวน 16 คนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ออกแบบอินโฟกราฟฟิค โดยใช้โครงการเป็นฐาน นักเรียนสามารถออกแบบอินโฟกราฟฟิค โดยใช้ แอปพลิเคชัน แคนวา ได้จริงป้ายประชาสัมพันธ์มีความสวยงาม สีสดใสดึงดูด น่าดึงดูด และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เพราะเนื่องจากการจัดการเรียนรู้ ออกแบบอินโฟกราฟฟิค โดยใช้โครงการเป็นฐานเป็นกระบวนการ ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ทักษะ สร้างสภาพแวดล้อมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่แปลกใหม่ น่าสนใจ และทำให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากเห็นอยากทดสอบ ทดลองและปฏิบัติ รวมถึงส่งเสริมการมีกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้เรียนภายในกลุ่ม

**คำสำคัญ:** การเรียนรู้ในการออกแบบอินโฟกราฟฟิค , โครงการเป็นฐาน , การเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐาน

**ABSTRACT**

This research consists of 2 items: 1) to develop design learning activities. Infos dance of students using the work thickness as a base 2) to study learning outcomes, development of learning activities, design student infos by using the project as a foundation, which are chosen by students in the research education community. Is a data analysis canvas application used by Rubiksgol.

As a result of the development of learning activities, design the infographic of students using the project as a base. It was found that 16 students who participated in an infographic design learning activity. By using the project as a base, students can actually design infographics using the canvas application. Billboards are beautiful, colorful, eye-catching, attractive and creative. Because because of the learning management, infographic design

by using the project as the base as a process It helps people learn by themselves. Fostering creativity, skills, creating new and interesting learning environments and experiences that make the learner curious to test. Experiment and practice Including promoting joint activities among students within the group

**Keywords:** Learning to design infographics, project Base, Project-based learning

## 1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เทศบาลเมืองแพรกษาตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกของจังหวัดสมุทรปราการห่างจากที่ว่าการอำเภอเมืองสมุทรปราการ 6 กิโลเมตร มีพื้นที่ทั้งหมด ประมาณ 20 ตารางกิโลเมตร หรือประมาณ 12.586 ตารางกิโลเมตร หรือประมาณ 7,866 ไร่ เทศบาลเมืองแพรกษาเดิมเป็นพื้นที่ส่วนหนึ่งของตำบลบางเมือง ต่อมาปี พ.ศ.2472 ได้มีการแยกพื้นที่บางส่วนออกจากตำบลบางเมือง จัดตั้งเป็นตำบลใหม่ เรียกว่า ตำบลแพรกษา สาเหตุเพราะพื้นที่นี้แต่เดิมมีคนชื่อตาสาได้มาบุกเบิกทำมาหากินเป็นคนแรก จึงเรียกพื้นที่แถบนี้ว่า แพรกตาสา ต่อมาปี 2480 จึงได้เปลี่ยนชื่อมาเป็นตำบลแพรกษาและใช้มาจนถึงปัจจุบันนี้

การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) หมายถึง การเรียนรู้ที่จัดประสบการณ์ในการปฏิบัติงานให้แก่ผู้เรียนเหมือนกับการทำงานในชีวิตจริงอย่างมีระบบ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ตรง ได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา วิธีการหาความรู้ความจริงอย่างมีเหตุผล ได้ทำการทดลอง ได้พิสูจน์สิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง รู้จักการวางแผนการทำงาน ฝึกการเป็นผู้นำ ผู้ตาม ตลอดจนได้พัฒนากระบวนการคิด โดยเฉพาะการคิดขั้นสูง และการประเมินตนเอง โดยมีครูเป็นผู้กระตุ้นเพื่อนำความสนใจที่เกิดจากตัวผู้เรียนมาใช้ในการทำกิจกรรมค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวเอง นำไปสู่การเพิ่มความรู้ที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ การฟัง และการสังเกตจากผู้รู้ โดยผู้เรียนมีการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม ที่จะนำมาสู่การสรุปความรู้ใหม่ มีการเขียนกระบวนการจัดทำโครงงาน และได้ผลการจัดกิจกรรมเป็นผลงานแบบรูปธรรม (คุชฎี โยเหลาและคณะ, 2557: 19-20)

นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ยังเน้นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ชีวิตขณะที่เรียน ได้พัฒนาทักษะต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับหลักพัฒนาการตามลำดับขั้นความรู้ ความคิดของบลูม ทั้ง 6 ขั้น คือ ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การประยุกต์ใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินค่า และการคิดสร้างสรรค์ การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ถือได้ว่าเป็น การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เนื่องจากผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะต่างๆด้วยตนเองทุกขั้นตอน โดยมีครูเป็นผู้ให้ การส่งเสริม สนับสนุน ซึ่งตรงกับหัวข้อวิจัยที่ได้ใช้ อินโฟกราฟิกในการสร้างชิ้นงานช่วยเหลือชุมชน โดยใช้ Project Based เข้ามาช่วยในการเรียนการสอน (คุชฎี โยเหลาและคณะ, 2557: 19-20)

ผู้วิจัยจึงได้เสนอโครงงานวิจัยการศึกษาผลการเรียนรู้แบบอินโฟกราฟิกของนักเรียน โดยใช้โครงงานเป็นฐาน โดยให้เยาวชนได้มีส่วนร่วม ด้วยการให้ผู้เรียนฝึกการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อชุมชน โดยเฉพาะ การใช้เทคโนโลยีเพื่อออกแบบอินโฟกราฟิก และเป็นแผนในการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมในชุมชน และเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงการทำอินโฟกราฟิกได้ดียิ่งขึ้น และ ผู้สอนได้ทำการประเมินผลการเรียนรู้ การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ อินโฟกราฟิก โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ได้ผลตอบรับเป็นที่น่าสนใจ

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ อินโฟกราฟฟิก ของนักเรียน โดยใช้โครงงานเป็นฐาน
2. เพื่อประเมินผลการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ อินโฟกราฟฟิก ของนักเรียน โดยใช้โครงงานเป็นฐาน

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2543 อ้างถึงใน วัฒนา มังคสมัน, 2551) ได้ให้ความหมายของการสอนแบบโครงงานไว้ว่าเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เลือกและสร้างกระบวนการเรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างลุ่มลึกด้วยตนเองโดยใช้วิธีการและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายและสามารถนำผลการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตได้

ลัดดา ภูเกียรติ (2544 อ้างถึงใน อังคณา ตุงคะสมิต, 2559) ได้สรุปความหมายของโครงงานไว้ว่าโครงงานเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เกิดจากความสนใจใคร่รู้ของผู้เรียนที่ต้องการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือหลาย ๆ สิ่ง ที่สงสัยและอยากรู้คำตอบให้ลึกซึ้งชัดเจนหรือต้องการเรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ ให้มากขึ้นกว่าเดิมโดยใช้ทักษะกระบวนการที่มีวิธีการศึกษาอย่างเป็นระบบและมีขั้นตอนต่อเนื่องมีการวางแผนในการศึกษาอย่างละเอียดแล้วลงมือปฏิบัติตามแผนงานที่วางไว้จนได้ข้อสรุปหรือผลการศึกษาหรือคำตอบที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนั้น ๆ และมีการนำเสนอเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ หรืออาจกล่าวได้อีกนัยหนึ่งว่า โครงงานเป็นรูปแบบหนึ่งของการทำวิจัยโดยเด็ก ๆ เพราะได้ค้นหาคำตอบด้วยตนเองจากประเด็นปัญหาที่กำหนดขึ้นร่วมกันมีการตั้งสมมติฐานเพื่อไปหาคำตอบ และนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ ที่ทำให้เข้าใจง่ายและเป็นระบบ

บุญเลี้ยง ทุมทอง (2548) ได้ให้ความหมายของโครงงานไว้ว่า เป็นการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่ต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ได้ปฏิบัติจริงในการศึกษา สืบค้น ทดลอง ค้นคว้า และประดิษฐ์ด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นที่ปรึกษาอย่างใกล้ชิด

วัฒนา มังคสมัน (2551) ซึ่งใช้คำว่า “โครงการ” ได้สรุปความหมายของรูปแบบการสอนแบบโครงการว่าเป็นการจัดประสบการณ์ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ศึกษาเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างลุ่มลึก โดยเรื่องที่เรียนและประเด็นปัญหาที่ศึกษามาจากความสนใจของเด็กเอง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมุ่งให้เด็กมีประสบการณ์ตรงกับเรื่องที่ศึกษานั้น โดยการเปิดโอกาสให้เด็กได้สังเกตอย่างใกล้ชิดจากแหล่งความรู้เบื้องต้น อาจใช้ระยะเวลาที่ยาวนานอย่างเพียงพอตามความสนใจของเด็ก เพื่อที่จะให้เด็กได้ค้นพบคำตอบและคลี่คลายความสงสัย ในการจัดกิจกรรมเด็กอาจประสบกับความสำเร็จและความล้มเหลวในวิธีการแสวงหาความรู้ และเมื่อเขาพบคำตอบก็จะนำความรู้ที่ได้มาเสนอในรูปแบบต่าง ๆ ตามความต้องการของเด็กเอง

ทิตนา แคมมณี (2560) ให้ความหมายของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงการเป็นหลักไว้ว่า เป็นการจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอน โดยให้ผู้เรียนได้ร่วมกันเลือกทำโครงการที่ตนสนใจ โดยร่วมกันสำรวจ สังเกต และกำหนดเรื่องที่ตนสนใจ วางแผนในการทำโครงการร่วมกัน ศึกษาหาข้อมูลความรู้ที่จำเป็น และลงมือปฏิบัติงานตามแผนงานที่วางไว้จนได้ข้อค้นพบหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ แล้วจึงเขียนรายงานและนำเสนอต่อสาธารณชน เก็บข้อมูล แล้วนำผลงานประสบการณ์ทั้งหมดมาอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดกัน และสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์ที่ได้รับทั้งหมด

บุญเลี้ยง ทูมทอง (2548) ได้ให้ความหมายของโครงการไว้ว่า เป็นการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่น่าผู้เรียนเป็นสำคัญที่ต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ได้ปฏิบัติจริงในการศึกษา สืบค้น ทดลอง ค้นคว้า และประดิษฐ์ด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นที่ปรึกษาอย่างใกล้ชิด

วัฒนา มังคสมัน (2551) ซึ่งใช้คำว่า “โครงการ” ได้สรุปความหมายของรูปแบบการสอนแบบโครงการว่า เป็นการจัดประสบการณ์ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ศึกษาเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างลุ่มลึก โดยเรื่องที่เรียนและประเด็นปัญหาที่ศึกษามาจากความสนใจของเด็กเอง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมุ่งให้เด็กมีประสบการณ์ตรงกับเรื่องที่ศึกษานั้น โดยการเปิดโอกาสให้เด็กได้สังเกตอย่างใกล้ชิดจากแหล่งความรู้เบื้องต้น อาจใช้ระยะเวลาที่ยาวนานอย่างเพียงพอตามความสนใจของเด็ก เพื่อที่จะให้เด็กได้ค้นพบคำตอบและคลี่คลายความสงสัย ในการจัดกิจกรรมเด็กอาจประสบความสำเร็จและความล้มเหลวในวิธีการแสวงหาความรู้ และเมื่อเขาพบคำตอบก็จะนำความรู้ที่ได้มาเสนอในรูปแบบต่าง ๆ ตามความต้องการของเด็กเอง

### 3.2 กรอบแนวคิดของงานวิจัย



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหาดอมราอักษรลักษณ์วิทยา ที่ได้มาจากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง

2. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหาดอมราอักษรลักษณ์วิทยา ที่ได้มาจากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง

### 4.2 แบบแผนของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยเชิงทดลอง

### 4.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

1. แบบฝึกปฏิบัติจำนวน 4 แผน

#### สัปดาห์ที่ 1

แผนที่ 1 แนะนำการใช้งาน Application Canva และการพัฒนาชิ้นงานการออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์ชุมชนแพรเทศา

แผนที่ 2 การสอนเทคนิคและวิธีการใช้ Application Canva

#### สัปดาห์ที่ 2

แผนที่ 3 จัดกลุ่มให้ผู้เรียนออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์ชุมชนแพรเทศาและให้ออกมานำเสนอ

แผนที่ 4 จัดการแข่งขันให้ผู้เรียนประกวดการทำป้ายประชาสัมพันธ์ชุมชนแพรรษาเพื่อวัดผล  
การประเมิน

#### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ติดต่อประชากรกลุ่มตัวอย่างที่อาศัยอยู่ในหมู่บ้านศิวนคร จังหวัดสมุทรปราการที่มีอายุระหว่าง 13-18 ปี
2. ผู้วิจัยสอบถามอายุของประชากรกลุ่มตัวอย่างว่ามีช่วงอายุเท่าไรบ้าง เพื่อคัดกรอง ผู้เข้าร่วมวิจัยให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนด
3. เมื่อสอบถามเสร็จแล้ว ผู้วิจัยสอบถามผู้เข้าร่วมวิจัยว่าใครในทีมนี้รู้จักแอป Canva หรือไม่
4. ผู้วิจัยให้แบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน โดยที่แต่ละกลุ่มจะต้องมี เด็กเล็กเด็กโตปนกันไป เพื่อให้เกิดการช่วยเหลือกันและกัน
5. สอนการใช้งาน แอป Canva โดยให้นักเรียนดูคลิปการสอนการใช้แอป Canva ประมาณ 20 นาที หลังจากนั้นผู้วิจัยจะถามอีกครั้งว่า แอป Canva คืออะไร ใช้ทำอะไรได้บ้าง
6. ผู้วิจัยจะแจกกระดาษโปสเตอร์แผ่นใหญ่จำนวน 1 แผ่น ให้แต่ละกลุ่มพร้อมเครื่องมือ เขียนและสี ให้ทุกกลุ่ม
7. ผู้วิจัยจะตั้งโจทย์ให้นักเรียนออกแบบ โปสเตอร์แนวอนิเมะให้ทำในเรื่อง สุขสันต์วันเด็ก
8. ให้นักเรียนออกแบบป้ายโปสเตอร์ ในแต่ละกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มจะได้โจทย์คนละแบบกัน โดยการสุ่มจับฉลาก ให้ตัวแทนกลุ่มเป็นคนจับ ให้เวลา 1 ชม ในการทำ แล้วให้แต่ละกลุ่มออกมาพรีเซนว่าทำไมถึงตกแต่งแบบนี้ ป้ายนี้ความหมายว่าอย่างไร
9. นักเรียนที่จับกลุ่มไว้ มาแข่งขันทำป้ายนี้อีกรอบ เพื่อเป็นการแก้มือและทดสอบ ความรู้ความเข้าใจ คราวนี้จะได้โจทย์เดียวกัน แต่เน้นดูที่ข้อความที่ใส่ และการตกแต่ง สวยงาม และการพรีเซน โดยเสริมแรงคือมีรางวัลสำหรับกลุ่มที่ชนะ กลุ่มที่ 1 ได้ 600 กลุ่ม 2 ได้ 400 กลุ่ม 3 ได้ 200 เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนโดยจะมีคุณครู 3 ท่านเป็น คณะกรรมการ เพื่อการตัดสินที่ยุติธรรม

#### 5. ผลการวิเคราะห์

ตอนที่ 1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Infographic ของนักเรียน โดยใช้โครงงานเป็นฐานของนักเรียน

โดยผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Infographic โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ประกอบไปด้วยขั้นตอน 2 ขั้นตอน ดังนี้

**ขั้นตอนที่ 1** ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาแผนการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน

1.1 ผู้วิจัยศึกษา แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน และ การจัดการเรียนรู้โดยใช้อินโฟกราฟฟิก

1.2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาคำหนดแผนการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน

**ขั้นตอนที่ 2** จัดแผนการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานเพื่อนำมาสอน

2.1 ผู้วิจัย จัดแผนการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานทั้งหมด 4 แผน ระยะเวลา 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน 2 สัปดาห์ 4 แผน

2.2 นำแผนการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 16 คน เพื่อเก็บข้อมูลการดำเนินการ โดยใช้แผนการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานทั้งหมด 4 แผน ระยะเวลา 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน 2 สัปดาห์ 4 แผน

**ตอนที่ 2 การประเมินผลการเรียนรู้การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ Infographic ของนักเรียน โดยใช้โครงงานเป็นฐาน**

ผู้วิจัยประเมินผลการเรียนรู้การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ อินโฟกราฟฟิกของนักเรียน โดยใช้โครงงานเป็นฐานใช้การประเมินแบบรูบริก สกอล ( Scoring Rubric) โดยได้ผลรวมของคะแนนดังตาราง

**ตารางที่ 1** ผลรวมของคะแนนแต่ละกลุ่ม

กลุ่ม	แบบประเมินชิ้นงาน 50 คะแนน	แบบประเมินกลุ่มเพื่อน 50 คะแนน	คะแนนเต็ม 100 คะแนน
กลุ่มที่ 1	43	44	87
กลุ่มที่ 2	40	43	83
กลุ่มที่ 3	42	44	86
กลุ่มที่ 4	42	43	85

## 6. อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลการเรียนรู้การออกแบบอินโฟกราฟฟิกโดยใช้โครงงานเป็นฐาน เพื่อประชาสัมพันธ์ชุมชนแพรงษา ผู้วิจัยอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังต่อไปนี้

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ อินโฟกราฟฟิก ของนักเรียน โดยใช้โครงงานเป็นฐานพบว่า นักเรียน จำนวน 16 คนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบ อินโฟกราฟฟิก โดยใช้โครงงานเป็นฐานนักเรียนสามารถออกแบบ อินโฟกราฟฟิก โดยใช้ แอปพลิเคชันแคนวา ได้จริง เนื่องจาก การจัดการเรียนรู้ ออกแบบอินโฟกราฟฟิกโดยใช้โครงงานเป็นฐานเป็นกระบวนการ ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ทักษะ สร้างสภาพแวดล้อมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่แปลกใหม่ น่าสนใจ และทำให้ผู้เรียนอยากเรียน อยากเห็นอยากทดสอบ ทดลองและปฏิบัติ รวมถึงส่งเสริมการมีกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้เรียน ภายในกลุ่มซึ่งสอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานของ ดุษฎี โยเหลาและคณะ (2557) โดยมีทั้งหมด 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1. ขั้นให้ความรู้พื้นฐาน ได้แก่ครูให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการทำโครงงานก่อนการเรียนรู้ เนื่องจากการทำโครงงานมีรูปแบบและขั้นตอนที่ชัดเจนและรัดกุม ดังนั้นนักเรียนจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความรู้เกี่ยวกับโครงงานไว้เป็นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการปฏิบัติขณะทำงานโครงงานจริง ในขั้นแสวงหาความรู้ 2. ขั้นกระตุ้นความสนใจ ได้แก่ครูเตรียมกิจกรรมที่จะกระตุ้นความสนใจของนักเรียน โดยต้องคิดหรือเตรียมกิจกรรมที่ดึงดูดให้นักเรียนสนใจ ใครู้ ถึงความสนุกสนานในการทำโครงงานหรือกิจกรรมร่วมกัน โดยกิจกรรมนั้นอาจเป็นกิจกรรมที่ครูกำหนดขึ้น หรืออาจเป็นกิจกรรมที่นักเรียนมีความสนใจต้องการจะทำอยู่แล้ว ทั้งนี้ในการกระตุ้นของครูจะต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนเสนอจากกิจกรรมที่ได้เรียนรู้ผ่านการจัดการเรียนรู้ของครูที่เกี่ยวข้องกับชุมชนที่นักเรียนอาศัยอยู่หรือเป็นเรื่องใกล้ตัวที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง 3. ขั้นจัดกลุ่มร่วมมือ ได้แก่ ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันแสวงหาความรู้ ใช้กระบวนการกลุ่มในการวางแผนดำเนินกิจกรรม โดยนักเรียนเป็นผู้ร่วมกันวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง โดยระดมความคิดและหารือ แบ่งหน้าที่เพื่อเป็น

แนวทางปฏิบัติร่วมกัน หลังจากที่ได้ทราบหัวข้อสิ่งที่ตนเองต้องเรียนรู้ในภาคเรียนนั้นๆเรียบร้อยแล้ว

4. **ขั้นแสวงหาความรู้** ในขั้นแสวงหาความรู้มีแนวทางปฏิบัติสำหรับนักเรียนในการทำกิจกรรม ดังนี้ นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมโครงการ ตามหัวข้อที่กลุ่มสนใจนักเรียนปฏิบัติหน้าที่ของตนตามข้อตกลงของกลุ่ม พร้อมทั้งร่วมมือกันปฏิบัติกิจกรรม โดยขอคำปรึกษาจากครูเป็นระยะเมื่อมีข้อสงสัยหรือปัญหาเกิดขึ้นนักเรียนร่วมกันเขียนรูปเล่ม สรุปรายงานจากโครงการที่ตนปฏิบัติ

5. **ขั้นสรุปสิ่งที่เรียนรู้** ครูให้นักเรียนสรุปสิ่งที่เรียนรู้จากการทำกิจกรรม โดยครูใช้คำถาม ถามนักเรียนนำไปสู่การสรุปสิ่งที่เรียนรู้

6. **ขั้นนำเสนอผลงาน** ครูให้นักเรียนนำเสนอผลการเรียนรู้ โดยครูออกแบบกิจกรรมหรือจัดเวลาให้นักเรียนได้เสนอสิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้ เพื่อให้เพื่อนร่วมชั้นและนักเรียน อื่นๆ ในโรงเรียน ได้ชมผลงานและเรียนรู้กิจกรรมที่นักเรียนปฏิบัติในการทำโครงการ

## 7. ข้อเสนอแนะ

7.1 จากผลการทดลองพบว่าการจัดการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐานส่งผลให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ และมีทักษะขั้นตอนการใช้แอปพลิเคชันแคนวา เป็นกระบวนการ ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ทักษะ สร้างสภาพแวดล้อมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่แปลกใหม่ น่าสนใจ และทำให้ผู้เรียนอยากดูอยากเห็นอยากทดสอบ ทดลองและปฏิบัติ รวมถึงส่งเสริมการมีกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้เรียนภายในกลุ่ม

7.2 ครูผู้สอนควรวางแผนก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้อินโฟกราฟิกร่วมกับกระบวนการเรียนแบบโครงการเป็นฐานให้รอบคอบ ก่อนที่จะดำเนินการตามแผน เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมเป็นไปอย่างราบรื่น เมื่อมีปัญหาในระหว่างดำเนินการ ผู้สอนสามารถแก้ปัญหาที่เหมาะสมและรวดเร็ว

7.3 ผู้สอนควรมีการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้อินโฟกราฟิกร่วมกับกระบวนการเรียนแบบโครงการเป็นฐานในระดับช่วงอายุที่สูงขึ้น

## 8. กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความรู้ความกรุณาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กันยารัตน์ ศรีวิสุทธิกุล อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วราภรณ์ ไทยมา และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สินจินดาวงศ์ ที่ให้ความกรุณาเป็นที่ปรึกษาในเรื่องวิชาการและระเบียบวิธีวิจัย อนุเคราะห์และอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ ที่เกี่ยวเนื่องงานวิจัยทั้งปวง

ขอขอบพระคุณประธานกรรมการสอบสารนิพนธ์ และกรรมการสอบสารนิพนธ์ ที่กรุณาให้คำชี้แนะ และข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาวิทยานิพนธ์

ขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบเครื่องมือวิจัย และขอบคุณกลุ่มเป้าหมายการวิจัย รวมไปถึงผู้ที่เกี่ยวข้อง

คุณค่าและประโยชน์ของสารนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอน้อมรำลึกถึง คุณพ่ออนุกุล สาดเล่น ที่สนับสนุนทุนการศึกษา

ครูอาจารย์ ผู้ซึ่งเคยให้การอบรมสั่งสอนมาแต่หนหลัง ตลอดจนถึงท่านผู้เป็นกัลยาณมิตร และบัณฑิตทางวิชาการทุกรูปนาม ขอความเจริญงอกงามแห่งสรรพวิทยาคมการศึกษาทั้งปวง จงบังเกิดมีแก่มวลมนุษยชาติ ให้เป็นผู้ทรงไว้ซึ่งภูมิปัญญาอันประเสริฐและบริสุทธิ์สถิตสถาพรนะมงคลจักรวาลนี้สืบไป



## 9.เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2558). *eGovernment Forum 2015*. สืบค้นจาก <http://www.mict.go.th/view/1/ข่าวทั้งหมด/ข่าวกระทรวง/1336/>.
- ปาลิดา ศรีทานุตร และ นฤมล อินทธีรภัฏ. 2559. *การพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิก เรื่อง “เพราะอะไร ทำไมถึงอ้วน”*. The 2 National Conference on Technology and Innovation Management NCTIM. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. มหาสารคาม
- พงษ์พิพัฒน์ สายทอง. 2557. *การออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกแอนิเมชันเพื่อการเรียนการสอน*. วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์, คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. มหาสารคาม
- พัทธ์ ภัทรนุชาพร. (2556). *ว่าด้วยอินโฟกราฟิกการสื่อสารข้อมูลผ่านกราฟิก*. สืบค้นจาก <http://www.slideshare.net/patpataranutaporn/infographic-23318901>.
- พิเชฐ สุวรรณพันธ์. (2557). *การพัฒนานิตยสารอิเล็กทรอนิกส์ที่นำเสนอด้วยรูปแบบอินโฟกราฟิก ด้านกีฬาฟุตบอล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น*. การค้นคว้าอิสระปริญญา มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- นฤมล ถิ่นวิรัตน์. (2555). *อิทธิพลของอินโฟกราฟิกต่อการสื่อสารข้อมูลเชิงซ้อน กรณีศึกษา โครงการ “สู้สู้ flood”*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ
- บัณฑิต สุวรรณโท, และมณีนรัตน์ ผลประเสริฐ. (2559). *ผลการจัดการเรียนรู้วิชาการออกแบบกราฟิกบนคอมพิวเตอร์ด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบโครงงาน*. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติ การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ครั้งที่ 2*. (น. 115-120). มหาสารคาม : คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ธรรมรัตน์ เจริญพงศ์. (2558). *Infographic คืออะไร*. สืบค้นจาก <https://www.slideshare.net/YuiNawaporn/infographic-54911959>.
- สุดาพร ศรีพรหมมา. (2557). *การพัฒนาชุดสื่อฝึกอบรมโดยการใช้อินโฟกราฟิกเพื่อให้ความรู้เรื่อง ลด ภาวะ โรคอ้วนและปัจจัยเสี่ยงด้วยหลัก 6 อ*. ของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาสมุทรสงคราม ตอนต้น. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- Dolmans, Diana H. J. M.; Van Merriënboer, Jeroen J. G. 2019. *A Review to Identify Key Perspectives in PBL Meta-Analyses and Reviews: Trends, Gaps and Future Research Directions*. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://eric.ed.gov/?q=research+PBL&id=EJ1237217> . (12 สิงหาคม 2563)
- Kingston, S. (2018). *Project Based Learning & Student Achievement: What Does the Research Tell Us? PBL Evidence Matters, Volume 1, No. 1* . [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://eric.ed.gov/?q=research+PBL&id=ED590832>. (12 สิงหาคม 2563)
- Quint, Janet; Condliffe, Barbara(2018). *Project-Based Learning: A Promising Approach to Improving Student Outcomes. Issue Focus*. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://eric.ed.gov/?q=research+PBL>. (12 สิงหาคม 2563)
- Shahin, Amir(2020). *Employing Infographics Based on Tablet Applications to Improve Professional Competence in the Light of the Digital Transformation of Education Technology Specialists*. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://eric.ed.gov/?q=research+Infographic&id=ED605551>. (12 สิงหาคม 2563)

VanderMolen, Julia; Spivey, Christyv (2017). *Creating Infographics Based on the Bridge21 Model for Team-Based and Technology-Mediated Learning*. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา  
<https://eric.ed.gov/?q=research+Infographic&id=EJ1228604>. (12 สิงหาคม 2563)

**ผลการพัฒนาการฝึกทักษะกีฬาเปตองเทคนิค การตีชู้ตติ้ง สำหรับเยาวชน**  
**A STUDY DEVELOPMENT OF PATANQUE SKILLS ON TECHNIC**  
**THE SHOOTING FOR YOUTH**

สาวตรี ไชยเสนา

นักศึกษา ศษ.ม. นวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail : sawitree5890@gmail.com

สิรินธร สินจินดาวงศ์

ผู้อำนวยการหลักสูตร ศษ.ม. นวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: sirinthorn.si@spu.ac.th

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ได้แก่ เพื่อ 1) สร้างโปรแกรมการฝึกทักษะกีฬาเปตองเทคนิค การตีชู้ตติ้ง 2) ศึกษาผลฝึกทักษะกีฬาเปตองเทคนิค การตีชู้ตติ้ง ตามโปรแกรมการฝึก 8 แผน 5 สถานีและ3) ศึกษาผลการแข่งขันกีฬาเปตองเทคนิคการตีชู้ตติ้ง กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ เยาวชนอายุ13-20 ปี ที่สนใจกีฬาเปตองสามารถเล่นกีฬาเปตองด้วยการตีชู้ตติ้งได้ และนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาเปตองได้ จำนวน 30 คน วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ตอนที่ 1 จัดเตรียมแบบฝึกทักษะกีฬาเปตอง เรื่อง การตีชู้ตติ้ง จำนวน 8 แผน 5 สถานีที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นเอง ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ความถี่ และร้อยละการฝึกทักษะการตีชู้ตติ้งรายบุคคล ตอนที่ 3 สรุปผลการแข่งขัน

ผลวิจัยพบว่า

1. ได้สร้างโปรแกรมการฝึกทักษะกีฬาเปตองเทคนิคการตีชู้ตติ้ง ด้วยการใช้แบบฝึกทักษะกีฬาเปตอง 8 แผน 5 สถานี ได้แก่ 1) กายบริหาร 2) โยนห่วงเพื่อเตรียมความพร้อม 3) ตีลูกเดี่ยว 4) ตีลูกบนเป้า 5) ตีลูกเดี่ยวกลางระหว่างลูกดำ 6) ตีลูกเดี่ยว (สีขาว) ระหว่างลูกเดี่ยว (สีดำ) 7) ตีลูกเป้า 8) จัดการแข่งขัน ซึ่งแต่ละสถานีมีทั้งหมด 4 ระยะ คือ 6 เมตร 7 เมตร 8 เมตร และ 9 เมตร ทำให้ได้ฝึกความแม่นยำในการตีชู้ตติ้ง

2. ผลการฝึกทักษะกีฬาเปตองเทคนิค การตีชู้ตติ้ง ตามโปรแกรมการฝึก 5 สถานี ซึ่งแต่ละสถานีมีทั้งหมด 4 ระยะ คือ 6 เมตร 7 เมตร 8 เมตร และ 9 เมตร ดังนี้ สถานีที่ 1 ระยะ 6 เมตร โยนลูกผ่าน 1 ครั้งสูงสุด จำนวน 16 คน 35.33 ระยะ 7 เมตร โยนลูกผ่าน 1 ครั้งสูงสุด จำนวน 16 คน (35.33%) ระยะ 8 เมตร โยนลูกผ่าน 1 ครั้งสูงสุด จำนวน 13 คน (43.33%) ระยะ 9 เมตร โยนลูกผ่าน 3 ครั้งสูงสุด จำนวน 11 คน (36.67%) สถานีที่ 2 ระยะ 6 เมตร โยนลูกผ่าน 1 ครั้งสูงสุด จำนวน 15 คน (50%) ระยะ 7 เมตร โยนลูกผ่าน 2 ครั้งสูงสุด จำนวน 12 คน (40%) ระยะ 8 เมตร โยนลูกผ่าน 2 ครั้งสูงสุด จำนวน 9 คน (30%) ระยะ 9 เมตร โยนลูกผ่าน 3 ครั้งสูงสุด จำนวน 10 คน (33.33%) สถานีที่ 3 ระยะ 6 เมตร โยนลูกผ่าน 1 ครั้งสูงสุด จำนวน 10 คน (33.33%) ระยะ 7 เมตร โยนลูกผ่าน 2 ครั้งสูงสุด จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ (33.33%) ระยะ 8 เมตร โยนลูกผ่าน 1 ครั้งสูงสุด จำนวน 3 คน (10%) ระยะ 9 เมตร โยนลูกผ่าน 2 ครั้งสูงสุด จำนวน 10 คน (33.33%) สถานีที่ 4 ระยะ 6 เมตร โยนลูกผ่าน

3 ครั้งสูงสุด จำนวน 10 คน (33.33%) ระยะ 7 เมตร โยนลูกผ่าน 1 และ 2 ครั้งสูงสุดเท่ากัน จำนวน 10 คน (33.33%) ระยะ 8 เมตร โยนลูกผ่าน 1 ครั้งสูงสุด จำนวน 9 คน (30%) ระยะ 9 เมตร โยนลูกผ่าน 4 ครั้งสูงสุด จำนวน 8 คน (26.67%) สถานีที่ 5 ระยะ 6 เมตร โยนลูกผ่าน 1 ครั้งสูงสุด จำนวน 12 คน (40%) รองลงมา โยนลูกผ่าน 2 ครั้ง จำนวน 12 คน (40%) ระยะ 7 เมตร โยนลูกผ่าน 1 และ 2 ครั้งสูงสุดเท่ากัน จำนวน 10 คน (33.33%) ระยะ 8 เมตร โยนลูกผ่าน 1 ครั้งสูงสุด จำนวน 10 คน (33.33%) ระยะ 9 เมตร โยนลูกผ่าน 4 ครั้งสูงสุด จำนวน 8 (26.67%)

3.ผลการแข่งขันกีฬาเปตอง พบว่า คนที่ 20 ชนะเลิศ ด้วยคะแนน 27 คะแนน

**ความสำคัญ:** โปรแกรมการฝึกทักษะกีฬาเปตอง, การตีฐั่ง, การแข่งขันกีฬาเปตอง

## ABSTRACT

This research consists of 3 items:

1) Create a program for training skills in the sport of petanque techniques 2) To study the results of the technique of petanque technique. Hitting shooting According to 8 training programs, 5 stations and 3) study the results of the technical petanque sports competition Hitting shooting. The target group used in this study was youth aged 13-20 years. Those interested in petanque can play petanque by hitting and shooting. And used in the petanque competition

The results of the research were as follows:

1. The sporting skills training program for Petanque was created for shooting shooting With the use of the 8 Petanque Skill Training Plan, 5 stations, including 1) exercise 2) throw the ring to prepare 3) hit a single ball 4) hit the ball on the target 5) Hit the middle single ball between the black balls. 6) Single hit (white) between single balls (black) 7) Hit the target 8) Hold a match Each station has a total of 4 distances: 6 meters, 7 meters, 8 meters and 9 meters.

2. The results of competence in sports petanque techniques hit shooting according to the 5 training program stations, each of which has a total of 4 distances: 6 meters, 7 meters, 8 meters and 9 meters as follows: Station 1: 6 meters, 1 pass, maximum number of 16 people (35.33%), at 7 meters, throw the ball 1 time pass, maximum number of 16 people (35.33%), 8 meters distance, throw the ball 1 time pass, maximum number 13 people (43.33%), distance 9 meters throwing the ball through 3 times, maximum pass of 11 people (36.67%). Station 2: 6 meters, 1 pass, maximum 15 people (50%), 7 meter distance, 2 passes, maximum 12 people (40%), 8 meters distance, 2 passes, maximum 9 people (30%). Distance 9 meters, throwing the ball through 3 times pass, maximum of 10 people (33.33%). Station 3: 6 meters distance, throwing the ball 1 time pass, the maximum number of 10 people (33.33%), the distance 7 meters throwing the ball 2 times pass, the maximum number of 10 people (33.33%). Number of 3 people (10%) at 9 m distance, 2 throws the ball through, maximum 10 people (33.33%) Station 4: 6 meters throws the ball 3 times pass, the maximum number of 10 (33.33%). 7 meters throws the ball through 1 and 2 timespass, the maximum of the same number 10 (33.33%), at 8 meters throw the ball through 1 time pass, the maximum number of 9 People (30%), 9 meters distance, 4 times pass, maximum 8 people (26.67%). Station5: 6 meters throw 1 time pass, 12 people (40%), 7 meters throw , 1 time and 2 times pass higher

than each other, 10 people (16.67%), 8 meters distance, 1 time pass, maximum 10 people (33.33%). 9-minute period, the ball passes 4 times, the maximum number of 8 (26.67%)

**Importance:** Sports training program for Petanque, it shooting, The Petanque competition

## 1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เปตองเป็นกีฬาที่เล่นกลางแจ้งประเภทหนึ่ง เริ่มแพร่หลายดังเช่นปัจจุบันเมื่อราว ค.ศ. 1910 โดยกลุ่มโปรวังซาล (Provoncal) ซึ่งเดิมทีเป็นการโยนลูกทรงกลม ทำด้วยไม้ลึงตอกยัดด้วยหมุดหัวตะปู และปรับแต่งโดยช่างฝีมือ และมีการวิ่งโยนลูกดังกล่าว ต่อมาผู้เป็นแชมป์ โปรวังซาลเกิดพิการ ต้องนั่งรถเข็น แต่ยังสามารถโยนลูกบอลแต่อยู่กับที่ ดังนั้นลูกโปรวังซาลจึงถูกดัดแปลงให้เล็กกลง และโยนโดยไม่ต้องวิ่ง คำว่า “เปตอง” นี้ ในภาษาฝรั่งเศสหมายถึง สองเท้าคู่อยู่กับที่ ผู้นำกีฬาเปตองเข้ามาเผยแพร่ในประเทศไทยคนแรก คือ อาจารย์จันทร โปทยาภรณ์ เมื่อปีพ.ศ. 2519 และต่อมาได้มีคณะกรรมการเผยแพร่กีฬาเปตอง คือ นายศรีภูมิ สุขเนตร (นักเรียนเก่าฝรั่งเศส) ซึ่งมีความรู้ ความสามารถในการเล่นกีฬาเปตอง พร้อมด้วยชัชรัตน์ คำนวน และนายคณัฏ ตรีทัศนถาวร และต่อมาก็ได้เปลี่ยนชื่อเป็น “สมาคมเปตองแห่งประเทศไทย” เมื่อวันที่ 18 มิถุนายน พ.ศ. 2519 ปัจจุบันได้เปลี่ยนชื่อเป็น “สมาคมเปตองแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์ สมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี” โดยมีนายศรีภูมิ สุขเนตร เป็นนายกสมาคมคนแรก

ปัจจุบันกีฬาเปตองเป็นที่นิยมเล่นกันแพร่หลายทั่วทุกภาคของประเทศไทย เป็นกีฬาพื้นฐานของกีฬาประเภทอื่น มีลักษณะการออกกำลังกายแบบค่อยเป็น ค่อยไป ไม่หักโหม ไม่ต้องใช้กำลังมากหรือเกิดการปะทะสามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัย เป็นกีฬาที่พัฒนาด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านจิตใจและด้านสังคมอีกด้วย ไม่มีความได้เปรียบเสียเปรียบในเรื่องรูปร่างเพียงแต่ต้องอาศัยการฝึกฝนทักษะอย่างสม่ำเสมอ การคิด การคาดคะเน ความมีสมาธิ คิดหาวิธีการเล่น เกมรุก เกมรับ หรือวางแผนแก้ปัญหา เพื่อพลิกเกมการเล่นให้เป็นฝ่ายได้เปรียบในการทำคะแนน ทั้งในประเภท เดี่ยว คู่ ทีม และชุดตั้ง เอนก ภูิกัก (2559) การเล่นเปตองจึงมีบทบาท สำคัญในการพัฒนาด้านร่างกาย การฝึกฝนที่แม่นยำ สมาธิ และจิตใจที่แน่วแน่ เพื่อให้การเล่นกีฬาเปตองประสบความสำเร็จตามกติกาของกีฬาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การแข่งขันเปตองประเภทชุดตั้ง (Shooting) สหพันธ์เปตองนานาชาติ F.I.P.J.P. ได้เป็นผู้กำหนดให้ประเทศสมาชิกของสหพันธ์เปตองนานาชาติไว้เพื่อเป็นการฝึกซ้อมการตีลูกเปตองให้กับนักกีฬาเปตองของประเทศสมาชิกทั่วโลกได้ใช้แข่งขัน ให้บังเกิดความแข็งแกร่ง ความแม่นยำ และให้มีสมาธิในการยิงหรือตีลูกเปตองตามแบบมาตรฐานสากลที่ทั่วโลกได้ใช้ปฏิบัติกัน โดยสหพันธ์เปตองนานาชาติ F.I.P.J.P. ได้บรรจุรายการแข่งขันเปตองประเภท Shooting เข้าร่วมแข่งขันเปตองชิงแชมป์โลก ซึ่งมีการฝึกทักษะและการแข่งขันการตีชุดตั้ง (Shooting) ทั้งหมด 5 สถานี คือ สถานีที่ 1 ตีลูกเดี่ยว สถานีที่ 2 ตีลูกเดี่ยว(ขาว) บนลูกเป้า สถานีที่ 3 ตีลูกกลางเดี่ยว (ขาว) ระหว่างลูกดำ สถานีที่ 4 ตีลูกเดี่ยว (ขาว) บนลูกเดี่ยว (ดำ) สถานีที่ 5 ตีลูกเป้า รวม 4 ระยะ คือ 6, 7, 8, และ 9 เมตร ของทุกสถานี

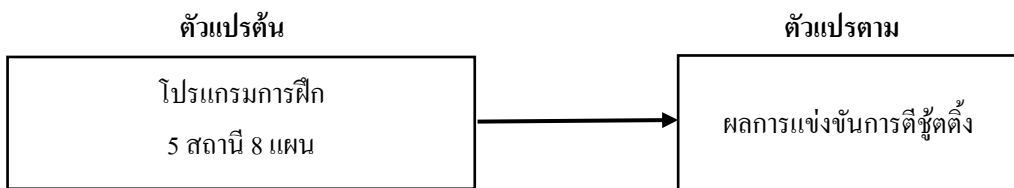
การพัฒนาการฝึกทักษะเปตอง เรื่องการตีชุดตั้ง เพื่อการแข่งขัน ผู้วิจัยมีความสนใจ เพื่อยกระดับการเล่นกีฬาเปตองไปใช้ในการออกกำลังกายและฝึกทักษะการตีชุดตั้ง ของกลุ่มเยาวชนอายุ 13-18 ปี ที่สนใจกีฬาเปตองสามารถเล่นกีฬาเปตองด้วยการตีชุดตั้งได้ และนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาเปตองได้

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างโปรแกรมการฝึกทักษะกีฬาเปตอง เรื่อง การตีชู้ตติ้ง
2. เพื่อศึกษาผลฝึกทักษะกีฬาเปตองเรื่อง การตีชู้ตติ้ง ตามโปรแกรมการฝึก 8 แผน 5 สถานี
3. เพื่อศึกษาผลการแข่งขันกีฬาเปตอง เรื่อง การตีชู้ตติ้ง

กีฬาเปตอง เป็นกีฬาที่เล่นง่ายไม่ต้องใช้กำลังมาก ซึ่งต้องอาศัยการฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้เกิดความแม่นยำ เปตองสามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัย ไม่จำกัดอายุ และเปตองยังทำให้ผู้เล่น มีพัฒนาการในด้านร่างกาย จิตใจสติ ปัญญา สมาธิ และสังคมอีกด้วย

## 3. กรอบแนวคิดของงานวิจัย



ตัวแปรต้น คือ โปรแกรมการฝึกกีฬาเปตองเทคนิค การตีชู้ตติ้ง ซึ่งช่วยส่งผลให้นักกีฬาสามารถนำไปแข่งขัน การตีชู้ตติ้งได้ ซึ่งสอดคล้องกับ ภารดร กรรจมา (2560) ศึกษาผลการฝึก โปรแกรมความแข็งแรงของกล้ามเนื้อแขนด้วยน้ำหนักตัวที่มีต่อกีฬาเปตอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ โปรแกรมการฝึกความแข็งแรงของแขนด้วยน้ำหนักตัว และแบบทดสอบความแม่นยำในการโยนลูกเปตอง ทำการทดสอบก่อนการฝึกและหลังการฝึก 6 สัปดาห์และนำคะแนนมาวิเคราะห์ตามวิธีทางสถิติโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและทดสอบค่า

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 ขอบเขตกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ เยาวชนอายุ 13-20 ปี ที่สนใจกีฬาเปตองสามารถเล่นกีฬาเปตองด้วยการตีชู้ตติ้งได้ และนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาเปตองได้ จำนวน 30 คน

### 4.2 แบบแผนของการวิจัย

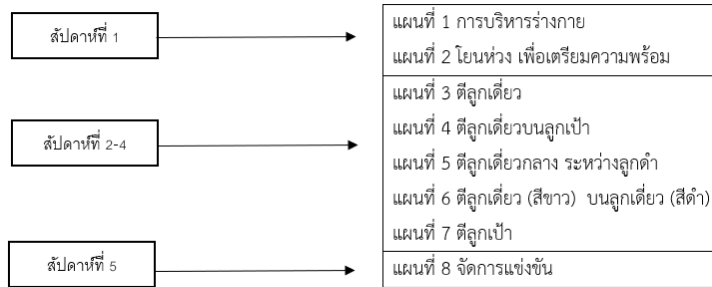
การวิจัยครั้งนี้มีการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นการวัดซ้ำหลายครั้ง

Test1 → Test2 → Test3 → Test4 → Test5 → Final

### 4.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

1. แบบฝึกทักษะกีฬาเปตองเทคนิค การตีชุดตั้ง จำนวน 8 แผน



ภาพที่ 2 แบบฝึกทักษะกีฬาเปตองเทคนิค การตีชุดตั้ง

2. แบบประเมินทักษะกีฬาเปตองเทคนิค การตีชุดตั้ง จำนวน 5 สถานี เกณฑ์ผ่าน 3 คะแนน ขึ้นไป ของทุกระยะ และเก็บครั้งที่โยนจนผ่านเกณฑ์

SHOOTING	SHOOTING					รวม
	1	2	3	4	5	
ครั้งที่						
6 เมตร						
7 เมตร						
8 เมตร						
9 เมตร						

ภาพที่ 3 แบบประเมินทักษะกีฬาเปตองเทคนิคการตีชุดตั้ง 5 สถานี

สถานีที่ 1 ตีลูกเดี่ยว (สีขาว) รวม 4 ระยะ คือ 6, 7, 8, และ 9 เมตร

- ตีลูกเดี่ยวออกจากวง และลูกของผู้ที่ติดอยู่ในวงกลม (ตีติด) ได้ 5 คะแนน
- ตีลูกเดี่ยวออกจากวง และลูกของผู้ที่ออกจากวงด้วย ได้ 3 คะแนน
- ตีโคนลูกเดี่ยว แต่ลูกที่ถูกตีไม่ออกจากวง ได้ 1 คะแนน
- ตีไม่โดนลูกเดี่ยว (ตีไม่โดน) ได้ 0 คะแนน

สถานีที่ 2 ตีลูกเดี่ยว (สีขาว) บนลูกเป้า โดยให้ระยะห่างของผิวลูกเปตองและลูกเป้าห่างกัน

12 เซนติเมตร รวม 4 ระยะ คือ 6, 7, 8, และ 9 เมตร

- ตีลูกเดี่ยวออกจากวง และลูกของผู้ที่ติดอยู่ในวงกลม (ตีติด) ได้ 5 คะแนน
- ตีโคนลูกเดี่ยว แต่ลูกที่ถูกตีไม่ออกจากวง ได้ 1 คะแนน
- ตีโคนลูกเดี่ยวบน (สีขาว) ก่อน แต่ลูกของผู้ที่โดนลูกเป้า ได้ 1 คะแนน
- ตีไม่โดนลูกเดี่ยว (ตีไม่โดน) และตีโดนลูกเป้าทุกกรณี ได้ 0 คะแนน

สถานีที่ 3 ตีลูกเดี่ยวกลาง (สีขาว) ระหว่างลูกดำ โดยให้ระยะห่างของผิวลูกเปตองสีขาวและ

สีดำห่างกัน 3 เซนติเมตร รวม 4 ระยะ คือ 6, 7, 8, และ 9 เมตร

- ตีลูกเดี่ยวกลางออกจากวง และลูกของผู้ตีติดอยู่ในวงกลม (ตีติดโดยไม่โดนลูกดำ) ได้ 5 คะแนน
- ลูกเดี่ยวกลางออกจากวง และลูกของผู้ตีออกจากวงด้วย โดยไม่โดนลูกดำ ได้ 3 คะแนน
- ตีโดนลูกเดี่ยวกลาง แต่ลูกที่ถูกตีไม่ออกจากวง ได้ 1 คะแนน
- ตีโดนลูกเดี่ยวกลาง (สีขาว) ก่อน แต่ลูกของผู้ตี โดนลูกดำ ได้ 1 คะแนน
- ตีไม่โดนลูกเดี่ยวกลาง (ตีไม่โดน) และตีโดนลูกดำ (ลูกซ้าย-ขวา) ทุกกรณี ได้ 0 คะแนน

สถานีที่ 4 ตีลูกเดี่ยว (สีขาว) บนลูกเดี่ยว (สีดำ) โดยให้ระยะห่างของผิวลูกเปิดองสีขาวและสีดำห่างกัน 10 เซนติเมตร รวม 4 ระยะ คือ 6, 7, 8, และ 9 เมตร

- ตีลูกเดี่ยวบน (สีขาว) ออกจากวง และลูกของผู้ตีติดอยู่ในวงกลม(ตีติด) โดยไม่โดนลูกดำ ได้ 5 คะแนน
- ตีลูกเดี่ยวบน (สีขาว) ออกจากวง และลูกของผู้ตีออกจากวงด้วย โดยไม่โดนลูกดำ ได้ 3 คะแนน
- ตีโดนลูกเดี่ยวบน (สีขาว) แต่ลูกที่ถูกตีไม่ออกจากวง ได้ 1 คะแนน
- ตีโดนลูกเดี่ยวบน (สีขาว) ก่อน แต่ลูกของผู้ตี โดนลูกดำ ได้ 1 คะแนน
- ตีผิด (ตีไม่โดน) ทุกกรณี ได้ 0 คะแนน

สถานีที่ 5 ตีลูกเป้า รวม 4 ระยะ คือ 6, 7, 8, และ 9 เมตร

- ตีโดนลูกเป้า และลูกเป้าออกจากวงกลม ได้ 5 คะแนน
- ตีโดนลูกเป้า และลูกเป้าหลุดออกจากเป้าที่ตั้งและไม่ออกจากวงกลม ได้ 3 คะแนน
- ตีโดนลูกเป้า แต่ลูกเป้าไม่หลุดออกจากเป้าที่ตั้ง โดยไม่โดนลูกเป้า ได้ 1 คะแนน
- ตีผิด (ตีไม่โดน) ทุกกรณี ได้ 0 คะแนน

### 3. แบบจัดการแข่งขัน

SHOOTING	สถานีที่ 1 ยิงเดี่ยว					สถานีที่ 2 ยิงขวาเหนือลูกเป้า					สถานีที่ 3 ยิงกลางขวา					สถานีที่ 4 ยิงซ้ายเหนือลูกดำ					สถานีที่ 5 ยิงเป้า				
	6M	7M	8M	9M	รวม	6M	7M	8M	9M	รวม	6M	7M	8M	9M	รวม	6M	7M	8M	9M	รวม	6M	7M	8M	9M	รวม
ครั้งที่ 1																									
ครั้งที่ 2																									
ครั้งที่ 3																									
ครั้งที่ 4																									
ครั้งที่ 5																									

ภาพที่ 4 แบบจัดการแข่งขันเปตอง



- ทำการแข่งขัน โดยการ ตี 1 ครั้ง ต่อ 1 ลูก โดยนับคะแนน ตามเกณฑ์การให้คะแนนรวมทั้งหมด 5 สถานี รวมกัน

- จัดลำดับตามคะแนนสูงสุด 1 - 8

- ทำการตีครั้งที่ 2 เพื่อจัดลำดับคะแนนสูงสุด

- ทำการตีครั้งที่ 3 โดยการประกบคู่ 1 พบกับ 4 และ 2 พบกับ 3 แต่ละคู่ฝ่ายไหนชนะด้วยคะแนนสูงกว่าอีกฝ่าย

- ทำการตัดสิน ผลชนะ

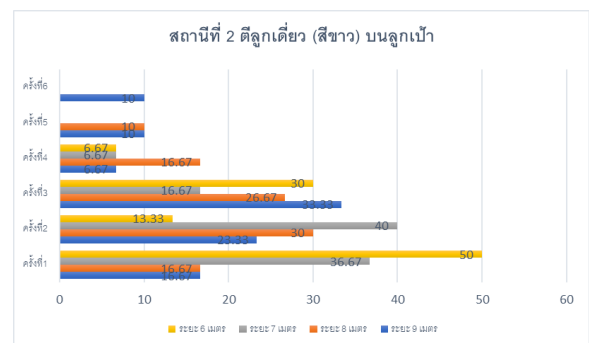
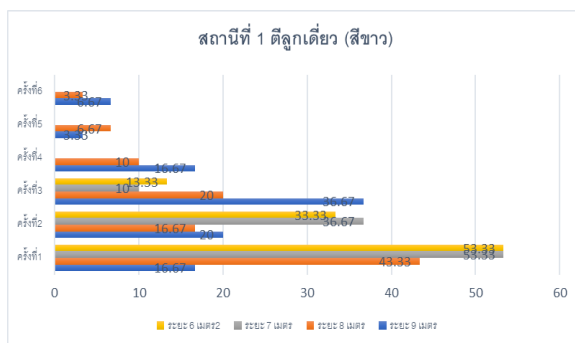
#### 4.ผลการวิเคราะห์

##### ตอนที่ 1 การสร้างโปรแกรมการฝึกทักษะกีฬาปตองเทคนิก การตีชู้ตตั้ง

สร้างโปรแกรมการฝึกทักษะกีฬาปตองเทคนิก การตีชู้ตตั้ง สำหรับเยาวชน ด้วยการใช้แบบฝึกทักษะกีฬาปตอง 8 แผน 5 สถานี ได้แก่ 1) ภายบริหาร 2) โยนห่วงเพื่อเตรียมความพร้อม 3) ตีลูกเดี่ยว 4) ตีลูกบนเป้า 5) ตีลูกเดี่ยวกลางระหว่างลูกดำ 6) ตีลูกเดี่ยว (สีขาว) ระหว่างลูกเดี่ยว (สีดำ) 7) ตีลูกเป้า 8) จัดการแข่งขัน ซึ่งแต่ละสถานีมี ทั้งหมด 4 ระยะ คือ 6 เมตร 7 เมตร 8 เมตร และ 9 เมตร ทำให้ได้ฝึกความแม่นยำในการตีชู้ตตั้ง

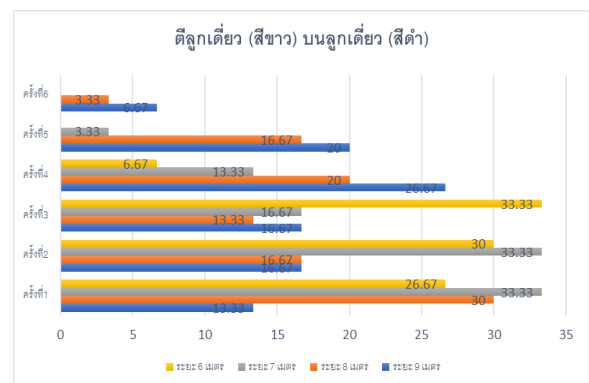
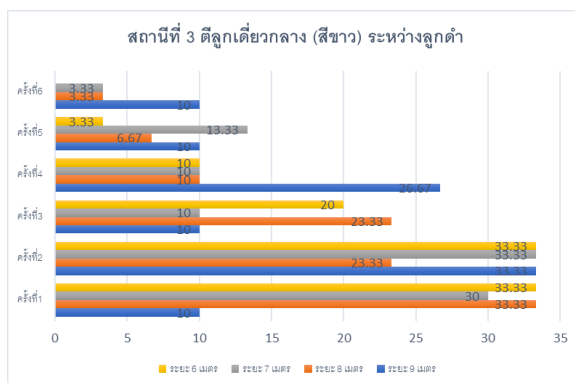
##### ตอนที่ 2 ผลการฝึกทักษะกีฬาปตองเทคนิก การตีชู้ตตั้ง ตามโปรแกรมการฝึก 5 สถานี

แสดงผลการฝึกทักษะกีฬาปตอง เรื่อง การตีชู้ตตั้ง ในโปรแกรมการฝึก 5 สถานี ดังรายละเอียด



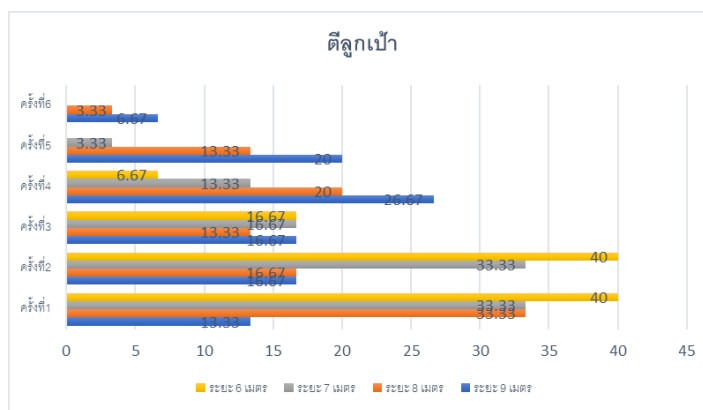
ภาพที่ 5 สถานีที่ 1 ตีลูกเดี่ยว (สีขาว)

ภาพที่ 6 สถานีที่ 2 ตีลูกเดี่ยว (สีขาว) บนลูกเป้า



ภาพที่ 7 สถานีที่ 3 ตีลูกเดี่ยวกลาง (สีขาว) ระหว่างลูกดำ

ภาพที่ 8 สถานีที่ 4 ตีลูกเดี่ยว (สีขาว) บนลูกเดี่ยว (สีดำ)



ภาพที่ 9 สถานีที่ 5 ติ๊กเป้า

ภาพที่ 5 ผู้ฝึกซ้อมกีฬาเปตองเทคนิค การตีชุดตั้ง ในสถานีที่ 1 ระยะ 6 เมตร โยนลูกผ่าน 1 ครั้งสูงสุด จำนวน 16 คน 35.33 รองลงมา 2 ครั้ง จำนวน 10 คน (33.3%) ระยะ 7 เมตร โยนลูกผ่าน 1 ครั้งสูงสุด จำนวน 16 คน (35.33%) รองลงมา 2 ครั้ง จำนวน 11 คน (36.67%) ระยะ 8 เมตร โยนลูกผ่าน 1 ครั้งสูงสุด จำนวน 13 คน (43.33%) รองลงมา 3 ครั้ง จำนวน 6 คน (20%) ระยะ 9 เมตร โยนลูกผ่าน 3 ครั้งสูงสุด จำนวน 11 คน (36.67) รองลงมา 2 ครั้ง จำนวน 6 คน (20%)

ภาพที่ 6 ผู้ฝึกซ้อมกีฬาเปตองเทคนิค การตีชุดตั้ง ในสถานีที่ 2 ระยะ 6 เมตร โยนลูกผ่าน 1 ครั้งสูงสุด จำนวน 15 คน (50%) รองลงมา 3 ครั้ง จำนวน 9 คน 30 ระยะ 7 เมตร โยนลูกผ่าน 2 ครั้งสูงสุด จำนวน 12 คน (40%) รองลงมา 1 ครั้ง จำนวน 11 คน (36.67%) ระยะ 8 เมตร โยนลูกผ่าน 2 ครั้งสูงสุด จำนวน 9 คน (30%) รองลงมา 3 ครั้ง จำนวน 8 คน (26.67%) ระยะ 9 เมตร โยนลูกผ่าน 3 ครั้งสูงสุด จำนวน 10 คน (33.33%) รองลงมา 2 ครั้ง จำนวน 7 คน (23.33%)

ภาพที่ 7 ผู้ฝึกซ้อมกีฬาเปตองเทคนิค การตีชุดตั้ง ในสถานีที่ 3 ระยะ 6 เมตร โยนลูกผ่าน 1 ครั้งสูงสุด จำนวน 10 คน (33.33%) รองลงมา โยนลูกผ่าน 2 ครั้ง จำนวน 10 คน (33.33%) ระยะ 7 เมตร โยนลูกผ่าน 2 ครั้ง สูงสุด จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ (33.33%) รองลงมา โยนลูกผ่าน 1 ครั้ง จำนวน 9 คน (30%) ระยะ 8 เมตร โยน ลูกผ่าน 1 ครั้งสูงสุด จำนวน 3 คน (10%) รองลงมา โยนลูกผ่าน 2 ครั้ง จำนวน 10 คน (33.33%) ระยะ 9 เมตร โยนลูกผ่าน 2 ครั้งสูงสุด จำนวน 10 คน (33.33%) รองลงมา โยนลูกผ่าน 4 ครั้ง จำนวน 8 คน (26.67%)

ภาพที่ 8 ผู้ฝึกซ้อมกีฬาเปตองเทคนิค การตีชุดตั้ง ในสถานีที่ 4 ระยะ 6 เมตร โยนลูกผ่าน 3 ครั้งสูงสุด จำนวน 10 คน (33.33%) รองลงมา โยนลูกผ่าน 2 ครั้ง จำนวน 9 คน 30 ระยะ 7 เมตร โยนลูกผ่าน 1 และ 2 ครั้ง สูงสุดเท่ากัน จำนวน 10 คน (33.33%) รองลงมา โยนผ่านครั้งที่ 3 จำนวน 5 คน (16.67%) ระยะ 8 เมตร โยนลูก ผ่าน 1 ครั้งสูงสุด จำนวน 9 คน (30%) รองลงมา โยนลูกผ่าน 4 ครั้ง จำนวน 6 คน (20%) ระยะ 9 เมตร โยนลูกผ่าน 4 ครั้งสูงสุด จำนวน 8 คน (26.67%) รองลงมา โยนลูกผ่าน 5 ครั้ง จำนวน 6 คน (20%)

ภาพที่ 9 ผู้ฝึกซ้อมกีฬาเปตองเทคนิค การตีชุดตั้ง ในสถานีที่ 5 ระยะ 6 เมตร โยนลูกผ่าน 1 ครั้งสูงสุด จำนวน 12 คน (40%) รองลงมา โยนลูกผ่าน 2 ครั้ง จำนวน 12 คน (40%) ระยะ 7 เมตร โยนลูกผ่าน 1 และ 2 ครั้ง สูงสุดเท่ากัน จำนวน 10 คน (33.33%) รองลงมา โยนผ่านครั้งที่ 3 จำนวน 5 คน (16.67%) ระยะ 8 เมตร โยนลูก ผ่าน 1 ครั้งสูงสุด จำนวน 10 คน (33.33%) รองลงมา โยนลูกผ่าน 4 ครั้ง จำนวน 6 คน (20%) ระยะ 9 เมตร โยนลูก ผ่าน 4 ครั้งสูงสุด จำนวน 8 (26.67) รองลงมา โยนลูกผ่าน 5 ครั้งจำนวน 6 คน (20%)

### ตอนที่ 3 ผลการแข่งขันกีฬาเปตองเทคนิค การตีชุดตั้ง

ตารางที่ 1 ผลการแข่งขันรายบุคคลครั้งที่ 1

หมายเลข	คะแนนรวม 5 สถานี (คะแนนเต็ม 100 คะแนน)	ลำดับที่	หมายเหตุ
1	44	1	
7	32	4	
18	34	3	
20	36	2	

จากตารางที่ 1 ผู้แข่งขันกีฬาเปตองเทคนิค การตีชุดตั้งรายบุคคล 5 สถานี จากทั้งหมด 30 คน ได้คะแนนอันดับที่ 1-4 ประกอบด้วย ระยะ 6 เมตร 7 เมตร 8 เมตร และ 9 เมตร คะแนนรวม เต็ม 100 คะแนน พบว่า เมื่อพิจารณา พบว่า คนที่ 1 ได้ลำดับที่ 1 ได้คะแนนสูงสุดเท่ากับ 44 รองลงมา ลำดับที่ 2 คนที่ 20 ได้คะแนน 36 ลำดับที่ 3 คนที่ 18 ได้คะแนน 34 ลำดับที่ 4 คนที่ 7 ได้คะแนน 32 ส่วนคนที่ 25 ได้คะแนนต่ำสุดคือ 4 คะแนน

ตารางที่ 2 ผลการแข่งขันรายบุคคลครั้งที่ 2

คนที่ 1	พบกับ	คนที่ 7	คนที่ 20	พบกับ	คนที่ 18
33		30	37		14
ชนะ		แพ้	ชนะ		แพ้

จากตารางที่ 2 ผู้แข่งขันกีฬาเปตองเทคนิค การตีชุดตั้งรายบุคคล 5 สถานี รอบที่ 2 ประกอบด้วย ระยะ 6 เมตร 7 เมตร 8 เมตร และ 9 เมตร โดยการแข่งขันแบบจับคู่ ลำดับที่ 1 พบกับ ลำดับที่ 4 และลำดับที่ 2 พบกับ ลำดับที่ 3 คะแนนรวม เต็ม 100 คะแนน พบว่า คนที่ 1 ได้คะแนน 33 สูงกว่า คนที่ 7 ได้คะแนน 30 และ คนที่ 20 ได้คะแนน 37 สูงกว่า คนที่ 18 ได้คะแนน 14

ตารางที่ 3 ผลการแข่งขันรายบุคคลครั้งที่ 3 รอบชิงชนะเลิศ

คนที่ 1	พบกับ	คนที่ 20
16		27
แพ้		ชนะ

จากตารางที่ 3 ผู้แข่งขันกีฬาเปตองเทคนิค การตีชุดตั้งรายบุคคล 5 สถานี ครั้งที่ 3 รอบชิงชนะเลิศ ประกอบด้วย ระยะ 6 เมตร 7 เมตร 8 เมตร และ 9 เมตร คะแนนรวม เต็ม 100 คะแนน พบว่า คนที่ 20 ได้คะแนน 27 สูงกว่าคนที่ 1 ได้คะแนน 16

สรุป คนที่ 20 ชนะเลิศ ด้วยคะแนน 27 คะแนน

## 6. อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษา เรื่อง ผลการฝึกทักษะกีฬาเปตองเทคนิค การตีคู่ตั้ง สำหรับเยาวชน ผู้วิจัยอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ ดังนี้

1. ผลการสร้างโปรแกรมการฝึกทักษะกีฬาเปตองเทคนิค การตีคู่ตั้ง ด้วยการใช้แบบฝึกทักษะกีฬาเปตอง 8 แผน 5 สถานี เพื่อพัฒนาความสามารถของนักกีฬาให้บรรลุตาม จุดมุ่งหมายจะต้องคำนึงถึงสภาวะความพร้อมของนักกีฬาเป็นสำคัญ เช่น อายุ เพศ รูปร่างและระดับ ความพร้อมของร่างกายเป็นต้น ฉะนั้นการกำหนดโปรแกรมในการฝึกให้ถูกต้อง และเหมาะสมจึง เป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องมีการวางแผนให้ตรงตามสภาพของนักกีฬาในแต่ละประเภทเพื่อให้เกิด ประสิทธิภาพสูงสุดในการฝึกซ้อมดังที่ ศิลปชัย สุวรรณธาดา(2548) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบความสำเร็จในนักกีฬาทั้งในขณะที่ฝึกซ้อมหรือการแข่งขันว่ามีองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ ดังนี้ ทักษะ สมรรถภาพทางกาย และสมรรถภาพทางจิตใจ ชูศักดิ์ เวชแพชญ์ และกัลยา ปาละ วิวัฒน์ (2536) ได้กล่าวถึงหลักการฝึกทักษะว่า ทักษะ (Skill) เป็นความสามารถในการกระทำการเคลื่อนไหวเฉพาะหลายๆ อย่าง ร่วมกันอย่างมี ประสิทธิภาพและเรียบร้อย ในทางสรีรวิทยาของกล้ามเนื้อและประสาทนั้นนับได้ว่าเป็น การร่วมงาน กันของกล้ามเนื้อกลุ่มต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มทำงาน (Agonists) กลุ่มตรงข้าม (Antagonists) หรือ กลุ่มที่ตรึงไว้เป็นพื้นฐาน (Stabilizers) อีกนัยหนึ่งอาจกล่าวได้ว่า ทักษะเป็นความสามารถในการ ใช้ กล้ามเนื้อที่ ถูกต้อง ในเวลาที่ถูกต้องด้วย โดยการใช้แรงที่จำเป็นเพื่อที่จะเคลื่อนไหวตามความ ต้องการตามลำดับเวลาและ จังหวะที่ถูกต้อง

2. ผลการฝึกทักษะกีฬาเปตองเทคนิค การตีคู่ตั้ง ตามโปรแกรมการฝึก 5 สถานี ซึ่งแต่ละสถานีมี ทั้งหมด 4 ระยะ คือ 6 เมตร 7 เมตร 8 เมตร และ 9 เมตร สอดคล้องกับภราดร กรรขำ(2560) ศึกษาผลการฝึก โปรแกรมความแข็งแรงของกล้ามเนื้อแขนด้วยน้ำหนักตัวที่มีต่อกีฬาเปตอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้การวิจัยครั้งนี้เป็น นักกีฬาเปตองรุ่นอายุ 10 -12 ปี โรงเรียนบ้านเขาราบ จังหวัดลพบุรี จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ โปรแกรมการฝึกความแข็งแรงของแขนด้วยน้ำหนักตัว และแบบทดสอบความแม่นยำในการโยนลูกเปตอง ทำการทดสอบก่อนการฝึกและหลังการฝึก 6 สัปดาห์และนำคะแนนมาวิเคราะห์ตามวิธีทางสถิติโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและทดสอบค่า พบว่ามีความแตกต่างอย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีผลหลัง การฝึกทักษะกีฬาเปตอง ที่ดีกว่า ก่อนการฝึกตามโปรแกรม

3. การแข่งขันกีฬาเปตองเทคนิค การตีคู่ตั้ง สอดคล้องกับ ภัทธ อัญชติณกุล (2560) ศึกษาผลการจัด กิจกรรมพลศึกษากีฬาเปตองด้วยวิธีการ THINK-PAIR-CHARE ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่น กีฬาเปตองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนหนึ่งใน เขตลาดกระบัง จำนวน 40 คน ค่าเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองหลังการทดลองของกลุ่ม ทดลองในการจัดกิจกรรมทางพลศึกษาด้วยวิธี THINK-PAIR-CHARE สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

## 7. ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ผู้ฝึกสอนกีฬาเปตองควรนำโปรแกรมการฝึกกีฬาเปตองเทคนิค การตีคู่ตั้ง ไปใช้ในการจัดการเรียน การสอน และจัดโปรแกรมการฝึกทักษะกีฬาเปตองในด้านการตีคู่ตั้ง ใช้สำหรับเด็ก และเยาวชน
2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรนำผลการวิจัยไปใช้ในการออกแบบการฝึกทักษะกีฬาเปตอง และส่งเสริม การพัฒนากีฬาเปตองให้มีทักษะในการตีคู่ตั้ง

3. ชมรมเปตองควรมานำโปรแกรมการฝึกกีฬาเปตองไปใช้ในการพัฒนานักกีฬาและการแข่งขันกีฬาเปตองเทคนิค การตีคู่ที่ดี

#### ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยแบบฝึกทักษะกีฬาในทศวรรษด้าน อาทิ การฝึกทักษะ การเข้าสู่กฎเปตอง และการแข่งขันเป็นทีม และพัฒนาสมรรถนะนักกีฬา

2. ควรทำการวิจัยที่มีการเปรียบเทียบ ผลของแบบฝึก กีฬาเปตองในกลุ่มอื่น ได้แก่ ผู้ใหญ่ ผู้สูงอายุ เป็นต้น

## 8. เอกสารอ้างอิง

กฤติกา สังขวดี,ปัญญา สังขวดี. (2556). ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง กีฬาเปตอง ผ่านคิวอาร์โค้ด.

มหาวิทยาลัยนเรศวร.

กติกากองกีฬาเปตอง. วิชาพลศึกษา (Physical Education). เข้าถึงเมื่อวันที่ 7 พฤษภาคม 2563. จาก

<https://sites.google.com/site/doesaketwittayakomsports/klu-sm-sara-sukh-suksa-elea-phlsuksa/kilapetxng>

ชูศักดิ์ เวชแพทย์และกันยา ปาละวิวัฒน์. (2536). สรีรวิทยาการออกกำลังกาย. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

ภัทร อัญชลีบุญกุล. (2560). ผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาที่กีฬาเปตองด้วยกลวิธี THINK-PAIR-SHARE ที่มีต่อ

ความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภราดร กรรข. (2560). ผลการฝึกโปรแกรมความแข็งแรงของกล้ามเนื้อแขนด้วยน้ำหนักตัวที่มีต่อความแม่นยำ

ในกีฬาเปตอง. วิทยานิพนธ์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

ศิขร โฉ่หังค์, สุนทรา กล้าณรงค์, วิไลพิน ทองประเสริฐ. (2558). ผลของการฝึกความแข็งแรงของกล้ามเนื้อแขน

ท่อนล่างโดยวิธีฝึกด้วยคัมเบลที่มีต่อความแม่นยำในการตีลูกเปตอง. มหาวิทยาลัยทักษิณ.

ศิริรัตน์ หิรัญรัตน์. (2542). การเสริมสร้าง กล้ามเนื้อ. มหาวิทยาลัยมหิดล. คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.

ศิลปชัย สุวรรณธาดา. (2548). การเรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหว ทฤษฎีและปฏิบัติการ. กรุงเทพฯ:

สำนักวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อนก ภูวกัก. (2559). คู่มือฝึกซ้อมกีฬาเปตอง. การกีฬาแห่งประเทศไทย. เข้าถึงเมื่อ 7 พฤษภาคม 2563, จาก

[https://www.satc.or.th/upload/document/file/documentfile\\_922019162037.pdf](https://www.satc.or.th/upload/document/file/documentfile_922019162037.pdf)

อภิวัฒน์ ปานทอง, อริญชัย พรหมเทพ, นพรักษ์ แกศมาน, วีรวัฒน์ คาแสนพันธ์และมจิรวัฒน์ สัทธรรม. (2560).

การวางแผนระยะยาวสำหรับพัฒนานักกีฬา. สาขาวิชาพลศึกษาและวิทยาศาสตร์การกีฬา คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

Ratchayakorn. (2560). กติกาเปตองตอง. เข้าถึงเมื่อวันที่ 7 พฤษภาคม 2563,

จาก <https://ratchayakorn.wordpress.com>

## การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามกรอบแนวคิดเชิงมนทัศน์

สำหรับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 กับการสอนภาษาอังกฤษ

ในฐานะภาษาต่างประเทศ : ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ

### CREATIVITY ENHANCEMENT BASED ON CONCEPTUAL FRAMEWORK OF THE 21ST CENTURY SKILLS IN TEACHING ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE (TEFL) : THEORIES TOWARDS IMPLEMENTATION

สุทธิศิลป์ สุขสบาย

อาจารย์, คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

E-mail: sutthisin.suk@sru.ac.th

พจนาน ขอประเสริฐ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

E-mail: potjanat.kho@sru.ac.th

#### บทคัดย่อ

ประเทศที่มีพลเมืองที่คิดสร้างสรรค์จำนวนมากจะมีแนวคิดและองค์ความรู้ใหม่ ๆ อันนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมและเทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่ออำนวยความสะดวกแก่มวลมนุษยชาติ ทั้งความคิดสร้างสรรค์และวิชาภาษาอังกฤษได้ถูกกำหนดไว้ภายใต้กรอบแนวคิดเชิงมนทัศน์สำหรับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 กล่าวคือ ความคิดสร้างสรรค์เป็นหนึ่งในทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมที่สำคัญยิ่งสำหรับผู้เรียน ด้านวิชาภาษาอังกฤษได้ถูกกำหนดไว้เป็นหนึ่งในวิชาหลักสำหรับผู้เรียนในศตวรรษนี้ด้วยเช่นเดียวกัน ด้วยเหตุนี้ ครูผู้สอนภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21 จึงต้องทำงานหนักขึ้นในการจัดบรรยากาศแห่งการเรียนรู้การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศที่เอื้อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ตลอดจนถ่ายทอดเนื้อหาด้วยกลยุทธ์การสอนที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ด้านภาษาอังกฤษและเกิดทักษะความคิดสร้างสรรค์จากการเรียนรู้ บทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อมุ่งนำเสนอแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนตามกรอบแนวคิดเชิงมนทัศน์สำหรับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และแนวทางการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนในบริบทของการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศด้วยการบูรณาการวิธีการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จากการศึกษา พบว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่ไวต่อปัญหาหรือสิ่งที่บกพร่องขาดหายไปหลากหลายทิศทาง จากนั้นตั้งเป็นสมมติฐานและรวบรวมข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานนั้น สำหรับแนวทางการปฏิบัติที่ดีเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศด้วยการบูรณาการวิธีการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอนสำคัญ คือ ขั้นกระตุ้น ขั้นตั้งปัญหา ขั้นการค้นและคิด ขั้นนำเสนออย่างสร้างสรรค์ และขั้นประเมินผล ตามลำดับ

**คำสำคัญ:** ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ความคิดสร้างสรรค์ วิชาภาษาอังกฤษ การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

## ABSTRACT

A nation with a great number of creative populations will have new ideas and knowledge that lead to the creation of innovations and modern technologies to facilitate the world citizens. Both Creativity and English subject have been specified in the conceptual framework of the 21<sup>st</sup> century skills. That is, creativity is one of the most significant learning and innovation skills for learners. Additionally, English has been set as the key subject for the 21<sup>st</sup> century learners. For this reason, teachers of English have to work harder to provide the atmosphere of teaching English as a foreign language (TEFL) that allows learners to take action as well as the content with appropriate teaching strategies in order to get the learners to gain both knowledge in English and creative thinking skill. This article, therefore, aims to suggest concepts and theories concerning the development of learners' creativity according to the conceptual framework of the 21<sup>st</sup> century skills and a guideline for teaching and learning to enhance learners' creativity in TEFL context with the integration of creativity-based learning (CBL). According to the study, it was found out that creativity is a brain capacity that is sensitive to problems or defects in various directions. Then they form a hypothesis and collect data to test that hypothesis. The best practice to develop creativity in the context of TEFL with the integration of CBL consists of 5 respective important steps: stimulation, problem raising, seeking and thinking, creative presentation, and evaluation.

**Keywords:** 21<sup>st</sup> Century Skills, Creativity, English Subject, Teaching English as a Foreign Language (TEFL), Creativity-based Learning (CBL)

## 1. บทนำ

เราอยู่ในโลกที่ต้องการคนที่มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้นเรื่อยๆ เห็นได้จากลักษณะของงานทุกวันนี้ ต้องการผู้ที่มีทักษะการคิดมากขึ้นกว่าเดิม สังคมที่เปลี่ยนไปต้องการคนที่มีความคิดสร้างสรรค์มากกว่าที่ผ่านมา ประเทศที่ขาดคนคิดสร้างสรรค์จะพัฒนาได้ช้าและต้องขายทรัพยากรต่าง ๆ ที่มีอยู่อย่างจำกัดเพื่อนำรายได้มาพัฒนาประเทศ ส่วนประเทศที่มีคนคิดสร้างสรรค์จำนวนมากจะมีแนวคิดและองค์ความรู้ใหม่ที่นำมาต่อยอดและพัฒนาประเทศชาติในด้านต่าง ๆ อันนำไปสู่การการสร้างนวัตกรรมและเทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่ออำนวยความสะดวกแก่มวลมนุษยชาติ รวมถึงความพยายามในการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใหม่ ๆ ที่แตกต่างจากสิ่งที่เป็นอยู่เดิม ขยายความคิดที่แปลกใหม่ และนำรายได้มาพัฒนาประเทศได้อย่างยั่งยืน สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วเกิดขึ้นมาจากบุคคลในชาติที่มีคุณลักษณะพิเศษเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ อันหมายถึงผู้ที่ชอบคิดนอกกรอบและนำไปสู่การริเริ่มทำสิ่งแปลกใหม่

ศาสตราจารย์ อี. ทอเรนซ์ (Torrance, 1962) นักจิตวิทยาชาวอเมริกา เป็นผู้บุกเบิกในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และเป็นผู้คิดแบบทดสอบไอคิว (IQ) ซึ่งใช้วัดสติปัญญาและความฉลาดที่ใช้กันอย่างแพร่หลายจนถึงปัจจุบัน การวัดความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้นนี้ถึงแม้ว่าจะได้รับการยอมรับไม่มากนักในแวดวงการศึกษาในขณะนั้น ต่อมา ดร.การ์เน็ต มิลลาร์ (Millar, 2001) เพื่อนร่วมงานของศาสตราจารย์ทอเรนซ์ได้ติดตามเด็ก ๆ ที่เคยทำแบบทดสอบผลปรากฏว่า เด็กที่ทำคะแนนความคิดสร้างสรรค์ได้สูงล้วนแต่ประสบความสำเร็จเป็นเจ้าของสิทธิบัตร เป็นผู้ก่อตั้งกิจการใหม่ ๆ เป็นนักโฆษณาที่มีชื่อเสียง เป็นผู้สร้างนวัตกรรมด้านคอมพิวเตอร์ และส่วนมากยังเป็นผู้นำองค์กรด้านต่าง ๆ นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยยืนยันว่า

เด็กที่ได้คะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงต่อมาจะประสบความสำเร็จในหน้าที่การงานมากกว่าเด็กที่มีคะแนนไอคิวสูงอีกด้วย (วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ และกมลรัตน์ ฉิมพาลี, 2559)

อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking, Creativity) ได้ถูกกล่าวถึงมาเป็นระยะเวลากว่าห้าทศวรรษ แต่ในแวดวงการศึกษายุคปัจจุบันนี้ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ยังคงถูกพูดถึงกันอย่างกว้างขวางและมากยิ่งขึ้นในฐานะทักษะที่จำเป็นและสำคัญอย่างยิ่งของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพราะได้ถูกกำหนดให้เป็นหนึ่งในทักษะสำคัญด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ประกอบไปด้วย 4 ทักษะสำคัญ (4 Cs) คือ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) การสื่อสาร (Communication) การทำงานร่วมกัน (Collaboration) และความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) (Partnership for 21<sup>st</sup> Century Skills, 2009) ที่ครูผู้สอนจะต้องพัฒนาให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน โดยผ่านการจัดการเรียนการสอนและกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ อย่างหลากหลายทั้งในชั้นเรียนผ่านรายวิชาหลัก (Key Subjects) เช่น วิชาภาษาอังกฤษ วิชาศิลปะ วิชาคณิตศาสตร์ วิชาวิทยาศาสตร์ เป็นต้น และนอกห้องเรียนอย่างเป็นระบบและมีแบบแผน

ในบทความนี้ ผู้อ่านจะได้ทราบถึงแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนตามกรอบแนวคิดเชิงมโนทัศน์สำหรับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และแนวทางการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนในบริบทของการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ (Teaching English as A Foreign Language: TEFL) ผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่าบทความนี้จะประโยชน์ต่อครูผู้สอนที่มีความต้องการใช้กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนผู้อ่านที่มีความสนใจได้ทราบถึงแนวทางการปฏิบัติที่ดีในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เยาวชนในชาติให้เติบโตไปเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์

(1) เพื่อนำเสนอแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนตามกรอบแนวคิดเชิงมโนทัศน์สำหรับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

(2) เพื่อนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนในบริบทของการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ (TEFL)

## 3. ความคิดสร้างสรรค์: ความหมายและองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

### (1) ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

Torrance (1965) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการของความรู้สึที่ไวต่อปัญหาหรือสิ่งที่บกพร่องขาดหายไป แล้วรวบรวมความคิดตั้งเป็นสมมติฐาน ต่อจากนั้นก็ทำการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทดสอบสมมติฐานนั้น ความคิดสร้างสรรค์มาจากองค์ประกอบ 4 อย่าง ได้แก่ ความคิดคล่อง (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) และความคิดริเริ่ม (Originality)

Guilford (1967) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองในการคิดหลายทิศทาง ซึ่งมีองค์ประกอบ คือ ความสามารถในการริเริ่ม ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด รวมถึงความสามารถในการแต่งเติมและให้คำอธิบายใหม่ ๆ ที่เป็นการติดตามหลักเหตุและผลเพื่อหาคำตอบ



## (2) องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

Torrance (1972) ผู้บุกเบิกเรื่องความคิดสร้างสรรค์คนแรกของโลกบอกว่า ความคิดสร้างสรรค์มาจากองค์ประกอบ 4 อย่าง ได้แก่

**2.1) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)** เป็นความสามารถในการคิดหาแนวทางที่คล้ายกันในการแก้ปัญหาได้หลายแนวทางในเวลาที่กำหนด ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ชนิด คือ ความคิดคล่องแคล่วในด้านถ้อยคำ (Word Fluency) ความคิดคล่องแคล่วในเรื่องการโยงความสัมพันธ์ (Associational Fluency) ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency) และความคิดคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency)

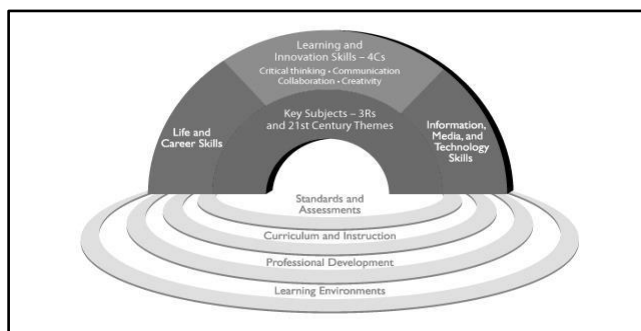
**2.2) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)** เป็นความสามารถในการคิดหลากหลายไม่วนเวียนอยู่กับแนวคิดเดิม ๆ ความคิดยืดหยุ่นทำให้สามารถมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ในแง่มุมที่แปลกใหม่ และหาคำตอบได้หลายหมวดหมู่หรือหลายประเภท คนคิดสร้างสรรค์คือคนที่มองต่างมุม ทำให้สามารถหาคำตอบได้มากมายภายใต้ปัญหาเดียวกัน เช่น การให้ผู้เรียนคิดหาคำคุณศัพท์ที่ลงท้ายด้วย “-able” ภายในเวลาที่กำหนด เป็นต้น ซึ่งความคิดยืดหยุ่นสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ชนิด คือ ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นในทันทีทันใด (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะคิดได้หลายทิศทางในเวลาที่กำหนด และความคิดยืดหยุ่นในการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) เป็นความสามารถในการดัดแปลงความรู้หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลาย ๆ ด้าน

**2.3) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)** เป็นการคิดเสริมเพิ่มเติมในรายละเอียดต่าง ๆ ความคิดแบบนี้สัมพันธ์กับความสามารถในการสังเกต คนคิดสร้างสรรค์มักจะสนใจในรายละเอียดที่คนทั่วไปอาจไม่สนใจ เป็นผู้ที่มีมิติของการมองที่ละเอียดกว่าคนทั่วไป นำไปสู่การปฏิบัติการสร้างการกระทำให้เป็นผลสำเร็จ อันก่อให้เกิดผลงานหรือผลิตผลสร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อทำให้ความคิดสร้างสรรค์นั้นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

**2.4) ความคิดริเริ่ม (Originality)** เป็นความสามารถในการริเริ่ม เป็นความคิดที่แตกต่างจากแนวคิดของคนทั่วไป คนคิดสร้างสรรค์จึงมักคิดและทำอะไรที่แตกต่างจากคนอื่น ไม่ชอบทำอะไรตาม ๆ กันไป แต่ถนัดที่จะคิดอะไรแปลกใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน ความคิดริเริ่มจึงเป็นลักษณะความคิดที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกจึงเป็นลักษณะความคิดที่เกิดขึ้นด้วยการอาศัยความกล้าคิดและกล้าลอง

## 4. กรอบแนวคิดเชิงมโนทัศน์เกี่ยวกับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21: ความคิดสร้างสรรค์กับวิชาภาษาอังกฤษ

กรอบแนวคิดเชิงมโนทัศน์สำหรับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เป็นที่ยอมรับในการสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อย่างกว้างขวาง เนื่องด้วยเป็นกรอบแนวคิดที่เน้นผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียน (Student Outcomes) ทั้งในด้านความรู้สาระวิชาหลัก และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เตรียมความพร้อมในหลากหลายด้าน รวมทั้งระบบสนับสนุนการเรียนรู้ ได้แก่ มาตรฐานและการประเมิน หลักสูตรและการเรียนการสอน การพัฒนาครูผู้สอน และสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อการเรียนในศตวรรษที่ 21 ดังกรอบแนวคิดเชิงมโนทัศน์เกี่ยวกับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบความคิดเชิงมโนทัศน์เกี่ยวกับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21  
ที่มา: Schrum & Levin (2015)

จากแนวคิดดังกล่าวเห็นได้ว่า บทบาทของผู้เรียนซึ่งแต่เดิมเรียนรู้ด้วยวิธีการรับ (Passive Learning) ควรถูกปรับเปลี่ยนมาเป็นการเรียนรู้แบบรุก (Active Learning) อันเกิดจากการที่ผู้เรียนอยู่ในบริบทที่สอดคล้องกับสังคมรอบตัวและเนื้อหา บริบทที่ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดความคิดเห็น ผู้เรียนเรียนรู้วิธีการเรียน และผู้เรียนติดต่อสื่อสารกันเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในลักษณะดังกล่าว Schrum & Levin (2015) จึงได้มีการนำเสนอการจัดการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อันประกอบด้วยความรู้และทักษะ 4 ด้านหลัก ได้แก่

(1) **วิชาหลัก (Key Subjects)** ได้แก่ ภาษาอังกฤษ การอ่าน ศิลปะการใช้ภาษา คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาต่างประเทศ หน้าที่พลเมือง การปกครอง เศรษฐศาสตร์ ศิลปะ และประวัติศาสตร์เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาที่จำเป็น นอกจากนี้ ยังมีการเรียนรู้เพื่อตอบสนองต่อเป้าหมายการสร้างคนให้มีคุณภาพ มีคุณค่าเป็นที่ยอมรับ สามารถทำงานและใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 ได้ (Century Theme) จึงต้องรู้ในลักษณะสหวิทยาการ (Interdisciplinary) ได้แก่ จิตสำนึกต่อโลก เศรษฐกิจ การเงิน การประกอบธุรกิจ หน้าที่พลเมือง สุขภาพ สิ่งแวดล้อม เป็นต้น

(2) **ทักษะชีวิตและอาชีพ (Life and Career Skills)** ความรู้เพียงอย่างเดียวอาจไม่สามารถดำรงชีวิตได้อย่างปกติสุขจึงจำเป็นต้องมีทักษะชีวิตและอาชีพด้วย ได้แก่ การเข้ากับผู้อื่นและการปรับตัว (Flexibility and Adaptability) การริเริ่มและการนำตนเอง (Initiative and Self-direction) การผลิตผลงานและการยอมรับ การตรวจสอบ (Productivity and Accountability) และภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ (Leadership and Responsibility)

(3) **ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills: 4 Cs)** การเรียนรู้ต้องเรียนรู้ตลอดชีวิต ครูผู้สอนจึงต้องมีการฝึกฝนและพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะโดยเน้นการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติ (Learning by doing) เพื่อตอบสนองต่อทักษะ 4 ทักษะ (4 Cs) ดังนี้ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) การสื่อสาร (Communication) การทำงานร่วมกัน (Collaboration) และความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)

(4) **ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills)** คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ในบริบทของการเรียนรู้เนื้อหา และทักษะที่ผู้เรียนจะได้รู้จักวิธีเรียนรู้ การคิดเชิงวิพากษ์วิจารณ์ การแก้ปัญหา การใช้ข้อมูลข่าวสาร การสื่อสาร การผลิตนวัตกรรม และการทำงานร่วมกัน

จากกรอบแนวคิดเชิงมนทัศน์สำหรับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 พบว่า ทั้งทักษะความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) และวิชาภาษาอังกฤษ (English Subject) ได้ถูกกำหนดไว้อย่างชัดเจนในกรอบแนวคิดนี้ โดยมีวิชาภาษาอังกฤษเป็นหนึ่งในวิชาหลัก (Key Subject) ซึ่งบริบทของการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยนั้น ภาษาอังกฤษถูกสอนในฐานะภาษาต่างประเทศ (Teaching English as a Foreign Language: TEFL) และทักษะความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ก็ยังถูกกำหนดไว้เป็นหนึ่งในทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ที่นับว่าเป็นทักษะสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ต้องเรียนรู้ตลอดชีวิต ดังนั้นครูผู้สอนในยุคนี้จึงต้องทำงานหนักมากยิ่งขึ้นในการจัดให้มีบริบทของการเรียนรู้ในรายวิชาหลักที่เอื้อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง (Learning by doing) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ในรายวิชาและทักษะดังกล่าวไปพร้อม ๆ กัน กล่าวคือ ผู้เรียนจะต้องได้รับทั้งความรู้ด้านภาษาอังกฤษและเกิดทักษะความคิดสร้างสรรค์จากการเรียนในครั้งนี้ ๆ นั่นหมายความว่าครูผู้สอนภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องมีความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้ สื่อ และกิจกรรมที่แปลกใหม่ในการถ่ายทอดเนื้อหาด้วยกลยุทธ์ที่เป็นระบบและมีแบบแผน

## 5. แนวทางการจัดการเรียนสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนในบริบทของการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ (TEFL)

มีนักรักษาหลายท่านได้นำเสนอวิธีการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน เช่น การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) การสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) เป็นต้น แต่อย่างไรก็ตามพบว่า มีการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยตรง คือ การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning) (วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ และกมลรัตน์ นิคมพาลี, 2559) มีรายละเอียดดังนี้

### การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning: CBL)

การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning: CBL) เป็นการวิจัยต่อยอดมาจากการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning: PBL) ที่เป็นหนึ่งในแบบการสอนที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และเป็นการสอนแบบรุก (Active Learning) การวิจัยได้จัดทำโดยนำรูปแบบ PBL และทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ที่มีผู้ศึกษาวิจัยไว้หลายท่าน เช่น ศาสตราจารย์ทอแรนซ์ ผู้บุกเบิกเรื่องความคิดสร้างสรรค์ ศาสตราจารย์กิลฟอร์ด ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา และดร.เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน (De Bono, 1970) ผู้นำด้านความคิดสร้างสรรค์มาสร้างแบบร่างรูปแบบการสอน (Draft Model) แล้วนำไปสอนเพื่อหารูปแบบการสอนที่สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ และผลการทดลองสุดท้ายพบว่าการสอนแบบ CBL ทำให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ทุกวิชาที่ทำการทดลอง กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL ประกอบด้วย กระบวนการสอน 8 กระบวนการ ดังนี้

- 1) ครูผู้สอนสร้างแรงบันดาลใจ และกระตุ้นความอยากรู้ให้แก่ผู้เรียน (Inspiration)
- 2) ผู้เรียนค้นหา รวบรวม แยกแยะ และนำข้อมูลมาสร้างเป็นความรู้และคำตอบ (Self-study)
- 3) ครูผู้สอนจะสอนผู้เรียนเมื่อมีคำถาม และเป็นการสอนแบบรายบุคคลหรือรายกลุ่มมากกว่าการสอนรวม
- 4) ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสหาทางแก้ปัญหาด้วยตนเอง (Individual Problem Solving)
- 5) ใช้แนวทางของเกมเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ในห้องเรียน (Game-based Learning)
- 6) ครูผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนทำโครงงาน (Team Project)

7) ให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น การพูด การเขียน การแสดง หรือการจัดทำ เป็นสื่อต่าง ๆ (Creative Presentation)

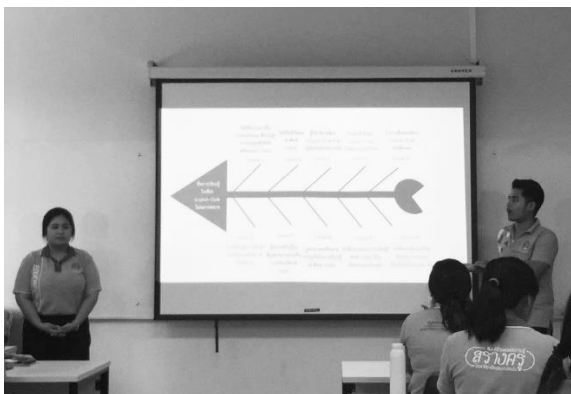
8) ครูผู้สอนวัดผลด้านต่าง ๆ ออกมาตามเป้าหมายที่ได้ออกแบบไว้ล่วงหน้า (Informal Assessment and Multidimensional Assessment Tools) เช่น วัดผลความรู้ วัดทักษะการนำข้อมูลมาใช้อย่างมีเหตุผล วัดทักษะ การนำเสนอผลงาน วัดทักษะการทำงานเป็นทีม โดยอาจมีการแบ่งการวัดผลหลายครั้ง เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะ ด้านต่าง ๆ ที่ตนเองยังขาดไป และครูผู้สอนก็จะสรุปผลการเรียนที่ไม่ได้มีแค่เกรด แต่มีรายงานผลด้านอื่น ๆ ด้วย

อย่างไรก็ตาม จากกระบวนการ CBL ข้างต้นครูผู้สอนสามารถนำมาออกแบบการเรียนการสอนตาม แนวทางและบริบทที่เหมาะสมได้ (วีริยะ ฤชชัยพาณิชย์ และกมลรัตน์ ฉิมพาลี, 2559) ดังเช่น ผู้เขียนสอนรายวิชา ภาษาอังกฤษเพื่องานสร้างสรรค์ซึ่งผู้เรียนเป็นนักศึกษาครู ครูผู้สอนอาจจะจัดรูปแบบการสอนเป็น 5 ขั้นตอน คือ ขั้นกระตุ้น ขั้นตั้งปัญหา ขั้นการค้นและคิด ขั้นนำเสนออย่างสร้างสรรค์ และขั้นประเมินผล ตามลำดับ ดังนี้

1) **ขั้นกระตุ้น** ครูผู้สอนอาจแบ่งกลุ่มผู้เรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน และให้ผู้เรียนร่วมกันศึกษาสภาพ ปัญหาในท้องถิ่นของตนเกี่ยวกับประเด็นการใช้ภาษาอังกฤษ เช่น โรงเรียน สถานที่ท่องเที่ยว ร้านอาหาร ตลาด ชุมชน เป็นต้น หรือครูผู้สอนอาจแสดงสถิติผลการจัดอันดับความสามารถการใช้ภาษาอังกฤษของแต่ละประเทศ เพื่อให้ผู้เรียนมีความตระหนักถึงความสำคัญของการใช้ภาษาอังกฤษ เช่น ผลการสำรวจของ EF Education First (2018) ที่ได้ทำการสำรวจเกี่ยวกับผลการจัดอันดับความสามารถการใช้ภาษาอังกฤษของแต่ละประเทศ ที่มี การแบ่งระดับออกเป็น 5 ระดับ คือ สูงมาก สูง ปานกลาง ต่ำ และต่ำมากในแถบเอเชีย ปรากฏว่าอันดับ 1 ประเทศ สิงคโปร์ อันดับ 2 ประเทศฟิลิปปินส์ และอันดับ 3 ประเทศมาเลเซีย สำหรับประเทศไทยนั้นอยู่ในอันดับที่ 64 ของ โลก และอันดับที่ 16 ของเอเชีย โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 48.54 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ เป็นต้น

2) **ขั้นตั้งปัญหา** ในขั้นนี้ครูผู้สอนให้ผู้เรียนรวมกลุ่มและค้นหาความรู้ที่สอดคล้องกับประเด็นปัญหาการใช้ ภาษาอังกฤษของแต่ละกลุ่มสนใจ เช่น วัด ตลาดชุมชน หรือร้านอาหารบางแห่งมีชาวต่างชาติเข้ามาในพื้นที่เป็น จำนวนมากแต่ไม่มีป้ายหรือข้อความที่เป็นภาษาอังกฤษที่คอยอำนวยความสะดวกแก่กลุ่มคนเหล่านั้นเลย ถ้าหากมี ป้ายข้อความภาษาอังกฤษ เช่น ป้ายบอกทาง ป้ายบอกชื่ออาหาร เป็นต้น จะทำให้ชีวิตความเป็นอยู่ของคนใน ท้องถิ่นนั้น ๆ ดีขึ้นหรือไม่ หรือสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวเข้ามาในพื้นที่ได้มากขึ้นหรือไม่ และวิธีการที่จะช่วย ให้ผู้เรียนคิดอย่างสร้างสรรค์ ผู้สอนอาจบูรณาการเทคนิคแผนภาพก้างปลา (Fishbone Diagram) ในการที่จะให้ ผู้เรียนช่วยกันระดมสมองในการหาสาเหตุของปัญหานั้น ๆ โดยที่หัวปลา คือ ประเด็นปัญหาและส่วนก้างปลา คือ สาเหตุของปัญหา

3) **ขั้นการค้นและคิด** ในขั้นนี้หลังจากที่ผู้เรียนได้ประเด็นปัญหาตามความสนใจของกลุ่มแล้ว ให้แต่ละ กลุ่มร่วมกันวิเคราะห์ว่าอะไรคือสาเหตุของปัญหาเหล่านั้น โดยแต่ละปัญหาอาจจะมีหลายสาเหตุก็ได้ จากนั้นให้ แต่ละกลุ่มร่วมกันค้นและคิดหาวิธีการแก้ปัญหาดังกล่าวที่ต้นเหตุ โดยในขั้นนี้หากครูผู้สอนให้ผู้เรียนทำเป็น โครงการที่ต้องใช้เวลาาน ผู้เรียนต้องค้นคว้าหาความรู้และเตรียมงานเป็นเวลานาน ครูผู้สอนอาจกำหนดให้ใช้ เวลาค้นและคิดนานยิ่งขึ้น และอาจทำต่อเนื่องกันหลายครั้ง โดยในขั้นนี้สิ่งสำคัญคือครูผู้สอนจะต้องเดินให้ คำแนะนำเป็นรายกลุ่ม บอกแหล่งค้นคว้าข้อมูลให้ผู้เรียน บางครั้งครูผู้สอนอาจจะต้องช่วยค้น หลังจากผู้เรียนรู้ถึง วิธีการแก้ปัญหาแล้วแต่ละกลุ่มจะต้องช่วยกันประเมินความเป็นไปได้ว่าวิธีการใดเป็นวิธีการที่เหมาะสมภายใต้ ข้อจำกัดต่าง ๆ เช่น งบประมาณ ระยะเวลา ทรัพยากรที่สามารถหาได้ในท้องถิ่น เป็นต้น และให้แต่ละกลุ่ม นำเสนอแนวทางในการแก้ปัญหาในชั้นเรียนโดยมีครูผู้สอนคอยตั้งคำถามและข้อสังเกตต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์



ภาพที่ 2 การระดมสมองเพื่อวิเคราะห์ปัญหาและสาเหตุด้วยเทคนิคแผนภาพก้างปลา (Fishbone Diagram)  
ที่มา: ภาพถ่ายโดยสุทธิศิลป์ สุขสบาย

4) **ชั้นนำเสนออย่างสร้างสรรค์** ครูผู้สอนให้ผู้เรียนนำเสนอในรูปแบบใดก็ได้ตามความถนัด เช่น การพูด การเขียน การจัดนิทรรศการร่วมกัน เป็นต้น และหลังกิจกรรมการนำเสนอครูผู้สอนอาจจัดกิจกรรมเพื่อถอดบทเรียนร่วมกันและให้ผู้เรียนร่วมกันสะท้อนความคิดและสิ่งที่ได้รับจากการทำกิจกรรมหรือการเรียนในครั้งนี้



ภาพที่ 3 การนำเสนอโครงการภาษาอังกฤษอย่างสร้างสรรค์  
ที่มา: ภาพถ่ายโดยสุทธิศิลป์ สุขสบาย

5) **ขั้นประเมินผล** ในขั้นนี้ครูผู้สอนจะวัดผลด้านต่าง ๆ ตามสภาพจริงที่ได้วางแผนไว้ล่วงหน้าโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก (Rubric Scoring) เช่น ด้านภาพรวมของโครงการ ด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านการนำเสนอ เป็นต้น และผู้เรียนควรทราบเกณฑ์การประเมินก่อนมีการจัดกิจกรรมล่วงหน้าทุกครั้ง

ตารางที่ 1 ตัวอย่างการประเมิน โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริกด้านความคิดสร้างสรรค์

ประเด็นการประเมิน	น้ำหนัก	คะแนนที่ได้
<ul style="list-style-type: none"> <li>● ด้านความคิดสร้างสรรค์ (25 คะแนน)</li> <li><input type="checkbox"/> 5 คะแนน = โครงการที่สร้างสิ่งใหม่ไม่มีใครเคยทำมาก่อน (Original Creation)</li> <li><input type="checkbox"/> 4 คะแนน = โครงการที่แปลงสภาพหรือแนวคิดจากโครงการที่เคยทำมาแล้ว แต่ไม่เหมือนโครงการเดิม (Transformation)</li> <li><input type="checkbox"/> 3 คะแนน = โครงการที่เกิดจากการรวมแนวคิดจากโครงการที่เคยทำมาแล้วตั้งแต่ 2 แนวคิดขึ้นไปและมีบางส่วนเหมือนโครงการเดิม (Combination)</li> <li><input type="checkbox"/> 2 คะแนน = โครงการที่เกิดจากการปรับเปลี่ยนจากโครงการเดิม (Variation)</li> <li><input type="checkbox"/> 1 คะแนน = โครงการที่เลียนแบบมาจากโครงการที่มีอยู่แล้ว (Imitation)</li> </ul>	5	

ที่มา: สุทธิศิลป์ สุขสบาย (2562)

อย่างไรก็ตาม ในขั้นนี้ครูผู้สอนไม่ควรเป็นผู้ประเมินผู้เรียนเพียงฝ่ายเดียว ควรให้ผู้เรียนได้ประเมินตนเอง และผู้สอนท่านอื่น ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องหรือเชี่ยวชาญในสาขาเดียวกันหรือใกล้เคียงเข้ามามีส่วนร่วมในการประเมินด้วย



ภาพที่ 4 การประเมินผลผู้เรียน โดยมีผู้เชี่ยวชาญในสาขาเดียวกันหรือใกล้เคียงร่วมด้วย  
ที่มา: ภาพถ่ายโดยสุทธิศิลป์ สุขสบาย

## 6. สรุป

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) เป็นทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในชาติบ้านเมือง การสร้างนวัตกรรม และเทคโนโลยีสมัยใหม่ ครูผู้สอนในยุคนี้จึงต้องมีการฝึกฝนและพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะความคิดสร้างสรรค์ผ่านรายวิชาหลัก (Key Subjects) ทั้งในและนอกห้องเรียนอย่างเป็นระบบและมีแบบแผน ดังเช่น การจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษซึ่งในบริบทของสอนวิชานี้ในประเทศไทย วิชาภาษาอังกฤษถูกสอนในฐานะภาษาต่างประเทศ (TEFL) และเป็นหนึ่งในวิชาหลักที่ถูกกำหนดไว้ตามกรอบแนวคิดเชิงมนทัศน์สำหรับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 อย่างชัดเจน ครูผู้สอนภาษาอังกฤษในศตวรรษนี้จึงมีบทบาทสำคัญยิ่งในการออกแบบการเรียนการสอนที่แปลกใหม่เพื่อให้ผู้เรียนได้รับทั้งทักษะความรู้ด้านภาษาอังกฤษและเกิดทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้วยกลยุทธ์การสอนที่เหมาะสมซึ่งการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ถือเป็นหนึ่งในวิธีการสอนที่ครูผู้สอนสามารถนำมาปรับใช้ในบริบทของการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยแนวทางการปฏิบัติที่ดีประกอบไปด้วยขั้นตอนการสอน 5 ขั้นตอนสำคัญ คือ ขั้นกระตุ้น ขั้นตั้งปัญหา ขั้นการค้นและคิด ขั้นนำเสนออย่างสร้างสรรค์ และขั้นประเมินผล ตามลำดับ

## 7. ข้อเสนอแนะ

### (1) ข้อเสนอแนะในการนำวิธีการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานไปใช้

1) การสอนแบบ CBL ครูผู้สอนควรเหลือเวลาให้ผู้เรียนค้นคว้ามาก ๆ พุดคุยมาก ๆ นำเสนอมาก ๆ และใช้เวลาในการสอนให้น้อยลง

2) การสอนแบบ CBL ครูผู้สอนหลีกเลี่ยงการอธิบายอย่างละเอียด แต่พยายามให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบเอง ครูผู้สอนควรจะตอบคำถามด้วยคำถามเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและค้นหาต่อ

3) การสอนแบบ CBL ครูผู้สอนจะต้องหลีกเลี่ยงการตัดสินแบบเด็ดขาดว่าคำตอบของผู้เรียนนั้นถูกหรือผิด แต่ให้ใช้วิธีการถาม เช่น แน่ใจหรือ ทำไมคิดอย่างนั้น หรือเพื่อน ๆ คิดเห็นอย่างไรในเรื่องนี้

4) การสอนแบบ CBL ครูผู้สอนจะเป็นผู้รับฟังเรื่องราวที่ผู้เรียนคิดและนำเสนอ และเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับผู้เรียน ครูผู้สอนอาจมีการเสนอแนะหรือแสดงความคิดเห็นในจังหวะที่เหมาะสม แต่สิ่งที่จำเป็นมากคือการให้กำลังใจ

5) ระยะเวลาของการสอนแบบ CBL ควรยาวกว่า 90 นาที และอาจจะเรียนหลายวิชาพร้อม ๆ กัน ขึ้นอยู่กับว่าปัญหาที่ตั้งนั้นเกี่ยวข้องกับวิชาใดบ้าง โดยครูผู้สอนอาจสอนพร้อม ๆ กัน 2-3 วิชาในห้องเรียนเดียวกันก็ได้

## (2) ข้อเสนอแนะในการนำวิธีการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานไปทำวิจัยครั้งต่อไป

ในการการพัฒนาแนวคิดและวิธีการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) เพื่อให้เป็นที่รู้จักแพร่หลายมากยิ่งขึ้น ผู้เขียนเห็นว่าควรมีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมในประเด็นต่อไปนี้

1) ควรมีการศึกษาวิจัยและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ CBL ในระดับการศึกษาอื่น ๆ เช่น ประถมศึกษา มัธยมศึกษา หรืออาชีวศึกษา หรือในรายวิชาอื่น ๆ นอกเหนือจากวิชาภาษาอังกฤษ ที่เป็นวิชาหลักตามกรอบแนวคิดของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เช่น วิชาการอ่าน วิชาศิลปะการใช้ภาษา วิชาหน้าที่พลเมือง วิชาการปกครอง วิชาเศรษฐศาสตร์ วิชาศิลปะ วิชาประวัติศาสตร์ วิชาภูมิศาสตร์ เป็นต้น

2) ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาเปรียบเทียบหรือมีการบูรณาการสื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่ หรือเทคนิคอื่น ๆ ร่วมกับการสอนแบบ CBL

3) ควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการสอนแบบ CBL ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เฉพาะศาสตร์ เช่น การสอนแบบ CBL สำหรับวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อให้ได้ขั้นตอนการสอนที่เหมาะสมกับศาสตร์นั้น ๆ อย่างแท้จริง

4) ควรมีการศึกษาถึงปัจจัยอื่น ๆ ที่ส่งผลถึงประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในฐานภาษาต่างประเทศเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในศตวรรษที่ 21 เช่น ลักษณะหรือวิธีการใช้สื่อเพื่อเสนอเนื้อหาภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียน เทคโนโลยีที่สามารถนำมาใช้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาภาษาอังกฤษอย่างเหมาะสม การสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

## 8. เอกสารอ้างอิง

วิริยะ ฤกษ์พาณิชย์ และกมลรัตน์ นิมพาลี. (2559). *ห้องเรียนแห่งอนาคต*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.

สุทธิศิลป์ สุขสบาย. (2562). *เอกสารประกอบการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่องานสร้างสรรค์*. สุราษฎร์ธานี:

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี.

De, B. E. (1970). *Lateral thinking: creativity step by step*. New York: Harper & Row.

EF Education First. (2018). *EF English proficiency index*. Retrieved September 15, 2020, from

<https://www.ef.com>.

Millar, G. W. (2001). *The Torrance kids at mid-life: selected case studies of creative behavior*. Westport:

ABC-CLIO.

Guilford, J.P. (1967). *The nature of human intelligence*. New York: McGraw-Hill Book Company.

Partnership for 21<sup>st</sup> Century Skills. (2009). *21<sup>st</sup> century skills*. Retrieved September 9, 2020,  
from <http://www.p21.org>.

Schrum, L. & Levin, B.B. (2015). *Leading 21<sup>st</sup> century schools*. Thousand Oaks: Corwin Press.

Torrance, E. P. (1962). *Guiding creative talent*. Engle Wood Cliffs: New Jersey Prentice-Hall.

\_\_\_\_\_. (1965). *Rewarding creative behavior*. Engle Wood Cliffs: New Jersey Prentice-Hall.

\_\_\_\_\_. (1972). *Creative learning and teaching*. New York: Book Mead Company.



**รูปแบบการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์เพื่อพัฒนา  
ความคิดทางคณิตศาสตร์สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู**

**A MATHEMATICS LEARNING MODEL USING CLOUD TECHNOLOGY  
TO DEVELOP MATHEMATICAL THINKING FOR  
PRE-SERVICE TEACHERS**

**อนุชิต อนุพันธ์**

**สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ**

**E-mail: anuchitided@gmail.com**

**เบญจมาศ ฉิมมาลี**

**สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ**

**E-mail: benjamasscmamu@gmail.com**

**บทคัดย่อ**

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์เพื่อพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู และ 2) ประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์เพื่อพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) รูปแบบการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์เพื่อพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู 2) แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์เพื่อพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู มีองค์ประกอบสำคัญ 3 ขั้นตอน คือ (1) ล้วงความคิด เครื่องมือบนคลาวด์ที่ใช้สำหรับขั้นตอนนี้ ประกอบด้วย เครื่องมือในการสร้างเนื้อหา เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล และเครื่องมือในการนำเสนอ (2) สนับสนุนความคิด เครื่องมือบนคลาวด์ที่ใช้สำหรับขั้นตอนนี้ ประกอบด้วย เครื่องมือในการทำงานร่วมกันและเครื่องมือในการนำเสนอ และ (3) ขยายความคิด เครื่องมือบนคลาวด์ที่ใช้สำหรับขั้นตอนนี้ ประกอบด้วย เครื่องมือในการทำงานร่วมกัน เครื่องมือในการสื่อสาร และเครื่องมือในการนำเสนอ 2) ผลการประเมินรูปแบบการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์เพื่อพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู โดยการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 คน พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

**คำสำคัญ:** เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์, ความคิดทางคณิตศาสตร์, นักศึกษาวิชาชีพครู

## ABSTRACT

The purposes of this research were to 1) develop the mathematics learning model using cloud technology to develop mathematical thinking of pre-service teachers, and 2) evaluate the suitability of the model. The research instruments were 1) the mathematics learning model using cloud technology to develop mathematical thinking for pre-service teachers and 2) the suitability assessment form of the model. The data was analyzed using content analysis and descriptive statistics. The research findings showed that 1) the model has 3 key components, namely (1) eliciting; cloud-based tools for this step consist of content creation tools, presentation tools and data gathering tools, (2) supporting; cloud-based tools for this step consist of collaboration tools and presentation tools, and (3) extending; cloud-based tools for this step consist of collaboration tools, presentation tools, and communication tools. 2) The evaluation of the mathematics learning model using cloud technology to develop mathematical thinking for pre-service teachers assessed by 7 experts, the suitability was in the very high level.

**Keywords:** Cloud Technology, Mathematical Thinking, Pre-Service Teachers

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ในยุคที่วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว ทำให้สภาพสังคมการศึกษาเปลี่ยนแปลงไป สถาบันการศึกษาหลายแห่งนำระบบเทคโนโลยีสารสนเทศมาเป็นส่วนหนึ่งในการบริหารจัดการ สถาบันและบุคลากรไปสู่การบริหารจัดการภายในชั้นเรียน ส่งผลให้การเข้าถึงองค์ความรู้ของแต่ละบุคคลเป็นเรื่องที่ง่ายและเกิดขึ้นในทันทีตามที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเข้ากับอุปกรณ์พกพา (Militisopoulos, Sakellariou and Armakolas, 2016: 27) ระบบอินเทอร์เน็ตเป็นโครงสร้างพื้นฐานซึ่งข้อมูลต่างๆ ที่ถูกเก็บไว้บนเว็บไซต์ได้พัฒนาไปสู่ระบบการจัดเก็บข้อมูลขนาดใหญ่ที่เรียกว่า เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์ เป็นการทำงานร่วมกันของทรัพยากรในมหาวิทยาลัยและแหล่งการเรียนรู้อื่นๆ โดยให้บริการด้านการประมวลผลผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ภายใต้ความพร้อมของเทคโนโลยีฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ มีลักษณะเด่นคือเป็นการจัดหาทรัพยากรคอมพิวเตอร์ซึ่งสามารถเรียกใช้งานได้ตามที่ผู้ใช้งานต้องการ (Breeding, 2012; Denton, 2012) นอกจากนี้ ยังมีบทบาทต่อการจัดการเรียนรู้ ดังจะเห็นจากงานวิจัยหลายเรื่อง ที่ศึกษาเทคนิคการสอนร่วมกับการใช้เทคโนโลยีในชั้นเรียน พบว่านักศึกษาที่มีความคาดหวังให้มีการใช้เทคโนโลยีร่วมกับการเรียนในหลักสูตร (Jackson, Helms, Jackson and Gum, 2011: 294)

คณิตศาสตร์เป็นหนึ่งในทักษะและเนื้อหาที่จำเป็นสำหรับการพัฒนาผู้เรียน เป็นศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการใช้ความคิด การคิดทางคณิตศาสตร์เป็นพื้นฐานในการส่งเสริมสติปัญญาเพื่อให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม การสื่อสารและเทคโนโลยีในยุคศตวรรษที่ 21 (Nadeyah, 2016) และเป็นปัจจัยที่สำคัญในการพัฒนาตนเองของนักศึกษาวิชาชีพครูในการเรียนและการทำงานด้านวิชาการ ดังนั้น การคิดทางคณิตศาสตร์ที่ดี จะไม่สามารถเกิดขึ้นได้หากขาดการฝึกฝนอย่างจริงจังและการให้ความร่วมมือของผู้เรียน และจากงานวิจัยพบว่า การใช้เทคโนโลยีสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการใช้ความคิดและการขยายความคิดทางคณิตศาสตร์ (Manouchehri, 2002) ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาแนวทางการเรียนที่ให้ความรู้ตามเนื้อหาไปพร้อมกับการพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์ของผู้เรียน ซึ่งเป็นทักษะทางปัญญาที่กำหนดไว้

ในมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต และผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือที่ใช้สนับสนุนการเรียนคณิตศาสตร์ในด้านต่างๆ เช่น ด้านการคำนวณ ด้านการนำเสนอและด้านการทำงานร่วมกัน ซึ่งจะช่วยส่งเสริมและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน จากแนวคิดและเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาพัฒนารูปแบบการเรียนคณิตศาสตร์ที่เน้นกระบวนการคิดร่วมกับการนำเทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์เป็นเครื่องมือในการพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์เพื่อพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู

(2) เพื่อประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์เพื่อพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษา วิเคราะห์แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

### เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์

เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์เป็นการทำงานร่วมกันของทรัพยากรในมหาวิทยาลัยและแหล่งการเรียนรู้อื่นๆ โดยให้บริการด้านการประมวลผลผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ภายใต้ความพร้อมของเทคโนโลยีฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ มีลักษณะเด่นคือ เป็นการจัดหาทรัพยากรคอมพิวเตอร์ทั้งซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ที่ยืดหยุ่นตามความต้องการของผู้ใช้ (Breeding, 2012; Denton, 2012) ประกอบด้วย การให้บริการ 4 ประเภท คือ 1) Private Cloud 2) Public Cloud 3) Hybrid Cloud และ 4) Community Cloud

รูปแบบการให้บริการของเทคโนโลยีประมวลผลแบบคลาวด์ ประกอบด้วย 3 รูปแบบ คือ 1) การให้บริการโครงสร้างพื้นฐาน (Infrastructure as a Service: IaaS) 2) การให้บริการแพลตฟอร์ม (Platform as a Service: PaaS) และ 3) การให้บริการซอฟต์แวร์ (Software as a Service: SaaS) (Shyshkina, Kohut & Popel, 2017) Breeding (2012) และ Denton (2012) ได้จำแนกประเภทของเครื่องมือบนคลาวด์สำหรับการรู้สารสนเทศ ซึ่งสามารถนำมาใช้จัดการเรียนรู้ได้ 5 ประเภท ดังนี้ 1) เครื่องมือในการทำงานร่วมกัน (Collaboration tools) 2) เครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล (Data gathering tools) 3) เครื่องมือในการสร้างเนื้อหา (Content creation tools) 4) เครื่องมือในการนำเสนอ (Presentation tools) และ 5) เครื่องมือในการสื่อสาร (Communication tools)

### ความคิดทางคณิตศาสตร์

คณิตศาสตร์เป็นศาสตร์แห่งการคิด มีการใช้ภาษาเฉพาะของตัวเอง ซึ่งภาษานั้นกำหนดโดยสัญลักษณ์ต่างๆ แทนความคิด ผู้วิจัยวิเคราะห์โครงสร้าง ลักษณะและองค์ประกอบของความคิดทางคณิตศาสตร์ดังแสดงในตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** การวิเคราะห์องค์ประกอบของความคิดทางคณิตศาสตร์

โครงสร้าง ลักษณะของ ความคิดทางคณิตศาสตร์	ขั้นตอนกระบวนการทางปัญญา (Tall, 2000)
	ความสามารถทางปัญญา (Greenwood, 1993)
องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับ ความคิดทางคณิตศาสตร์	การระลึกได้ การใช้ความจำ (Krulik & Rudnick, 1993)
	การสร้างมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ (Tall, 2000)
	การวิเคราะห์ (Krulik & Rudnick, 1993; Henderson, 2002)
	การแก้ปัญหาและคิดคำนวณ (Henderson, 2002)
	การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่างๆ (Henderson, 2002)
	การให้เหตุผลและการพิสูจน์ ( Henderson, 2002; Manouchehri, 2002; Cai, 2003 & Krieglner, 2008)
	การสื่อสาร การเสนอแนวคิดหรือตัวแบบทางคณิตศาสตร์ (Henderson, 2002)

จากการวิเคราะห์ความคิดทางคณิตศาสตร์สรุปได้ว่า เป็นกระบวนการทางสมองในการหาวิธีการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ที่สมเหตุสมผลโดยใช้หลักและขั้นตอนทางคณิตศาสตร์ ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบหลักของความสามารถทางปัญญาใน 3 ด้าน ดังนี้ 1) การแก้ปัญหา 2) การให้เหตุผล และ 3) การนำเสนอตัวแทนความคิดทางคณิตศาสตร์

**ตารางที่ 2** การวิเคราะห์คุณลักษณะการทำงานของเทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนคณิตศาสตร์

รายการ	แนวคิดที่เกี่ยวข้อง				
	Denton (2012)	Lakshmi & Dhanalakshmi (2016)	Nadeyah (2016)	Jinyun (2017)	Elena et al. (2019)
การนำเสนอ	✓				
การทำงานร่วมกัน	✓	✓		✓	✓
สะท้อนผลการคิด				✓	
สรุปแนวความคิด	✓				
การแลกเปลี่ยนความรู้		✓		✓	
การใช้สัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์				✓	✓
การคำนวณ	✓	✓	✓	✓	✓

**ตารางที่ 3** การวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวทางในการพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์

แนวทางในการพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์	Fraivillig (2001)	Manouchehri (2002)	Cai (2003)	Kriegler (2008)	Isoda & Katagiri (2012)	ผู้วิจัย
การแก้โจทย์ปัญหา	✓	✓	✓	✓	✓	✓
แนะนำแนวทางการแก้ปัญหา	✓				✓	✓
การให้เหตุผล		✓	✓	✓	✓	✓
การวิเคราะห์วิธีการแก้ปัญหา	✓			✓	✓	✓
การขยายปัญหาเดิม	✓			✓	✓	✓
การสะท้อนผลการคิด	✓				✓	✓
การสรุปแนวคิด	✓		✓		✓	✓
การนำเสนอตัวแทนความคิด	✓	✓	✓	✓		✓
การเชื่อมโยงความรู้กับหลักการ	✓		✓			✓
การฝึกคิดอย่างสม่ำเสมอ	✓				✓	✓
การใช้เทคโนโลยีแก้ปัญหา		✓				✓

#### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

##### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การดำเนินการวิจัยในระยะที่ 1 ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary Research) และระยะที่ 2 ใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research)

##### 4.2 ขั้นตอนการวิจัย

**ระยะที่ 1** การศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการกำหนดกรอบแนวคิดของรูปแบบการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์เพื่อพัฒนาความคิดคณิตศาสตร์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับความคิดทางคณิตศาสตร์ แนวทางการพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์และเทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์ที่สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือส่งเสริมการเรียนคณิตศาสตร์จากแหล่งข้อมูลทั้งในและต่างประเทศ

2. นำผลการวิเคราะห์ได้มาสังเคราะห์เป็นรูปแบบการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์เพื่อพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู ดังนี้

2.1 กำหนดขั้นตอนหลักของรูปแบบการเรียนที่เน้นการพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์ โดยพิจารณาแนวทางที่สอดคล้ององค์ประกอบของความคิดทางคณิตศาสตร์

2.2 กำหนดรูปแบบการใช้เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์ในการสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละองค์ประกอบ โดยเลือกประเภทเครื่องมือบนคลาวด์ (Cloud-based tool) ที่สามารถนำมาใช้

จัดการเรียนรู้ ตามแนวคิดของ Breeding (2012) และ Denton (2012) ดังนี้ 1) เครื่องมือในการทำงานร่วมกัน (Collaboration tools) 2) เครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล (Data gathering tools) 3) เครื่องมือในการสร้างเนื้อหา (Content creation tools) 4) เครื่องมือในการนำเสนอ (Presentation tools) และ 5) เครื่องมือในการสื่อสาร (Communication tools)

**ระยะที่ 2** การประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์เพื่อพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู

ผู้วิจัยนำรูปแบบการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์เพื่อพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครูที่พัฒนาขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนคณิตศาสตร์จำนวน 3 คน และและด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา 4 คน รวม 7 คน ที่มีประสบการณ์การสอนในระดับอุดมศึกษาไม่ต่ำกว่า 5 ปี เพื่อตรวจสอบและประเมินความเหมาะสม

#### 4.3 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือวิจัยวิจัยสำหรับการดำเนินการวิจัยในระยะที่ 1 ได้แก่ 1) ตารางวิเคราะห์องค์ประกอบของความคิดทางคณิตศาสตร์ 2) ตารางวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวทางการพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์ และ 3) ตารางวิเคราะห์คุณลักษณะและเครื่องมือของเทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนคณิตศาสตร์

เครื่องมือวิจัยวิจัยสำหรับการดำเนินการวิจัยในระยะที่ 2 ได้แก่ แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์เพื่อพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์ ผู้วิจัยเลือกปรับปรุงข้อความและประเด็นการประเมินจากงานวิจัยของ Shyshkina, Kohut and Popel (2017) ซึ่งประกอบด้วยประเด็นการประเมิน 2 ด้าน ได้แก่ 1) ความเหมาะสมด้านเทคโนโลยี และ 2) ความเหมาะสมด้านหลักการและกระบวนการเรียนรู้คณิตศาสตร์ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ในการแปลผล ดังนี้ (Kultawanich, Koraneekij and Na-Songkhla, 2015)

ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง เหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง เหมาะสม

ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง ไม่เหมาะสม

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

4.5.1 ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้อาจการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีมาวิเคราะห์เพื่อให้ได้แนวทางการพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์ที่สอดคล้องกับองค์ประกอบของความคิดทางคณิตศาสตร์ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์ โดยใช้การจัดกลุ่มข้อความตามประเด็นที่สอดคล้องและใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)

4.5.2 ผู้วิจัยนำผลการประเมินที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญ มาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงบรรยายโดยการหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

## 5. ผลการวิจัย

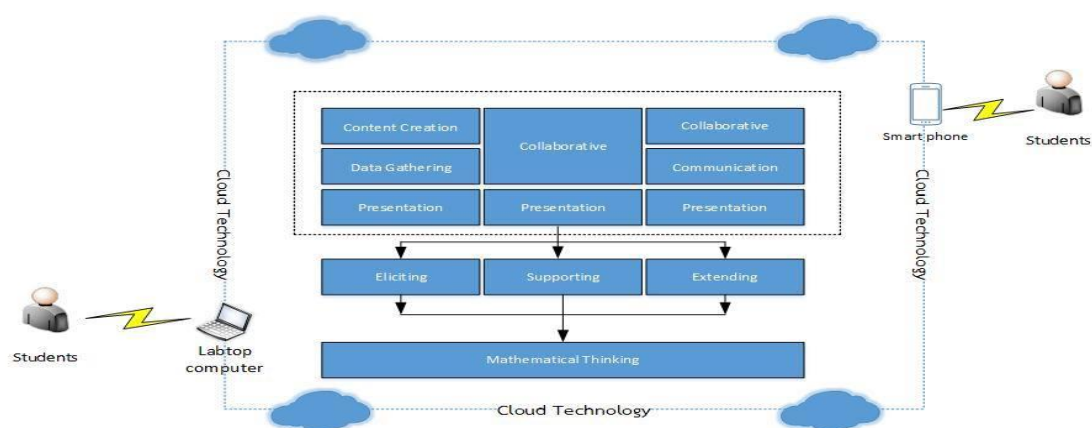
ผลการวิจัย พบว่า การทำงานของเทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์สามารถนำมาใช้ร่วมกับการเรียนคณิตศาสตร์ด้านการแก้ปัญหา การให้เหตุผล และการนำเสนอตัวแทนความคิดทางคณิตศาสตร์ ซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้องค์ประกอบหลักในการพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์ตามกรอบแนวคิดของ Fraivillig (2001) โดยใช้เครื่องมือบนคลาวด์ (Cloud-based tool) ตามแนวคิดของ Breeding (2012) และ Denton (2012) ในการสนับสนุนในแต่ละองค์ประกอบสรุปผลการวิจัย ดังนี้

### 1. รูปแบบการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์เพื่อพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู มีองค์ประกอบสำคัญ 3 ขั้นตอน ดังนี้

(1) ล้วงความคิด (Eliciting) เป็นกระบวนการที่ได้มาซึ่งคำตอบตามกระบวนการคิดของผู้เรียน โดยใช้กลวิธีดังนี้ ผู้สอนกล่าวถึงสถานการณ์หรือปัญหาที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน แล้วใช้คำถามเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดด้วยการอธิบายและวิเคราะห์วิธีการหาคำตอบด้วยตัวเอง ในขั้นนี้ใช้หลักการของเครื่องมือบนคลาวด์ คือ เครื่องมือในการสร้างเนื้อหา (Content Creation tools) เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล (Data Gathering tools) และเครื่องมือในการนำเสนอ (Presentation tools)

(2) สนับสนุนความคิด (Supporting) เป็นการสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความเข้าใจมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์และส่งเสริมความคิดของผู้เรียน โดยใช้กลวิธีดังนี้ ทบทวนความรู้พื้นฐานที่จำเป็นต่อการแก้ปัญหา กระตุ้นให้ผู้เรียนระลึกถึงปัญหาที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายผลการคิด และนำเสนอตัวแทนความคิดทางคณิตศาสตร์ ในขั้นนี้ใช้หลักการของเครื่องมือบนคลาวด์ คือ เครื่องมือในการทำงานร่วมกัน (Collaboration tools) และเครื่องมือในการนำเสนอ (Presentation tools)

(3) ขยายความคิด (Extending) เป็นการนำองค์ความรู้ที่มีอยู่มาต่อขยายเพื่อเป็นความรู้ใหม่ในการแก้ปัญหา โดยใช้กลวิธีดังนี้ การปรับปัญหาเดิมหรือเปลี่ยนปัญหาใหม่ การให้ผู้เรียนสะท้อนความคิดทางคณิตศาสตร์ เปรียบเทียบการใช้วิธีการแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ส่งเสริมให้รักความท้าทายและสรุปแนวคิด ในขั้นนี้ใช้หลักการของเครื่องมือบนคลาวด์ คือ เครื่องมือในการทำงานร่วมกัน (Collaboration tools) เครื่องมือในการสื่อสาร (Communication tools) และเครื่องมือในการนำเสนอ (Presentation tools)



ภาพที่ 1 รูปแบบการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์ เพื่อพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู

## 2. ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์เพื่อพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู แสดงดังตารางที่ 4

ผลการประเมินพบว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า การใช้เครื่องมือสนับสนุน และมีความยืดหยุ่นสามารถประยุกต์ใช้ร่วมกับทฤษฎีการสอนอื่น มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยอย่างยิ่งกับการนำรูปแบบการเรียนนี้ไปใช้งานจริง

ตารางที่ 4 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์เพื่อพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม		แปลผล
		$\bar{X}$	S.D.	
	<b>ด้านเทคโนโลยี</b>			
1	การใช้เครื่องมือสนับสนุน	5.00	-	มากที่สุด
2	ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน	4.60	0.89	มากที่สุด
3	สามารถนำไปรวมกับแหล่งความรู้ต่างๆ ตามความสนใจ	4.80	0.44	มากที่สุด
4	ความมีประโยชน์	4.80	0.44	มากที่สุด
	<b>ด้านหลักการและกระบวนการเรียนรู้คณิตศาสตร์</b>			
5	องค์ประกอบของรูปแบบการเรียน	4.40	0.89	มาก
6	กระบวนการและกลวิธีในแต่ละองค์ประกอบของรูปแบบการเรียน	4.80	0.44	มากที่สุด
7	การส่งเสริมการใช้ความคิดและสติปัญญา	4.80	0.44	มากที่สุด
8	มีความยืดหยุ่นสามารถประยุกต์ใช้ร่วมกับทฤษฎีการสอนอื่น	5.00	-	มากที่สุด
	<b>รวม</b>	<b>4.77</b>	<b>0.44</b>	<b>มากที่สุด</b>

## 6. อภิปรายผล

งานวิจัยนี้นำเสนอรูปแบบการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์เพื่อพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่ารูปแบบดังกล่าวสามารถนำไปใช้งานได้ ซึ่งประกอบไปด้วยขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนการสั่วงความคิดเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนต้องหาเหตุผลเพื่อแก้ปัญหา สอดคล้องกับ แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนคณิตศาสตร์ของ Denton (2012) ที่สรุปได้ว่า ผู้เรียนควรได้รับการกระตุ้นปลุกฝังให้มีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ใหม่จากความรู้เดิม ขั้นตอนการสนับสนุนความคิด ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้พื้นฐานที่จำเป็นต่อการแก้ปัญหา ทำให้มีความพร้อมสำหรับการเรียนเรื่องใหม่ สอดคล้องกับงานวิจัยรูปแบบการสอนคณิตศาสตร์ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้คู่กับความสนุกสนาน (5T Model) ของยูชาติ ปณะราช (2558) ที่ได้พัฒนาเป็นรูปแบบการเรียนที่ส่งเสริมผู้เรียนให้มีการเรียนรู้การทำงานเป็นกลุ่ม การอภิปรายร่วมกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Muhammad, Yabit & Lim Sei (2016) ที่ศึกษาการการใช้แหล่งข้อมูลการเรียนรู้ออนไลน์ซึ่งเป็นแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาต่อจากวิธีการเรียนแบบเดิมควบคู่กับการเรียนรู้แบบร่วมมือกันโดยใช้ประโยชน์จากทรัพยากรออนไลน์ในรูปแบบคลาวด์เทคโนโลยีที่มีข้อดีที่รองรับการเรียนรู้ออนไลน์ที่แพร่หลายได้ทุกที่และทุกเวลาทำให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้การสื่อสาร สื่อความหมายด้านสัญลักษณ์ ตลอดจนแนวคิดต่างๆ ทางคณิตศาสตร์ของ



ตนเอง จึงต้องมีการขยายความคิด ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ความรู้ ความเข้าใจ แนวคิดที่พัฒนาขึ้นใหม่มาสร้างข้อสรุปเพื่อการสะท้อนผลการคิด รวมทั้งการนำไปใช้ในสถานการณ์ที่คุ้นเคยและไม่คุ้นเคย

จากผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์เพื่อพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เพราะว่า รูปแบบการเรียนดังกล่าวได้มาจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิดที่เกี่ยวข้องอันเป็นพื้นฐานในการพิจารณากระบวนการขององค์ประกอบในแต่ละขั้นตอน ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาในเรื่องของการพัฒนาความคิดทางคณิตศาสตร์โดยการใช้เทคโนโลยีมาเป็นเครื่องมือสนับสนุน แล้วนำผลการวิเคราะห์เนื้อหาที่ได้มา กำหนดแนวทางของรูปแบบการเรียนที่เน้นให้นักศึกษาได้ใช้ความคิดทางคณิตศาสตร์อยู่ตลอดเวลาในการเรียน ส่งผลให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย จึงเป็นการปรับแนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครูอีกรูปแบบหนึ่งที่มีการผสมผสานเทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา (Denton, 2012) และยังเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปว่าเป็นแนวคิดสำคัญที่สามารถส่งเสริมประสิทธิภาพการเรียนรู้และประสบการณ์ของผู้เรียน ได้อย่างมีความหมาย (Neha & Amit, 2015)

## 7. ข้อเสนอแนะ

ผู้สอนอาจศึกษาผลการเรียนรู้ของผู้เรียนหรือตัวแปรอื่นที่สนใจจากการนำรูปแบบดังกล่าวไปใช้ และพิจารณาปรับรูปแบบการเรียนนี้ไปประยุกต์ใช้ร่วมกับทฤษฎีการสอนอื่นๆ

## 8. เอกสารอ้างอิง

ยูชาติ ปณะราช. (2558). การพัฒนารูปแบบการสอนคณิตศาสตร์ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้คู่ความสนุกสนาน.

*วารสารปัญญาภิวัฒน์*, 7(2), 157-168.

Breeding, M. (2012). *Cloud computing for Libraries*. Chicago: American Library Association.

Cai, J. (2003). Singaporean students' mathematical thinking in problem solving and problem posing: An exploratory study. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 34(5), 719-737.

Denton, D. W. (2012). Enhancing Instruction through Constructivism, Cooperative Learning, and Cloud Computing. *TechTrends*, 56(4), 34-41.

Elena, S., Marina, D., Yuliia B., Svitlana, K. & Nelia, D. (2019). Cloud-based Service GeoGebra and its used in the Educational Process: the BYOD-approach. *TEM Journal*, 8(1), 65-72.

Fraivillig, J. (2001). Strategies For Advancing Children's Mathematical Thinking. *Teaching Children Mathematics*, 7(8), 454-459.

Greenwood, J. J. (1993). On the nature of Teaching and Assessing Mathematical Power and Mathematical Thinking. *Arithmetic Teacher*, 41(3), 144-148.

Henderson, P. B. (2002). *Materials Development in Support of Mathematical Thinking*. Indiana: Department of Computer Science and Software Engineering Butler University.

- Isoda, M. & Katagiri, S. (2012). *Mathematical thinking: how to develop it in the classroom*. Singapore: World Scientific.
- Jackson, M. J., Helms, M. M., Jackson, W. T. & Gum, J. R. (2011). Student expectations of technology-enhanced pedagogy: A ten-year comparison. *Journal of Education for Business*, 86(5), 294-301.
- Jinyun, Y. (2017). Researches on Cloud Computing-based Design of Online Mathematics. *Revista de la Facultad de Ingeniería U.C.V.*, 32(11), 882-888.
- Kriegler, S. (2008). *Just what is Algebraic Thinking?* [online]. Retrieved May 24, 2020, from: <https://currikicdn.s3-us-west-2.amazonaws.com/resourcedocs/54d2819b5f554.pdf>
- Krulik, S. & Rudnick, J. A. (1993). *Reasoning and Problem-Solving: A Handbook for Elementary School Teachers*. Boston: Allyn & Bacon.
- Kultawanich, K., Koraneekij, P. & Na-Songkhla, J. (2015). A Proposed Model of Connectivism Learning Using Cloud-based Virtual Classroom to Enhance Information Literacy and Information Literacy Self-efficacy for Undergraduate Students. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 191, 87-92.
- LaBoskey, V. K. (1995). A conceptual framework for reflection in pre-service teacher education. In Calderhead, J. & Gates, P. (Eds.), *Conceptualising reflection in teacher development* (pp. 23-38). London: Falmer.
- Lakshmi, Dr. & Dhanalakshmi, G. D. (2016). A Review on Mobile Cloud Learning In Higher Education. *Journal of Engineering Research and Applications*, 6(4), 32-38.
- Manouchehri, A. (2002). Supporting classroom discourse with technology. In Willis, D., Price, J. & Davis, N. (Eds.). *Proceedings of SITE 2002-Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 2058-2059). Nashville, Tennessee, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). [online]. Retrieved May 24, 2020, from: <https://www.learntechlib.org/primary/p/17580/>
- Muhammad, A., Yabit, A. & Lim Sei G. (2016). Developing online learning resources: Big data, social networks, and cloud computing to support pervasive knowledge. *Educ Inf Technol*, 21, 1663-1677.
- Militopoulou, C., Sakellariou, P. & Armakolas, S. (2016). Cloud Services in Teachers' education: A Theoretical Approach in Greece. *Technologies Contest Pilsen 2016* (pp. 27-31). University of West Bohemia, Pilsen, Czech Republic.
- Nadeyah A. (2016). *Mathematical Teachers' Perception: Mobile Learning and Constructing 21<sup>st</sup> Century Collaborative Cloud Computing Environments in Elementary Public Schools in the State of Kuwait*. (Dissertation, Ph.D., University of Northern Colorado).
- Neha, G., & Amit, A. (2015). Context Aware Mobile Cloud Computing: Review. *2015 IEEE 2<sup>nd</sup> International Conference on Computing for Sustainable Global Development* (pp. 1061-1065).
- Shyshkina, M., Kohut, U. & Popel, M. (2017). The systems of Computer Mathematics in the Cloud- Based Learning Environment of Education Institutions. In Ermolayev, et al. (Eds.). *International Conference on ICT in Education, Research and Industrial Applications* (pp. 396-405). Kyiv, Ukraine.

**การสอนคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์พื้นฐานวิศวกรรมในยุคสังคมความปกติใหม่**  
**MATHEMATICS AND SCIENCE FOR ENGINEERING-BASED**  
**INSTRUCTION IN THE NEW NORMAL PERIOD**

**อานาจ วังจิ้น**

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สำนักวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail: amnart.va@spu.ac.th**

**มณีรัตน์ เกตุไสว**

**อาจารย์ สำนักวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail: maneerat.ka@spu.ac.th**

**บทคัดย่อ**

การจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์พื้นฐานวิศวกรรมศาสตร์ในยุคสังคมความปกติใหม่ นั้น เนื้อหาวิชาที่สอนต้องมีความครบถ้วนตามคำอธิบายรายวิชา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ควรเป็นแบบคู่ขนานโดยการเรียนเองในระบบ e-Learning เรียนสดผ่านระบบออนไลน์และการเรียนในชั้นเรียนร่วมกับเพื่อน เพื่อพัฒนาการทางสังคมของผู้เรียน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนควรแบ่งหรือย่อยเนื้อหาวิชาให้เป็นเรื่องสั้นๆ ไม่ใช้เวลามากในการเรียนแต่ละคาบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสมกับความใส่ใจของผู้เรียน เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นความแตกต่างของผู้เรียน ด้วยมาตรฐานการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การจัดกลุ่มเรียนควรมีขนาดเล็ก เพื่อให้ผู้เรียนกับผู้สอนและผู้เรียนกับผู้เรียน ได้มีปฏิสัมพันธ์กันใกล้ชิดมากขึ้น การวัดผลและประเมินผลต้องใช้หลายๆ วิธีประกอบกัน มีการให้ข้อมูลป้อนกลับต่อผู้เรียนตลอดเวลา สร้างระบบ e-Learning ที่ให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอด ผู้สอนต้องเป็น C-Teacher ให้ขีดหลักครูสอนน้อยผู้เรียนเรียนมาก ครูต้องมีความพร้อมทั้งทางด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร ส่วนผู้เรียนควรมีความตั้งใจใฝ่รู้ มีความพร้อมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ มีความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองและต้องมีวินัยในตนเอง

**คำสำคัญ:** คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์พื้นฐานวิศวกรรม, สังคมความปกติใหม่, C-Teacher

**ABSTRACTS**

Mathematics and Science for Engineering-based instruction in the new normal period, the content must be covered the course descriptions, Pedagogy should be parallel with the self-study by e-learning and the both live online and onsite with classmate for learners's social development. The course management should be divided into micro-learning with short timing period. Platform suitable for the learner's concentration focus on learner-centered base on the 21st Century skills. The small group is good for teacher-learner interactive. The assessment must be various and reflect to the learner consistency. The learner can self-study by e-learning system

in anytime. Teacher must be C – Teacher with Less-Teaching is More-Learning and ready for information technology. Learners should be willing to learn, ready for information technology, self-study skills and discipline.

**Keyword:** Mathematics and Science on Engineering-based, New Normal, C-Teacher

## บทนำ

จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 ที่ผ่านมาทำให้มีประชาชนทั่วโลกติดเชื้อแล้วจำนวน 8,578,052 คน เสียชีวิตแล้ว 456,284 คน (ศูนย์โควิด 19 วันที่ 19 มิถุนายน 2563) เพื่อการป้องกันและควบคุมการติดเชื้อโรคโควิด 19 ในช่วงเวลาหลายเดือนที่ผ่านมา ประเทศต่างๆ รวมทั้งประเทศไทยได้มีการปิดเมืองเพื่อให้ประชาชนอยู่ที่บ้าน มีการปิดห้างสรรพสินค้า ตลาด ร้านอาหาร สถานบันเทิง สนามกีฬา รวมถึงสถานศึกษา มาตรการที่นำมาใช้เพื่อหยุดการแพร่ระบาดของเชื้อโรค ได้แก่ การใส่หน้ากากอนามัย การกินอาหารที่อุ่นให้ร้อน ใช้ช้อนส่วนตัว การล้างมือ และการรักษาระยะห่างทางสังคม แม้การติดเชื้อของประเทศไทยจะลดลงอย่างต่อเนื่อง และล่าสุดได้ปลดล็อกการปิดเมืองแล้ว แต่ก็ยังต้องเฝ้าระวังการระบาดระลอกที่สองที่อาจจะเกิดขึ้นได้ มาตรการการป้องกันและการปรับสภาพชีวิตความเป็นอยู่ในชีวิตประจำวันให้เป็นสังคมแบบปกติแบบใหม่ที่เรียกกันว่า “นิวนอร์มัล” เป็นสังคมปกติแบบใหม่ที่แตกต่างไปจากวิถีแบบเดิม ทั้ง ห้างสรรพสินค้า ตลาด ร้านอาหาร สถานบันเทิง สนามกีฬา รวมถึงสถานศึกษา จึงต้องปรับตัวให้เป็นสังคมแบบนิวนอร์มัล การจัดการเรียนการสอนในทุกระดับจึงต้องสอดคล้องกับสังคมเป็นแบบนิวนอร์มัล

คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์พื้นฐาน เป็นวิชาพื้นฐานที่มีความสำคัญมากของการศึกษาทางด้านวิศวกรรมศาสตร์ การพัฒนาการเรียนการสอนได้ดำเนินมาอย่างต่อเนื่อง จากกระดานดำ สู่ไวท์บอร์ดจนถึงการใช้โปรเจกเตอร์ จากห้องเรียนแบบปกติสู่ห้องเรียนแบบมัลติมีเดีย และสู่การจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ผสมกับการเรียนในห้องเรียนและห้องปฏิบัติการ การเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศมีทั้งภัยคุกคามและโอกาส เทคโนโลยีสารสนเทศช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นทฤษฎีเป็นภาพสามมิติ หรือภาพความเคลื่อนไหวที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจ เช่น การเขียนกราฟของฟังก์ชันสามมิติ ใช้การหมุนแกนเพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ในหลายๆ ด้าน การทดลองทางวิทยาศาสตร์บางเรื่องที่ไม่สามารถแสดงได้ในห้องเรียนหรือห้องทดลองในโรงเรียนสามารถชมได้จากวิดีโอ หรือวิดีโอออนไลน์ ที่มาจากแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ทั่วโลก ในช่วงการระบาดของโควิด 19 ที่ผ่านมามีการจัดการเรียนการสอนในวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ของมหาวิทยาลัยศรีปทุม ได้ใช้การเรียนการสอนออนไลน์เพื่อเป็นการเรียนเสริมจากการเรียนในชั้นเรียน ซึ่งได้ผลเป็นที่น่าพอใจและนักศึกษามีความคุ้นเคยกับการเรียนออนไลน์เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ช่วงปิดเมืองมหาวิทยาลัยศรีปทุมสามารถปรับเปลี่ยนเป็นการเรียนออนไลน์ได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ หลังจากเกิดการระบาดของโรคโควิด 19 การจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์พื้นฐานวิศวกรรม ที่เหมาะสมในยุคสังคมแบบนิวนอร์มัลจึงเกิดขึ้น บทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อเสนอแนวทางในการจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์พื้นฐานทางวิศวกรรมในระดับปริญญาตรีสังคมแบบนิวนอร์มัล

## ความปกติใหม่ (New Normal)

"New Normal" ราชบัณฑิตยสภา โดย รศ.มาลี บุญศิริพันธ์ คณะกรรมการบัญญัติศัพท์นิเทศศาสตร์ ราชบัณฑิตยสภา แปลว่า ความปกติใหม่ หรือ ฐานวิถีชีวิตใหม่ หมายถึงรูปแบบการดำเนินชีวิตอย่างใหม่ที่แตกต่างจากอดีต อันเนื่องมาจากมีบางสิ่งมากระทบ จนแบบแผนและแนวทางปฏิบัติที่คนในสังคมคุ้นเคยอย่างเป็นปกติและเคยคาดหมายล่วงหน้าได้ ต้องเปลี่ยนแปลงไปสู่วิถีใหม่ภายใต้หลักมาตรฐานใหม่ที่ไม่คุ้นเคยรูปแบบวิถีชีวิตใหม่นี้ ประกอบด้วยวิถีคิด วิถีเรียนรู้ วิถีสื่อสาร วิถีปฏิบัติและการจัดการ การจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์พื้นฐานจึงต้องสอดคล้องกับนิวนอร์มัล

## หลักสูตรคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์พื้นฐาน

เพราะปัญหาทางวิศวกรรมไม่ได้มีรูปแบบเดิมทั้งหมด อาจจะเป็นไปตามกฎ 80:20 ของ วิลเฟรด โด พาร์โต (1895) นักเศรษฐศาสตร์ชาวอิตาลี นั่นคือร้อยละ 80 ของโจทย์และปัญหามักจะเป็น โจทย์และปัญหาที่คุ้นเคย แต่อีกร้อยละ 20 เป็นปัญหาที่ไม่คุ้นเคยและแตกต่าง เครื่องมือที่สำคัญในการแก้ปัญหาคือคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์พื้นฐาน ซึ่งประกอบด้วยวิชาแคลคูลัส ฟิสิกส์ และ เคมี ที่เป็นพื้นฐานในการหาคำตอบและการพิสูจน์ปัญหาและตัวแบบทางวิศวกรรมที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคต ถึงแม้สังคมจะเป็นนิวนอร์มัลแล้วแต่ความสามารถพื้นฐานทางด้านนี้ยังคงจำเป็น เว้นแต่รูปแบบการเรียนการสอนที่ต้องปรับเปลี่ยนไปเพื่อความเหมาะสมตามยุคสมัย เทคโนโลยีการสอนและบริบท รูปแบบการสอนสำหรับผู้เรียนสำหรับผู้เรียนในยุคปัจจุบันมีทั้งการเรียนในชั้นเรียนและเรียนออนไลน์ จึงต้องมีการจำแนกเนื้อหาของรายวิชาเป็นเรื่องย่อยๆ ตอนสั้นๆ จบในตอน เหมาะสมกับระยะเวลาหรือช่วงความสนใจของผู้เรียน

## ปัจจัยสำคัญด้านการเรียนรู้ในยุคสังคมความปกติใหม่

เพราะสังคมมีความเป็นพลวัตเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ทั้งทางด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี ชีวิตความเป็นอยู่ อาชีพ ระบบการผลิตสินค้าและบริการ ระบบการเงิน มีสังคมออนไลน์ (Social Network) ทำงาน ค้าขาย สินค้า อาหาร การเงิน การติดต่อหน่วยงานภาครัฐ มี Internet of Things (IoT) และ AI : Artificial Intelligence เชื่อมต่อกับเครือข่าย เพื่อแลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลและคิดวิเคราะห์ทำงานแทนมนุษย์ ทุกสิ่งแตกต่างไปจากพื้นฐานเดิมเป็นอย่างมาก การจัดการเรียนการสอนการเสริมสร้างประสบการณ์ให้ผู้เรียนทางด้านคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์พื้นฐาน แม้จะเป็นการเรียนรู้ในสังคมนิวนอร์มัลก็ตามยังคงต้องเน้น ปัจจัยสำคัญด้านการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (วิจารณ์ พานิช, 2555) อันประกอบด้วย 5 ประการ ได้แก่

- 1) การเรียนรู้ที่แท้จริง (Authentic learning) อยู่ใน โลกจริงหรือชีวิตจริง
- 2) การปลูกฝังความเชื่อหรือค่านิยม (Mental Model Building) คือ การเรียนรู้ในระดับกระบวนการ เป็น การนำประสบการณ์ที่สั่งสมมาก่อนเกิดเป็นค่านิยมหรือความเชื่อที่ถูกต้องเหมาะสมกับสังคม
- 3) การเรียนรู้ที่แท้จริงขับเคลื่อนด้วยจันทะ (Internal Motivation) คือ ความต้องการการเรียนรู้เอง
- 4) การเรียนรู้ตามความถนัด (Multiple Intelligence) คือ การจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนแต่ละคนมีความถนัดหรือปัญหาที่ติดตัวมาแต่กำเนิด รวมทั้งสไตล์การเรียนรู้ และความแตกต่างของเด็กแต่ละคน
- 5) การเรียนรู้เป็นกิจกรรมทางสังคม (Social Learning) คือ กระบวนการทางสังคมเพื่อให้ศิษย์เรียนรู้สนุก เกิดนิสัยรักการเรียน เกิดการเรียนรู้กิจกรรมทางสังคม และเข้าใจบริบทของสังคม

การจัดการเรียนรู้ตามความต้องการของผู้เรียน ให้ผู้เรียนเห็นสภาพจริงหรือใกล้เคียงกับโลกจริงมากที่สุด ปลูกฝังให้เกิดค่านิยมที่ถูกต้องจากตัวของเขาเอง เน้นความแตกต่างระหว่างบุคคล ได้แก่สติปัญญา ความถนัด ทำให้เกิดความสุขกับการเรียน การจัดการเรียนต้องได้รับการดูแลอย่างใกล้ชิดทั่วถึง จึงต้องมีการวางระบบ การจัดการเรียนการสอนบางส่วนเรียนศึกษาออนไลน์ด้วยตนเองบางส่วนได้รับการดูแลจากผู้สอนอย่างใกล้ชิด ตามความถนัดและพื้นฐานที่แตกต่างกัน การเรียนในชั้นเรียนควรมีขนาดที่เหมาะสมเน้นความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนใกล้ชิดกันทำกิจกรรมร่วมกันเช่นการทดลอง การทำแบบฝึกหัด การแก้ ปัญหาาร่วมกันส่วนการเรียนออนไลน์ขนาดของกลุ่มผู้เรียนควรมีขนาดเล็กให้ผู้สอนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนได้ทุกคน

### พฤติกรรมกรเรียนรู้ของผู้เรียน

เพราะบริบททางสังคมเปลี่ยนไป คนไทยใช้ชีวิตอยู่กับโลกออนไลน์มากขึ้น จากสถิติคนไทยโดยเฉลี่ยแล้ว ใช้อินเทอร์เน็ต 9 ชั่วโมง 11 นาทีต่อวัน (นับรวมทุกอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์) ใช้เวลาอยู่กับ Social Media เป็นจำนวน 3 ชั่วโมง 11 นาทีต่อวัน (Marketingoops, 2563) พฤติกรรมกรเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จึงเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ผู้เรียนปัจจุบันยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง ต้องการความเป็นอิสระ ความสะดวกสบาย ต้องการความรวดเร็วในการสนองตอบความต้องการของตนเองในทุกเรื่อง ใช้ความรู้ความจำน้อยลง ใช้ความรู้จากแหล่งข้อมูลออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน มีความเป็นตัวของตัวเองสูงและสร้างปฏิสัมพันธ์รวมตัวกันเป็นกลุ่มเสมือนจริงในออนไลน์ตามความสนใจ สนุกในการเรียนสั้น ไม่ชอบอ่านข้อความที่ยาวแต่ผู้เรียนยังต้องการสังคมจริง ยังต้องการเรียนร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนแบบปกติ พบปะกันเพื่อทำกิจกรรมร่วมกันในมหาวิทยาลัย การจัดการเรียนจึงควรจัดแบบคู่ขนาน มีทั้งการเรียนออนไลน์และเรียนในชั้นเรียนแบบนิวนอร์มัล

### ทักษะผู้สอนในยุคสังคมความปกติใหม่

เพราะผู้เรียนเปลี่ยน เทคโนโลยีเปลี่ยน บริบททางสังคมเปลี่ยน ผู้สอน อาจารย์ ครู จึงต้องมีการเปลี่ยนให้สอดคล้องและไปในทิศทางเดียวกัน ครูจึงต้องยึดหลัก “สอนน้อย เรียนมาก” สำหรับยุคแห่งเทคโนโลยีและการสื่อสารที่เต็มไปด้วยข้อมูลสารสนเทศหลากหลาย ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องมีทักษะสำคัญสำหรับยุคนี้ทั้งก่อนหรือยุคสังคมความปกติใหม่ ก็ตาม ที่เรียกว่า C-Teacher (ถนอมพร เลหาจรัสแสง, 2560) ซึ่งได้แก่

- 1) **Content:** มีความรู้และทักษะในเรื่องที่สอนเป็นอย่างดี
- 2) **Computer (ICT) Integration:** มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีมาช่วยในการจัดการเรียนการสอน
- 3) **Constructionist:** เข้าใจแนวคิดที่ว่า ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ขึ้นได้เองจากการเชื่อมโยงความรู้เดิมที่มีอยู่เข้ากับความรู้และประสบการณ์ใหม่ ๆ
- 4) **Connectivity:** สามารถจัดกิจกรรมให้เชื่อมโยงระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้สอนในและต่างสถานศึกษา และสถานศึกษากับชุมชนเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่เป็นประสบการณ์ตรงให้แก่ผู้เรียน
- 5) **Collaboration:** มีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนรู้ในลักษณะการเรียนรู้แบบร่วมมือระหว่างผู้เรียนกับเพื่อน และผู้สอน ฝึกทักษะการทำงานเป็นทีม การเรียนรู้ด้วยตนเอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสารสนเทศระหว่างกัน
- 6) **Communication:** มีทักษะการสื่อสาร ทั้งการบรรยาย การยกตัวอย่าง การเลือกใช้สื่อ การนำเสนอ สื่อ รวมถึงการจัดสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้

7) **Creativity:** สร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย แปลกใหม่จัดสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเน้นการเรียนรู้ด้วยตนเองให้มากที่สุด

8) **Caring:** มีมิตินใจต่อผู้เรียน ต้องแสดงออกถึงความรัก ความห่วงใยอย่างจริงใจต่อผู้เรียน

### นวัตกรรมการเรียนการสอนและสื่อการสอน

วิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ต้องใช้ทักษะเชิงสติปัญญาที่ต้องใช้กระบวนการคิดกระบวนการทางสติปัญญาสูง เทคโนโลยีทางการเรียนการสอนที่มีการปรับเปลี่ยนไปสามารถช่วยสร้างและพัฒนาสื่อการสอนให้ง่ายขึ้นได้และเหมาะสมกับนิวนอร์มัล เช่น เครื่องฉายภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอคลิป การจำลองปัญหา โปรแกรมสำเร็จรูป ชุดการเรียนการสอนสำเร็จรูป ที่สามารถใช้ได้ทั้งการเรียนการสอนออนไลน์ผ่านระบบ (e-Learning) อินเทอร์เน็ตและการสอนในชั้นเรียน การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ ต้องมุ่งไปที่การสร้างสภาพการณ์และประสบการณ์รูปธรรม เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจประสบการณ์นามธรรมดีขึ้น สื่อการสอนคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ จึงมีตั้งแต่วัสดุที่ใช้แทนจำนวนไปจนถึงสื่อที่สามารถแสดงให้เห็นกระบวนการทางความคิดขั้นสูง เช่น แสดงการเกิดสมการทางคณิตศาสตร์วิทยาศาสตร์ต่างๆ ในรูปของภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ เป็นต้น สมชาย ติลลานิตย์กุล (2553 : 79) ได้ให้แนวทางในการผลิตและเลือกสื่อการสอนวิชาคณิตศาสตร์ ไว้โดยสรุปดังนี้

1. ผลิตสื่อตามเนื้อหาที่แยกย่อยลงไปจนถึงหนึ่งหน่วยต่อการสอน 1 ครั้ง
2. ผลิตสื่อการสอนประกอบกันเป็นชุดการสอน 1 ชุด สำหรับการสอน 1 ครั้ง
3. ต้องตระหนักว่าการสอนคณิตศาสตร์ทำไม่ควรมีแค่พูดกับกระดาน ควรผลิตและใช้สื่อการสอนในทุกโอกาสที่จะทำได้
4. การผลิตและเลือกสื่อการสอน ควรคำนึงถึงธรรมชาติของสื่อในการที่จะช่วยสร้างประสบการณ์รูปธรรมให้ ผู้เรียนมากที่สุด สามารถหาได้ในท้องถิ่น เช่น เมล็ดพืช ก้อนกรวด ก้อนหิน ฯลฯ และสื่อที่มีผู้ผลิตจำหน่าย
5. ต้องบูรณาการการฝึกฝนการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการผลิตสื่อการสอนคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์
6. ใช้สื่อการสอนที่มีผู้ผลิตไว้เป็นแนวทางในการผลิตสื่อการสอนคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์

Not Secure — elearning.spu.ac.th

Topic outline

School of Information Technology

MAT117: คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ (Mathematics For Information Technology)

อินติเรียนสู่ศาสตร์ที่เป็น DTC เทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาทางคอมพิวเตอร์ที่ทางฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ ความรู้ความเข้าใจทางด้านคณิตศาสตร์จะช่วยให้ผู้เรียนทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศทำางานได้อย่างรวดเร็วและได้โอกาสมากขึ้น

ผู้สอน: ดร. อุมารต์ วังเจียน  
FB : Umart Vangjeen  
Line : tomom2510  
☎ : 0818201917  
Office time : จันทร์ - ศุกร์ เวลา 0900 - 1630 น.  
วันอาทิตย์ : ว่าง

สื่อการเรียน

- ศึกษาจากเอกสารใน e-Learning
- ดู VDO ใน e-Learning หรือใน Internet ตาม Link หรือสื่อที่แนบมา
- เชิญชวนไลน์ผ่าน ZOOM ตามเวลาที่กำหนด
- ทำการฝึกฝน
- ทำแบบทดสอบ
- ทำรายงาน

การวัดและประเมินผล

- ฝึกฝนในชั้นเรียน	10%
- ทดสอบก่อนเรียน	10%
- ทดสอบหลังเรียน	80%
- ทดสอบก่อนเรียน (สอบ 2 ครั้ง)	20%
- ทดสอบก่อนเรียน (สอบ 2 ครั้ง) รวม	100%

Lesson Plan Week 14  
Application of Integration: Volume

ได้มีสื่อการเรียนการสอน ในหัวข้อ เรขาคณิตอยู่ในในสื่อการเรียนการสอนจากหน่วยงานที่รับผิดชอบ

เอกสารสอนประจำสัปดาห์

Lesson Plan 14

สื่อการสอน

MAT117\_Volume

กิจกรรมประจำสัปดาห์

1. ศึกษาจากเอกสารใน e-Learning
2. ดู VDO ใน e-Learning ฟังใน Internet ตาม Link หรือสื่อที่แนบมา
3. เชิญชวนไลน์ผ่าน ZOOM ตามเวลาที่กำหนด
4. ทำแบบทดสอบ
5. ทำรายงาน

สื่อการเรียนการสอน

- FB:Umart Vangjeen
- Line:tomom2510
- Mobile:0818201917
- Office time:จันทร์ - ศุกร์ เวลา 0900 - 1630 น.

ชุดสื่อการเรียนการสอน ในหัวข้อ.....เรขาคณิต.....

- Pretest\_week14
- post\_test\_week14

รูปที่ 1 e-learning รายวิชาคณิตศาสตร์

## กระบวนการเรียนการสอนคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์

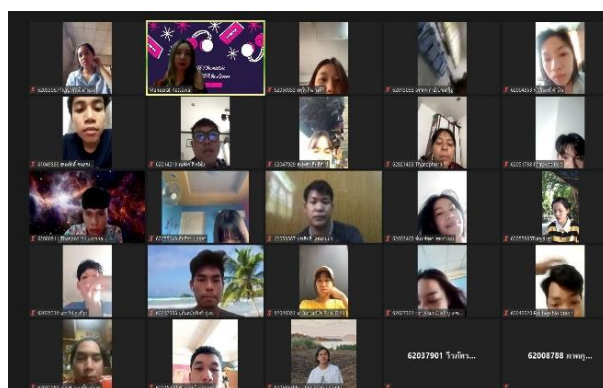
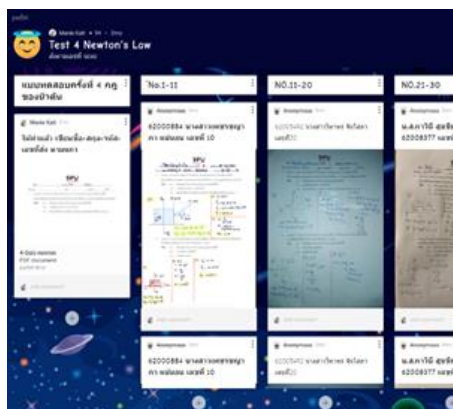
กระบวนการจัดการเรียนการสอนยุคสังคมนิยมความปกติใหม่ ของมหาวิทยาลัยศรีปทุม ใช้การเรียนการสอนแบบคู่ขนานทั้งเรียนออนไลน์และเรียนในชั้นเรียน มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

**ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม** จำแนกเนื้อหาของรายวิชาในคำอธิบายรายวิชาเป็นเรื่องย่อยๆ ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน ทำเอกสารประกอบการสอน งาน/การบ้าน แบบทดสอบ เพาเวอร์พอยต์ บันทึกวีดิโอการสอน

**ขั้นที่ 2 ขั้นสร้าง e-Learning** รายวิชา ในระบบ e-Learning ของมหาวิทยาลัย ประกอบด้วย โครงการศึกษา แผนการสอนรายสัปดาห์ ช่องทางการติดต่อผู้สอน การวัดผล เกณฑ์การประเมินผล เอกสารประกอบการสอน วีดิโอการสอน แบบทดสอบออนไลน์

**ขั้นที่ 3 ขั้นสอน** จัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการสอนในชั้นเรียนและมอบหมายให้เรียนออนไลน์ตามเวลาที่ตกลงกัน อาจจะมีการเรียนออนไลน์แบบสดผ่านแอปพลิเคชัน Zoom, Microsoft Team หรือ FB Live เป็นต้น

**ขั้นที่ 4 ขั้นวัดผลประเมินผล** เป็นการวัดและประเมินผลตามวัตถุประสงค์ ให้ข้อมูลป้อนกลับแก่ผู้เรียนเพื่อเข้าใจถึงสถานะของตนเองได้ตลอดเวลา และมีการสอบวัดประมวลความรู้หลังจากเรียนครบทุกวัตถุประสงค์ย่อยและประเมินผล โดยมีการส่งงานผ่านระบบออนไลน์ เช่น ใช้แอปพลิเคชันกระดานส่งงานออนไลน์ ใช้การส่งงานเป็นอัลบั้มในเฟซบุ๊ก หรือกลุ่มไลน์ เป็นต้น

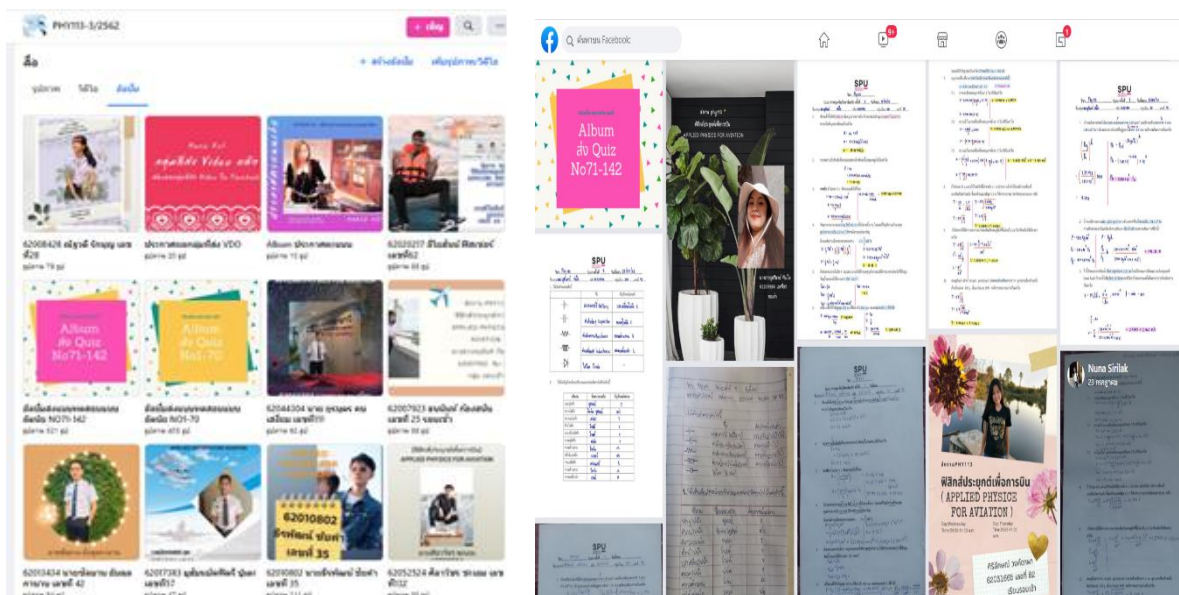


รูปที่ 2 การสอนสดออนไลน์ผ่าน ZOOM

## วิธีการวัดผลประเมินผล

การวัดผลประเมินผลในการเรียนการสอนยุคสังคมนิยมความปกติใหม่ ต้องประกอบด้วยวิธีที่หลากหลาย เช่น การทดสอบย่อยตามวัตถุประสงค์ทั้งแบบออนไลน์และแบบในชั้นเรียน การวัดผลงาน แฟ้มสะสมงาน การสอบประมวลความรู้ การประเมินจากโครงการหรือกรณีศึกษา เป็นต้น ไม่ใช่อย่างใดอย่างหนึ่งเพราะอาจจะเกิดความเอนเอียงได้ เพราะบางคนปฏิบัติได้คะแนนดี สอบอาจจะได้คะแนนไม่ดี เขียนหนังสือสวยแต่ใจความเนื้อหาไม่ดี หรืออาจมีใจความเนื้อหาดีแต่เขียนหนังสือไม่สวย ดังนั้นการวัดผลประเมินผลในยุคสังคมนิยมความปกติใหม่ควรมีให้มีความหลากหลายเพื่อวัดผู้เรียนให้ครบทุกด้านและหลากหลายมิติ





รูปที่ 3 การส่งการบ้านผ่านระบบออนไลน์

### บทสรุป

การจัดการเรียนการสอนในยุคสังคมความปกติใหม่ ควรจัดการเรียนการสอนแบบคู่ขนาน โดยเรียนเองในระบบ e-Learning เรียนสดผ่านระบบ Zoom หรืออื่นๆ ที่สะดวก ประกอบกับการเรียนในชั้นเรียนร่วมกันเพื่อนเพื่อให้ทำกิจกรรมร่วมกันแบบเห็นหน้าเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนควรแบ่งหรือย่อยเนื้อหาวิชาให้เป็นเรื่องสั้นๆ หรือเป็นตอนๆ แบบจบในตอน การใช้สื่อการสอนที่เหมาะสมกับยุคสมัยสอดคล้องกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ ควรเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ด้วยมาตรฐานการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สื่อที่ใช้ควรเป็นของจริงหรือเสมือนจริง เน้นภาพ แสงสี การเคลื่อนไหว ที่น่าสนใจ มีโปรแกรมจำลองปัญหาช่วยถ้าสามารถทำได้ การจัดกลุ่มเรียนควรมีขนาดเล็ก เน้นความแตกต่างของผู้เรียน โดยเฉพาะถ้ามีการสอนสดผ่านระบบออนไลน์ ควรมีกิจกรรมเล็กกว่าการสอนในชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนกับผู้สอนและผู้เรียนกับผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กัน ใกล้ชิดมากขึ้น การวัดผลประเมินผลต้องใช้หลายๆ วิธี ประกอบกันมีการให้ข้อมูลป้อนกลับต่อผู้เรียนตลอดเวลา มี e-Learning ที่ให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ผู้สอนต้องทำตัวเป็น C-Teacher ยึดหลักครูสอนน้อยผู้เรียนเรียนมาก มีความพร้อมทางด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร มีความเข้าใจในธรรมชาติผู้เรียน ส่วนผู้เรียนควรมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ มีความตั้งใจใฝ่รู้ ความพร้อมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ มีความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองมีวินัยในตนเอง การเรียนรู้ในยุคสังคมความปกติใหม่ ก็จะประสบความสำเร็จ

### บรรณานุกรม

- ถนอมพร เลาหจรัสแสง. (ม.ป.ป.). “ทักษะแห่ง ศตวรรษที่ 21 เพื่อการพัฒนาอาจารย์ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่”. ค้นเมื่อ 1 กันยายน 2563 , จาก [http://www.pharmacy.cmu.ac.th/unit/unit\\_files/files\\_download/2014-04-10.pdf](http://www.pharmacy.cmu.ac.th/unit/unit_files/files_download/2014-04-10.pdf)
- นิภา เข้มวจิ. (2552). ค้นเมื่อวันที่ 15 สิงหาคม 2563 , จาก <http://www.moe.go.th/moe/th/news/detail.php?NewsID=11275&Key=hotnews>.

วิจารณ์ พานิช. “วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21.”-- กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์, 2555. 416 หน้า.

Jutatip Deelamai. (2557). ค้นเมื่อวันที่ 15 สิงหาคม 2563, จาก <http://mamay3naja.wixsite.com/jutatip305/services1>.

Kanokporn Singto. (2515). “การศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21” ค้นเมื่อ 1 กันยายน 2563. จาก <https://kanokpornsingto.wordpress.com/>

Lieberman, M. (2020). “*Virtual Education Dilemma: Scheduled Classroom Instruction vs. Anytime Learning.*” ค้นเมื่อ 1 กันยายน 2563. จาก [http://blogs.edweek.org/edweek/DigitalEducation/2020/03/synchronous\\_or\\_asynchronous\\_e-.html](http://blogs.edweek.org/edweek/DigitalEducation/2020/03/synchronous_or_asynchronous_e-.html)

Marketingoops. (2563). “*ลึวง Insight* การใช้งาน “ดิจิทัล” ทั่วโลก 2019 “คนไทย” ใช้เน็ต 9 ชั่วโมงต่อวัน-มือถือมี 99 แอปฯ!!” ค้นเมื่อ 1 กันยายน 2563. จาก <https://www.marketingoops.com/reports/global-and-thailand-digital-trend-2019/>

Rauf, D. (2020) . “*E-Learning Overload: 8 Tips Educators Can Give Frustrated, Anxious Parents*”. ค้นเมื่อ 1 กันยายน 2563 . จาก [http://blogs.edweek.org/edweek/DigitalEducation/2020/03/e-learning\\_overload\\_8\\_tips\\_tea.html](http://blogs.edweek.org/edweek/DigitalEducation/2020/03/e-learning_overload_8_tips_tea.html)

Uraivan Krutuktik. (2553). ค้นเมื่อวันที่ 15 สิงหาคม 2563, จาก [http://teaching-maths3.blogspot.com/2010/07/blog-post\\_1999.html](http://teaching-maths3.blogspot.com/2010/07/blog-post_1999.html). [Online].

**แรงจูงใจกับการจัดการเรียนแบบออนไลน์ในยุคโควิด-19 ของนักศึกษา**  
**สาขาวิชาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช**  
**THE MOTIVATION AND LEARNING MANAGEMENT OF**  
**ONLINE LEARNING DURING THE OUTBREAK OF COVID-19 OF**  
**STUDENTS OF MANAGEMENT PROGRAM,**  
**NAKHON SI THAMMARAT RAJABHAT UNIVERSITY**

**ภัทราวรรณ วังบุญคง**

**คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช**

**E-mail: wpatarawan@gmail.com**

**เพียงใจ คงพันธ์**

**คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช**

**E-mail: phiangchai.kho@gmail.com**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาแรงจูงใจกับการจัดการเรียนแบบออนไลน์ในยุคโควิด-19 (2) เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจการเรียนออนไลน์ จำแนกตาม เพศ ชั้นปี ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อวัน และประสบการณ์การเรียนแบบออนไลน์ (3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการยอมรับการเรียนแบบออนไลน์และแรงจูงใจการเรียนออนไลน์ เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามมาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 16 ข้อ ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.806 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบที การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว และสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 206 คน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 88.34) กำลังศึกษาชั้นปีที่ 3 (ร้อยละ 37.80) มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต 4-6 ชั่วโมงต่อวัน (ร้อยละ 42.30) และไม่เคยมีประสบการณ์ในการเรียนแบบออนไลน์ (ร้อยละ 81.60) ซึ่งนักศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับการยอมรับการเรียนแบบออนไลน์ ภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง ( $\bar{X} = 3.00$  S.D = 1.16) มีความคิดเห็นเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเรียนแบบออนไลน์ ภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลางเช่นกัน ( $\bar{X} = 2.91$  S.D = 1.21) สำหรับการทดสอบสมมติฐานพบว่า เพศของนักศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีแรงจูงใจในการเรียนแบบออนไลน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ชั้นปีที่ศึกษาของนักศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีแรงจูงใจในการเรียนแบบออนไลน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันของนักศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีแรงจูงใจในการเรียนแบบออนไลน์ที่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ประสบการณ์การเรียนแบบออนไลน์ของนักศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีแรงจูงใจในการเรียนแบบออนไลน์ที่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 และการยอมรับ

การเรียนแบบออนไลน์ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

**คำสำคัญ:** แรงจูงใจ, การจัดการเรียน, การเรียนแบบออนไลน์

## ABSTRACT

The objective of this research were (1) to study the motivation and management of online learning in the outbreak of COVID-19 (2) to compare motivation of online learning according to gender, year, frequency of used internet per day and experience online learning (3) to study relationship between to accept of online learning and Online learning motivation. The research instrument gather data was a 5-rating scale questionnaire 16 items. Confidence value was 0.806. The statistics used for data analysis were mean, standard deviation, t-test, One-way ANOVA and Pearson correlation Coefficient. The samples were of 206 students. The findings reveal that most of the students are female (88.34%), studying in the second year (37.80%), use the internet for 4-6 hours per day (42.30%) and have never had online learning experience (81.60 percent). The students have an opinion on the acceptance of online learning, the overall picture was at a moderate level of agreement ( $\bar{X} = 3.00$  S.D = 1.16). The opinions on the motivation for online learning, the overall picture was also at a moderate level ( $\bar{X} = 2.91$  S.D = 1.21). For the hypothesis testing, it was found that the different genders of the students have no different online learning motivation with statistically significant difference at 0.05 level. The different of students' study years have no different online learning motivation with statistically significant difference at 0.05 level. The different frequency of internet use per day of the students have different online learning motivation with statistically significant difference at 0.05 level. The difference of students' online learning experience have different online learning motivation with statistically significant difference at 0.05 level. Student acceptance of online learning correlate with online learning motivation with statistically significant difference at 0.05 level.

**Keywords:** Motivation, Learning Management, Online Learning

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ในสถานการณ์เชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) ระบาด ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในหลายอย่าง รวมถึงระบบทางการศึกษาทั้งในและต่างประเทศ โดยหลายประเทศมีการประกาศปิดสถาบันทางการศึกษา รัฐบาลออกมาตรการในการเรียนทางไกลผ่านรูปแบบต่าง ๆ เพื่อรองรับทางการศึกษา สำหรับสถานการณ์การระบาดโควิด-19 ในประเทศไทย เกิดขึ้นช่วงต้นเดือนเมษายน ซึ่งอยู่ช่วงสถาบันทางการศึกษาปิดภาคเรียน ประเทศไทยจึงมีโอกาเตรียมความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับมาตรการป้องกันการระบาดของโควิด-19 รวมถึงภาครัฐมีมติเห็นชอบให้เลื่อนวันเปิดเทอมภาคเรียนที่ 1 ไปเป็นวันที่ 1 กรกฎาคม 2563 และยังมีมาตรการเว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) เพราะการเรียนรู้ยังคงต้องดำเนินอยู่ จึงส่งผลให้เกิดรูปแบบการเรียนการสอนโดยนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อให้สอดคล้องการเปลี่ยนแปลง ไม่ว่าจะเป็นการเรียนการสอนผ่านออนไลน์ แอปพลิเคชัน การถ่ายทอดผ่านสัญญาณโทรทัศน์ เป็นต้น โดยจะต้องพิจารณา

จากเงื่อนไขความพร้อมด้านต่าง ๆ รวมไปถึงการยอมรับเทคโนโลยีของผู้เรียน ซึ่งการยอมรับเทคโนโลยีเกิดขึ้นได้จากทั้งภายนอกและภายในตัวบุคคล ที่อยู่บนพื้นฐานของความเชื่อ เหตุผล ทักษะ ทักษะ ความตั้งใจ พฤติกรรมของผู้ใช้ (Lala, G., 2014)

ทั้งนี้การยอมรับในเทคโนโลยีใด ๆ ของผู้ใช้นั้น จะเกิดจากสิ่งสำคัญสองประการ ได้แก่ การรับรู้ประโยชน์และการรับรู้ความง่าย โดยจะแสดงออกมาในรูปของพฤติกรรมที่แสดงแนวโน้มการใช้เทคโนโลยี (Davis, 1989 อ้างถึงใน เอกชัย อภิศักดิ์กุล, 2547) ซึ่งการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนออนไลน์นั้น ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงบทเรียนและกิจกรรมต่าง ๆ ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ได้จากทุกสถานที่ ทุกเวลาที่มีการออนไลน์ และเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงเนื้อหาบทเรียนได้จากอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ ผ่านทางระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (อนุชา สะเล็ม, 2560) จึงกล่าวได้ว่าตัวผู้เรียนถือเป็นอีกปัจจัยที่สำคัญ ไม่ว่าจะเป็นทักษะ ทักษะ แรงจูงใจ ล้วนมีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Srikrai, P. S. 2008) ซึ่งแรงจูงใจนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ แรงจูงใจภายใน (เกิดจากการกระตุ้นภายในของบุคคลโดยอาจจะเกิดจากความเชื่อความสนใจที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง) และแรงจูงใจภายนอก (การกระตุ้นที่เกิดจากสภาพแวดล้อมภายนอก ไม่ว่าจะเป็นคะแนนรางวัล หรือปริญญาบัตร (Petrides, J. R., 2006) ดังนั้น แรงจูงใจเป็นการมุ่งเน้นให้เกิดพฤติกรรมของแต่ละบุคคลที่กระตุ้นจากความต้องการของร่างกาย และภายในจิตใจ เพื่อต้องการตอบสนองความต้องการของตนเองออกมาเป็นพฤติกรรม ตามสถานการณ์ที่แตกต่างกันออกไป

จากที่กล่าวมาข้างต้น ส่งผลให้มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราชที่เป็นสถาบันทางการศึกษาในระดับอุดมศึกษาของภาคใต้ เปิดการเรียนการสอนในระดับปริญญาตรี โท และเอก มีการเปลี่ยนแปลงการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับสถานการณ์โควิด-19 โดยจัดให้มีมาตรการเรียนการสอนในระบบออนไลน์ผ่าน Google Classroom ในระดับปริญญาตรี จึงทำให้เกิดรูปแบบการเรียนการสอนแบบใหม่ ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาถึงแรงจูงใจกับการเรียนแบบออนไลน์ในยุคโควิด-19 ของนักศึกษา สาขาวิชาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช เพื่อประโยชน์ในการนำผลของการวิจัยไปใช้เป็นข้อมูลให้ผู้บริหารและบุคลากรที่เกี่ยวข้องสามารถใช้ในการตัดสินใจที่จะสนับสนุนและส่งเสริมเพื่อพัฒนาปรับปรุงแก้ไข และเปลี่ยนแปลงระบบการเรียนการสอนให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและมหาวิทยาลัยต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแรงจูงใจกับการจัดการเรียนแบบออนไลน์ในยุคโควิด-19
2. เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจการเรียนออนไลน์ จำแนกตาม เพศ ชั้นปี ความถี่ ประสบการณ์การเรียน
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการยอมรับการเรียนแบบออนไลน์และแรงจูงใจการเรียนออนไลน์

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

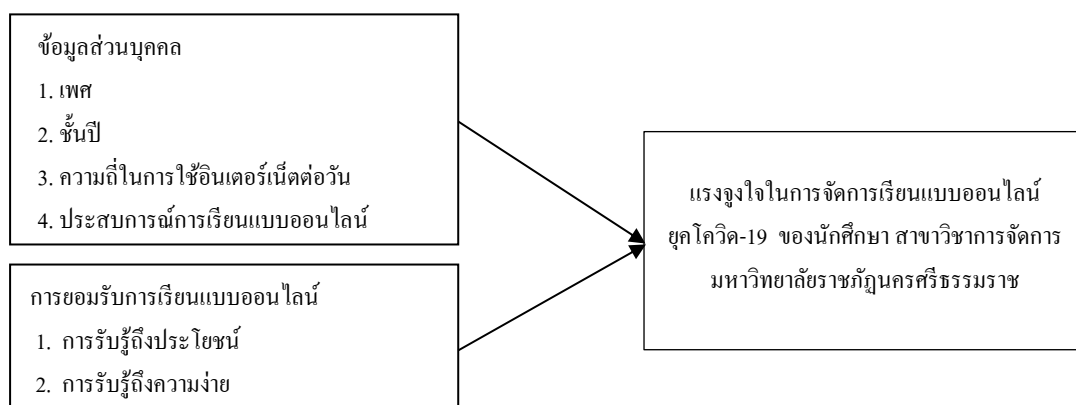
การยอมรับเทคโนโลยี Technology Acceptance Model TAM นั้นประยุกต์มาจาก Theory of reasoned action (TRA) ซึ่งเป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญกับตัวแปรทางจิตวิทยาเป็นสำคัญ ดังนั้น Fred D. David จึงได้พัฒนารอบแนวความคิดใหม่ที่มีความสำคัญกับตัวแปรภายนอก ความเชื่อ และพฤติกรรม และพบว่า ตัวแปรปัจจัยภายนอก (External Factors) อันได้แก่ ลักษณะส่วนบุคคล ระบบ และลักษณะขององค์การนั้นมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยี เช่น การนำเทคโนโลยีไปใช้ เป็นต้น โดยทฤษฎี TAM กล่าวว่า “การยอมรับใน

เทคโนโลยีใด ๆ ของผู้ใช้นั้นจะเกิดจากสิ่งสำคัญสองประการ ได้แก่ การรับรู้ประโยชน์และการรับรู้ความง่ายของการใช้เทคโนโลยีนั้น ๆ ซึ่งการยอมรับจะแสดงออกมาในรูปของพฤติกรรมที่แสดงแนวโน้มการใช้เทคโนโลยี” (Davis, 1989 อ้างถึงใน เอกชัย อภิศักดิ์กุล, 2547)

**แรงจูงใจ** เป็นสิ่งที่ควบคุมพฤติกรรมของมนุษย์ อันเกิดจากความต้องการ พลังกดดัน หรือความปรารถนาที่อยู่ภายในหรือภายนอกจิตใจ เป็นสิ่งกระตุ้นให้เกิดการกระทำในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ทั้งในหน้าที่การงาน การศึกษา หรือกิจการต่าง ๆ ด้วยความเต็มใจ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ได้ตั้งเอาไว้ด้วยความพยายาม ดังนั้น การรับรู้ถึงแรงจูงใจของบุคคลอื่นด้วยการพินิจพิจารณา อาจจะตรงหรือไม่ตรงกับความเป็นจริงของการกระทำของบุคคลนั้นก็ได้อีก เพราะสภาวะของแรงจูงใจเป็นนามธรรมที่ไม่สามารถสัมผัสได้ด้วยตา จึงจำเป็นต้องอาศัยการวินิจฉัยด้วยแนวคิดและทฤษฎี ซึ่งแรงจูงใจสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ แรงจูงใจภายใน (เกิดจากการกระตุ้นภายในของบุคคลโดยอาจจะเกิดจากความเชื่อความสนใจที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง) และแรงจูงใจภายนอก (การกระตุ้นที่เกิดจากสภาพแวดล้อมภายนอก ไม่ว่าจะเป็นคะแนน รางวัล หรือปริญญาบัตร (Petrides, J. R., 2006)

**งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง** สุวัฒน์ บันลือ (2560) ศึกษางานวิจัย พบว่า นักศึกษากลุ่มที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ และกลุ่มที่เรียนในชั้นเรียนแบบปกติ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั้นแสดงว่าการเรียนการสอนออนไลน์สามารถก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ได้เท่ากับการเรียนในชั้นเรียนแบบปกติ ส่วน วรุฒิ มั่นสุขผล และปณชัชฎ์ จินางศุกะ (2558) วิจัยพฤติกรรมการใช้อิเลิร์นนิ่ง พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ โดยเฉลี่ยมีพฤติกรรมการเข้าใช้งาน ระบบอีเลิร์นนิ่ง 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ ในช่วงเวลา 18.01 – 21.00 น. ในแต่ละครั้งใช้เวลา 1-2 ชั่วโมง ใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กมากที่สุด ด้านวัตถุประสงค์ในการเข้าใช้งานอีเลิร์นนิ่ง พบว่า มีการใช้งานเพื่อศึกษาบทเรียน/ทบทวนบทเรียนมากที่สุด สำหรับ พระอาโช เสี่ยงัง (2561) ศึกษารูปแบบแรงจูงใจในการศึกษาต่อสำหรับเยาวชนในโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา พบว่า สภาพแรงจูงใจในการศึกษาด้านสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม เอื้อต่อการจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพ และทิพย์ธิดา สกฤตทองอร่าม อมรรัตน์คำทวี และวรรณวิสา ไบทอง (2561) ศึกษาแรงจูงใจในการเรียนภาษาเกาหลี ผลการวิจัย ชี้ให้เห็นว่าแรงจูงใจด้านการใช้เป็นเครื่องมือส่งผลต่อการเลือกเรียนวิชาภาษาเกาหลีมากกว่าแรงจูงใจทางด้านความชอบภายใน และภาษาเกาหลีสำคัญเพราะช่วยให้ฉันได้งานทำในอนาคต

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

สมมติฐานข้อที่ 1 นักศึกษาที่มีเพศหญิง จะมีแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สูงกว่าเพศชาย

สมมติฐานข้อที่ 2 นักศึกษาที่มีชั้นปีศึกษาแตกต่างกัน จะมีแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์แตกต่างกันหรือไม่

สมมติฐานข้อที่ 3 ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันของนักศึกษาแตกต่างกัน จะมีแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์ที่แตกต่างกันหรือไม่

สมมติฐานข้อที่ 4 ประสบการณ์การเรียนแบบออนไลน์ของนักศึกษาแตกต่างกัน จะมีแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์ที่แตกต่างกันหรือไม่

สมมติฐานข้อที่ 5 การยอมรับการเรียนแบบออนไลน์ของนักศึกษามีความสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษากับแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์หรือไม่

### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

#### 4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษารหัส 60, 61 และ 62 สาขาวิชาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช จำนวน 257 คน กำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการใช้ตารางของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie, R. V. & Morgan, D. W., 1970) ระดับความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ 5% และระดับความเชื่อมั่น 95% จึงได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง 155 กลุ่มตัวอย่าง แต่ได้ผู้วิจัยได้แบบสอบถามกลับมา 206 ชุด จึงนำมาใช้ในการวิเคราะห์ทั้งหมด เนื่องจากเป็นกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็กและสามารถนำข้อมูลทั้งหมดมาใช้เพื่อเพิ่มความเข้มข้นของงานวิจัยได้

#### 4.2 เครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามวัดความคิดเห็นของนักศึกษา แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบสำรวจรายการ ให้เลือกคำตอบ จำนวน 4 ข้อ

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับระดับการยอมรับในการเรียนแบบออนไลน์ มีลักษณะเป็นแบบสำรวจ ออกแบบเป็นมาตรวัดแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) แบบ 5 มาตราวัด จำนวน 8 ข้อ

ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับระดับแรงจูงใจในการเรียนแบบออนไลน์ มีลักษณะเป็นแบบสำรวจ ออกแบบเป็นมาตรวัดแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) แบบ 5 มาตราวัด จำนวน 8 ข้อ

ตอนที่ 4 ข้อมูลเกี่ยวกับข้อเสนอแนะ มีลักษณะคำถามเป็นปลายเปิดให้ความคิดเห็นอย่างอิสระ

ในการประเมินคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปทำการทดสอบคุณภาพเครื่องมือ 2 ส่วน คือ (1) ค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Validity) นำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญช่วยตรวจสอบความถูกต้องและความครอบคลุมของเนื้อหาที่ต้องการ 3 ท่าน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ โดยเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC มากกว่า 0.5 และ (2) ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) นำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มประชากรไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามทั้งฉบับ โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบัก (Cronbach's Alpha Coefficient) พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.806 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.70 (Nunnally, J. C., 1978)

#### 4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

(1) ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถาม ซึ่งมีรายละเอียดชี้แจงเหตุผลและความจำเป็นในการศึกษา เพื่อให้การตอบแบบสอบถามมีความครบถ้วนสมบูรณ์

(2) ส่งแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยประสานผ่านหัวหน้า

(3) ทำการรวบรวมข้อมูลด้วยผู้วิจัยเอง

#### 4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

(1) ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ทำการวิเคราะห์โดยหาค่าร้อยละ

(2) ข้อมูลเกี่ยวกับระดับการยอมรับในการเรียนแบบออนไลน์ และข้อมูลเกี่ยวกับระดับแรงจูงใจในการเรียนแบบออนไลน์ ทำการวิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยแปลความหมายคะแนนได้ กำหนดความหมายของค่าเฉลี่ยของคำตอบตามแนวคิดของ บุญชม ศรีสะอาด และบุญส่ง นิลแก้ว (2534) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อยที่สุด

(3) ทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 นักศึกษาที่มีเพศหญิง จะมีแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สูงกว่าเพศชาย ใช้ t-test ในการทดสอบ

(4) ทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2 นักศึกษาที่มีชั้นปีศึกษาแตกต่างกัน จะมีแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์แตกต่างกันหรือไม่ ใช้ One-Way ANOVA ในการทดสอบ

(5) ทดสอบสมมติฐานข้อที่ 3 ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันของนักศึกษาแตกต่างกัน จะมีแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์ที่แตกต่างกันหรือไม่ ใช้ One-Way ANOVA ในการทดสอบ

(6) ทดสอบสมมติฐานข้อที่ 4 ประสิทธิภาพการเรียนแบบออนไลน์ของนักศึกษาแตกต่างกัน จะมีแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์ที่แตกต่างกันหรือไม่ ใช้ One-Way ANOVA ในการทดสอบ

(7) ทดสอบสมมติฐานข้อที่ 5 เปรียบเทียบความสัมพันธ์ระหว่างการยอมรับการเรียนแบบออนไลน์ของนักศึกษากับแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์ ใช้ Pearson Correlations ในการทดสอบ

#### 5. ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง แรงจูงใจกับการเรียนแบบออนไลน์ในยุคโควิดของนักศึกษา สาขาวิชาการจัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

(1) ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ในส่วนของ เพศ ชั้นปีที่ศึกษา ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อวัน และประสิทธิภาพการเรียนแบบออนไลน์ โดยหาค่าร้อยละ ในแต่ละส่วน พบว่า กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาเพศหญิง จำนวน 182 คน คิดเป็นร้อยละ 88.34 เพศชาย จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 11.66 เรียนชั้นปีที่ 2 จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 27.70 ปีที่ 3 จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 37.80 ปีที่ 4 จำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 34.50 มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต 1-3 ชั่วโมง/วัน จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 18.90 4-6 ชั่วโมง/วัน จำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 42.30 7-9 ชั่วโมง/วัน จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 22.30 มากกว่า 9



ชั่วโมง/วัน จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 16.50 เคยมีประสบการณ์การเรียนรู้แบบออนไลน์ จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 18.40 และไม่เคยมีประสบการณ์การเรียนรู้แบบออนไลน์ จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 81.60

(2) ข้อมูลเกี่ยวกับระดับการยอมรับการเรียนรู้แบบออนไลน์ โดยหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

(3)

**ตารางที่ 1** แสดงระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการยอมรับการเรียนรู้แบบออนไลน์

ความคิดเห็นเกี่ยวกับการยอมรับการเรียนรู้แบบออนไลน์	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
การเรียนรู้แบบออนไลน์สามารถขยายโอกาสในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	2.93	1.20	ปานกลาง
การเรียนรู้แบบออนไลน์ช่วยให้การเรียนรู้ควบคู่กับเทคโนโลยี	3.15	1.10	ปานกลาง
การเรียนรู้แบบออนไลน์ช่วยให้ประหยัดค่าใช้จ่ายในการเรียน	3.11	1.27	ปานกลาง
การเรียนรู้แบบออนไลน์ทำให้ประหยัดเวลาในการเรียน	3.12	1.15	ปานกลาง
การเรียนรู้วิธีใช้การเรียนรู้แบบออนไลน์นั้นจะเป็นเรื่องง่าย	2.74	1.17	ปานกลาง
การเรียนรู้แบบออนไลน์นั้นจะมีความยืดหยุ่นในการใช้งาน	3.01	1.07	ปานกลาง
การเรียนรู้แบบออนไลน์ง่ายที่จะมีความชำนาญในการเรียน	2.91	1.14	ปานกลาง
การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตนั้นจะเป็นเรื่องที่ไม่ยุ่งยาก	3.06	1.19	ปานกลาง
<b>รวม</b>	<b>3.00</b>	<b>1.16</b>	<b>ปานกลาง</b>

จากตารางที่ 1 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการยอมรับการเรียนรู้แบบออนไลน์ ภาพรวมอยู่ที่ระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.00$ , S.D. = 1.16)

(4) ข้อมูลเกี่ยวกับระดับแรงจูงใจในการเรียนรู้แบบออนไลน์ โดยหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

**ตารางที่ 2** แสดงระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเรียนรู้แบบออนไลน์

ความคิดเห็นเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเรียนรู้แบบออนไลน์	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
มีแรงจูงใจที่จะใช้ระบบออนไลน์ในการเรียน	2.82	1.30	ปานกลาง
การเรียนรู้แบบออนไลน์สามารถสร้างความเชื่อมั่นให้กับตนเอง	2.88	1.20	ปานกลาง
การเรียนรู้แบบออนไลน์สามารถพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ให้กับตนเอง	3.01	1.18	ปานกลาง
การเรียนรู้แบบออนไลน์สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน	3.04	1.19	ปานกลาง
คิดว่าการเรียนรู้แบบออนไลน์ช่วยให้เกิดความรู้สึกสนุกสนาน	2.83	1.20	ปานกลาง
มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้แบบออนไลน์	2.87	1.28	ปานกลาง
คิดว่าการเรียนรู้แบบออนไลน์มีประโยชน์กับตนเอง	3.04	1.17	ปานกลาง
คิดว่าการเรียนรู้แบบออนไลน์ช่วยให้มีผลการเรียนที่น่าพึงพอใจ	2.85	1.21	ปานกลาง
<b>รวม</b>	<b>2.91</b>	<b>1.21</b>	<b>ปานกลาง</b>

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเรียนรู้แบบออนไลน์ ภาพรวมอยู่ที่ระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 2.91$ , S.D. = 1.21)

(4) ทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 นักศึกษาที่มีเพศหญิง จะมีแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สูงกว่าเพศชาย ใช้ t-test ในการทดสอบ

**ตารางที่ 3** แสดงการเปรียบเทียบระหว่างเพศของนักศึกษาที่แตกต่างกัน กับแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์

	Levene's Test for Equality of Variances		Levene's Test for Equality of Variances		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	0.20	0.888	-0.703	204	0.483
Equal variances not assumed			-0.723	29.935	0.475

จากตารางที่ 3 ทดสอบสมมติฐานโดยใช้ t-test พบว่า Significance เท่ากับ 0.474 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 จึงสรุปได้ว่า นักศึกษาเพศหญิงและเพศชายมีแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

(5) ทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2 นักศึกษาที่มีชั้นปีศึกษาแตกต่างกัน จะมีแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์ที่แตกต่างกันหรือไม่ ใช้ One-Way ANOVA ในการทดสอบ

(6)

**ตารางที่ 4** แสดงการเปรียบเทียบระหว่างนักศึกษาที่มีชั้นปีศึกษาแตกต่างกัน กับแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์

ชั้นปีที่ศึกษา	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	166.598	2	83.299	1.064	0.347
Within Groups	15894.960	203	78.300		
Total	16061.558	205			

จากตารางที่ 4 พบว่า Significance เท่ากับ 0.347 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 จึงสรุปได้ว่า นักศึกษาที่มีชั้นปีศึกษาแตกต่างกัน จะมีแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

(7) ทดสอบสมมติฐานข้อที่ 3 ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันของนักศึกษาที่แตกต่างกัน มีแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์ที่แตกต่างกันหรือไม่ ใช้ One-Way ANOVA ในการทดสอบ

**ตารางที่ 5** แสดงการเปรียบเทียบระหว่างความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันของนักศึกษาที่แตกต่างกัน กับแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์

ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อวัน	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	933.415	3	311.138	4.155	0.007
Within Groups	15128.143	202	74.892		
Total	16061.558	205			

จากตารางที่ 5 พบว่า Significance เท่ากับ 0.007 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 จึงสรุปได้ว่า ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันของนักศึกษาที่ต่างกัน มีแรงจูงใจในการเรียนแบบออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

(8) ทดสอบสมมติฐานข้อที่ 4 ประสบการณ์การเรียนแบบออนไลน์ของนักศึกษาที่แตกต่างกัน มีแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์ที่แตกต่างกันหรือไม่ ใช้ One-Way ANOVA ในการทดสอบ

**ตารางที่ 6** แสดงการเปรียบเทียบระหว่างประสบการณ์การเรียนรู้แบบออนไลน์ของนักศึกษาที่แตกต่างกัน กับแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์

ประสบการณ์การเรียนรู้แบบออนไลน์	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	301.699	1	301.669	3.905	0.049
Within Groups	15759.889	204	77.254		
Total	16061.558	205			

จากตารางที่ 6 พบว่า Significance เท่ากับ 0.007 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 จึงสรุปได้ว่า ประสบการณ์การเรียนรู้แบบออนไลน์ของนักศึกษาที่ต่างกันมีแรงจูงใจในการเรียนแบบออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

(9) ทดสอบสมมติฐานข้อที่ 5 เปรียบเทียบความสัมพันธ์ระหว่างการยอมรับการเรียนรู้แบบออนไลน์ของ นักศึกษากับแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์ ใช้ Pearson Correlations ในการทดสอบ

**ตารางที่ 7** เปรียบเทียบความสัมพันธ์ระหว่างการยอมรับการเรียนรู้แบบออนไลน์ของนักศึกษากับแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์

		การยอมรับการเรียนรู้แบบออนไลน์	แรงจูงใจการเรียนรู้แบบออนไลน์
การยอมรับ การเรียนรู้แบบ ออนไลน์	Pearson Correlation	1.000	0.885
	Sig. (2-tailed)		0.000
	N	206	206
แรงจูงใจ การเรียนรู้แบบ ออนไลน์	Pearson Correlation	0.885	1.000
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	206	206

จากตารางที่ 7 ทดสอบสมมติฐานโดยใช้ Pearson Correlation พบว่า Significance เท่ากับ 0.000 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 จึงสรุปได้ว่า การยอมรับการเรียนรู้แบบออนไลน์ของนักศึกษา มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

## 6. อภิปรายผล

จากการวิจัย เรื่องแรงจูงใจในการเรียนแบบออนไลน์ในยุคโควิด-19 ของนักศึกษา สาขาวิชาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

(1) ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อยู่ชั้นปีที่ 3 มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต 4-6 ชั่วโมง/วัน ไม่มีประสบการณ์การเรียนรู้แบบออนไลน์ มีการยอมรับการเรียนรู้แบบออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งแตกต่างจาก นภภรณ์ ฉัตรมณีรุ่งเจริญ (2563) และวรวุฒิ มั่นสุขผล และ ปุณเชษฐ์ จินางศุกะ (2558) ที่พบว่าระดับการยอมรับการเรียนรู้การสอนแบบอีเลิร์นนิ่ง ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ดังนั้นสังเกตได้ว่างานวิจัยฉบับนี้มีความแตกต่างจากงานวิจัยที่ผ่านมา ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสถานการณ์การระบาดของ COVID-19 เป็นเหตุการณ์ฉุกเฉิน จึงทำให้นักศึกษายังไม่ได้เตรียมตัวรับกับสถานการณ์ดังกล่าว และรวมถึงของ

กลุ่มตัวอย่างงานวิจัยที่ผ่านมามีพื้นฐานและพฤติกรรมส่วนบุคคลที่ความแตกต่างกัน ส่วนผลการวิจัยแรงจูงใจในการเรียนแบบออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง สอดคล้องกับ วิญญู พูลศรี และคณะ (2560) ได้ศึกษาการจัดการเรียนการสอนที่นักศึกษาได้เลือก จะส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจ ทั้งด้านการให้ความสำเร็จในการเรียน การให้รู้จักวัตถุประสงค์ของการเรียน และการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนมีความสัมพันธ์กัน และสอดคล้องกับ อนันต์ เสมรสวรรค (2559) พบว่า นักเรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จะประสบความสำเร็จ

(2) ทดสอบสมมติฐาน พบว่า นักศึกษาเพศหญิงและเพศชายมีแรงจูงใจในการเรียนแบบออนไลน์ไม่แตกต่างกัน ชั้นปีที่ศึกษาของนักศึกษาที่ต่างกันมีแรงจูงใจในการเรียนแบบออนไลน์ไม่แตกต่างกัน ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันของนักศึกษาที่ต่างกันมีแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์แตกต่างกัน ประสิทธิภาพการเรียนแบบออนไลน์ของนักศึกษาที่ต่างกันมีแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์แตกต่างกัน และการยอมรับการเรียนแบบออนไลน์ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการเรียนแบบออนไลน์

(3) สรุปข้อมูลความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ยังต้องการเรียนในชั้นเรียนแบบปกติ โดยให้เหตุผลว่า การเรียนแบบออนไลน์ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างครูผู้สอนและตัวนักศึกษา ทำให้เข้าใจยากกว่าการเรียนในห้องเรียน และเป็นเรื่องยุ่งยาก รวมถึงความพร้อมด้านสภาพแวดล้อม ความเป็นอยู่ของนักศึกษา และความพร้อมของอุปกรณ์ในการเรียนไม่เท่ากัน เช่น สัญญาณอินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์ เป็นต้น สอดคล้องกับ Thurmond, V. A., Wambach, K., & Connors, H. R. (2002) ที่กล่าวว่า การควบคุมปัจจัยด้านคุณลักษณะส่วนบุคคลของผู้เรียน แสดงให้เห็นว่าคุณลักษณะส่วนบุคคลของผู้เรียนมีความแตกต่างกันทั้งด้านกายภาพ แนวคิด ประสิทธิภาพ และความรู้สึก ซึ่งทำให้เกิดความไม่เป็นกลางในการเรียนรู้

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะจากการศึกษา

(1) ผู้บริหารและบุคลากรที่เกี่ยวข้องสามารถนำไปใช้ในการตัดสินใจที่จะสนับสนุนและส่งเสริม เพื่อพัฒนาปรับปรุงแก้ไข ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและมหาวิทยาลัย

(2) อาจารย์ผู้สอนควรส่งเสริมการเรียนการสอนออนไลน์โดยใช้ Google Classroom เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษามีแรงจูงใจในการรับผิดชอบและปฏิบัติหน้าที่ของตนเองในรายวิชาอย่างเต็มความสามารถ

### 7.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

สำหรับในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาแรงจูงใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ทั้งมหาวิทยาลัย เพื่อรองรับการเรียนการสอนในอนาคต

## 8. เอกสารอ้างอิง

ทิพย์ธิดา สุกุลทองอร่าม อมรรัตน์คำทวี และวรรณวิสา ไบทอง. (2561). แรงจูงใจในการเรียนภาษาเกาหลี: กรณีศึกษาของนักศึกษาวิชาเอกภาษาเกาหลีมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย. *การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิชาการระดับชาติ ATCC Academic Day ครั้งที่ 2*, (น. 1559-1612). มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย. ไทย. สืบค้นจาก <https://scholar.utcc.ac.th/bitstream/>

- นภภรณ์ ฉัตรมณีรุ่งเจริญ. (2563). การศึกษาการยอมรับการจัดการเรียนรู้แบบอีเลิร์นนิ่งของอาจารย์และนิสิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์วิทยาเขตกำแพงแสน. *Veridian E-Journal (SU)*, 5 (2), 388-402. สืบค้นจาก <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/28203/24239>
- บุญชม ศรีสะอาด และบุญส่ง นิลแก้ว. (2534). *วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.
- พระอาโช เสี่ยงกั. (2561). รูปแบบแรงจูงใจในการศึกษาต่อสำหรับเยาวชนในโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา. (ปริญญาพุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต). พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- รวุฒิ มั่นสุขผล และปณเชษฐ์ จินางสุกะ. (2558). การศึกษาพฤติกรรมและความต้องการใช้อีเลิร์นนิ่งของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. *Veridian E-Journal, Slipakorn University*, 8 (3), 347-358. สืบค้นจาก <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/43688/36120>
- วิญญู พูลศรี และคณะ. (2560). แรงจูงใจกับการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียนของนักศึกษา สาขาวิชาชีพครู คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยฟาอีสเทอร์น จังหวัดเชียงใหม่. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยฟาอีสเทอร์น*, 11 (1), 324-335. สืบค้นจาก <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/FEU/article/view/82360/65459>
- สุวัฒน์ บันลือ. (2560). รูปแบบการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ที่เหมาะสมสำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด*, 11 (2), 250 – 260. สืบค้นจาก <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/reru/article/view/176371/134753>
- อนันต์ เสมรสวรรณ. (2559). การศึกษาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในนักเรียนที่ประสบความสำเร็จของนักเรียนโรงเรียนกีฬา สังกัดสถาบันการพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). ชลบุรี: สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชลบุรี.
- อนุชา สะเล็ม. (2560). การประยุกต์ใช้ E-Learning ในกระบวนการเรียนการสอน วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจมีนบุรีกรุงเทพ. (สารนิพนธ์มหาบัณฑิต). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร.
- เอกชัย อภิศักดิ์กุล. (2547). การยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของอาจารย์ในมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต). กรุงเทพมหานคร. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- Krejcie, R. V. & Morgan, D. W. (1970). DETERMINING SAMPLE SIZE FOR RESEARCH ACTIVITIES. *EDUCATIONAL AND PSYCHOLOGICAL MEASUREMENT*, (30), 607-610.
- Lala, G. (2014). The Emergence and Development of the Technology Acceptance Model (TAM). *International Conference "Marketing - from Information to Decision"*, 149-160.
- Nunnally, J. (1978). *Psychometric theory*. New York: MacGraw-Hill.
- Petrides, J. R. (2006). Attitudes and motivation and their impact on the performance of young English as a Foreign Language learners. *Journal of Language and Learning*, 5(1).
- Srikrai, P. S. (2008). Project-based learning in an EFL classroom. *Humanities and Social Sciences*, (25), 85-111.

Thurmond, V. A., Wambach, K., & Connors, H. R. (2002). Evaluation of Student Satisfaction: Determining the Impact of a Web-Based Environment by Controlling for Student Characteristics. *THE AMERICAN JOURNAL OF DISTANCE EDUCATION*, 16 (3), 169-189.

**การนำแนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยสถานการณ์จำลองเสมือนจริงในการศึกษา  
การพยาบาล มาประยุกต์ใช้ในการส่งเสริมทักษะการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์  
ของนักศึกษาด้านนิเทศศาสตร์ในระดับปริญญาตรี**

**APPLYING OF SIMULATION-BASED LEARNING APPROACH IN  
NURSING EDUCATION TO PROMOTING THE CREATIVE PRODUCT  
PRESENTATION SKILLS OF UNDERGRADUATE STUDENTS IN  
COMMUNICATION ARTS**

**รัฐสภา แก่นแก้ว**

**คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail: rattasapa.ka@spu.ac.th**

**บทคัดย่อ**

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบการเรียนการสอน โดยประยุกต์วิธีการเรียนรู้ด้วยสถานการณ์จำลองเสมือนจริงในการศึกษาการพยาบาลมาใช้ในการส่งเสริมทักษะการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาด้านนิเทศศาสตร์ในระดับปริญญาตรี และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงในการส่งเสริมทักษะการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาด้านนิเทศศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่าแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงในการสอนพยาบาล เป็นใช้วิธีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองเสมือนอยู่ในสถานการณ์จริง สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการส่งเสริมทักษะนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาด้านนิเทศศาสตร์ได้ ประสบการณ์จากสถานการณ์จำลองจะช่วยถ่ายโยงความรู้จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ ช่วยให้ผู้เรียนทำความเข้าใจ วิเคราะห์ ความคิดความรู้สึกลึกซึ้งของลูกค้าย่อยกิจกรรมการนำเสนอผลงานที่ได้ปฏิบัติในสถานการณ์จริง สรุปหลักการหรือแนวคิดที่จะนำไปประยุกต์ในสถานการณ์การนำเสนอผลงานในครั้งใหม่ การให้เหตุผลในการสร้างสรรค์ผลงานช่วยส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และพัฒนาทักษะในการสื่อสารให้ดีขึ้น ผู้เรียนจะมีความมั่นใจและมีความสามารถในการนำเสนองานในสถานการณ์จริงมากขึ้น ผู้สอนที่ใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงเป็นรูปแบบการเรียนการสอนมีความจำเป็นต้องมีไหวพริบ และปรับเปลี่ยนบทบาทสมมติด้วยความรวดเร็ว ซึ่งต้องใช้ทักษะและประสบการณ์เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะทักษะ การฟัง ที่จะทำให้ผู้สอนสามารถตั้งคำถาม และสร้างรูปแบบสถานการณ์ได้ตอบกับผู้เรียนจนสามารถเกิดการเรียนรู้จากการกระทำได้อย่างแท้จริง ผลการศึกษาความพึงพอใจพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.64

**คำสำคัญ:** การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง ทักษะการนำเสนอ ผลงานสร้างสรรค์ การสอนพยาบาล นิเทศศาสตร์

## ABSTRACT

The objective of this research were ; 1) To design the teaching and learning process by applying a simulation-based learning approach for nursing education to promote the creative product presentation skills of undergraduate students in communication arts. And 2) to study the satisfaction of learners that using simulation-based learning to promote the creative product presentation skills of undergraduate students in communication arts. The research found that; A simulation-based learning approach for nurse teaching which was a method of learning through experience. Its focus on engaging student's self-learning in a real situation. A simulation-based learning approach can be applied to promote the creative product presentation skills of undergraduate students in communication arts. The experiences of simulations will help to transfer knowledge from theory to practice. Helping learners to understand and analyze customers' feelings towards the presentation activities performed in real situations, summarize the principles or ideas that will be applied in the new presentation situation. The reasoning for the creation of products promoted critical thinking skills and communication skills. Learners will be more confident and be able to deliver presentations in real-world situations. Teachers who use simulation-based learning approach as their teaching style need to be smart and modify their roles quickly which requires a lot of skill and experience, especially listening skills that will be allowed a teacher to ask questions and create a pattern of situations that interact with the students until they can truly learn from the situation. The results of the satisfaction study showed that most of the learners have the highest level of satisfaction with an average of 4.64.

**Keywords:** Simulation-based learning, Presentation skills, Creative product, Nursing education, Communication arts

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

การศึกษาระบบการพยาบาลเป็นการศึกษาทางวิชาชีพเฉพาะ ที่มีการจัดการเรียนการสอนทั้งภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติ มีรูปแบบและวิธีการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ และบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรีสาขาพยาบาลศาสตร์ ทั้ง 6 ด้าน นอกจากนี้ การจัดการศึกษาต้องปรับกระบวนการทัศน์เพื่อเตรียมผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษ ที่ 21 และการตระหนักถึงความสำคัญของมาตรฐานการรักษาระบบการพยาบาลด้านคุณภาพและความปลอดภัยในการดูแลผู้ป่วย ซึ่งหัวใจของความปลอดภัยของผู้ป่วยก็คือ การป้องกันความผิดพลาดในการดูแลรักษาผู้ป่วย ซึ่งท้าทายผู้สอนในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะปฏิบัติการพยาบาลทางวิชาชีพที่ตอบสนองความคาดหวังของสังคม โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงจึงถูกนำมาใช้ในการเรียนการสอนพยาบาล และแพร่หลายมากขึ้นในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา (สมจิตต์ สินธุชัย และ กันยรัตน์ อุบลวรรณ, 2560)

ในขณะเดียวกัน การจัดการศึกษาในสถาบันการศึกษาหลายแห่ง จัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ด้วยการจัดการเรียนการสอนตามแนวทางการเรียนรู้จากการกระทำ (Rasmussen & Sörheim, 2006) อีกทั้งมีความพยายามที่จะส่งเสริมและออกแบบแนวทางให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ (R.G. & MacMillan, 2000) เพิ่มพูนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทัศนคติในการตัดสินใจให้แก่ผู้เรียน (Solomon et al., 2002) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในผู้เรียนด้านนิเทศศาสตร์ มีความจำเป็นที่ต้องมีการพัฒนาความคิด



สร้างสรรค์ให้เกิดขึ้น เพราะการทำงานหรือผลงานที่ออกสู่สายตาประชาชน จะต้องเป็นผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นแก่นหลักสำคัญในการขับเคลื่อนและพัฒนาเนื้อหา ตลอดจนสร้างสรรค์รูปแบบการนำเสนอผลงานให้มีความน่าสนใจ

แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยสถานการณ์จำลองเสมือนจริงของการศึกษาการพยาบาลนั้น มีขั้นตอนที่เป็นระบบ ซึ่งเป็นกลยุทธ์การสอนที่ให้ผู้เรียนฝึกทักษะการปฏิบัติการพยาบาลที่มีคุณภาพ เพิ่มความปลอดภัยและลดความผิดพลาดในการดูแลผู้ป่วย โดยการเตรียมสถานการณ์จำลองเสมือนจริงที่ดีจะส่งเสริมให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่คาดหวัง โดยการออกแบบสถานการณ์จำลองตามกรอบแนวคิดการศึกษาทางการพยาบาลด้วยสถานการณ์จำลอง (The Nursing Education Simulation Framework) ประกอบด้วยองค์ประกอบด้าน วัตถุประสงค์ (objectives) ความเสมือนจริง (fidelity) ความซับซ้อน (complexity) ข้อมูลชี้แนะ (cues) และการสรุปผลการเรียนรู้ (debriefing) (Pamela R. Jeffries, 2005) ซึ่งผู้สอนสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเตรียมสถานการณ์ทางการนำเสนองานในงานด้านนิเทศศาสตร์ได้ โดยมุ่งหมายในการเพิ่มทักษะในการคิดวิเคราะห์ ลดความผิดพลาดในการนำเสนอผลการสร้างสรรค์ และ เพิ่มพูนทักษะในการสื่อสารในสถานการณ์ที่มีความกดดันเทียบเคียงกับการสื่อสารในการดูแลผู้ป่วย

การส่งเสริมทักษะการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาด้านนิเทศศาสตร์ด้วยการประยุกต์แนวทางดังกล่าว จะเป็นการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ข้ามศาสตร์ ส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถทำความเข้าใจวิเคราะห์ความคิด ความรู้สึกต่อกิจกรรมการนำเสนอผลงานที่ได้ปฏิบัติในสถานการณ์จริง และสามารถสรุปหลักการหรือแนวคิด ที่นำไปประยุกต์ในสถานการณ์การนำเสนอผลงานในการทำงานจริง มีความคุ้นเคยกับสถานการณ์ในการนำเสนองาน เพิ่มพูนทักษะการให้เหตุผลในการสร้างสรรค์ผลงาน ส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และพัฒนาทักษะในการสื่อสารให้ดีขึ้นได้

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อออกแบบการเรียนการสอน โดยประยุกต์วิธีการเรียนรู้ด้วยสถานการณ์จำลองเสมือนจริงในการศึกษาการพยาบาลมาใช้ในการส่งเสริมทักษะการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาด้านนิเทศศาสตร์ในระดับปริญญาตรี

(2) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงในการส่งเสริมทักษะการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาด้านนิเทศศาสตร์

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎี และ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 3.1.1 ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของโคลบ (Kolb's experiential learning theory)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง เป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ซึ่งทฤษฎีที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้แก่ การเรียนรู้จากประสบการณ์ของโคลบ (Kolb's experiential learning theory) แบบจำลองรูปแบบการเรียนรู้ของโคลบ (University of Westminster, 15 April 2016; Citing Kolb's Model) ได้แบ่งรูปแบบการคิดออกเป็น 2 ส่วน คือ กระบวนการรับรู้และการประมวลข้อมูล โดยการรับรู้ข้อมูลมีอยู่ 2 ทาง คือ 1) การใช้ประสบการณ์รูปธรรม เช่น การรู้สึก (Feeling) การสัมผัส (Touching) การดู และการฟัง และการสร้างความคิดรวบยอด เป็นการวิเคราะห์สารสนเทศตามหลักตรรกศาสตร์

โคลบ กล่าวว่าการประมวลข้อมูลมีอยู่ 2 ทาง คือ การลงมือทดลอง เป็นการกระทำบางอย่างตามข้อมูลที่มีอยู่ และการสังเกตโดยตรง เป็นการใช้ความคิดเกี่ยวกับข้อมูล โดยสามารถจำแนกย่อยออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ประสบการณ์รูปธรรม (Concrete Experience) บุคคลจะรับรู้ข้อมูลที่มาจากการสัมผัสเฉพาะอย่าง เช่น ข้อมูลจากการรับรู้ การสัมผัส การดู และการฟัง และยังเรียนรู้ได้จากสัมผัสกับผู้อื่นและจากความไวในการรับรู้สิ่งเร้า 2) การสร้างความคิดรวบยอด (Abstract Conceptualization) บุคคลจะรับข้อมูลที่เป็นนามธรรม โดยสร้างมโนทัศน์จากความคิด (Mental) หรือการเห็น (Visual) สามารถวิเคราะห์ความคิดอย่างมีตรรกศาสตร์ วางแผนอย่างเป็นระบบ และปฏิบัติงานด้วยความเข้าใจสถานการณ์อย่างชาญฉลาด นอกจากนี้ยังสามารถสร้างทฤษฎีอธิบายสิ่งที่สังเกตพบได้ 3) การสังเกตและการไตร่ตรอง (Reflective Observation) บุคคลจะประมวลข้อมูลด้วยความคิด โดยจะสังเกตให้ถี่ถ้วนก่อนตัดสินใจ จะมองวัตถุหลายมุมมองและมุ่งค้นหาความหมายของสิ่งนั้น ๆ และชอบพัฒนาการสังเกตเพื่อนำไปใช้กับประสบการณ์ของตนเอง และ 4) การลงมือทดลอง (Active Experimentation) บุคคลจะรับรู้ข้อมูลจากการลงมือกระทำ มีความสามารถในการทำงานให้สำเร็จกล้าเสี่ยง และสร้างผลงานด้วยการกระทำ นอกจากนี้ยังชอบใช้ทฤษฎีเพื่อแก้ปัญหาและตัดสินใจ บุคคลที่มีการเรียนรู้แบบนี้ จะเรียนรู้ได้ดีจากการจำลองสถานการณ์ การศึกษาเป็นรายกรณี และการบ้าน ซึ่งการประยุกต์หลักการไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ โดยผู้เรียนมีการนำความคิด รวบยอด หลักการ และสมมติฐาน ไปปฏิบัติจริงหรือประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ จนเกิดประสบการณ์ในเชิงรูปธรรมที่วนกลับมาจริงเดิม แต่มีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้นจะเกี่ยวข้องกับรูปแบบการคิดดังกล่าวข้างต้น

### 3.1.2 การศึกษาการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง : การนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ของสมจิตต์ สินธุชัยและกันยารัตน์ อุบลวรรณ

สมจิตต์ สินธุชัย และ กันยารัตน์ อุบลวรรณ (2560) ได้นำทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของโคลบ (Kolb's experiential learning theory) มาเป็นรูปแบบการศึกษาการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงในการจัดการเรียนการสอนและการจัดการศึกษาทางพยาบาลโดยใช้หุ่นจำลอง

ในการใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงระดับสูง (high-fidelity simulation) จะเป็นสถานการณ์ที่มีการจำลองเหตุการณ์ที่เสมือนจริงมาก สถานการณ์จำลองชนิดนี้มีการนำหุ่นจำลองที่ใช้เทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์มาจำลองปฏิกริยาของร่างกายเหมือนร่างกายมนุษย์จริง โดยเชื่อมต่อกับชุดคำสั่งที่สามารถประเมินการทำงานต่างๆ ของร่างกายได้ เช่น ชีพจร เสียงหัวใจและปอด การเคลื่อนไหวของทรวงอก และการเคลื่อนไหวของตาพร้อมเสียงพูด

ผู้สอนและผู้เรียนมีส่วนร่วมในสถานการณ์ โดยมีบทบาทต่างๆ ได้แก่ บทบาทผู้ป่วย ญาติผู้ป่วย บทบาท

พยาบาลและแพทย์ สถานการณ์จำลองชนิดนี้นำมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การทำงานเป็นทีม และการปฏิบัติการพยาบาลในภาวะวิกฤต

เมื่อพิจารณาทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของโคลบกับการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงจะเห็นว่า ขั้นตอนที่ 1 การเรียนรู้ประสบการณ์รูปธรรม เป็นระยะที่ผู้เรียนปฏิบัติในสถานการณ์จำลองเสมือนจริงตามฉากที่กำหนด ขั้นตอนที่ 2 และ 3 การสังเกตอย่างใคร่ครวญ และสร้างมโนทัศน์เป็นแนวคิดนามธรรมจะตรงกับระยะสรุปผลการเรียนรู้ (debriefing) เป็นระยะที่ผู้เรียนสะท้อนความคิดความรู้สึก และการปฏิบัติจากประสบการณ์ มีการอภิปรายร่วมกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียนที่มีการเชื่อมโยงทฤษฎีกับประสบการณ์ จนได้หลักการ แนวคิด และในขั้นตอนที่ 4 ประยุกต์หลักการไปใช้ในสถานการณ์ใหม่เป็นระยะที่

ผู้เรียนนำหลักการแนวคิดจากสถานการณ์ไปปฏิบัติ หรือประยุกต์ในสถานการณ์ใหม่ๆ ไป (สมจิตต์ สิ้นรุชชัย และ กันยรัตน์ อุบลวรรณ, 2560)

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

4.1.1 งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองโดยเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ใช้ในการศึกษาในห้องทดลอง หรือในภาคสนามหรือสถานการณ์ในชีวิตจริง มุ่งเน้นสร้างสถานการณ์ขึ้นแล้ว สังเกตผลที่ตามมา มุ่งทดสอบ สมมุติฐานควบคุมตัวแปรเกิน แล้วปล่อยให้ตัวแปรอิสระ ส่งผลต่อตัวแปรตามและวัดผลตัวแปรตาม

4.1.2 ผู้วิจัยนำทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของโคลบ (Kolb's experiential learning theory) และ แนวทางการศึกษาการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง : การนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ของสมจิตต์ สิ้นรุชชัยและกันยรัตน์ อุบลวรรณ (2560) มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ ด้วยกิจกรรมการสอบนำเสนอรูปแบบรายการวิทยุกระจายเสียง (Radio Program) ในสถานการณ์จริง โดยออกแบบกระบวนการ จัดสถานที่ และสภาพแวดล้อมเสมือนจริงในสถานีวิทยุกระจายเสียง เปรียบเสมือน โรงพยาบาล ที่มีสภาพแวดล้อมที่มีความกดดันสูง และ ปรับตัวผู้สอน เป็นเสมือนผู้จ้างงาน หรือลูกค้า ที่เปรียบ ได้กับ “หุ่นจำลอง” ที่มีลักษณะของผู้ที่ใช้หลักเหตุผลในการพิจารณาซักถาม และ เลือกว่าจ้างในสภาพการณ์ ทางธุรกิจจริง

4.1.2 ให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเสมือนจริงและความสมบูรณ์ของสถานการณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิที่เป็น นักจิตวิทยา และ นักนิเทศศาสตร์ที่มีความรู้ และ ประสบการณ์ในการนำเสนอตามสถานการณ์จำลอง เป็นผู้ที่ให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์โดยเฉพาะในเรื่องการจัดลำดับความสำคัญของปัญหา การตัดสินใจตอบโต้และทำทนายผู้เรียนให้คิดวิเคราะห์เชิงเหตุผล และ คิดอย่างมีวิจารณญาณ

4.1.3 ภายหลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการสถานการณ์จำลองเสมือนจริง ผู้วิจัยสำรวจความพึงพอใจ ของผู้เรียนที่มีต่อการ ใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้นในการส่งเสริมทักษะการนำเสนอ ผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาด้านนิเทศศาสตร์ โดยการใช้แบบสอบถามผ่านช่องทางออนไลน์ผ่าน Google Form

### 4.2 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัยกึ่งทดลองจากประชากรทั้งหมด ที่เป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียน ทั้งหมด ในรายวิชา RTV 304 การผลิตรายการวิทยุกระจายเสียง 1 ภาคเรียนที่ 1/2563 คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม จำนวน 35 คน

### 4.3 เครื่องมือวิจัย

4.3.1 แผนการสอนรายวิชา RTV 304 การผลิตรายการวิทยุกระจายเสียง 1 ในหัวข้อ “สอบปฏิบัติ นำเสนอรูปแบบรายการวิทยุกระจายเสียง” โดยนำแนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยสถานการณ์จำลองเสมือนจริงในการสอนพยาบาลมาประยุกต์ใช้ในการส่งเสริมทักษะการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษา

4.3.2 แบบสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการ ใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงในการส่งเสริมทักษะการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาด้านนิเทศศาสตร์ โดยสร้างแบบประเมินแบบมาตราจัดอันดับ (Rating scale) (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2538) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนระดับคุณภาพ ดังนี้

ระดับ 5	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	มีความพึงพอใจระดับมาก
ระดับ 3	หมายถึง	มีความพึงพอใจระดับปานกลาง
ระดับ 3	หมายถึง	มีความพึงพอใจระดับน้อย
ระดับ 1	หมายถึง	มีความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

ในการแปลความหมายจะใช้เกณฑ์เป็นระบบเดียวกับระบบการตรวจให้คะแนน (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2538) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51 - 5.00	แปลความว่า	มีความพึงพอใจมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย 3.51 - 4.50	แปลความว่า	มีความพึงพอใจมาก
คะแนนเฉลี่ย 2.51 - 3.50	แปลความว่า	มีความพึงพอใจปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.51 - 2.50	แปลความว่า	มีความพึงพอใจน้อย
คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.50	แปลความว่า	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.4.1 ผู้วิจัยออกแบบกระบวนการ จัดสถานที่ และสภาพแวดล้อมเสมือนจริงในสถานีวิทยุกระจายเสียง และ ปรับตัวผู้สอน เป็นเสมือนผู้จ้างงาน หรือลูกค้า ที่เปรียบได้กับ “หุ่นจำลอง” ที่มีลักษณะของผู้ที่ใช้หลักเหตุผลในการพิจารณาซักถาม และ เลือกว่าจ้างในสภาพการณ์ทางธุรกิจจริง และจัดการสอบขึ้นตามแผนการจัดการเรียนการสอนที่ได้กำหนดและแจ้งผู้เรียนให้ทราบล่วงหน้า 1 สัปดาห์

4.4.2 ภายหลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการสถานการณ์จำลองเสมือนจริง ผู้วิจัยสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการ ใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้นในการส่งเสริมทักษะการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาด้านนิเทศศาสตร์โดยการใช้แบบสอบถามออนไลน์โดยใช้ช่องทางออนไลน์

### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนในเชิงปริมาณใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ (SPSS) ในการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนของข้อมูลข้อเสนอแนะเชิงคุณภาพในวิธีการนำข้อมูลมาประมวลและนำเสนอด้วยวิธีการพรรณนาวิเคราะห์

## 5. ผลการวิจัย

5.1 การออกแบบการเรียนการสอนโดยประยุกต์วิธีการเรียนรู้ด้วยสถานการณ์จำลองเสมือนจริงของนักศึกษาด้านพยาบาลศาสตร์มาใช้ในการส่งเสริมทักษะการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาด้านนิเทศศาสตร์ในระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัยนำทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของโคลบ (Kolb's experiential learning theory) และแนวทางการศึกษาการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง : การนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ของ สมจิตต์ ดินรุชย์และกันขารัตน์ อุบลวรรณ (2560) มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการสอบนำเสนอรูปแบบรายการวิทยุกระจายเสียง (Radio Program) ในสถานการณ์จริง โดยออกแบบกระบวนการ จัดสถานที่ และสภาพแวดล้อมเสมือนจริงในสถานีวิทยุกระจายเสียง และ ปรับตัวผู้สอน เป็นเสมือนผู้ทำงาน ที่เปรียบได้กับ “หุ่นจำลอง” ที่มีลักษณะของผู้ที่ใช้หลักเหตุผลในการพิจารณาซักถาม และ เลือกว่าจ้างในสภาพการณ์ทางธุรกิจจริง ด้วยการออกแบบสถานการณ์ดังต่อไปนี้

(1) กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งวัตถุประสงค์เป็นแนวทางให้ผู้เรียนเตรียมความพร้อมก่อนการเรียนรู้ และผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน วัตถุประสงค์ควรจะสัมพันธ์กับระดับความรู้และประสบการณ์ของผู้เรียน โดยกำหนดวัตถุประสงค์คือความสามารถในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์รูปแบบรายการวิทยุกระจายเสียงในสถานการณ์จริง ในรูปแบบของบริษัทที่มุ่งเน้นการ “ขายงาน” ให้กับ “สถานีวิทยุกระจายเสียง” ที่มีที่ตั้งและได้รับสัมปทานจริง

(2) ออกแบบสถานการณ์ สถานการณ์ต้องเหมือนจริงมากที่สุดทั้งผู้นำเสนอ อุปกรณ์ และ สิ่งแวดล้อม การจัดสภาพแวดล้อมในห้องนำเสนอที่เป็นห้องสตูดิโอบันทึกเสียง (Audio Recording Studio) การจัดแสงในสถานที่ การบันทึกเสียง และบันทึกภาพเคลื่อนไหว จะทำให้สถานการณ์มีความเสมือนจริง และผู้สอนสามารถออกแบบฉากแต่ละฉากได้ง่ายโดยองค์ประกอบของสถานการณ์ประกอบด้วย

1) หัวเรื่อง (title of scenario) กล่าวถึง ชื่อรายการ และสถานที่ตั้งของสถานีวิทยุกระจายเสียงที่จะเลือกเผยแพร่ออกอากาศ เวลาที่ออกอากาศ คู่แข่ง

2) จากฉากแต่ละฉากของสถานการณ์ จะมีข้อมูลชี้แนะ (cues) ที่ช่วยให้ผู้เรียนในการประเมินสภาพปัญหาของโหว่ของการคิดสร้างสรรค์ และแก้ปัญหาจาก สถานการณ์ ข้อมูลชี้แนะประกอบด้วย ข้อมูลที่ผู้ว่าจ้างซักถาม การตอบกลับ การสังเกตปฏิกิริยาของผู้เรียนเมื่อถูกท้าทายด้วยคำถามเชิงเหตุผล การโต้แย้งด้วยผลการวิจัยเกี่ยวกับข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย และความนิยมในการออกอากาศ และปฏิกิริยาการตอบสนองของผู้ว่าจ้าง เช่น การซักถามคำต่อคำ การอ้างอิงเหตุผลประกอบการคิดวิเคราะห์ การตอบกลับด้วยการทบทวนคำพูดด้วยความรวดเร็ว และการสื่อสารด้วยอักขระวิธีที่เป็นตัวอย่าง

3) กำหนดบทบาทของผู้อยู่ในสถานการณ์ ได้แก่ ผู้ว่าจ้าง ผู้ขายงาน นักสร้างสรรค์ พนักงานธุรการ ผู้ดำเนินรายการ ผู้ผลิตสปอตโฆษณา และ ผู้ฟัง บทบาทของผู้ว่าจ้าง ในสถานการณ์จะให้ประสบการณ์ที่ละเอียดอ่อนกับผู้เรียน ถึงความเป็นเหตุเป็นผลในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ ความท้าทาย และความวิตกกังวลของผู้นำเสนอ

4) กำหนดรายการอุปกรณ์ที่ใช้ รายการอุปกรณ์ที่ใช้ในแต่ละสถานการณ์ผู้สอนต้องกำหนดและจัดเตรียมให้ครบถ้วน เช่น คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการนำเสนอ ข้อมูลของสถานี ข้อมูลของกลุ่มเป้าหมายที่ผู้เรียนเลือกเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก กลุ่มเป้าหมายรอง และ ลักษณะทางจิตวิทยาของกลุ่มเป้าหมายเพื่อใช้สำหรับท้าทายแนวคิดของผู้เรียนเชิงเหตุผลด้วยการซักถามคำต่อคำ

(3) ผู้สอนใช้สัญญาณในการเริ่ม “สวมเสื้อกั๊ก” เปลี่ยนบทบาทจากครูผู้สอน เป็น ผู้ว่าจ้างหรือลูกค้า จำลองจากสถานการณ์ในการให้ผู้เรียนนำเสนอรูปแบบรายการเป็นเวลา 10 นาที โดยเป็นผู้รับฟังผู้เรียนนำเสนอ และบันทึกข้อความคำถามอย่างละเอียด โดยมุ่งเน้นการรับฟังอย่างตั้งใจ

ทั้งนี้ เสื้อกั๊ก เปรียบเสมือนการสวมใส่ “บทบาทของการเป็นผู้ป่วยวิกฤติ” ที่ต้องการ “ข้อมูลเชิงเหตุผล” เพื่อตัดสินใจในการรับการรักษาในแบบที่ต่างกัน

(4) ผู้สอน (ผู้ว่าจ้าง) จำลองจากสถานการณ์เสมือนจริงในการตอบคำถามจากการศึกษาวิเคราะห์ เหตุผล 15 นาที โดยการใช้เหตุผลซักถามเสมือนผู้ว่าจ้างจริง สังเกตปฏิกิริยาของผู้เรียนเมื่อถูกท้าทายด้วย คำถามเชิงเหตุผล การโต้แย้งด้วยผลการวิจัยเกี่ยวกับข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย และความนิยมในการออกอากาศ และ ปฏิกิริยาการตอบสนองของผู้ว่าจ้าง โดยใช้การซักถามคำถาม การอ้างอิงเหตุผลประกอบการคิดวิเคราะห์ การตอบกลับด้วยการทบทวนคำพูดด้วยความรวดเร็ว และการสื่อสารด้วยอักษรวิธีที่เป็นตัวอย่าง

(5) ผู้สอน (ผู้ว่าจ้าง) กำหนดสถานการณ์ ให้ผู้เรียน (ผู้นำเสนอ) นำเสนอสรุป 1 นาที เพื่อกล่าวกับ ผู้ว่าจ้างทั้งทำการนำเสนอ

(6) เมื่อสิ้นสุดการนำเสนอสรุป 1 นาที ผู้สอนคลี่คลายสถานการณ์จำลอง ด้วยการ “เฉลย” โดยเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้ว่าจ้าง กลับมาเป็นครูผู้สอน ด้วยการแสดงสัญญาณ “ถอดเสื้อกั๊ก” แล้วแจ้งกับ ผู้เรียนว่าได้เปลี่ยนบทบาทกลับมาเป็นครูผู้สอน โดยตรวจสอบความคิดของผู้เรียนว่า บรรลุวัตถุประสงค์ การเรียนรู้หรือไม่ รับฟังข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) รวมทั้งรับฟังข้อมูลที่ใช้สำหรับการอภิปราย

(7) ผู้สอนและผู้เรียนสรุปผลการเรียนรู้ร่วมกัน ถึงข้อผิดพลาดในการนำเสนอ วิธีการตอบข้อ ซักถาม ความรู้สึก และ แนวทางการแก้ไขการนำเสนอผลงานในระดับมืออาชีพในอนาคต

## 5.2 ผลการสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงในการส่งเสริม ทักษะการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาด้านนิเทศศาสตร์

ผลการสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงในการส่งเสริมทักษะ การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาด้านนิเทศศาสตร์ มีดังนี้

**ตารางที่ 1** ผลการสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงในการส่งเสริม ทักษะการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาด้านนิเทศศาสตร์

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	แปลผล
1.	การออกแบบการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ การจำลองสถานการณ์จริงในการ “ขายงาน” ส่งผลให้ท่านต้อง ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเองเป็นอย่างมาก	4.77	0.42	พึงพอใจมากที่สุด
2.	กระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การจำลอง สถานการณ์จริง มีลักษณะเช่นเดียวกับการ “ขายงาน” จริง ใให้กับ “ลูกค้า”	4.57	0.55	พึงพอใจมากที่สุด
3.	การออกแบบการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ การจำลองสถานการณ์จริง ช่วยในท่านฝึกฝนการคิดวิเคราะห์ และคิดอย่างเป็นระบบ	4.60	0.55	พึงพอใจมากที่สุด

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
4.	การออกแบบการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การจำลองสถานการณ์จริง ช่วยในท่านฝึกฝนทักษะการตอบคำถามอย่างมีเหตุผล	4.71	0.51	พึงพอใจมากที่สุด
5.	บรรยากาศในห้องสอบการนำเสนอผลงานในกระบวนการจัดการเรียนการสอน โดยใช้การจำลองสถานการณ์จริง ส่งผลให้ท่านมีความกดดันในการนำเสนอผลงาน	4.49	0.60	พึงพอใจมาก
6.	การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ด้วยการ “ซักถามอย่างต่อเนื่องของผู้สอน” ทำให้ท่านรู้สึกกดดันในการนำเสนอผลงาน	4.43	0.60	พึงพอใจมาก
7.	การออกแบบสัญญาณ ด้วยการ “ถอดและใส่เสื้อกั๊ก” ทำให้ท่านทราบได้ว่า มีการเปลี่ยนแปลงของผู้ที่จัดการสอบ เปลี่ยนจาก “ลูกค้า” มาเป็น “ครูผู้สอน”	4.74	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
8.	การเฉลยและแนะนำแนวทางการ “ขายงาน” ภายหลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการสอบ ทำให้ท่านได้รับความรู้เพิ่มเติม	4.80	0.40	พึงพอใจมากที่สุด
9.	ท่านเชื่อว่า การออกแบบการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การจำลองสถานการณ์จริงในลักษณะเช่นนี้จะช่วยให้ท่านคุ้นเคย และเตรียมความพร้อมในทักษะที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารก่อนออกไปปฏิบัติงานในโลกภายนอก ร่วมมหาวิทยาลัย	4.60	0.49	พึงพอใจมากที่สุด
10.	ท่านมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนการสอน โดยใช้การจำลองสถานการณ์จริงที่ผู้สอนจัดขึ้น	4.69	0.52	พึงพอใจมากที่สุด
	รวม	4.64	0.53	พึงพอใจมากที่สุด

ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงในการส่งเสริมทักษะการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาด้านนิเทศศาสตร์ นักศึกษาเห็นด้วยมากที่สุด ในประเด็นเรื่องของการเฉลยและแนะนำแนวทางการ “ขายงาน” ภายหลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการสอบ ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้เพิ่มเติม (ค่าเฉลี่ย 4.80) และรองลงมา เป็นเรื่องของการออกแบบการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การจำลองสถานการณ์จริงในการ “ขายงาน” ส่งผลให้ผู้เรียนต้องศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเองเป็นอย่างมาก (ค่าเฉลี่ย 4.77)

## 2) ความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงในการส่งเสริมทักษะการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาด้านนิเทศศาสตร์

ผู้เรียนให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงในการส่งเสริมทักษะการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาด้านนิเทศศาสตร์โดยสรุปได้ว่า ผู้สอนให้รู้จักความกดดัน การทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้เห็นข้อดี ข้อเสีย ของการทำงานร่วมกัน ได้ความรู้เกี่ยวกับการพร้อมหรือการเตรียมตัวในขายงาน การตอบโต้คำถามไหวพริบ ปฏิภาณ ทักษะด้านกระบวนการทางความคิด ใช้ความพยายาม ความอดทน การให้เหตุผลใน

การสร้างสรรคผลงานช่วยส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และพัฒนาทักษะในการสื่อสารให้ดีขึ้น มีความมั่นใจและมีความสามารถในการนำเสนองานในสถานการณ์จริงมากขึ้น

## 6. อภิปรายผล

การนำทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของโคลบ (Kolb's experiential learning theory) มาเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การจำลองสถานการณ์จริง (Simulation-Based Learning : SBL) ในการสอนนำเสนองาน การผลิตรายการวิทยุกระจายเสียง 1 เป็นกระบวนการเรียนการสอน ที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนได้แสดงบทบาทตามสถานการณ์ที่กำหนดขึ้นในการ "ขายงานกับลูกค้า" และ จำลองสถานการณ์คล้ายกับการนำเสนอจริง ผู้เรียนจะได้ฝึกบทบาท และมีปฏิสัมพันธ์ในสถานการณ์ที่มีสภาพคล้ายความเป็นจริง ทำให้เกิดการเรียนรู้ และฝึกทักษะก่อนออกไปปฏิบัติงานในโลกนอกรั้วมหาวิทยาลัย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจ มีความคุ้นเคยกับความเครียดและสามารถรับมือกับความวิตกกังวลก่อนออกไปทำงานในโลกของการแข่งขันได้ สอดคล้องกับการศึกษา แนวทางการศึกษา การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง : การนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ของสมจิตต์ สีนุชชัย และ กันยารัตน์ อุบลวรรณ (2560) ที่ออกแบบการศึกษาทางด้านพยาบาลศาสตร์เป็นการศึกษาทางวิชาชีพเฉพาะที่มีการจัดการเรียนการสอนทั้งภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติ มีรูปแบบและวิธีการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ ด้วยนักนิเทศศาสตร์ย่อมมีการศึกษาทั้งด้านทฤษฎีและปฏิบัติที่เป็นวิชาชีพเฉพาะเช่นเดียวกัน

อย่างไรก็ตาม หากหัวใจของความปลอดภัยของผู้ป่วยก็คือ การป้องกันความผิดพลาดในการดูแลรักษาผู้ป่วย ซึ่งเป็นความท้าทายผู้สอนในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะปฏิบัติการพยาบาลทางวิชาชีพที่ตอบสนองความคาดหวังของสังคม หัวใจสำคัญของนักนิเทศศาสตร์ ก็คือการสื่อสารได้ชัดเจนในทุกสถานการณ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สถานการณ์ที่มีความกดดันสูงในภาวะเศรษฐกิจที่มีการแข่งขันกันอย่างรุนแรงในปัจจุบัน การใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงที่ถูกนำมาใช้ในการเรียนการสอนทางด้านนิเทศศาสตร์ที่ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางในเบื้องต้นนี้จะสามารถผลักดันผู้เรียนให้มีภูมิคุ้มกันในการประกอบอาชีพภายนอกั้วมหาวิทยาลัยต่อไป นอกจากนี้ ผลการศึกษา ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ อนุสร หงษ์ขุนทด (2558) ที่ทำวิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบระบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านผ่านสื่อ 3 แบบด้านทักษะดนตรีสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ในส่วนของรูปแบบการเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมการใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงเพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียนในยุคใหม่

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง เป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์สามารถนำไปใช้ในการออกแบบการเรียนรู้อาจารย์ทางด้านสังคมศาสตร์ได้อย่างหลากหลาย มิได้ใช้ในการสอนในสายงานด้านวิทยาศาสตร์สุขภาพเท่านั้น ผู้ออกแบบการเรียนการสอนที่มีความเชี่ยวชาญในการสอน “ข้ามศาสตร์” จะหาจุดเชื่อมโยงระหว่าง “สถานการณ์จำลองเสมือนจริง” ในศาสตร์ที่ต่างกัน นำมาประยุกต์ใช้ในฐานวิชาชีพของอีกศาสตร์หนึ่งได้ โดยใช้แนวทางจากผลการวิจัยนี้เป็นตัวอย่าง



(2) การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงไม่จำเป็นต้องอยู่ในรูปแบบของหุ่นทดลอง ความจริงเสมือน หรือ ความจริงเสริมเท่านั้น หากแต่หมายถึงการสร้างสภาวะแวดล้อมและเงื่อนไขในบริบทของสถานการณ์จริงในวิชาชีพของศาสตร์แต่ละด้าน

(3) ผู้ใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงเป็นรูปแบบการเรียนการสอน มีความจำเป็นต้องมีไหวพริบและปรับเปลี่ยนบทบาทสมมติด้วยความรวดเร็ว ซึ่งต้องใช้ทักษะและประสบการณ์เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง “ทักษะการฟัง” ซึ่งจะให้ผู้สอน สามารถตั้งคำถาม และ สร้างรูปแบบสถานการณ์ที่สามารถตอบโต้กับผู้เรียนจนสามารถเกิดการเรียนรู้จากการกระทำได้อย่างแท้จริง

## 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) อาจดำเนินการศึกษาแนวทางการประยุกต์ใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยสถานการณ์จำลองเสมือนจริงของนักศึกษาในด้านวิทยาศาสตร์กับสังคมศาสตร์เพื่อให้สามารถออกแบบงานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนข้ามศาสตร์ได้อย่างเหมาะสม

(2) อาจมีการศึกษาเรื่องของสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อการจัดสถานการณ์จำลองเสมือนจริงในสาขาวิชาที่แตกต่างกัน

## 8. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณ คณะคณาจารย์นิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีปทุม ที่อนุญาตให้ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากนักศึกษา และ ขอขอบคุณบุคลากรศูนย์มีเดีย กลุ่มงาน โครงสร้างพื้นฐาน ที่ช่วยจัดสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้เพื่อให้เป็นไปตามสภาพแวดล้อมตามสถานการณ์จำลองเสมือนจริงเพื่อให้สามารถเก็บข้อมูลการวิจัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 9. เอกสารอ้างอิง

ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. (2538). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร:

สุวีริยาสัน.

สมจิตต์ สินธุชัย และ กันยารัตน์ อุบลวรรณ. (2560). การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง :

การนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน. *วารสารพยาบาลทหารบก*, 18(1).

อนุสร หงษ์ขุนทด. (2558). *การพัฒนารูปแบบระบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านผ่านสื่อ 3 แบบด้านทักษะ*

*ดนตรีสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชา

เทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.

Pamela R. Jeffries (2005). *A framework for designing, implementing, and evaluating simulations used as teaching strategies in nursing*. *Nursing Education Perspectives* ; 26: 96-103.

Rasmussen, E.A. and Sörheim, R. (2006). Action-based entrepreneurship education. *Technovation*. 26(2), 185–194.

Roach, T. (2014). Student perceptions toward flipped learning: New methods to increase interaction and active learning in economics. *International Review of Economics Education*. 17(September 2014), 74–84.

Solomon, G.T., Duffy, S. and Tarabishy, A. (2002). The state of entrepreneurship education in the United States: A nationwide survey and analysis. *International Journal of Entrepreneurship Education*, 1(1), 65–87.

University of Westminster (2008). Cognitive Styles. [Online], Available:

[https://www2.wmin.ac.uk/eic/learning-skills/cognition/learning\\_styles/kolb\\_model.html](https://www2.wmin.ac.uk/eic/learning-skills/cognition/learning_styles/kolb_model.html).

(2016, April 15).

**ประสบการณ์การสอนออนไลน์ในสถานการณ์โควิด 19**  
**ONLINE TEACHING EXPERIENCE DURING THE COVID-19 PANDEMIC**

**เพราฟิลาส บุรณะวนิชกุล**  
**สาขาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์**  
**E-mail: phraophilard.bu@spu.ac.th**

**โสมพิทยา อบรม**  
**สาขาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์**  
**E-mail: Sompittaya.ob@spu.ac.th**

**ณัฐกานต์ เดียวตระกูล**  
**สาขาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์**  
**E-mail: Nattakan.di@spu.ac.th**

**บทคัดย่อ**

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อแบ่งปันประสบการณ์การสอนออนไลน์ เนื่องจากสถานการณ์โควิด-19 ซึ่งผู้เขียนพบว่าวิธีการสอนออนไลน์ที่ทันสมัย มีความสำคัญในการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับสภาพสังคมปัจจุบัน ที่มีข้อจำกัดเรื่องระยะห่างระหว่างสังคมอันเนื่องมาจากสถานการณ์โควิด-19 ผู้สอนต้องประยุกต์เอาเทคโนโลยี หลากๆ อย่างมาใช้ในการถ่ายทอดเนื้อหาผ่านทางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ เครื่องช่วย อินเทอร์เน็ต การประชุมทางไกลชนิดภาพและเสียง เพื่อเข้าถึงผู้เรียนที่อยู่ห่างไกล โดยเน้นประสิทธิผลการเรียนรู้ ของผู้เรียนเป็นสำคัญ ชั้นเรียนออนไลน์ทำทลายความสามารถของผู้สอนในการคิด การออกแบบและจัดการ ชั้นเรียนใหม่เพื่อประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีขึ้นและสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่โดดเด่นให้กับผู้เรียน ผู้สอน จึงต้องมีความรู้ความเข้าใจ รูปแบบและวิธีการการสอนแบบออนไลน์ ข้อดี ข้อด้อย ปัญหาและอุปสรรคในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ รวมถึงวิธีการจัดการชั้นเรียนและเทคนิคการสอนออนไลน์เพื่อให้การสอนออนไลน์มีประสิทธิภาพและบรรลุตามวัตถุประสงค์

**คำสำคัญ:** การสอนออนไลน์ รูปแบบ ข้อดี ข้อด้อย ปัญหาและอุปสรรค

**ABSTRACT**

Modern online teaching method is important in current teaching suitable for the social distancing conditions during the COVID-19 pandemic. It can be applied with various technologies in teaching remote learners via electronic devices, computers, mobile phones, Internet network, Audio-visual teleconferencing to improve learners' achievement. The online classroom is a challenge for teachers to design and organize for better

learning experiences and create distinctive learning environments. Teachers should have a good understanding of the teaching and learning process, classroom management, advantages and disadvantages, including various problems and obstacles in order to make online teaching effective and achieve its objectives.

**Keywords:** online teaching, type, advantages, disadvantages, problems and obstacles

## 1. บทนำ

การแพร่ระบาดของ COVID-19 ได้นำไปสู่การปิดสถาบันการศึกษาทั่วโลก ซึ่งเป็นการทดสอบความพร้อมของสถาบันการศึกษาในการรับมือกับวิกฤตที่ต้องใช้เทคโนโลยีขั้นสูงรวมถึงฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์เพื่อให้สามารถเรียนรู้ออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การปิดสถานศึกษาดังกล่าวช่วยเร่งการพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อไม่ให้เกิดการเรียนการสอนต้องหยุดชะงัก มีการเปลี่ยนห้องเรียนปกติไปเป็นห้องเรียนอิเล็กทรอนิกส์ นั่นคือสถานศึกษาได้เปลี่ยนแนวทางการสอนทั้งหมด เพื่อจัดสภาพการศึกษาใหม่และปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป ในช่วงเวลาที่ยากลำบากนี้ความกังวลที่เกิดขึ้นนั้น ไม่ใช่วิธีการเรียนการสอนออนไลน์สามารถให้การศึกษาที่มีคุณภาพได้หรือไม่ แต่เป็นวิธีที่สถาบันการศึกษาจะสามารถนำการเรียนรู้ออนไลน์มาใช้กับรายวิชาที่จัดสอน และจำนวนนักศึกษาที่มากมายได้อย่างไร (Carey, 2020)

ในสถานการณ์ COVID-19 ที่เป็นอยู่ในขณะนี้ ทำให้ E-Learning ดูเหมือนเป็นวิธีจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตร ที่ปลอดภัยและง่ายที่สุด E-Learning ทำให้ระบบการศึกษายังคงสามารถดำเนินการต่อไปและจะดำเนินการต่อไปเมื่อสังคมเริ่มปรับตัวเข้ากับชีวิตวิถีใหม่โดยมี "ระยะห่างทางสังคม" เป็นมาตรฐานในการดำเนินชีวิตเช่นเดียวกับวิธีการเรียนการสอนส่วนใหญ่ E-Learning ก็มีทั้งข้อดี และข้อเสียเช่นกัน การทำความเข้าใจสิ่งเหล่านี้ จะช่วยในการจัดทำบทเรียนและการวัดประเมินผลการเรียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

## 2. วัตถุประสงค์

- (1) เพื่อแบ่งปันประสบการณ์การสอนออนไลน์ เนื่องจากสถานการณ์โควิด-19
- (2) เพื่อส่งเสริมแนวคิดและการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์

## 3. รูปแบบและวิธีการการสอนแบบออนไลน์

Tamm (2019) ได้อธิบายรูปแบบของวิธีการสอนแบบออนไลน์ไว้ 10 รูปแบบ คือ

1. คอมพิวเตอร์ช่วยจัดการการเรียนการสอน (Computer Managed Learning (CML)) การสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยจัดการการเรียนการสอน และประเมินผลการสอน โดยอาศัยข้อมูลสารสนเทศที่รวบรวมมา
2. คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assisted Instruction (CAI)) เป็นการสอนที่ใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกับวิธีการสอนแบบทั่วไป โดยโปรแกรมบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ทำหน้าที่เป็นสื่อการเรียนบทเรียนสามารถโต้ตอบกับผู้เรียนได้
3. การเรียนออนไลน์แบบซิงโครนัส (Synchronous Online Learning) การเรียนรู้ออนไลน์แบบซิงโครนัสช่วยให้กลุ่มของนักเรียนสามารถเรียนพร้อมกันได้จากทุกที่ มักใช้การแชทออนไลน์และการประชุมทางวิดีโอ เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอน

4. การเรียนออนไลน์แบบอะซิงโครนัส (Asynchronous Online Learning) เป็นการเรียนออนไลน์ที่นักเรียนเรียนด้วยตนเองในเวลาและสถานที่ต่างกันโดยไม่มีสื่อสารแบบเรียลไทม์เกิดขึ้น

5. E-Learning แบบกำหนดแน่นอน (Fixed E-Learning) เป็นการเรียนออนไลน์แบบที่กำหนดเนื้อหาแน่นอนไว้แล้ว เนื้อหาที่ใช้ในระหว่างกระบวนการเรียนจะไม่เปลี่ยนไปจากสภาพเดิม

6. E-Learning แบบปรับเปลี่ยน (Adaptive E-Learning) เป็นการเรียนออนไลน์รูปแบบใหม่ที่สร้างสรรค์ขึ้นซึ่งทำให้สามารถปรับเปลี่ยนและออกแบบสื่อการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนแต่ละคนได้

7. E-learning แบบเชิงเส้น (Linear E-Learning) เป็นการเรียนออนไลน์แบบทางเดียว ข้อมูลจะส่งผ่านจากผู้สอนไปยังผู้รับโดยไม่มีการโต้ตอบกัน เช่น การเรียนผ่านคลิปปวีดีโอออนไลน์

8. การเรียนออนไลน์แบบโต้ตอบ (Interactive Online Learning) การเรียนรู้แบบโต้ตอบช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียน สามารถใช้ช่องทางการสื่อสารสองทางระหว่างทั้งสองฝ่ายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

9. การเรียนออนไลน์แบบรายบุคคล (Individual Online Learning) การเรียนออนไลน์แบบรายบุคคลเป็นการเรียนที่ผู้เรียนจะศึกษาสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง และกำหนดจุดเป้าหมายการเรียนรู้ด้วยตนเอง

10. การเรียนออนไลน์แบบร่วมมือกัน (Collaborative Online Learning) เป็นการเรียนออนไลน์ที่ทันสมัยซึ่งนักเรียนหลายคนเรียนรู้และบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม นักเรียนต้องทำงานร่วมกันและฝึกการทำงานเป็นทีม เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ร่วมกัน

#### 4. ข้อดีและข้อด้อยของการเรียนออนไลน์

Anna (2020), Kalantaridi (2020), Kapadia (2020), Manuel (2020) และ Pinto (2020) ได้แสดงความเห็นถึงข้อดีและข้อด้อยของการเรียนออนไลน์ไว้ดังนี้

##### ข้อดีของการเรียนออนไลน์

1. ลดค่าใช้จ่าย การเรียนออนไลน์ช่วยลดค่าใช้จ่ายจำนวนมากในด้านการจัดการเรียนการสอน
2. เพิ่มความสะดวกสบาย และความคล่องตัว การเรียนออนไลน์ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนจากที่ใดก็ได้ ทำให้ผู้เรียนมีความสะดวกสบายมากขึ้น ไม่จำกัดว่าต้องมานั่งเรียนในห้องเรียนอีกต่อไป
3. การขาดเรียนน้อยลง การเรียนแบบ E-Learning นั้นผู้เรียนสามารถเข้าถึงบทเรียนได้ทุกที่ในโลกนี้ โอกาสที่ผู้เรียนจะพลาดการเรียนจึงมีน้อยลง
4. อัปเดตเนื้อหาได้ง่าย ในปัจจุบันการอัปเดตเนื้อหาที่ทันสมัยผ่านการเรียนออนไลน์สามารถทำได้อย่างรวดเร็วและสะดวกง่ายดาย

##### ข้อด้อยของการเรียนออนไลน์

1. ผู้เรียนต้องมีวินัยในตนเองและทักษะการจัดการเวลา ซึ่งผู้เรียนจำนวนมากไม่น้อยขาดสิ่งเหล่านี้ จึงทำให้ไม่ประสบความสำเร็จในการเรียน
2. ไม่เหมาะสมสำหรับทุกคน ผู้เรียนแต่ละคนมีรูปแบบการเรียนรู้ ( Learning Style) ที่แตกต่างกัน E-Learning อาจไม่เหมาะกับรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนบางคน
3. ลดทอนปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ในการเรียนในห้องเรียนแบบดั้งเดิมนั้น ผู้เรียนกับผู้สอน หรือผู้เรียนกับผู้เรียนมักปฏิสัมพันธ์กัน มากกว่าการเรียนออนไลน์

4. ไม่เหมาะกับทุกหัวข้อ การเรียนรู้ออนไลน์ไม่ได้เหมาะกับทุกหัวข้อ การเรียนหัวข้อที่ต้องลงมือปฏิบัติด้วยตัวเอง ผู้เรียนควรได้ทดลองทำกับงานนั้น ๆ ในสภาพการณ์จริง

5. การต้องพึ่งพาเทคโนโลยีปัญหาทางเทคนิคของระบบและอุปกรณ์สื่อสารออนไลน์ ทำให้เกิดอุปสรรคในการเรียนรู้ออนไลน์

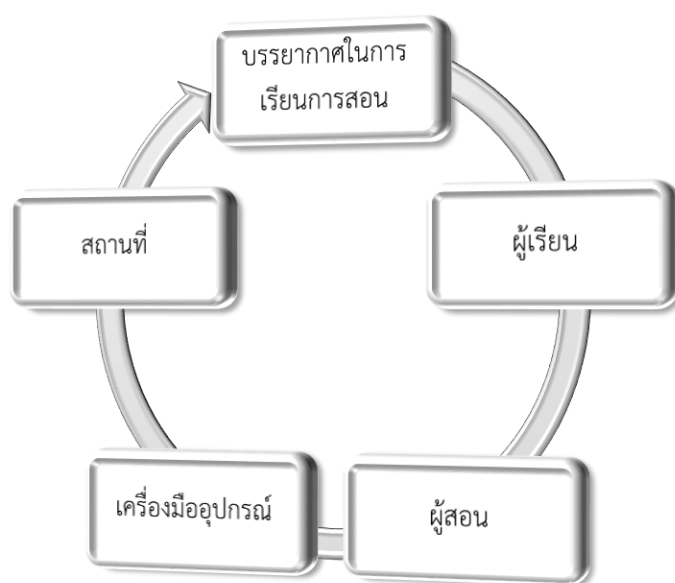
6. จัดการเวลาหน้าจอการนั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์หรือมือถือเป็นเวลานานนั้นเป็นอันตรายต่อสุขภาพทั้งแก่ผู้สอนและผู้เรียน ในการจัดการรายวิชาในแต่ละวันจึงควรได้พิจารณาปัญหาเรื่องนี้ไว้ด้วย

7. ปัญหาการทุจริตการสอบ อัตราการโกงข้อสอบมีอัตราเพิ่มมากขึ้น เมื่อมีการสอบแบบออนไลน์

เนื่องจากตรวจสอบได้ยากว่า นักศึกษาทำข้อสอบเพียงลำพัง หรือนักศึกษาอาจหาคำตอบจากอินเทอร์เน็ต (Newton, 2020) ในขณะที่ E-Learning มีทั้งประโยชน์และข้อเสีย แต่จากวิกฤตในปัจจุบันเป็นที่ชัดเจนว่า รูปแบบการเรียนในชั้นเรียนปกติจะต้องพัฒนาไปพร้อมกับ E-Learning ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของกระบวนการเรียนการสอนโดยรวม

## 5. ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์

สถานการณ์ในประเทศไทยและทั่วโลก ประสบปัญหาเรื่องโรคระบาดไวรัส Covid-19 ซึ่งเป็นอันตรายต่อคนทั่วโลกนับตั้งแต่มีประกาศเรื่องโรคติดต่อนี้ จึงทำให้การดำเนินชีวิตต้องเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วส่งผลให้เกิดการปรับตัวในการใช้ชีวิตประจำวัน แม้กระทั่งส่งผลกระทบต่อโรงเรียน มหาวิทยาลัย นักเรียน ผู้เรียน และครู เจมส์ ฌู๋ มิ่งศิริธรรมม ชนิตา พิทักษ์สุยดี หทัยรัตน์ เทียนศรี และมุกดา หนูยศรี (2555) ได้กล่าวถึงปัญหาในการเรียนการสอนออนไลน์ว่า ยังไม่มีรูปแบบการเรียนการสอนสำหรับการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ที่ชัดเจนและเหมาะสมกับบริบทของมหาวิทยาลัยที่เน้นให้ผู้เรียนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องเข้าชั้นเรียนปกติเน้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้และเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามความสามารถของตนในการเรียนการสอนออนไลน์ยังพบปัญหาในการจัดการเรียนการสอนในหลายๆ ด้าน ประกอบไปด้วย



ภาพที่ 1 ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์

การเรียนการสอนนั้นจำเป็นต้องมีการฝึกทักษะครบทุกด้าน การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน การเรียนการสอนผ่านโปรแกรม Zoom จึงมาบทบาทแทนชั้นเรียนปกติ แต่ผู้เขียนได้พบปัญหาในการเรียนการสอนที่ผ่านมามีดังนี้

1. ผู้เรียน ในการเรียนการสอนแบบมีข้อจำกัด แบบออนไลน์ ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นว่าการเรียนการสอนแบบออนไลน์

ผู้เรียนคิดว่าเป็นการเรียนที่สะดวกแต่ไม่เข้าใจในบางเรื่องอยากจะสอบถามกับครูผู้สอนเป็นการส่วนตัวเพื่ออธิบายบางเรื่องที่สงสัยได้ ผู้เรียนบางคนอยากมาเรียนในห้องปกติเนื่องจากอยากมีสังคมกับเพื่อน ๆ และครู ซึ่งการเรียนออนไลน์ไม่สามารถคุยกัน หรือปรึกษาหารือแบบ Face-to-Face ได้ อีกทั้งผู้เรียนยังขาด ระเบียบวินัย และความรับผิดชอบต่อการเรียน

2. ผู้สอน เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ใหม่ไม่คุ้นเคย และเกิดข้อผิดพลาดในบันทึกการเรียนการสอนต่างๆ ไม่ได้ ทำให้เกิดความปรับตัวอย่างมากในการเรียนการสอนออนไลน์ เพื่อให้สอดคล้องต่อแผนการเรียนรู้อของผู้เรียน ครูผู้สอนต้องเปลี่ยนวิธีการเรียนการสอนอย่างเร่งด่วน จึงทำให้ครูต้องการทักษะต่างๆ เช่น ด้านการใช้โปรแกรม Zoom, Google Form, Line, Facebook, Facebook Live จึงจำเป็นต้องใช้เวลาในการเรียนรู้อย่างมาก

3. เครื่องมืออุปกรณ์ ผู้เขียนพบปัญหาในการใช้เทคโนโลยี ต่างๆ รวมทั้งเครื่องมืออุปกรณ์ที่ไม่พร้อม เนื่องจากมีการประกาศสถานการณ์ฉุกเฉินเรื่องโรคระบาดไวรัส Covid-19 รัฐบาลประกาศไม่มีการเรียนการสอน และประกาศให้อยู่บ้าน จึงทำให้มีความยากลำบากต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพราะทั้งครูและผู้เรียนบางคนยังไม่มีอินเทอร์เน็ตที่บ้านบางครั้งมีเหตุการณ์ไม่คาดคิด เช่น ไฟฟ้าดับ สัญญาณไม่เสถียร อุปกรณ์มีปัญหา เป็นต้น

4. สถานที่ เนื่องจากความแตกต่างในสถานที่เรียน ส่วนใหญ่ผู้เรียนเรียนออนไลน์อยู่ที่บ้าน ที่ผ่านมานั้นพบว่าผู้เรียนบางคนไม่สะดวกในการเรียนออนไลน์เนื่องจากบรรยากาศรอบบ้านของผู้เรียนไม่เงียบสงบ จึงทำให้ผู้เรียนขาดสมาธิและส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้อในบางส่วน ยกตัวอย่างเช่น แถวบ้านผู้เรียนมีการติดกับบ้านที่กำลังก่อสร้าง ทำให้เกิดเสียงดังฟังไม่ชัด ผู้เรียนบางคนที่บ้านฝนตกหนักเสียงดังจนทำให้ได้ยินเสียงครูผู้สอน

5. บรรยากาศในการเรียนการสอน ในการเรียนการสอนออนไลน์ที่บ้านทำให้แรงจูงใจในการเรียนน้อย และผู้เรียนบางคนไม่กล้าแสดงความคิดเห็นและขาดการมีส่วนร่วมไม่เปิดเผยตัวขณะเรียนในโปรแกรม Zoom ทำให้บางครั้งผู้เรียนไม่เปิดกล้องและมีผู้เรียนน้อยคนที่จะตอบคำถาม จึงทำให้เป้าหมายการเรียนการสอนออนไลน์ได้

## 6. ทักษะที่ต้องการเรียนการสอนออนไลน์

ทักษะที่ต้องการเรียนการสอนออนไลน์ ผู้เขียนพบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่แสดงความคิดเห็นว่า ชอบการเรียนออนไลน์เพราะประหยัดค่าเดินทางและสะดวกต่อการเรียนการสอนเพราะสามารถเรียนผ่านมือถือได้ ไม่ต้องออกจากบ้านเพราะกลัวติดโรคระบาด อีกทั้งยังมีความใกล้ชิดกับครูผู้สอนมากขึ้น ในการเรียนการสอนออนไลน์มีผลโดยตรงกับทัศนคติที่ดีต่อตัวผู้เรียนจึงจะทำให้มีเจตคติที่ดี และจูงใจให้ตั้งใจในการเรียน สอดคล้องกับ การใช้สื่อออนไลน์ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนการสอนอย่างเป็นรูปธรรม เช่น ในการเรียนการสอนออนไลน์มีการเช็คชื่อของผู้เรียนผ่านระบบ Zoom และผู้เรียนสามารถส่งงานผ่านระบบ Google mail และผู้สอนสามารถบันทึกการเรียนการสอนผ่านระบบ Zoom เพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวน จึงลดความเครียดในห้องเรียนหากผู้เรียนไม่เข้าใจสามารถย้อนดูวิดีโอบันทึกการเรียนการสอนในแต่ละครั้ง และสามารถติดต่อสื่อสารโดยตรงกับครูผู้สอน

ได้โดยตรงผ่านระบบ Line และ Facebook อีกทั้งผู้เรียนยังสามารถค้นคว้าเพื่อเติมได้จากเว็บไซต์ต่างๆ ได้อย่างสะดวกและสอดคล้องกับ วงจรธรรม สรณะ(ม.ป.ป.) แสดงความคิดเห็นว่าประสิทธิภาพของสื่อสังคมออนไลน์ที่สามารถนำมาบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอนได้ กล่าวคือการเชื่อมต่อเข้าเรียนของผู้เรียนใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นเครื่องมือเชื่อมต่อให้ผู้เรียนเข้าถึงเว็บไซต์ (Web Site) บทเรียนออนไลน์ที่ผู้สอนได้พัฒนาไว้ สามารถส่งงานได้ใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับผู้เรียนและสามารถใช้งานประเภท เช่น ภาพเคลื่อนไหว (VDO) เสียงบรรยายในชั้นเรียน เป็นต้นสอดคล้องกับผลการวิจัยที่กลุ่มตัวอย่างสะท้อนว่า กลุ่มตัวอย่างเห็นประโยชน์ของสื่อออนไลน์ เนื่องจากเพื่อใช้เป็นแหล่งให้ความรู้และความบันเทิงไปพร้อม ๆ กันใช้เพื่อผ่อนคลายสมองหลังการเรียนใช้เพื่อค้นหาข้อมูลได้รวดเร็ว ฯลฯ

ผู้เรียนบางส่วนไม่เห็นด้วย ไม่อยากเรียนออนไลน์ อยากกลับมาเรียนในห้องเรียนปกติเพราะอยากมีสังคมกับเพื่อนๆ และครูผู้สอน ไม่กล้าถามในห้องเรียนออนไลน์ อีกทั้งยังไม่สะดวกในเรื่องอุปกรณ์สื่อสารและสถานที่เพราะปัจจุบันมีจำนวนผู้เรียนไม่น้อยที่ใช้อุปกรณ์สื่อสารเช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต ในการเรียนรู้อีก

ดังที่ระพีพรรณ ฉลองสุข นฤกร ตำราญรัตน์ พัชรมน กอทองลาภ พิรญาณ์ ใจชื่น และวิภาวี พุกจินดา ได้กล่าวว่า สำหรับการเรียนแบบการเรียนแบบอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Learning; E-learning) อย่างไรก็ดียังมีปัจจัยอื่นๆ ที่มีผลต่อการเรียนผ่านเว็บ เช่น ผู้สอน (Instructor/Teacher) ที่ต้องมีความรู้ความเข้าใจในการจัดทำควบคุมเนื้อหาวิชาที่จะเผยแพร่ผ่านสังคมออนไลน์ ผู้เรียน (Learner/Student) ที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายสะดวก การติดต่อสื่อสารกับทั้งผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนผ่านทางช่องทางการสื่อสารที่ระบบจัดเตรียมไว้ให้ รวมถึง ทักษะของทั้งผู้สอนและผู้เรียนต่อการยอมรับและการใช้งานระบบการเรียนผ่านเว็บ (Web-based Learning System -WBLS)

ผู้สอนมีทัศนคติว่าการเรียนการสอนออนไลน์สามารถบูรณาการ การเรียนการสอนได้เช่น

1. สามารถมอบหมายงานและการส่งงานงานให้ผู้สอนได้สะดวก
2. มีการแลกเปลี่ยนความรู้กันระหว่างเพื่อนในชั้นเรียนและครูผู้สอน
3. การเรียนโดยไม่ต้องเข้าห้องเรียน
4. ผู้เรียนสามารถเรียนด้วยตนเองเพื่อฝึกให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบ
5. การทบทวนบทเรียนได้ตลอดเวลาและลดการใช้เอกสารประกอบการสอน
6. การทดสอบความรู้ได้บ่อยขึ้น
7. การเรียนพิเศษเพิ่มเติมความรู้
8. การนัดเวลาเรียน ตารางเรียนตามความสะดวก
9. การสอบถามความรู้จากครูผู้สอนเพิ่มเติมได้ตลอดเวลา

## 7. ทักษะของผู้สอนออนไลน์

กระบวนการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่วิทยาการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่ก้าวหน้า มีการพัฒนาที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมใหม่ๆ มีการปรับรูปแบบกระบวนการเรียนรู้ บทบาทหน้าที่ของผู้สอนจึงหลากหลาย เป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) เป็นผู้แนะแนวทาง (guide/coach) และเป็นผู้ร่วมเรียนรู้/ร่วมศึกษา (co-learner/co-investigator) โดยเฉพาะเมื่อต้องสอนออนไลน์ ผู้สอนต้องบูรณาการความรู้ต่างๆ ที่มีทักษะและวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพเพื่อถ่ายทอดและส่งเสริมการเรียนรู้อย่างเต็มความสามารถตามศักยภาพ



ของผู้เรียน ผู้สอนออนไลน์จึงต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถซึ่ง ปรวิณชา สุวรรณณัฐโชติ (2561) กล่าวว่า สมรรถนะที่สำคัญ 5 ประการของผู้สอนออนไลน์ คือ

1. ด้านศาสตร์การสอน นอกเหนือจากความรู้ความชำนาญในเนื้อหาที่สอนแล้ว ผู้สอนต้องมีความสามารถในการวางแผนและเตรียมสอน และการออกแบบวิธีการสอนและกลยุทธ์การสอน
2. การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ ผู้สอนต้องมีความสามารถในการจัดสภาพแวดล้อมในการเรียนออนไลน์ และการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน
3. การแนะนำและช่วยเหลือผู้เรียน ผู้สอนออนไลน์ที่คอยสนับสนุนช่วยเหลือผู้เรียนให้พัฒนาการเรียนรู้ โดยการให้คำแนะนำแก่ผู้เรียน และการส่งเสริมและสนับสนุนผู้เรียนทุกด้าน
4. การวัดและประเมินผล ผู้สอนต้องมีความสามารถในการบ่งชี้กระบวนการประเมินผล การประเมินประสิทธิภาพการสอน และการประเมินการมีส่วนร่วมการเรียนรู้ของผู้เรียน
5. ความรู้และทักษะทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นสมรรถนะพื้นฐานหลักที่ผู้สอนออนไลน์ควรมี ทั้งนี้แบ่งเป็น การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารขั้นพื้นฐาน และการใช้ระบบจัดการการเรียนรู้และเครื่องมือออนไลน์

จากประสบการณ์ที่ผู้เขียนได้จากการสอนออนไลน์พบว่า นอกเหนือจากความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาแล้วผู้สอนต้องมีทักษะสำคัญเพื่อจัดการสอนออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น คือ

1. ทักษะในการใช้เทคโนโลยี และโปรแกรมแอปพลิเคชันต่างๆ รวมถึงความสามารถในการเลือกใช้เทคโนโลยีเหมาะสมกับกระบวนการจัดการสอน
2. ทักษะการสื่อสารที่ชัดเจน ตรงประเด็น และเข้าใจง่ายเพื่อการถ่ายทอดองค์ความรู้
3. ทักษะการประเมินผลและให้คำแนะนำเพื่อการพัฒนาผู้เรียน ได้อย่างมีคุณภาพและเหมาะสมกับความสามารถและความถนัดของผู้เรียน

## 8. การจัดการชั้นเรียนและเทคนิคการสอนออนไลน์

ในการสอนออนไลน์ผ่านโปรแกรม ZOOM ลักษณะห้องเรียนเปลี่ยนไปจากที่มีการพบหน้ากันในห้องเรียนปกติที่ผู้สอนสามารถควบคุมและจัดการชั้นเรียนทางกายภาพได้ เป็นห้องเรียนออนไลน์ผ่านโปรแกรม ZOOM ซึ่งยากแก่การควบคุมและจัดการชั้นเรียนทางกายภาพ ผู้สอนจึงต้องมีอีกหนึ่งบทบาทที่สำคัญคือ เป็นผู้จัดการห้องเรียน เป็นผู้จัดบรรยากาศการเรียนรู้โดยยึดหลักการจัดการชั้นเรียนทางจิตวิทยาซึ่ง หมายถึงการจัดการเกี่ยวกับความรู้สึก เจตคติ และพฤติกรรมของนักเรียน โดยมีเป้าหมายที่จะส่งเสริมระเบียบวินัยในการจัดการเรียนรู้ เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาได้อย่างสูงสุด (ศศิธร ชันดิษฐางกูร : 2551)

ในห้องเรียน ZOOM ที่ผู้สอน และผู้เรียนแต่ละคนต่างแยกกันอยู่คนละที่ ผู้เรียนมีพฤติกรรมที่แตกต่างหลากหลายรูปแบบขณะเรียน บางคนนั่งเรียน บางคนนอนเรียน บางคนก็ทำงานไปด้วยระหว่างเรียน เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ท้าทายความสามารถของผู้สอนในการจัดการชั้นเรียนและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ สร้างสรรค์เร้าความสนใจให้ผู้เรียนตั้งใจเรียน ตั้งใจทำแบบฝึก ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมต่าง ๆ สำหรับแต่ละบทเรียน เพื่อให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างราบรื่นด้วยความสุข บรรลุวัตถุประสงค์ ด้วยบทบาทของการผู้จัดการชั้นเรียนผู้สอนจึงต้องมีหน้าที่และแนวปฏิบัติดังนี้

1. คิด วางแผนและออกแบบการจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างการเรียนรู้แบบ Active Learning ในชั้นเรียนที่ต้องมีการปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยี และคอยแนะนำผู้เรียนถึงแนวทางการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม

2. สร้างปฏิสัมพันธ์ที่กระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนให้ความร่วมมือและพร้อมที่จะเข้าร่วมในกิจกรรมการเรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการที่ดีของผู้เรียน ผู้สอนให้ความสำคัญเป็นกันเอง เปิดโอกาสในการซักถาม ให้อิสระในการคิด และมีส่วนร่วมในการสร้างกฎกติกาในชั้นเรียน และใช้ระเบียบกฎเกณฑ์ที่ทุกคนยอมรับ

3. ยึดหลักประชาธิปไตยและความเสมอภาค ให้ความสำคัญต่อผู้เรียนเท่าเทียมกัน ให้ออกสื่อก่ทุกคนในการแสดงความคิดเห็น ผู้สอนต้องใจกว้าง ยินดีรับฟัง ความเห็นของทุกคน และให้ผู้เรียนปฏิบัติตามสิทธิหน้าที่ และรู้จักเคารพสิทธิของผู้อื่น

4. ต้องตระหนักและรับรู้ถึงพฤติกรรมและวิธีปฏิบัติในการเรียนของผู้เรียน รับรู้ถึงปัญหา หรือพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของผู้เรียนและสามารถเข้าไปมีส่วนในการแก้ไขตามสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสมในกระบวนการเรียนออนไลน์ผู้สอนต้องควบคุมและจัดการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้สัมฤทธิ์ผลตามวัตถุประสงค์ ซึ่งในชั้นเรียนปกติมีแผนการสอนเป็นแนวทางสำหรับทีมผู้สอนเพื่อจัดกระบวนการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ (PLO) และในการเรียนการสอนออนไลน์ก็ต้องมีแผนการสอนเช่นเดียวกัน แต่เนื่องจากกระบวนการเรียนออนไลน์มีกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ใหม่ และรายละเอียดที่แตกต่างจากที่คุ้นเคย จึงทำให้ผู้สอนต้องพัฒนากระบวนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ผู้เขียนได้รวบรวมเทคนิควิธีการสอนออนไลน์เพิ่มเติมจากแผนการสอนเดิมที่มีอยู่ดังต่อไปนี้

#### **ผู้สอน**

1. เรียนรู้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและเลือกใช้ได้อย่างเหมาะสม เพื่อเป็นเครื่องมือการสื่อสารและประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์

2. กำหนดแนวทางที่ชัดเจนสำหรับผู้เรียนในการเข้าถึงการสอนออนไลน์รายวิชา รวมถึงมีการกำหนดกติกาการเรียนและการประกาศในช่องทางประชาสัมพันธ์ที่เหมาะสมเพื่อให้ผู้เรียนทราบทั่วกัน

3. เพิ่มช่องทางการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน มีการประชุมกลุ่มย่อยออนไลน์ ให้คำปรึกษาและข้อคิดเห็นต่าง ๆ แก่ผู้เรียน

#### **ผู้เรียน**

1. สร้างความกล้าแสดงออกและเพิ่มศักยภาพความเป็นผู้นำให้ผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนมีโอกาสผลัดเปลี่ยนเป็นผู้นำจัดการประชุม

2. ให้ผู้เรียนแสดงข้อคิดเห็นในส่วนเนื้อหา วิธีการสอน และสิ่งที่ต้องปรับปรุง โดยให้ผู้เรียนสามารถพูดแสดงความคิดเห็นในที่ประชุมออนไลน์ หรือเขียน ลงบนกระดานสำหรับการ Feedback โดยเฉพาะ

3. ให้ผู้เรียนสรุปหรือประเมินความรู้ที่ได้ จะช่วยให้ผู้เรียนได้ไตร่ตรองเนื้อหา ทบทวนสิ่งที่เรียนรู้ และแบ่งปันประสบการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ทุกคนตระหนักถึงความรู้ที่ได้รับจากการเรียน

#### **เนื้อหาและสื่อ**

1. ปรับเนื้อหาในชั้นเรียนให้กระชับ เพิ่มเนื้อหาวิดีโอที่สอดคล้องกับบทเรียน (video on demand) เพิ่มเวลาให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง ใช้วิธีห้องเรียนแบบกลับด้าน (Flip Classroom)

2. ใช้สื่อการเรียนการสอนหลากหลาย ทำให้การเรียนรู้ผ่านออนไลน์ง่ายขึ้น และน่าสนใจมากกว่าการอ่านจากหนังสือหรือเรียนจากห้องเรียนเพียงอย่างเดียว เช่น เรียนรู้ผ่าน YouTube Podcast และแอปพลิเคชันต่างๆ

3. บันทึกการเรียนการสอนในรูปแบบวิดีโอ Vidyard หรือ Loom ทุกครั้งเพื่อให้นักศึกษาได้ทบทวนบทเรียนด้วยตนเอง

#### **กิจกรรม**

1. กระตุ้นการทำงานร่วมกันโดยสื่อออนไลน์ การให้ผู้เรียนทำงาน การบ้าน ผ่านกระดานสนทนา หรือการประชุมออนไลน์ จะช่วยให้ผู้เรียนได้สื่อสารกันและรู้สึกเหมือนอยู่ในห้องเรียนจริงๆ ซึ่งถือเป็นการสร้างการมีส่วนร่วมที่ดี

2. ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และสนุกสนานไปกับการเรียนด้วยการเรียนรู้ผ่านเกม การสอดแทรกเนื้อหาเอาไว้ในเกมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมนั้นด้วย

3. ปรับกิจกรรมการเรียน โดยเน้นให้ผู้เรียนค้นคว้าข้อมูลและนำเสนอในรูปแบบออนไลน์ ใช้สื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีใหม่ๆ ในการผลิตผลงาน

#### **การวัดและประเมินผล**

วัดและประเมินผล จากเดิมที่ผู้เรียนต้องสอบวัดความรู้ก่อนเรียน และหลังเรียน ในลักษณะการสอบกลางภาคและปลายภาคในห้องสอบ เมื่อเรียนออนไลน์ เพิ่มการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนในแต่ละบทเรียนและปรับสัดส่วนคะแนนให้เหมาะสม

## **9. สรุป**

การเรียนการสอนออนไลน์ จะมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลได้ต้องเริ่มจากการปรับทัศนคติในการเรียนรู้ออนไลน์ สร้างบรรยากาศในการเรียนการสอน เครื่องมืออุปกรณ์ที่มีเสถียรภาพ ผู้สอนจัดรูปแบบชั้นเรียนและเทคนิคการสอนออนไลน์ที่เหมาะสม ปรับเนื้อหาในชั้นเรียนให้กระชับ ใช้สื่อการเรียนการสอนหลากหลายมีการวัดประเมินผลคุณภาพการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในห้องเรียนออนไลน์ และผู้สอนสามารถปรับการเรียนการสอนออนไลน์เพื่อใช้ร่วมกันให้ห้องเรียนปกติได้อีกด้วย

## **10. ข้อเสนอแนะ**

1. ผู้สอนควรมีมาตรการที่จะกระตุ้นให้นักศึกษาเข้าห้องเรียนออนไลน์ให้มากขึ้น
2. ผู้สอนควรปรับปรุงรูปแบบการสอนในห้องเรียนออนไลน์ให้ทันสมัย
3. มีการประเมินผลอย่างต่อเนื่อง
4. ผู้สอนควรมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนอย่างสม่ำเสมอ
5. ผู้สอนควรเพิ่มกิจกรรมในการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มประสบการณ์ใหม่ๆ ให้กับผู้เรียน เช่นการเพิ่มวิดีโอที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน เกมทายคำศัพท์ หรือเพลง ภาพยนตร์สั้นๆ เสริมกิจกรรม
6. เปิดโอกาสผู้เรียนแสดงความคิดเห็นได้หลากหลายช่องทาง

## 11. เอกสารอ้างอิง

- เกตุม สระบุรินทร์, ศราวุฒิ แยมดี และ ณัฐฐวัฒน์ ไชย โพธิ์. (2559). ทักษะคิดและพฤติกรรมของนักเรียนต่อการใช้  
บทเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม Moodle กรณีศึกษาโรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร.  
*การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 7*. กรุงเทพฯ.
- เจนณัฐ มิ่งศิริธรรม ชนิตา พิทักษ์สฤกษ์ หทัยรัตน์ เทียนศรี และมุกดา หนูยศรี. (2555). ผลของการเรียน  
การสอนออนไลน์แบบสืบสอบที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช, จาก *Veridian E-Journal, SU, 5(1)* กลุ่มมนุษยศาสตร์และ  
สังคมศาสตร์ เข้าถึง เมื่อ 15 พฤศจิกายน 2563
- ปราวีณา สุวรรณณัฐ โขต. (2561). *สมรรถนะและบทบาทผู้สอนออนไลน์: การแสดงตนและสนับสนุนผู้เรียน*  
[ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2563, จาก: <file:///C:/Users/ACER/Downloads/137155-Article%20Text-363634-1-10-20180730.pdf>
- ไพโรภ รัตนชวงส์. 2557. *การจัดการชั้นเรียน* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2563, จาก:  
<http://www.slideshare.net/pairop/ss-36780935> .
- เมธาวี จำเนียร และกรกฎ จำเนียร .2561. ความรู้ ทักษะคิด และพฤติกรรมของนักเรียน จังหวัดนครศรีธรรมราช ใน  
การใช้สื่อออนไลน์ในการเรียน. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรม*  
*ราชูปถัมภ์*, 12(2) [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 25 ตุลาคม 2563, จาก: <http://grad.vru.ac.th/pdf> .
- รศ.ดร.ธันยวิษ วิเชียรพันธ์. (2563). *การจัดการศึกษาแบบ Active Learning บน Online Platform ในยุค COVID 19*  
[ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 20 ตุลาคม 2563, จาก: <https://www.starfishlabz.com/blog/158-> .
- ระพีพรรณ ฉลองสูง นฤกร สำราญรัตน์ พัทธมน กอกรอบลาก พิรญาณ์ ใจชื่น และวิภาวี พุกจินดา. 2557.  
พฤติกรรมและทัศนคติของนักศึกษาคณะเภสัชศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากรต่อการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์  
ในการเรียน. *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal, 7(2)* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 25 ตุลาคม 2563, จาก:  
<https://he02.tcithaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/27330/23297>
- วงธรรม สรณะ. (ม.ป.ป.). *การบูรณาการการเรียนการสอนโดยใช้อีสื่อสังคมออนไลน์*. หลักสูตรรัฐประศาสน  
ศาสตร์[ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 12 ตุลาคม 2563, จาก:  
<http://www.social.rbru.ac.th/pageNew/research/budget%20year%2054/11.Integration%20of%20teachi>  
<ng%20and%20learning%20by%20Social%20Network.pdf>.
- ศศิธร ชันดิขรางกูร. (2551). *การจัดการชั้นเรียน* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2563, จาก:  
[http://inded.rmutsv.ac.th/datapdf/08/2010-08-09\\_07-53-41\\_chaiya.pdf](http://inded.rmutsv.ac.th/datapdf/08/2010-08-09_07-53-41_chaiya.pdf)
- Anna. 2020. *Our Top 5 Advantages and Disadvantages of Online Learning*. Retrieved 17 October 2020 from  
<https://www.easy-lms.com/knowledge-center/lms-knowledge-center/advantages-and-disadvantages-of-online-learning/item12529>
- Carey, K. 2020. *Is Everybody Ready for the Big Migration to Online College? Actually, No*. Retrieved 17  
October 2020 from <https://www.nytimes.com/2020/03/13/upshot/coronavirus-online-college-classes-unprepared.html>
- Kalantaridi, T. 2020. *Teach Online* [The Absolute 5 Benefits and Challenges]. Retrieved 17 October 2020 from  
<https://www.brightclassroomideas.com/teach-online-top-benefits-challenges/>

- Kapadia, V. 2020. *Top 6 Advantages and Disadvantages of E-Learning for Your Training*. Retrieved 17 October 2020 from <https://www.gyrus.com/top-6-advantages-and-disadvantages-of-e-learning-for-your-training>
- Manuel, J. 2020. *Advantages and Disadvantages of Online Classes*. Retrieved 17 October 2020 from <https://www.noypigeeks.com/featured/advantages-disadvantages-online-classes/>
- Newton, D. 2020. *Another Problem with Shifting Education Online: Cheating*. Retrieved 17 October 2020 from <https://hechingerreport.org/another-problem-with-shifting-education-online-cheating/>
- Pinto, R. 2020. *E-learning: The Advantages and Challenges*. Retrieved 17 October 2020 from <https://www.entrepreneur.com/article/351860>
- Tamm, S. 2019. *Types of E-Learning: These are the 10 Distinguishable Types of E-Learning*. Retrieved 17 October 2020 from <https://e-student.org/types-of-e-learning/>



# กลุ่มย่อยที่ 7

การท่องเที่ยว

การโรงแรม การบิน

**ปัจจัยด้านความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่ส่งผลต่อการกลับมาเยือนซ้ำ  
ในแหล่งท่องเที่ยวชุมชนบางกะเจ้า จังหวัดสมุทรปราการ**  
**SATISFACTION FACTORS OF THAI TOURISTS INFLUENCING REPEAT  
VISITS IN THE BANG KACHAO COMMUNITY TOURISM SAMUT  
PRAKAN PROVINCE**

**ขนิษฐา เปี่ยมคุ้ม**

**คณะกรรมการท่องเที่ยวและการโรงแรม มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย**

**E-mail: kanittapk@hotmail.com**

**วิลาสินี ชนะสุด**

**คณะกรรมการท่องเที่ยวและการโรงแรม มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย**

**E-mail: Vilasinee8620@gmail.com**

**ไกรวิชญ์ พรหมสวด**

**คณะกรรมการท่องเที่ยวและการโรงแรม มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย**

**E-mail: Kraiwich11@gmail.com**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยเรื่อง ปัจจัยด้านความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่ส่งผลต่อการกลับมาเยือนซ้ำในแหล่งท่องเที่ยวชุมชนบางกะเจ้า จังหวัดสมุทรปราการ เป็นวิจัยเชิงปริมาณ ใช้ข้อมูลแบบสอบถามในการวิจัย ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ นักท่องเที่ยวชาวไทยที่มาท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวบางกะเจ้า จังหวัดสมุทรปราการ และมีอายุตั้งแต่ 20 ปีขึ้นไป ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบบังเอิญหรือตามสะดวก (accidental or convenient sampling) กลุ่มตัวอย่างในครั้งนี้อาจมีจำนวน 110 คน มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีต่อแหล่งท่องเที่ยวชุมชนบางกะเจ้า จังหวัดสมุทรปราการ เพื่อศึกษาแนวโน้มของการกลับมาเยือนซ้ำของนักท่องเที่ยวชาวไทย เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการกลับมาเยือนซ้ำของนักท่องเที่ยวชาวไทยในแหล่งท่องเที่ยวชุมชนบางกะเจ้า และเพื่อศึกษาปัจจัยกับประชากรศาสตร์ที่มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจต่อการกลับมาเยือนซ้ำ

ผลการวิจัยพบว่า นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุ ในช่วงอายุ 20 - 30 ปี มีการศึกษาระดับปริญญาตรี มีอาชีพ นักเรียน/นักศึกษา มีรายได้ต่อเดือน ต่ำกว่า 15,000 บาท และภูมิลำเนา กรุงเทพมหานคร ส่วน เพศ อายุ สถานภาพ การศึกษา รายได้และภูมิภาค แตกต่างกัน มีความพึงพอใจไม่ แตกต่างกัน และ ระดับแนวโน้มการกลับมาเยือนซ้ำของนักท่องเที่ยวชาวไทย ต่อแหล่งท่องเที่ยวชุมชนบางกะเจ้า พบว่า เพศ อายุ

สถานภาพ การศึกษา รายได้และภูมิภาค แตกต่างกัน มีแนวโน้มการกลับมาเยือนซ้ำไม่แตกต่างกัน และปัจจัยแห่งความพึงพอใจที่มีอิทธิพลต่อการกลับมาเยือนซ้ำมีเพียงด้านเดียว คือ ปัจจัยด้านสิ่งอำนวยความสะดวก

**คำสำคัญ:** ความพึงพอใจ, การกลับมาเยือนซ้ำ

## ABSTRACT

Subject research Satisfaction factors of Thai tourists Influencing Repeat Visits In the Bang Kachao community tourism Samut Prakan Province. Is quantitative research Using questionnaire data in research. The population used in this research is Thai tourists who come to Bang Krachao attractions Samut Prakan Province. And older than 20 years. The researcher used the accidental or convenient sampling method. The sample consisted of 110 people. The objective of this study was to study Satisfaction of Thai tourists towards Bang Kachao community attractions Samut Prakan Province. To study trends of return visits of Thai tourists. To study the factors affecting the re-visits of Thai tourists in Bang Kachao community attractions and to study factors

The research found that most of the tourists are female, aged 20-30 years, have a bachelor's degree, have a career student / student. Have monthly income less than 15,000 baht and domicile in Bangkok. As for gender, age, educational status, income and region, there was no difference in satisfaction. And the level of repeat visits of Thai tourists Towards Bang Kachao community tourism sites, it was found that sex, age, educational status, income and region were different. There is no different tendency to return. And facilities, respectively. And satisfaction factors that influence return visits only one side is the facility factor.

**Keywords:** Satisfaction, Revisiting

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

อุตสาหกรรมท่องเที่ยว กลายเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมหลัก ที่ช่วยพยุงเศรษฐกิจของประเทศให้รอดพ้นจากวิกฤติมาหลายครั้ง และในปี 2563 ปีวิกฤตของไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ (โควิด-19) อุตสาหกรรมท่องเที่ยว ยังคงเป็นฟันเฟืองหลักสำคัญ ในการช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจของประเทศ รายได้จากการท่องเที่ยว นับเป็นแหล่งรายได้ที่สำคัญต่อ เศรษฐกิจของประเทศ การเติบโตของตลาดท่องเที่ยวในประเทศ โดยเฉพาะการท่องเที่ยวแบบใกล้ชีวิตธรรมชาติ การท่องเที่ยววิถี ชุมชนดั้งเดิม และการท่องเที่ยวเชิงเกษตร เป็นการท่องเที่ยวที่ได้ รับกระแส นิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ภาครัฐจึงมุ่งพัฒนาการท่องเที่ยว คู่ระดับฐานรากของชุมชนให้มากขึ้น (กรมส่งเสริม อุตสาหกรรม, 2563) และหนึ่งในธุรกิจด้านการท่องเที่ยวที่มีการพูดถึงอย่างมากในการเพิ่มขีดความสามารถ คือ การเป็น “ฮับ” ทางการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพหรือการแพทย์ (Medical Hub) หรือที่เรียกว่าศูนย์กลางทางการแพทย์ ดังนั้น การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ (Medical Health Tourism) จึงนับเป็นธุรกิจที่มีความน่าสนใจในการเพิ่มรายได้ ด้านการท่องเที่ยวให้กับประเทศไทย (พิชัย ชลวิหารพันธ์ และ ปภาภรณ์ ชุณหะวัณชัย, 2563)



สมุทรปราการ เป็นจังหวัดในเขตปริมณฑลของกรุงเทพมหานคร มีเนื้อที่ 1,004 ตารางกิโลเมตร อาณาเขตทิศเหนือติดต่อกับกรุงเทพมหานคร และจังหวัดฉะเชิงเทรา ทิศตะวันออกติดต่อกับจังหวัดฉะเชิงเทรา ทิศใต้จดอ่าวไทย ทิศตะวันตกติดต่อกับกรุงเทพมหานคร (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2562)

“คู้บบางกะเจ้า” คือ พื้นที่ส่วนหนึ่งที่เป็นบริเวณโค้งน้ำของแม่น้ำเจ้าพระยา ซึ่งมีรูปร่างคล้ายกระเพาะหมู ครอบคลุมพื้นที่กว้างถึง 6 ตำบลของ อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ ได้แก่ ตำบลบางกะเจ้า ตำบลบางน้ำผึ้ง ตำบลบางกอบัว ตำบลบางกระสอบ ตำบลบางยอ และ ตำบลทรงคนอง คิดเป็นพื้นที่ประมาณ 12,000 ไร่ แม้ระยะเวลาจะผ่านมาหลายสิบปี สถานที่แห่งนี้ยังถือว่าเป็น “ปอด” พอกอากาศให้กรุงเทพฯ และจังหวัดสมุทรปราการ ได้อย่างดีเสมอมา กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในพื้นที่ “คู้บบางกะเจ้า” จะเป็นการปั่นจักรยานลัดเลาะ ไปเรื่อย ๆ ในพื้นที่สีเขียวที่กำลังเป็นแหล่งท่องเที่ยวและเส้นทางปั่นจักรยานยอดฮิต เพราะเป็นเหมือนโอเอซิสผลิดอกสีเงินให้คนเมืองด้วยพื้นที่สวนกว่า 200 ไร่ ร่มรื่นเย็นชื่นเพราะมีต้นไม้หนาพันธุ์ไม้ไม่ใหญ่และรากไม้ปกคลุม บางพื้นที่มีอุโมงค์ต้นไม้ที่ตระการตา มีวิถีชีวิตเกษตรกรรม ที่น่าสนใจ และภูมิปัญญาชาวบ้านที่น่าค้นหา โดยมีจุดแวะชม และทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเกษตรกร และกลุ่มวิสาหกิจชุมชน (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2563)

จากข้อมูลดังกล่าว พบว่าภายหลังการเปลี่ยนแปลงการเกิดใหม่ หรือ New Normal จากเดิมนักท่องเที่ยวนิยมเดินทางท่องเที่ยวเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด เริ่มที่จะหันมาท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ หรือ Medical Tourism (ธนาคารกรุงเทพ SME SOCIAL PLANET, 2563) ผู้วิจัยจึงสังเกตเห็นว่า คู้บบางกะเจ้าเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพที่นักท่องเที่ยวชาวไทยนิยมไปมากขึ้น (แนวน้ำ, 2563) จึงทำให้ผู้วิจัยมีความตระหนักถึงความสำคัญมุ่งศึกษาปัจจัยด้านความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่ส่งผลต่อการกลับมาเยือนซ้ำ ในแหล่งท่องเที่ยวชุมชนบางกะเจ้า จังหวัดสมุทรปราการ หากทราบถึงความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว จะสามารถนำไปกำหนดทิศทางการพัฒนาการส่งเสริมการท่องเที่ยวและตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- (1) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีต่อแหล่งท่องเที่ยวชุมชนบางกะเจ้า จังหวัดสมุทรปราการ
- (2) เพื่อศึกษาแนวโน้มของการกลับมาเยือนซ้ำของนักท่องเที่ยวชาวไทย
- (3) ปัจจัยด้านความพึงพอใจ ส่งผลต่อการกลับมาเยือนซ้ำในแหล่งท่องเที่ยวชุมชนบางกะเจ้า จังหวัดสมุทรปราการ

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 3.1.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการท่องเที่ยว

นัฐสุริย์ สิริทรัพย์ไพศาล (2558 : 17) ได้อธิบายถึง องค์ประกอบสำคัญหลัก ๆ ของการท่องเที่ยว อยู่ 3 องค์ประกอบหรือ 3 A's ได้แก่

1. สิ่งดึงดูดใจ (Attraction) เป็นสิ่งที่ทำให้นักท่องเที่ยวอยากเดินทางมาแหล่งท่องเที่ยว เพื่อสร้างความประทับใจให้กับนักท่องเที่ยว การได้กลับมาท่องเที่ยวในแต่ละครั้งอาจทำให้นักท่องเที่ยวเกิด

ความรู้ความเพลิดเพลิน สิ่งดึงดูดใจของแหล่งท่องเที่ยวที่มีความแตกต่างกันไปตามความต้องการและความสนใจของนักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยว

2. สิ่งอำนวยความสะดวก (Amenities) เป็นการอำนวยความสะดวกให้กับนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเยือนแหล่งท่องเที่ยว เพื่อให้สร้างความประทับใจในการท่องเที่ยว ที่อาจทำให้นักท่องเที่ยวตัดสินใจเดินทางกลับมาท่องเที่ยวอีกครั้งในภายหน้า

3. การเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว (Accessibility) เป็นปัจจัยที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการทำให้นักท่องเที่ยวเดินทางมายังสถานที่ท่องเที่ยว นั้น ๆ โดยการเดินทางมาท่องเที่ยวมีหลากหลายเส้นทางหรือเครือข่ายการคมนาคมที่ทำให้สามารถเดินทางมาได้อย่างปลอดภัย สะดวก และรวดเร็ว

### 3.1.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

กาญจนา อรุณสุขรุจิ (2546) ความพึงพอใจของมนุษย์เป็นนามธรรม การที่จะทราบว่ามีความพึงพอใจหรือไม่สามารถสังเกตโดยการแสดงออกที่มีหลายมิติและซับซ้อน ซึ่งจะต้องมีสิ่งกระตุ้นจึงจะเป็นแรงจูงใจของบุคคลนั้น ๆ ส่งผลให้เกิดความพึงพอใจ

วิมลสิทธิ์ หรยางกูร (2551) กล่าวว่า ความพึงพอใจ คือ การให้ค่าความรู้สึก ที่มีต่อสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน เช่น ความรู้สึกพอใจ ไม่พอใจ ความรู้สึกสนใจ ไม่สนใจ

เลิศพร ภาวะสกุล (2555) กล่าวว่า นักท่องเที่ยวจะมีความพึงพอใจต่อกิจกรรม เป็นความพึงพอใจที่มีความหลากหลาย เช่น ความพึงพอใจต่อสิ่งอำนวยความสะดวก ความพึงพอใจต่อสภาพแวดล้อม ทางธรรมชาติ หรือความพึงพอใจต่อการบริการต่าง ๆ

จึงกล่าวสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง นักท่องเที่ยวจะมีความพึงพอใจ ที่หลากหลาย เช่น ความพึงพอใจต่อสิ่งอำนวยความสะดวก ความพึงพอใจต่อสภาพแวดล้อม ทางธรรมชาติ หรือความพึงพอใจต่อการบริการต่าง ๆ

### 3.1.3 แนวคิดเกี่ยวกับการการกลับมาท่องเที่ยว

สุบัญญัติ ศรีสง่า (2561) กล่าวว่า iva การกลับมา ท่องเที่ยวซ้ำในการท่องเที่ยว หมายถึง ความตั้งใจกลับมาท่องเที่ยว เนื่องจากนักท่องเที่ยวได้รับ ประสบการณ์การท่องเที่ยว สินค้าและบริการที่มีคุณภาพ จนเกิดความประทับใจ ส่งผลให้มีความ ต้องการที่จะค้นพบและเรียนรู้สิ่งใหม่จึงตั้งใจกลับมาท่องเที่ยวอีกครั้ง

ฐิติมา รัตนพงษ์ (2558) กล่าวว่า iva ความตั้งใจกลับมาเที่ยวซ้ำ หมายถึงนักท่องเที่ยวที่เคย เดินทางมาแล้ว มีประสบการณ์ที่ดี เกิดจากการที่นักท่องเที่ยวมีความสุขความเพลิดเพลินกับการมาเที่ยวแล้วเต็มใจที่จะกลับไปเที่ยวอีกในอนาคตมีการแนะนำกลุ่มเพื่อนหรือคนรู้จักให้ไปเที่ยว เกิด ความรู้สึกพึงพอใจพร้อมที่จะบอกต่อเรื่องราวประสบการณ์ที่น่าจดจำและตัดสินใจกลับมาท่องเที่ยว อีกครั้ง

ดังนั้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวจะกลับมาท่องเที่ยวอีกครั้งหากได้รับประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ดีและบริการที่มีคุณภาพ ที่ทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความประทับใจ

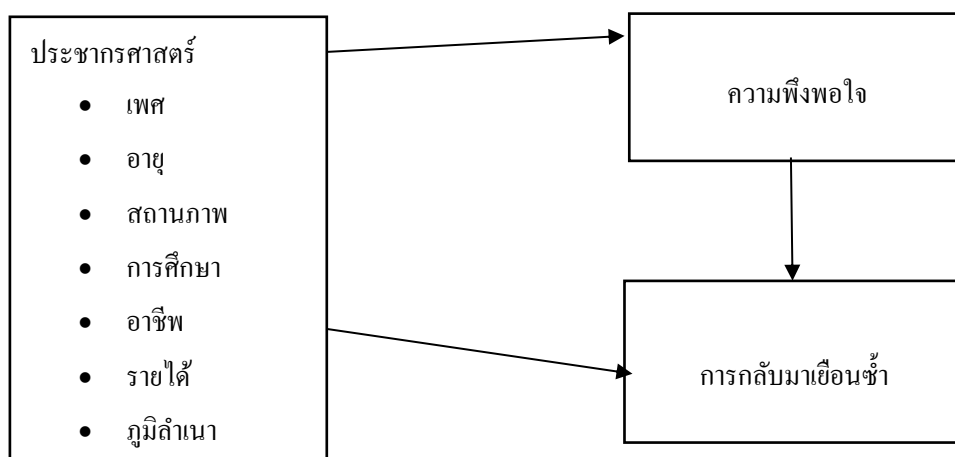
### 3.1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จิรภัทร สุคันธมาลา (2561) ศึกษาเรื่อง แนวโน้มในการท่องเที่ยวซ้ำ และความตั้งใจที่จะชักชวนผู้อื่นให้มาท่องเที่ยว: กรณีศึกษาจังหวัดน่าน ผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านความพึงพอใจในแหล่งท่องเที่ยว ส่งผลอย่างมีนัยสำคัญต่อแนวโน้มในการท่องเที่ยวซ้ำและความตั้งใจที่จะชักชวนผู้อื่นให้มาท่องเที่ยว ขณะเดียวกัน ความพึงพอใจในปัจจัยด้านที่พักส่งผลเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญต่อแนวโน้ม ในการท่องเที่ยวซ้ำ

อีกทั้ง ความพึงพอใจในสิ่งอำนวยความสะดวกของการท่องเที่ยวที่ยังส่งผลเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญต่อความตั้งใจที่จะชักชวนผู้อื่นให้มาท่องเที่ยว

มาศสุภา นิ่มบุญจาช (2558) ศึกษาเรื่อง การศึกษาองค์ประกอบทางการท่องเที่ยวและการมีส่วนร่วมของชุมชน ที่มีผลต่อความยั่งยืนทางการท่องเที่ยวเชิงนิเวศเขาชันหนอกว้าว (อุทยานแห่งชาติเขาแหลม) ผลการศึกษาระดับความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวเชิงนิเวศ ที่มีต่อองค์ประกอบทางการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนทางการท่องเที่ยวเชิงนิเวศเขาชันหนอกว้าว พบว่า นักท่องเที่ยวเชิงนิเวศมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบทางการท่องเที่ยว โดยรวมอยู่ในระดับมาก ด้านที่มีความสำคัญมากที่สุด คือ ด้านกิจกรรม โดยรูปแบบกิจกรรมมีความเหมาะสม เป็นด้านที่มีความสำคัญมากที่สุด รองลงมา คือด้านสิ่งอำนวยความสะดวก

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

1. นักท่องเที่ยวที่มี เพศ อายุ สถานภาพ การศึกษา อาชีพ รายได้และภูมิลำเนา ต่างกัน มีความพึงพอใจแตกต่างกัน
2. นักท่องเที่ยวที่มี เพศ อายุ สถานภาพ การศึกษา อาชีพ รายได้และภูมิลำเนา ต่างกัน มีแนวโน้มในการมาเยือนแตกต่างกัน
3. ปัจจัยด้านความพึงพอใจ ส่งผลต่อการกลับมาเยือนซ้ำในแหล่งท่องเที่ยวชุมชนบางกะเจ้า จังหวัดสมุทรปราการ

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงปริมาณ (Quantitative research) โดยวิธีการสำรวจใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม (Questionnaire) ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางมาท่องเที่ยวในชุมชนบางกะเจ้า และมีอายุตั้งแต่ 20 ปีขึ้นไป

## 4.2 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ นักท่องเที่ยวชาวไทยที่มาท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวบางกระเจ้า จังหวัดสมุทรปราการ ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบบังเอิญหรือตามสะดวก (accidental or convenient sampling) กลุ่มตัวอย่างในครั้งนี้จำนวน 110 คน (ข้อจำกัดในช่วงโควิด นักท่องเที่ยวมีจำนวนน้อยด้วยในระยะเวลาจำกัดในการเรียน coursework ผู้วิจัยจึงเลือกสอบถามนักท่องเที่ยวทุกคนที่พบเจอ และมีอายุ 20 ขึ้นไป โดยไม่ได้กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง)

## 4.3 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ แบบสอบถามที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น โดยศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) กำหนดตัวอย่างในการ Try out จำนวน 30 ราย โดยใช้สูตรการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ( $\alpha$ -coefficient) ตามวิธีของ Cronbach ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ซึ่งได้ความเชื่อมั่นที่ระดับ 0.912 เพื่อทดสอบหาค่าความน่าเชื่อถือของแบบสอบถาม โดยมีทั้งหมด 3 ส่วน ดังนี้

ส่วน 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือนและภูมิลำเนา จำนวน 7 ข้อคำถาม

ส่วน 2 ระดับความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทย จำนวน 25 ข้อคำถามโดยใช้มาตราวัดแบบประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยเรียงจากระดับความพึงพอใจมากที่สุด (5) ไปจนถึงระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด (1)

ส่วน 3 การกลับมาเยือนซ้ำ จำนวน 4 ข้อคำถามโดยใช้มาตราวัดแบบประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

## 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ได้แก่ นักท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวชุมชนบางกระเจ้า จังหวัดสมุทรปราการ โดยผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง กลับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 110 คน

2. ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นการศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลเว็บไซต์ เอกสาร บทความ งานวิจัยและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

3. ระยะเวลาการเก็บข้อมูล การวิจัยครั้งนี้ใช้เวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่าง 1 -31 ตุลาคม 2563

## 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากการรวบรวมแบบสอบถามโดยการทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรม SPSS ในการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

4.5.1 สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) มีดังนี้ ค่าร้อยละ (Percentage) การแจกแจงความถี่ (Frequency Statics) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard of Deviation) ค่าเฉลี่ย (Mean) เพื่อใช้อธิบายลักษณะข้อมูลปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือนและภูมิลำเนา

4.5.2 สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ใช้ในการทดสอบการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างตัวแปรตามสมมติฐาน ได้แก่ (t- Test, F-test)

4.5.3 การวิเคราะห์การถดถอยเชิงเส้นพหุคูณ (Multiple Linear Regression) ใช้กับการทดสอบความพึงพอใจที่ส่งผลต่อการกลับมาเยือนซ้ำ

#### 4.6 ข้อจำกัดของการวิจัยในครั้งนี้

เนื่องจาก ผลงานวิจัยในครั้งนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ในวิชาสัมมนาการท่องเที่ยวระดับปริญญาโท ของภาคเรียน 1/2563 (ส่วนหนึ่งของ coursework) โดยมีระยะเวลาเก็บข้อมูลเพียง 2-3 สัปดาห์ จึงทำให้ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างได้น้อย ซึ่งถือว่าเป็นข้อจำกัดของผลงานในครั้งนี้ อย่างไรก็ตาม ถึงแม้มีข้อจำกัดดังกล่าว แต่ผู้วิจัยได้ฝึกฝนทักษะและได้รับประสบการณ์การทำวิจัยเชิงปริมาณได้ครบทุกขั้นตอน

### 5. ผลการวิจัย

#### ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากผลการวิจัย พบว่า นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 64.50 และเพศชาย จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 35.50 มีอายุ ในช่วงอายุ 20 - 30 ปี จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 73.60 มีสถานภาพโสด จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 75.50 มีการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 69.10 มีอาชีพ นักเรียน/นักศึกษา จำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 53.60 มีรายได้ต่อเดือน ต่ำกว่า 15,000 บาท จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 66.40 และภูมิลำเนากรุงเทพมหานคร จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 40.90

#### ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีต่อแหล่งท่องเที่ยวชุมชนบางกะเจ้า จังหวัดสมุทรปราการ

จากผลการวิจัย พบว่าระดับความพึงพอใจในด้านความพึงพอใจของชุมชนบางกะเจ้า ที่อยู่ในระดับมากที่สุด คือ แหล่งท่องเที่ยว มีพื้นที่สีเขียวและธรรมชาติที่สมบูรณ์ รองลงมา ได้แก่ ด้านแหล่งท่องเที่ยว มีบรรยากาศดี ด้านกิจกรรมเชิงสุขภาพ เช่น การปั่นจักรยานท่องเที่ยว การนวดแผนไทย ด้านชาวชุมชน บางกะเจ้า มีมิตรไมตรี ด้านตลาดน้ำบางน้ำผึ้งมีการจำหน่ายสินค้าหลากหลาย ด้านความสวยงามของสถานที่ท่องเที่ยว ด้านงานฝีมือของชาวบางกะเจ้า มีเอกลักษณ์ ด้านวัดในคุ้มบางกะเจ้า มีคุณค่าทางด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ด้านสถานที่ท่องเที่ยวมีเอกลักษณ์ที่น่าสนใจ ด้านวิถีชีวิตของคนในคุ้มบางกะเจ้า ด้าน คาเฟ่ ในคุ้มบางกะเจ้า ตกแต่งทันสมัยกลมกลืนไปกับธรรมชาติและด้านกิจกรรมนันทนาการที่น่าสนใจ ตามลำดับ ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.22$ )

จากผลการวิจัย พบว่า ระดับความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทย ด้านการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวที่อยู่ในระดับมากที่สุดคือ ด้านความสามารถเดินทางได้สะดวก ในการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว รองลงมา ด้านความสามารถเข้าถึงสถานที่ท่องเที่ยวโดยรอบคุ้มบางกะเจ้าได้ง่าย ด้านความหลากหลายของวิธีการเดินทางมาเที่ยว ด้านมีป้ายบอกทางไปยังจุดที่สำคัญ และด้านมีการบอกทิศทางจักรยานชัดเจน ตามลำดับ ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.79$ )

จากผลการวิจัย พบว่า ระดับความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทย ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ที่อยู่ในระดับมากที่สุด คือ ด้านมีจักรยานให้บริการอย่างเพียงพอ รองลงมา ได้แก่ ด้านมีสถานที่พักผ่อนให้กับนักท่องเที่ยวและอยู่ในสภาพดี ด้านมีร้านอาหารและเครื่องดื่ม หลากหลายสถานที่ ด้านที่จอดรถบริการ มีเพียงพอ ด้านมีบริการร้านขายสินค้าของที่ระลึก ด้านมีบริการรถรับ – ส่ง นักท่องเที่ยว ด้านห้องน้ำสะอาด ถูกสุขอนามัย และด้านมีจุดบริการข้อมูลแก่นักท่องเที่ยว ตามลำดับ ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.75$ )

จากผลการวิจัย พบว่า ระดับความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทย ด้านความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา ได้แก่ ด้านการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว และด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ตามลำดับ

### ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

1. นักท่องเที่ยวที่มี เพศ อายุ สถานภาพ การศึกษา อาชีพ รายได้และภูมิภาค แตกต่างกัน มีความพึงพอใจแตกต่างกัน จากผลการวิจัย พบว่า เพศ อายุ สถานภาพ การศึกษา รายได้และภูมิภาค แตกต่างกัน มีความพึงพอใจไม่แตกต่างกัน ส่วน อาชีพ พบว่ามีค่า Sig. 2 ด้านที่น้อยกว่า 0.05ด้านการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวน้อยกว่า 0.05 แสดงว่านักท่องเที่ยวที่มีอาชีพต่างกันมีความพึงพอใจในการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวแตกต่างกันและ ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกค่า Sig.น้อยกว่า 0.05 แต่โดยภาพรวมแล้ว พบว่าค่า Sig. มีค่ามากกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานหลัก ( $H_0$ ) หมายความว่า นักท่องเที่ยวที่มีอาชีพแตกต่างกันมีระดับความพึงพอใจต่อแหล่งท่องเที่ยวชุมชนบางกะเจ้าไม่แตกต่างกัน

2. นักท่องเที่ยวที่มี เพศ อายุ สถานภาพ การศึกษา อาชีพ รายได้และภูมิภาค แตกต่างกัน มีแนวโน้มในการมาเยือนแตกต่างกัน จากผลการวิจัย พบว่า ระดับแนวโน้มการกลับมาเยือนซ้ำของนักท่องเที่ยวชาวไทย ต่อแหล่งท่องเที่ยวชุมชนบางกะเจ้า พบว่า เพศ อายุ สถานภาพ การศึกษา รายได้และภูมิภาค แตกต่างกัน มีแนวโน้มการกลับมาเยือนซ้ำไม่แตกต่างกัน ซึ่งมีค่ามากกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ (0.05) จึงยอมรับสมมติฐานหลัก ( $H_0$ )

3. ปัจจัยด้านความพึงพอใจส่งผลต่อการกลับมาเยือนซ้ำในแหล่งท่องเที่ยวชุมชนบางกะเจ้า จังหวัดสมุทรปราการ จากผลการวิจัย พบว่าปัจจัยแห่งความพึงพอใจที่มีอิทธิพลต่อการกลับมาเยือนซ้ำ มี 1 ตัวแปร คือ ตัวแปรปัจจัยด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ซึ่งค่า Sig. เท่ากับ 0.000 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 นั่นคือยอมรับสมมติฐานรอง ( $H_a$ ) หมายความว่า ตัวแปรปัจจัยด้านสิ่งอำนวยความสะดวก มีอิทธิพลต่อการกลับมาเยือนซ้ำ โดยตัวแปรนี้สามารถพยากรณ์ความพึงพอใจโดยรวมได้ร้อยละ 51.50 (Adjusted  $R^2 = 0.515$ )

ตารางที่ 1 สรุปปัจจัยด้านความพึงพอใจที่มีผลต่อการกลับมาเยือนซ้ำ

รูปแบบ	B	SE	Beta	T	Sig	การแปรผล
(ค่าคงที่)	1.905	0.376		5.063	0.000	มีอิทธิพล
ปัจจัยด้านความพึงพอใจ	-0.189	0.101	-0.146	-1.873	0.064	ไม่มีอิทธิพล
ปัจจัยด้านการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว	0.085	0.075	0.101	1.132	0.260	ไม่มีอิทธิพล
ปัจจัยด้านสิ่งอำนวยความสะดวก	0.713	0.092	0.721	7.715	0.000	มีอิทธิพล

## 6. อภิปรายผล

จากตารางสรุปผลในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้สถิติ Multiple Regression Analysis สรุปผลการวิเคราะห์ปัจจัยความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่ส่งผลต่อการกลับมาเยือนซ้ำในแหล่งท่องเที่ยวชุมชนบางกะเจ้า จังหวัดสมุทรปราการพบว่า ปัจจัยด้านสิ่งอำนวยความสะดวกมีอิทธิพลต่อการมาเยือนซ้ำมากที่สุด รองลงมาคือปัจจัยด้านความพึงพอใจ และปัจจัยด้านการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวตามลำดับ

จากผลการวิจัย ปัจจัยด้านสิ่งอำนวยความสะดวก มีอิทธิพลต่อการกลับมาเยือนซ้ำต่อแหล่งท่องเที่ยวชุมชนบางกะเจ้า สอดคล้องกับ จิรภัทร สุคันธมาลา (2561) ศึกษาเรื่อง แนวโน้มในการท่องเที่ยวซ้ำ และความตั้งใจที่จะชักชวนผู้อื่นให้มาท่องเที่ยว: กรณีศึกษาจังหวัดน่าน ผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านความพึงพอใจในแหล่งท่องเที่ยวส่งผลอย่างมี นัยสำคัญต่อแนวโน้มในการท่องเที่ยวซ้ำและความตั้งใจที่จะชักชวนผู้อื่นให้มาท่องเที่ยว ขณะเดียวกัน ความพึงพอใจในปัจจัยด้านที่พักส่งผลเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญต่อแนวโน้ม

ในการท่องเที่ยวอีกทั้ง ความพึงพอใจในสิ่งอำนวยความสะดวกของการท่องเที่ยวซึ่งส่งผลเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญต่อความตั้งใจที่จะชักชวนผู้อื่นให้มาท่องเที่ยว

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) ระดับความพึงพอใจในด้านความดึงดูดใจของชุมชนบางกะเจ้า ที่อยู่ในระดับมากที่สุด คือ ด้านแหล่งท่องเที่ยว มีพื้นที่ สีเขียว และธรรมชาติที่สมบูรณ์ ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง สามารถสร้างเป็นจุดดึงดูดใจนักท่องเที่ยว โดยการ ทำโฆษณาประชาสัมพันธ์ โดยเน้น การตลาดออนไลน์ ผ่าน Facebook, Google, YouTube, Instagram ฯลฯ เพราะในปัจจุบัน โลกออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น เพื่อให้ผู้อื่นได้รับรู้ และเกิดความสนใจ มาท่องเที่ยวบางกะเจ้า

(2) จากผลการวิจัย ปัจจัยด้านสิ่งอำนวยความสะดวก มีอิทธิพลต่อการกลับมาเยือนซ้ำต่อแหล่งท่องเที่ยวชุมชนบางกะเจ้า ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรให้ความสำคัญกับด้านสิ่งอำนวยความสะดวกมากขึ้น ด้านบริการรถรับ-ส่ง นักท่องเที่ยว ควรมีรถรับส่ง นักท่องเที่ยวให้เพียงพอ เนื่องจากนักท่องเที่ยวบางคนไม่สามารถ จักรยานได้ ก็จะไม่สามารถ เข้าไปในจุดท่องเที่ยวบางจุดได้ ทำให้อาจพลาดจุดเด่นของสถานที่ต่าง ๆ หรือสถานที่ที่นักท่องเที่ยวอยากไป ด้านห้องน้ำ ควรมีห้องน้ำที่ถูสุขอนามัย และควรมีห้องน้ำในจุดที่มีนักท่องเที่ยวนิยมไป หรืออาจจัดให้มีห้องน้ำระหว่างเส้นทางที่ไปยังจุดสำคัญ ด้านจุดบริการข้อมูลแก่นักท่องเที่ยว ควรมีการจัดตั้ง ศูนย์บริการข้อมูลที่ได้มาตรฐาน เพื่อให้คำปรึกษา เกี่ยวกับ การวางแผนท่องเที่ยว รวมไปถึง การแจกสื่อประชาสัมพันธ์และแผนที่ ให้กับนักท่องเที่ยว

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรศึกษาการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนบางกะเจ้า เพื่อใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมชุมชน และท้องถิ่นให้มีความรู้ความเข้าใจ สามารถพัฒนาการท่องเที่ยวของชุมชนให้ยั่งยืน

(2) ควรศึกษาศักยภาพของแหล่งท่องเที่ยวในชุมชนบางกะเจ้า เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุง และแก้ไข ให้เกิดการพัฒนา ที่ถูกต้องทิศทางและประสบผลสำเร็จ

## 8. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ดี ด้วยความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร. อัสวิน แสงพิบูล ผู้อำนวยการหลักสูตรมหาบัณฑิต (ป.โท) สาขาการจัดการการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำ ข้อคิดเห็นตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ให้ความรู้และเสนอแนวทางการศึกษา ค้นคว้าด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่งตลอดมา และยังกรุณาให้แนวคิดและคำแนะนำเพิ่มเติมจนทำให้งานวิจัยฉบับนี้ มีความถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้นคณะผู้วิจัยขอขอบคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

## 9. เอกสารอ้างอิง

กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. (2563). *อุตสาหกรรมท่องเที่ยว*. (ออนไลน์) ค้นเมื่อ 15 กันยายน 2563, จาก

<https://ejournal.dip.go.th/dip/images/ejournal/e140a0ba900c618ce624d7409f27d31e.pdf>

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2563). *คู่มือบางกะเจ้า*. (ออนไลน์) ค้นเมื่อ 15 กันยายน 2563,

จาก <https://thailandtourismdirectory.go.th/th/info/attraction/detail/itemid/97490>

- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2562). *สมุทรปราการ*. (ออนไลน์). ค้นเมื่อ 15 กันยายน 2563, จาก <https://thai.tourismthailand.org/Destinations/Provinces/สมุทรปราการ/234>
- จิรภัทร สุคันธมาลา. (2561). *แนวโน้มในการท่องเที่ยวซ้ำและความตั้งใจที่จะชักชวนผู้อื่นให้มาท่องเที่ยว: กรณีศึกษาจังหวัดน่าน*. (ออนไลน์). ค้นเมื่อ 15 กันยายน 2563, จาก [file:///C:/Users/hp/Downloads/5985155929\[1\]%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/5985155929[1]%20(2).pdf)
- นัฐสุรีย์ สิทธิทรัพย์ไพศาล. (2558). *องค์ประกอบสำคัญของการท่องเที่ยว*. (ออนไลน์). ค้นเมื่อ 15 กันยายน 2563, จาก [http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/2057/1/chadsuree\\_sitt.pdf](http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/2057/1/chadsuree_sitt.pdf)
- จิตติมา รัตนพงษ์. (2558). *ความตั้งใจกลับมาเที่ยวซ้ำ*. (ออนไลน์). ค้นเมื่อ 15 กันยายน 2563, จาก [https://kb.psu.ac.th/psukb/bitstream/2010/10155/1/404655%20\(1\).pdf](https://kb.psu.ac.th/psukb/bitstream/2010/10155/1/404655%20(1).pdf)
- ธนาคารกรุงเทพฝ่าย SME SOCIAL PLANET. (2563). *Medical & Health Tourism โอกาสท่องเที่ยวไทยหลังจบโควิด-19*. (ออนไลน์). ค้นเมื่อ 15 กันยายน 2563, จาก <https://www.bangkokbanksme.com/en/medical-health-tourism-thai>
- แนวหน้า. (2563). *รายงานพิเศษ โครงการ 'ปอดใกล้กรุง@คู่งบางกะเจ้า' ดันการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์บนพื้นที่เขียว*. (ออนไลน์). ค้นเมื่อ 15 กันยายน 2563, จาก <https://www.naewna.com/local/429099>
- พิชัย ชลวิหารพันธ์ และ ปภาภรณ์ หุณหัชชราชัย. (2563). *ตลาดท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ โอกาสทองของไทย*. (ออนไลน์). ค้นเมื่อ 15 กันยายน 2563, จาก <http://www.atta.or.th/?p=3882>
- มาศศุภา นิมมัญจาซ. (2558). *การศึกษาองค์ประกอบทางการท่องเที่ยวและการมีส่วนร่วมของชุมชน ที่มีผลต่อความยั่งยืนทางการท่องเที่ยวเชิงนิเวศเขาสันหนอกวัว (อุทยานแห่งชาติเขาแหลม)*. (ออนไลน์). ค้นเมื่อ 15 กันยายน 2563, จาก <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/372/1/มาศศุภา.pdf>
- เลิศพร ภาระสกุล. (2556). *พฤติกรรมนักท่องเที่ยว*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิมลสิทธิ์ หรยางกูร. (2551). *พฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม*. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุบัญญัติ ศรีสง่า. (2561). *ความหมาย การกลับมาท่องเที่ยวซ้ำ*. (ออนไลน์). ค้นเมื่อ 15 กันยายน 2563, จาก [http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/3769/1/subuncha\\_sris.pdf](http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/3769/1/subuncha_sris.pdf)



## แนวทางการพัฒนารูปแบบท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนอัตลักษณ์และวิถีไทย

ชุมชนคลองบางหลวง เขตภาษีเจริญ

### APPROACH FOR INTEGRATED CREATIVE TOURISM DEVELOPMENT

ON THAI IDENTITY AND WAY OF LIFE IN KLONG BANGLUANG,

PHASI CHAROEN DISTRICT

ชญาณิสรา วงษ์พันธุ์

มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาลัยการท่องเที่ยวและการบริการ

สาขาวิชาการจัดการบริการธุรกิจเรือสำราญ

E-mail: Chayanisa.wo@spu.ac.th

ศิริพา นันทกิจ

มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาลัยการท่องเที่ยวและการบริการ

สาขาวิชาการจัดการบริการธุรกิจเรือสำราญ

E-mail: .Brave2001@gmail.com

สละ แย้มมีกลิ่น

มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาลัยการท่องเที่ยวและการบริการ

สาขาวิชาการจัดการบริการธุรกิจเรือสำราญ

E-mail: sala.ya@spu.ac.th

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาศักยภาพของชุมชนคลองบางหลวง เขตภาษีเจริญ ในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนอัตลักษณ์และวิถีไทย 2) เพื่อนำเสนอแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนอัตลักษณ์และวิถีไทย ชุมชนคลองบางหลวง เขตภาษีเจริญ โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ซึ่งมีผู้ให้ข้อมูลหลักจำนวน 32 คน จากภาครัฐ ภาคเอกชน ประชาชนและนักท่องเที่ยวที่เดินทางมายังชุมชนคลองบางหลวง เขตภาษีเจริญ ผลการศึกษาพบว่า 1) ชุมชนคลองบางหลวง มีศักยภาพในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนอัตลักษณ์และวิถีไทย 2) แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนอัตลักษณ์และวิถีไทย ได้แก่ การสร้างแบรนด์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นแบรนด์เชิงสร้างสรรค์ย่อย 4 แบรนด์พร้อมทั้งกลยุทธ์และโครงการเชิงสร้างสรรค์ของแต่ละแบรนด์ได้แก่ 1) แบรนด์ที่ 1 แบรนด์ท่องเที่ยวประวัติศาสตร์ย้อนยุคกรุงธนบุรีเพื่ออนุรักษ์ประวัติศาสตร์ 2) แบรนด์ที่ 2 แบรนด์ท่องเที่ยวกรุงธนบุรีศรีมหาราชาแห่งวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา 3) แบรนด์ที่ 3 แบรนด์

สัมผัสวิถีชีวิตริมแม่น้ำลำคลองและวิถีชีวิตลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา 4) แบรินด์ที่ 4 แบรินด์ย้อนรอยประวัติศาสตร์รำลึกอดีตกาล “เวนิสตะวันออก” ทั้งนี้ การพัฒนาแบรินด์ทั้ง 4 แบรินด์ของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของชุมชนคลองบางหลวง จะพัฒนาในรูปแบบของโครงการของแต่ละแบรินด์ซึ่งให้ความสำคัญกับการใช้รูปแบบของการพัฒนาธุรกิจเชิงสร้างสรรค์ ที่เน้นการเปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ และได้เพิ่มพูนประสบการณ์ที่แตกต่างแก่ชีวิตของนักท่องเที่ยว

**คำสำคัญ :** ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ธุรกิจท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ อัตลักษณ์ วิถีไทย แบรินด์

## ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to study the potential of the Klong Bangluang community in Pasi Charoen District in the development of creative tourism based on the Thai identity and way of life 2) to propose a creative tourism development approach based on the Thai identity and way of life in Klong Bangluang community, Phasi Charoen by using qualitative research methods. Participatory action research model which has 32 key informants from government, private sector, citizens and tourists making their way to Klong Bangluang, Phasi Charoen District. The results of the study were found that 1) Klong Bangluang community has the potential to develop creative tourism based on the Thai identity and way of life. 2) Guidelines for the development of creative tourism based on the Thai identity and way of life including branding a creative tourism which are 4 sub brand creations with each brand's strategies and creative projects, 1) Historical travel brand in Thonburi to preserve the history 2) Tourism brand of Krung Thonburi Sri Mahanakorn culture in the Chao Phraya River basin 3) Experience the lifestyle along the river and the way of life in Chao Phraya River 4) Retracing the history and reminiscing the past. "Eastern Venice". The development of the 4 brands of creative tourism of Klong Bangluang community will be able to develop in the form of individual brand projects focused on the use of creative business development models which emphasizes on providing opportunities for tourists to participate in creative activities and add a different experience to the life of tourists.

**Keywords:** Creative travel, Creative tourism business, The Thai identity and way of life, Branding

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ประเทศไทยมีจุดประสงค์จะส่งเสริมธุรกิจท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วัฒนธรรม โดยการสร้างผลิตภัณฑ์และบริการทางการท่องเที่ยวจากการต่อยอดศิลปวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการ พัฒนารูปแบบท่องเที่ยว ให้มีความสำคัญต่อการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวด้านศิลปวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ดำเนินความเชื่อ ศรัทธา ศาสนา ความหลากหลายทางชาติพันธุ์ ความหลากหลายทางธรรมชาติพื้นฐาน ความหลากหลายทางชีวภาพของระบบนิเวศที่แตกต่างในทุกภูมิภาคของประเทศ มีเรื่องราวที่เป็นเอกลักษณ์เพื่อให้เกิดการคุ้มครองและปกป้องทรัพย์สินทางปัญญา ส่งเสริมการขึ้นทะเบียนและอนุรักษ์จุดหมายปลายทางที่โดดเด่นขึ้นสู่การเป็นจุดหมายปลายทางระดับโลก อันจะนำไปสู่การยกระดับชุมชนขึ้น เป็นจุดหมายปลายทางระดับสากลซึ่งจะมีการท่องเที่ยวได้ทุกฤดูกาลตลอดปี

มีการท่องเที่ยววิถีชีวิตชุมชน สัมผัสทุ่งนาป่าเขา เข้มชมชาวสวน ชาวไร่ ซึ่งเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตร การท่องเที่ยวอาหาร การท่องเที่ยว วิถีวัฒนธรรมและ การท่องเที่ยววิถีพุทธ เพื่อรักษาจิตให้มีความสุข เพื่อยกระดับประเทศไทยเป็นฮับ ของการท่องเที่ยววิถีพุทธแห่งโลก กรุงเทพมหานครเป็นจุดหมายปลายทางที่โดดเด่นที่นักท่องเที่ยวทั่วโลกเดินทางมาเยือนอย่างสม่ำเสมอ เปรียบเสมือน บ้านที่สองของนักท่องเที่ยว สืบเนื่องจากการต้อนรับอย่างอบอุ่นจันทน์ญาดิมิตร ความเป็นกันเองของคนไทย การนำเสนอวัฒนธรรมอาหารที่มีเอกลักษณ์และรสชาติที่ดึงดูด การนำพาไปเยี่ยมชมเมือง หมู่บ้าน ชุมชนที่มีวิถีชีวิตที่หลากหลายด้วยศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา ระบบนิเวศธรรมชาติที่งดงามและบริสุทธิ์ การล่องลอยไปตามกระแสสายน้ำแห่งสยาม ซึ่งเต็มไปด้วยความร่มเย็น ความชุ่มชื้น ความสงบสุขด้วยการสัมผัสความหลากหลายของพืชพันธุ์ไม้สีเขียวชอุ่มสองฝากฝั่งแม่น้ำลำคลอง คลองบางหลวง เขตภาษีเจริญเป็นจุดหมายปลายทาง (Destination) ที่เป็นลำคลองที่แยกมาจากแม่น้ำเจ้าพระยาทางฝั่งขวาของป้อมวิชัย ประสิทธิ์ไปสิ้นสุดที่คลองมอญ ตรงข้ามปากคลองชักพระ) คลองบางกอกใหญ่ มีความยาวประมาณ 6 กิโลเมตร เป็นคลองที่กว้างใหญ่กว่าคลองที่อยู่ละแวกใกล้เคียง เพราะเป็นทางออกของแม่น้ำเจ้าพระยาสายเดิม โดยในสมัยพระชัยราชาธิราช พ.ศ. 2065 โปรดเกล้าให้ขุดคลองลัด เรียกว่า “ลัดบางกอก” ระหว่างคู่งแม่น้ำที่เคยเป็นแม่น้ำเจ้าพระยาสายเดิมตั้งแต่ปากคลองบางกอกน้อย (ตรงข้ามมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์) ไปจนถึงปากคลองบางกอกใหญ่ในปัจจุบัน โดยแม่น้ำเจ้าพระยาสายเดิมจะอ้อมเลียวจากหน้ามหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์เป็นคู่งกว้างมาทะลุออกข้างวัดท้ายตลาด จากปากคลองบางกอกน้อยมาบรรจบบริเวณปากคลองบางกอกใหญ่มีความยาว 6.5 กิโลเมตร ซึ่งก่อให้เกิดแม่น้ำสายใหม่ขึ้นตั้งแต่บริเวณโรงพยาบาลศิริราชถึงหน้าวัดอรุณราชวราราม ทั้งนี้ เพื่อเป็นการย่นระยะทางและอำนวยความสะดวกให้กับพ่อค้าและชาวพุทธชาวตะวันตกที่เริ่มเข้ามาติดต่อค้าขายและเจริญสัมพันธไมตรีกับอาณาจักรเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ ในสมัยนั้นส่วนแม่น้ำเจ้าพระยาสายเดิมก็เล็กลงกลายเป็นคลอง บางกอกน้อยและคลองบางกอกใหญ่ ในสมัยสมเด็จพระเจ้าตากสินได้ย้ายราชสำนักมาอยู่ที่กรุงธนบุรี คลองบางกอกใหญ่จึงกลายมาเป็นชุมชนของข้าหลวง และทรงโปรดเกล้าให้ชาวเงินที่ได้เคยช่วยเหลือพระองค์มาตั้งบ้านเรือนอยู่ริมคลองบางกอกใหญ่ จึงเรียกกันว่า คลองบางข้าหลวง หรือ คลองบางหลวง มาถึงปัจจุบัน ถือเป็นเส้นทางสัญจร ทางระบายน้ำ และยังเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่สำคัญอย่างมาก โดยมีศาสนสถานตั้งอยู่อย่างหนาแน่นทั้งสองฝั่ง วัดและมัสยิดริมคลองบางกอกใหญ่ ได้แก่ วัดโมลีโลกยาราม วัดหงส์รัตนาราม โบสถ์อิทรสารเพชร์ วัดสังข์กระจาย วัดประดิษฐาราม วัดเวฬุราชิน วัดอินทาราม วัดราชคฤห์ วัดประดู่ในทรงธรรม วัดนวลนรดิศ วัดปากน้ำ วัดกุหาสวรรค์ วัดกัลยาณมิตร วัดวิจิตรการนิมิต มัสยิดบางหลวง (กุฎีขาว) มัสยิดต้นสน วัดทองศาลางามและวัดกำแพงบางจาก (ซอย เพชรเกษม 20) (ออนไลน์ [www.findglocal.com](http://www.findglocal.com), สืบค้น 25 มีนาคม 2563) ซึ่งเป็นเส้นทางท่องเที่ยวประวัติศาสตร์ที่มีความเป็นมาตั้งแต่สมัยอดีตกาล

อุตสาหกรรมท่องเที่ยวถือว่ามืบทบาทสำคัญต่อระบบเศรษฐกิจของประเทศไทยซึ่ง นับเป็นโอกาสอันดีของประเทศไทยในการสนับสนุนการท่องเที่ยวให้สอดคล้องตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 แต่ทว่า จะมุ่งเน้นที่การพัฒนาอย่างรวดเร็วเกินไปอันนำมาซึ่งค่านิยมที่สวนกระแสในการดำรงชีวิต เนื่องจากการครอบงำทางความคิดของชาติที่เจริญจึงทำให้เกิดผลกระทบอย่างรุนแรง วัฒนธรรมท้องถิ่นอาจกลืนหายไปพร้อมกับ การขาดการวางแผนการใช้ทรัพยากรอย่างชาญฉลาดรุนแรง จึงทำให้ทรัพยากรธรรมชาติถูกนำมาใช้อย่างรู้เท่าไม่ถึงการณ์ส่งผลเสียไว้ให้แก่คนรุ่นหลังสิ่งเหล่านี้เป็นเสมือนการเดินทางในการพัฒนาที่ไปพบกับความล้มเหลวและไม่ยั่งยืน ดังนั้นทุกภาคส่วนต้องหันมาให้ความสำคัญกับการพัฒนาและส่งเสริมทางด้านท่องเที่ยวเพื่อให้เกิดความยั่งยืน เพื่อสนองนโยบายการพัฒนาการ ท่องเที่ยวระดับชาติ ในอันที่จะ

สร้างสรรค์ปัญญาเพื่อความเข้มแข็งของชุมชน ผู้วิจัยจึงทำการวิจัยเพื่อแสวงหาแนวทาง ในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนอัตลักษณ์และวิถีไทย ในย่านคลองบางหลวง เขตภาษีเจริญ เพื่อพัฒนาพื้นที่ดังกล่าว เป็นจุดหมายปลายทางที่โดดเด่นในรูปลักษณ์ของชุมชน โบราณที่มีความเป็นมาและประวัติศาสตร์ตั้งแต่สมัยกรุงธนบุรี ซึ่งเป็นรากเหง้าของกรุงเทพมหานคร ที่มีคุณค่าควรแก่การมาเยือนของนักท่องเที่ยวทั่วโลก

ฉะนั้นเพื่อให้ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมถูกนำมาใช้ในการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างสร้างสรรค์นั้น ผู้วิจัยมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการทัศนในการพัฒนาการท่องเที่ยวเพื่อให้เกิดความบรรทัดทางการท่องเที่ยวอย่างสร้างสรรค์จากอัตลักษณ์และวิถีชีวิตของความเป็นไทยอย่างยั่งยืน โดยทำการศึกษาแผนพัฒนาการท่องเที่ยวในระดับเขต เพื่อตอบสนอง การหารายได้เข้าประเทศจากการท่องเที่ยว และการบริหารทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุดและเกิดความเสียหายหรือผลกระทบให้น้อยที่สุด

## 2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาศักยภาพของชุมชนคลองบางหลวง เขตภาษีเจริญ ในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนอัตลักษณ์และวิถีไทย

2.2 เพื่อนำเสนอแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนอัตลักษณ์และวิถีไทย ชุมชนคลองบางหลวง เขตภาษีเจริญ

## 3. ขอบเขตการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งขอบเขตการวิจัยดังนี้

3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา ผู้วิจัยทำการศึกษาชุมชนคลองบางหลวง เขตภาษีเจริญ ทำการตรวจสอบทรัพยากรการท่องเที่ยววัฒนธรรม ของพื้นที่ดังกล่าว และทำการวิเคราะห์ จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส อุปสรรค (SWOT) ตลอดจนทำการสังเคราะห์ TOWS เพื่อแสวงหา แนวทางพัฒนาบรรทัดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในชุมชนคลองบางหลวง เขตภาษีเจริญ

3.2 ขอบเขตด้านพื้นที่ผู้วิจัยทำการวิจัยในชุมชนคลองบางหลวง เขตภาษีเจริญ

3.3 ขอบเขตด้านผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญซึ่งมีส่วนได้ส่วนเสียกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในชุมชนคลองบางหลวง 4 กลุ่ม รวม 32 คน ดังนี้

3.3.1 ภาครัฐ ประกอบด้วย ผู้แทนจากฝ่ายต่าง ๆ ของพื้นที่ทำการเขตภาษีเจริญ หน่วยงานภาครัฐ และ สถาบันการศึกษาในเขตภาษีเจริญ รวม 8 คน

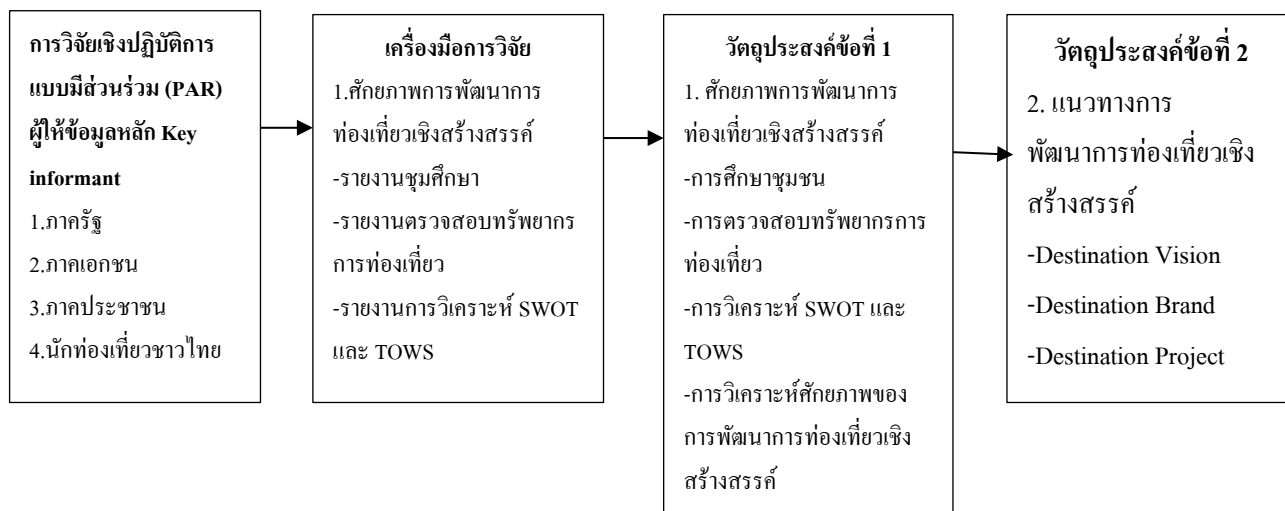
3.3.2 ภาคเอกชน ประกอบด้วย ชมรมผู้ประกอบการท่องเที่ยวเขตภาษีเจริญผู้ประกอบการด้านการท่องเที่ยว เช่น มัคคุเทศก์ พนักงานขับรถ ขับเรือ เจ้าของภัตตาคาร ร้านอาหาร ที่พักโฮมสเตย์รวม 8 คน

3.3.3 ประชาชน ได้แก่ประธานชุมชนหรือผู้แทนของชุมชนคลองบางหลวง รวม 8 คน

3.3.4 นักท่องเที่ยว ได้แก่ นักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางมาท่องเที่ยวในเขตคลองบางหลวง รวม 8 คน

3.4 ขอบเขตด้านเวลา ผู้วิจัยทำการวิจัยระหว่างวันที่ 1 ตุลาคม 2562 – 30 กันยายน 2563

### 3.5 กรอบแนวคิดการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยขอสรุปผลเกี่ยวกับวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้ ในการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาการท่องเที่ยวของชุมชนคลองบางหลวง ทั้ง 4 ภาค ได้แก่ ภาครัฐ ภาคเอกชน ประชาชน และนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยว ในชุมชนคลองบางหลวง เขตภาษีเจริญ ได้ร่วมกันระดมสมองทำการวิจัยในการประชุมกลุ่มย่อยและความเห็นร่วมกัน (Consensus) โดยใช้เครื่องมือ การวิจัย ได้แก่ รายการตรวจสอบชุมชนศึกษา รายการตรวจสอบทรัพยากรท่องเที่ยว รายการวิเคราะห์ SWOT และสังเคราะห์ TOWS แบบตรวจสอบศักยภาพชุมชนในการเป็นจุดหมายปลายทางของการท่องเที่ยวที่ประสบความสำเร็จ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก และประชุมกลุ่มย่อย เพื่อศึกษาศักยภาพของคลองบางหลวงในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนอัตลักษณ์วิถี

เมื่อได้ข้อมูลเกี่ยวกับศักยภาพในการพัฒนาดังกล่าวแล้วที่ประชุมได้อภิปรายระดมสมอง นำข้อมูลของวัตถุประสงค์ข้อ 1 มาแสวงหาแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของชุมชนคลองบางหลวง โดยร่วมกันกำหนดวิสัยทัศน์ในการพัฒนาการท่องเที่ยวดังกล่าวในอนาคต 5 ปี ในรูปแบบของการสร้างแบรนด์ท่องเที่ยวคลองบางหลวง ซึ่งมีอัตลักษณ์และวิถีไทยที่มีความเฉพาะ ด้านของพื้นที่เหมาะสมที่จะนำมาสร้างเป็นจุดขายที่โดดเด่น (Unique Selling Points: USPs) ในรูปของแบรนด์ย่อย รวม 4 แบรนด์ ต่อจากนั้นที่หาแนวทางของแผนปฏิบัติการของแต่ละแบรนด์ในรูปแบบโครงการต่าง ๆ ซึ่งต้อง นำมาปฏิบัติร่วมกันเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ในแบรนด์และวิสัยทัศน์ ที่จะนำเสนอแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนอัตลักษณ์และวิถีไทย ในชุมชนคลองบางหลวง

### 5. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อ 1 และข้อ 2 มีดังนี้

คลองบางหลวง มีศักยภาพในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนอัตลักษณ์และวิถีไทย พื้นที่แห่งนี้ เป็นชุมชนที่มีทรัพยากรท่องเที่ยวทั้งทางธรรมชาติ วัฒนธรรม อัตลักษณ์วิถีไทย มหกรรม ประเพณี กิจกรรม

รูปแบบต่าง ๆ ที่มีความโดดเด่น ซึ่งสามารถนำมาสร้างเป็นจุดขายที่เป็นแหล่งท่องเที่ยวคู่แข่งไม่สามารถเทียบเคียงได้ อีกทั้งยัง ตั้งอยู่ในบริเวณที่สามารถเข้าถึงได้โดยสะดวก ทั้งทางบกและทางน้ำ โดย Mass Transit จากฝั่งกรุงเทพมหานคร จากผลการ วิเคราะห์ SWOT และ TOWS จึงสามารถนำจุดแข็งด้านทรัพยากรท่องเที่ยวของชุมชนมาบูรณาการเข้ากับโอกาสในการพัฒนาการท่องเที่ยวตามกระแสโลก เพื่อสร้างวิสัยทัศน์ ความปรารถนาที่จะพัฒนาในอนาคตภายภาคหน้าช่วงเวลา 5 ปี ในรูปของการสร้าง แบรินด์ท่องเที่ยวชุมชนคลองบางหลวง เขตภาษีเจริญ 4 แบรินด์ พร้อมทั้งนำเสนอโครงการของแผนปฏิบัติการของแต่ละแบรินด์ ซึ่งเป็นแนวทางในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนอัตลักษณ์และวิถีไทย การพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม เพื่อพัฒนาอย่างมีสมดุลอันจะนำไปสู่การพัฒนาการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนของชุมชนคลองบางหลวง เขตภาษีเจริญ

แบรินด์ท่องเที่ยวชุมชนคลองบางหลวง เขตภาษีเจริญ ประกอบด้วยแบรินด์ย่อย 4 แบรินด์ พร้อมโครงการของแผนปฏิบัติการดังนี้

แบรินด์ที่ 1 แบรินด์ท่องเที่ยวประวัติศาสตร์ย้อนยุคกรุงธนบุรีเพื่ออนุรักษ์ประวัติศาสตร์ โครงการจัดตั้งศูนย์ศึกษาวิจัย ประวัติศาสตร์สมัยกรุงธนบุรีและประวัติศาสตร์ท้องถิ่น สร้างคู่มือแนะนำเที่ยวย่านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น สร้างเส้นทางทัวร์ประวัติศาสตร์จากป้อมวิชัยประสิทธิ์ไปสิ้นสุดที่คลองมอญตรงข้ามปากคลองชักพระ มีความยาว 6 กิโลเมตร เส้นทางทัวร์ตามเสด็จสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชไปทรงภูษิตให้สยาม เส้นทางทัวร์ตามรอยพระบาทสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชจอมทัพเรือแห่งสยามในกระบวน พิชัยยุทธทางชลมารคในยุครกรุงธนบุรี จัดอบรมมัคคุเทศก์ด้านประวัติศาสตร์สมัยกรุงธนบุรี สร้างสตอรี่เรื่องราวประวัติศาสตร์ไทยในสมัยกรุงธนบุรี

แบรินด์ที่ 2 แบรินด์ท่องเที่ยวกรุงธนบุรีศรีมหานครแห่งวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม สร้างเส้นทางทัวร์วัดสำคัญชุมชนคลองบางหลวงตลอดสองข้างทางเต็มไปด้วยเรื่องราวการตั้งถิ่นฐานที่มีทั้งเรื่องราวของวิถีชีวิต เชื้อชาติ ศาสนาที่แตกต่างกัน และมีการผสมกลมกลืนทางวัฒนธรรมและประเพณี มีทั้งวัดไทย วัดจีน มัสยิด และศาลเจ้า ฯลฯ ซึ่งล้วนแต่มีเรื่องราวที่หลากหลายของชาติพันธุ์ที่น่าสนใจ ในปัจจุบัน “คลองบางกอกใหญ่” ถือเป็นเส้นทางสัญจร ทางระบายน้ำ และยังเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่สำคัญอย่างมาก โดยมีศาสนสถานตั้งอยู่อย่างหนาแน่นทั้งสองฝั่ง วัดและมัสยิดริมคลองบางกอกใหญ่ โดยการสร้างเส้นทางวัฒนธรรมท่องเที่ยววัดโบราณในคลองบางหลวง เช่น วัดโมลีโลกยาราม วัดหลังรัตนาราม โบสถ์อิทธสารเพชร วัดสังข์กระจาย วัดประดิษฐาราม วัดเวศราชิน วัดอินทาราม วัดราชคฤห์ วัดประดู่ในทรงธรรม วัดนวลนรดิศ วัดปากน้ำ วัดคูหาสวรรค์ วัดกัลยาณมิตร วัดวิจิตรการนิมิต มัสยิดบางหลวง (กุฎีขาว) มัสยิดต้นสน วัดทองศาลางามและวัดกำแพงบางจาก(ชอย เพชรเกษม 20)

แบรินด์ที่ 3 แบรินด์สัมผัสวิถีชีวิตริมแม่น้ำลำคลองและวิถีชีวิตลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา เก็บผักผลไม้ในสวนธนบุรี นอนโฮมสเตย์ ซื่อปิ้งหมูบ้านช่าง ตลาดน้ำคลองบางหลวง หัตถกรรมชุมชนเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่น มีโครงการตั้งเครือข่ายและชมรมมัคคุเทศก์นำชมแม่น้ำ เทียวสวน พัก โฮมสเตย์ เชื่อมหมู่บ้านโบราณคลองบางหลวง สร้างคู่มือแนะนำเที่ยว ทัวร์คลอง ทัวร์สวน ทัวร์หมู่บ้านหัตถกรรม สร้างเส้นทางทัวร์แม่น้ำ ลำคลองในกรุงธนบุรี ปรับปรุงพื้นที่สวนรกร้างให้เป็นสวนนำเที่ยว ส่งเสริมการสร้าง โอสทีล และธุรกิจขนาดกลางและขนาดเล็ก (SMEs) จัดทำคู่มือที่พักรูปแบบดังกล่าว

แบรินด์ที่ 4 แบรินด์ย้อนรอยประวัติศาสตร์รำลึกอดีตกาล “เวนิสตะวันออก” การท่องเที่ยวรำลึกย้อนรอยประวัติศาสตร์ในสมัยสมเด็จพระเจ้าตากสิน ซึ่งพระองค์ทรงโปรดเกล้าให้ชาวจีนที่ได้เคยช่วยเหลือพระองค์

มาตั้งบ้านเรือนอยู่ริมคลองบางกอกใหญ่ จึงเรียกกันว่า คลองบางข้าหลวงหรือ คลองบางหลวง มาถึงปัจจุบัน ในสมัยครั้งต้นกรุงรัตนโกสินทร์ กรุงเทพมหานครถูกขนานนามว่า “เวนิสตะวันออก” โดยสมัยนั้นใช้การสัญจรทางน้ำเป็นส่วนใหญ่ และคลองบางกอกใหญ่ (หรือคลองบางหลวง) ก็เป็นเส้นทางสัญจรสำคัญในสมัยนั้น ทั้งยังเป็นที่ตั้งชุมชนเก่าแก่ เป็นที่พำนักของบรรดาขุนนาง ผู้ดี และเศรษฐีในสมัยก่อน ตลอดสองข้างทางเต็มไปด้วยเรื่องราวการตั้งถิ่นฐานที่มีทั้งเรื่องราวของวิถีชีวิต เชื้อชาติ ศาสนาที่แตกต่างกัน และมีการผสมกลมกลืนทางวัฒนธรรมและประเพณี มีทั้งวัดไทย วัดจีน มัสยิด และศาลเจ้า ฯลฯ ซึ่งล้วนแต่มีเรื่องราวที่หลากหลายของชาติพันธุ์ที่น่าสนใจ จึงสร้างแบรนด์เส้นทางกรรมาธิการรำลึกย้อนรอยประวัติศาสตร์ในสมัยสมเด็จพระเจ้าตากสินเพื่อเป็นสินค้าทางการท่องเที่ยว สร้างอเวไนท์งานเทศกาลรำลึก และสร้างให้เมืองในอดีตกลับมามีชีวิตอีกครั้ง ดังที่ขนานนามในสมัยรัตนโกสินทร์ว่า “เวนิสตะวันออก”

ในภาพรวมงานวิจัยครั้งนี้ได้บรรลุวัตถุประสงค์ข้อ 1 และข้อ 2 ที่ตั้งไว้ทุกประการ โดยงานวิจัยได้ศึกษาศักยภาพของชุมชนคลองบางหลวง เขตภาษีเจริญ ว่ามีศักยภาพเพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนอัตลักษณ์และวิถีไทยและ งานวิจัยได้นำเสนอแนวทางการพัฒนาดังกล่าวในรูปแบบของแบรนด์ท่องเที่ยว 4 แบรนด์พร้อมโครงการของแผนปฏิบัติการเพื่อ บรรลุเป้าหมายของการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนคลองบางหลวง

## 6. การอภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “แนวทางการพัฒนารูปแบบท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนอัตลักษณ์และวิถีไทย ในเขตคลองภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร ” ที่ได้บรรลุเป้าหมายและสำเร็จลงนี้ เป็นแนวทางและรูปแบบตัวอย่างของการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนอัตลักษณ์และวิถีไทย ระดับชุมชน ซึ่งแนวทางการพัฒนาดังกล่าวคือ โมเดลของการพัฒนาธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism Business Model : CTBM) ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับชุมชนระดับหมู่บ้าน ตำบล อำเภอ แขวง เขต จังหวัด กลุ่มจังหวัดระดับประเทศ ระดับกลุ่มประเทศ เช่น อาเซียนได้เช่นกัน และเป็นเป้าหมายของการวิจัยเรื่องแนวทางการพัฒนารูปแบบท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนอัตลักษณ์และวิถีไทย ในชุมชนคลองบางหลวง เขตคลองภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร ในระดับโครงสร้างเล็กของการวิจัย จึงเป็นการสร้างแนวทางการพัฒนาธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (CTBM) เพื่อนำเสนอต่อชุมชนใด ๆ ในทุกระดับทั่วประเทศในการพัฒนาจุดหมายปลายทาง (Destination) ของตนด้วยรูปแบบ ของการพัฒนาธุรกิจท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แทนการพัฒนาการท่องเที่ยวในรูปแบบลักษณะเดิมเชิงขนบนิยม (Traditional Model) ที่เคยทำกันอยู่ (พยอม ธรรมบุตร, 2560)

การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมและธรรมชาติในชุมชนดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาเยือน และเมื่อได้รับการ พัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบ “ธุรกิจท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์” จะเป็นรูปแบบของการพัฒนาชุมชนเชิงสร้างสรรค์ไปพร้อม ๆ กัน (Creative Community Development) เพราะ CBTM จะเป็นปัจจัยกระตุ้นการพัฒนาอุตสาหกรรมท้องถิ่นเชิง สร้างสรรค์ (Local Creative Industry Development) อันจะนำมาสู่การพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่น ก่อให้เกิดการเพิ่มพูนรายได้ จากการท่องเที่ยวตามหลักของ Multiplier Effects (พยอม ธรรมบุตร, 2559) โดยมีการกระจายรายได้ในท้องถิ่น

ผู้วิจัยขอเสนอรูปแบบจำลอง (Model) ของการพัฒนาธุรกิจท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ที่อาจนำไปประยุกต์ใช้ได้กับชุมชนขนาดใด ๆ โดยสังเขปตามความเหมาะสม ในด้านกระบวนการของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ DMO (Destination Management Organization) หรือ คณะกรรมการบริหารการจัดการท่องเที่ยว

ท้องถิ่น จำเป็นต้องทำวิจัย 2 ขั้นตอน โดยเริ่มต้นจากการหาศักยภาพของชุมชนในการพัฒนาธุรกิจท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยศึกษาชุมชน ตรวจสอบทรัพยากรท่องเที่ยวด้านธรรมชาติ วัฒนธรรม มหกรรม กิจกรรม และบริการ และทำการวิเคราะห์ SWOT และ TOWS ของพื้นที่ในการพัฒนา ตลอดจนทำการประเมินศักยภาพของพื้นที่ โดยใช้เครื่องมือวิจัยได้แก่ศักยภาพด้านคุณลักษณะของจุดหมายปลายทางที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาเป็นจุดหมายปลายทางของ การท่องเที่ยวธุรกิจเชิงสร้างสรรค์ 10 ประการ (10As) หลังจากประเมินศักยภาพของชุมชน จึงเริ่มต้นทำการวิจัยด้านการสร้างแบรนด์ธุรกิจท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน โดยสร้างภาพลักษณ์ของแบรนด์จุดหมายปลายทางเชิงสร้างสรรค์ (Creative Brand Image) การสร้างอัตลักษณ์ของแบรนด์ (Creative Brand Identity) เพื่อนำมาสร้างจุดขายที่โดดเด่นที่สุดของแบรนด์ (Brand Unique Selling Points: BUSPs) อันจะนำไปสู่การผลิตสินค้าและบริการของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Products and Services of Creative Business Tourism )

จากการทำวิจัยการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในชุมชนคลองบางหลวง เขตภาษีเจริญ ผู้วิจัยได้พบว่า นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติมีความสนใจและต้องการเรียนรู้วิถีปรุงอาหารไทยที่ได้รับประทาน เช่น อยากรู้วิธีทำผัดไทย ต้มยำกุ้ง ส้มตำ ทำให้แม่ค้าได้อาชีพเชิงสร้างสรรค์ใหม่ คือเป็นครูสอนทำอาหาร (Cooking School) นักท่องเที่ยวบางท่านตั้งคำถามว่าเส้น ผัดไทยทำมาจากอะไร ถั่วงอกปลูกอย่างไร ฯลฯ คำถามเหล่านั้นแสดงถึงความสนใจอยากรู้ อยากเห็นเพิ่มมากขึ้นกว่าเพียงแคกิน อาหารที่อยู่เบื้องหน้า เขาต้องการความรู้และประสบการณ์ รูปแบบการออกเดินทางไปท่องเที่ยว “นอกจากข้าว” (Beyond The Plate) เพื่อเรียนรู้บริบทวัฒนธรรมอาหาร ความหลากหลายทางชีวภาพ พืชผัก สมุนไพรท้องถิ่น ในระบบนิเวศวัฒนธรรมและสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ ของชุมชนและพื้นที่ ๆ นักท่องเที่ยวได้สัมผัสในระดับการมีส่วนร่วมทำกิจกรรม พบปะผู้คน และแม่แต่วรรณกรรมศิลปวัฒนธรรมและธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมกับชุมชนท้องถิ่น ในส่วนที่เกี่ยวกับปัจจัยด้านอุปทานของธุรกิจท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์นั้น จำเป็นต้องกำหนดบทบาทความรับผิดชอบของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกภาคส่วน ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน ประชาชน หรือแม่แต่นักท่องเที่ยวที่เกี่ยวกับปัจจัยด้านอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ ความหลากหลายทางวัฒนธรรมของโลก ความโดดเด่นของวัฒนธรรมท้องถิ่นในตัวสินค้าที่น่าเสนอต่อ นักท่องเที่ยว ความโดดเด่นของศิลปะและหัตถกรรมท้องถิ่น ทรัพยากรท่องเที่ยว อุตสาหกรรมบริการ ระบบโครงสร้างพื้นฐานด้านการท่องเที่ยวท้องถิ่น ทรัพยากรท่องเที่ยวของพื้นที่ ตลอดจนการท่องเที่ยวเฉพาะด้านรูปแบบอื่น ๆ ที่มีในจุดหมายปลายทาง อาทิ เช่น การท่องเที่ยวเชิงเกษตรและอาหาร การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ แพทย์ทางเลือก การท่องเที่ยวธรรมชาติฐาน การท่องเที่ยววิถีชีวิต เมื่อพิจารณาถึงข้อดีของการพัฒนาธุรกิจท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์อาจพิจารณาข้อดีที่จับต้องได้ (Tangible Benefits) กลุ่มตลาดเป้าหมาย การสร้างสรรค์นวัตกรรมการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม การพัฒนาอย่างยั่งยืน การสร้างงาน การสร้างแบรนด์ให้ปรากฏแก่ชาวโลกการส่งออกสินค้าและบริการ ส่วนข้อดีที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Benefits) ของธุรกิจท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ นั้นได้แก่การที่จุดหมายปลายทาง สามารถนำเสนอความโดดเด่นและอัตลักษณ์ของแบรนด์ของคนต่อกลุ่มตลาดเป้าหมาย การสร้างทุนทางสังคมของชุมชน การอนุรักษ์คุณค่าทางวัฒนธรรมและการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ เช่น กระจับปี่ ศรัทธา ความเชื่อ การแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ความหลากหลายของวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อพัฒนาสินค้าและบริการเชิงสร้างสรรค์

ในงานวิจัยนี้ และลงมือสร้างสินค้าและบริการเชิงสร้างสรรค์จากจุดขายที่โดดเด่นที่สุดของ Destination (USPs) การพัฒนาธุรกิจท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์จำเป็นต้องมีวิสัยทัศน์ร่วมของ Destination (Shared Vision) มีการวางแผน ยุทธศาสตร์ระยะกลางและระยะยาว เป็นแผนระดับกลุ่มประเทศ เช่น เอเชียตะวันออกเฉียงใต้



กลุ่มจังหวัด จังหวัด กลุ่มอบต. กลุ่มหมู่บ้าน และหมู่บ้านเล็ก ๆ 1 หมู่บ้าน จะเป็นฐานอยู่ในระดับรากหญ้าในเชิงปฏิบัติการที่จะค้นพบแบรนด์และสินค้าและบริการเชิงสร้างสรรค์ของตนเอง และเข้าร่วมเครือข่ายสนองนโยบายระดับชาติและนานาชาติ องค์กร UNESCO มีโปรแกรมมหานครเชิงสร้างสรรค์ (Creative Cities) ซึ่งเป็น Cluster ของมหานครทั่วโลกที่กำลังนำเสนอความโดดเด่นเฉพาะตัวที่แตกต่างและ เดิบโตไปในจังหวัดของซีพจรโลก ในบริบทมหานครที่มีเสน่ห์แตกต่างกันไปในทั่วทุกมุมโลกแต่เชื่อมโยงเป็นกลุ่มมหานครเชิงสร้างสรรค์ของโลก (UNESCO,2006) อนึ่งการรวมกลุ่มยังอาจมีรูปแบบของการออกแบบเป็นแบรนด์เส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism Route) ซึ่งจะเป็นการร้อยเรียงสินค้าและบริการ ตลอดจนประวัติศาสตร์ ด่านานท้องถิ่น วิถีชีวิต ของผู้คนในเมือง ในชนบท ด้านศิลปะ หัตถกรรม อาหาร นาฏศิลป์ การเกษตร การท าวไรน์มหกรรม Event ด้านกีฬา และดนตรี ฯลฯ ทั้งนี้เทคนิคและการออกแบบสินค้าและบริการธุรกิจท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์จะมีพื้นฐานอยู่บนหลักการสำคัญ คือ การมีส่วนร่วม (Participation) และการเติมเต็มชีวิตด้วยประสบการณ์ใหม่ (Experience) ของนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourists) การสร้างสรรค์สินค้าและบริการดังกล่าวตามหลักการสองประการนั้น จะขึ้นอยู่กับปัจจัยหลักที่สำคัญหลัก 2 ข้อ คือ

1. Destination – based สินค้าและบริการสร้างสรรค์จะขึ้นอยู่กับทรัพยากรที่โดดเด่นของจุดหมายปลายทาง เช่น ลักษณะธรณีสัณฐานของตัวเมือง ภูมิทัศน์ ภูมิอากาศ ธรรมชาติสิ่งแวดล้อม ทรัพยากรวัฒนธรรม วิถีชีวิต ซึ่งทรัพยากรดังกล่าวเคย ใช้ในเส้นทางทัวร์แบบดั้งเดิมแต่จะต้องมีมุมมองในการจัดให้เป็นเชิงสร้างสรรค์ โดยมีการมีส่วนร่วมและส่งมอบประสบการณ์ใหม่ แก่นักท่องเที่ยวแทนการพาไปดู ไปกิน ไปนอนรูปแบบเดิมของการท่องเที่ยวขนบนิยมที่ทำกันอยู่ในปัจจุบัน

2. Activity – Based สินค้าและบริการเชิงสร้างสรรค์ จะกระจายอยู่ตามพื้นที่ภูมิศาสตร์ที่หลากหลายและกว้างขวาง มี การจัดโปรแกรมทัวร์เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งมีกิจกรรมที่เป็นรูปธรรมชัดเจน ซึ่งไม่จำเป็นต้องผูกติดอยู่เฉพาะพื้นที่แบบการท่องเที่ยว ขนบนิยม รูปแบบของสินค้าและบริการของธุรกิจท่องเที่ยวสร้างสรรค์จะแตกต่างจากรูปแบบของสินค้าและบริการของการท่องเที่ยววัฒนธรรมแบบขนบนิยมวัตถุที่อาศัยอยู่ (Conventional Tourism) ประการแรก การท่องเที่ยวทั้ง 2 รูปแบบนั้น ตั้งอยู่บน พื้นฐานทรัพยากรคนละชุด การท่องเที่ยววัฒนธรรมแบบดั้งเดิมใช้อาคาร สถานที่ ที่มีชื่อเสียง มหกรรมที่ยิ่งใหญ่ ต้องมี โบราณสถาน วัด วัง ต้องมีวิถีชีวิตที่คึกคักในเมืองใหญ่ เช่น Night Market Street Food และมักจะตีกรอบว่าเป็นการท่องเที่ยวใน ประเทศและเมืองใหญ่ที่มีชื่อเสียงทั่วโลก เช่น ฝรั่งเศส อังกฤษ สเปน ฯลฯ ในทางตรงกันข้าม Creative Tourism จะให้ ความสำคัญกับการมีโอกาสได้เรียนรู้ ได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเชิงสร้างสรรค์จนได้รับประสบการณ์ใหม่เพื่อเติมเต็มชีวิต เช่น นักท่องเที่ยวของชุมชนคลองบางหลวง อาจได้มีโอกาสใช้เวลา 1 ชั่วโมงที่บ้านศิลปินอยู่คลองบางหลวง เป็นบ้านไม้โบราณมีร้านกาแฟด้านล่าง ด้านในบ้านมีจัดแสดงของใช้โบราณ ภาพถ่าย หุ่นละครเล็ก ชมศิลปะวัฒนธรรมของไทยมาก ๆ ที่หาดูได้ยาก เป็นประสบการณ์ดี ๆ ที่ได้มาเที่ยวประเทศไทย Creative Tourism ไม่ได้ต้องการอาคาร วัด วัง อนุสาวรีย์ ใหญ่โต มรดกโลกของยูเนสโก มหกรรม กีฬา ดนตรี ระดับโลก พื้นที่ของธุรกิจท่องเที่ยวสร้างสรรค์คือพื้นที่ใด ๆ ในประเทศเล็ก ๆ ใด ๆ ในทั่วทุกมุมโลก ชุมชนทุกชุมชนมีศักยภาพในการพัฒนาธุรกิจท่องเที่ยวสร้างสรรค์เพื่ออนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นและเพื่อกระจายรายได้ตลอดจนเพื่อแบ่งปันประสบการณ์ชีวิตที่มีคุณค่ากับเพื่อนมนุษย์โดยผ่านการทำธุรกิจท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์อันจะนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนอย่างแท้จริงของมนุษยชาติ กล่าวโดยสรุป งานวิจัยเรื่อง “แนวทางการพัฒนารูปแบบท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนอัตลักษณ์และวิถีไทยชุมชนคลองบางหลวง เขตภาษีเจริญ” เป็นคำเชิญชวนหมู่บ้านทุกหมู่บ้านทุกชุมชนทุกแห่งหนทั่วประเทศไทยให้เริ่ม พัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบของธุรกิจท่องเที่ยว

เชิงสร้างสรรค์ (Creative Business Tourism) อย่างเป็นรูปธรรม เพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวและพัฒนาชุมชนไปพร้อม ๆ กันสู่ความยั่งยืนแบบพอเพียง

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

7.1.1 ในแต่ละเขตของกรุงเทพมหานครสร้างแผนยุทธศาสตร์เพื่อพัฒนาธุรกิจท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของกรุงเทพมหานครในระยะยาว 10 ปี (2563-2573)

7.1.2 สร้างแนวทางการตลาดยุคใหม่ที่เน้นกลุ่มลูกค้าผ่าน โซเชียลและการสัมผัสและเกิดประสบการณ์ในการท่องเที่ยว

7.1.3 สร้างเครือข่ายเชื่อมโยงการท่องเที่ยวไทยและต่างชาติ โปรโมทแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและย้อนรอยวิถีวัฒนธรรมอันล้ำค่าของไทย

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

7.2.1 ควรมีการทำการวิจัยเรื่อง แนวทางพัฒนาธุรกิจท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในพื้นที่จุดหมายปลายทางต่าง ๆ ของเมืองรอง เพื่อรองรับ ความต้องการของกลุ่มตลาดเป้าหมายหลักของประเทศไทย

7.2.2 ควรมีการทำวิจัยเรื่อง การสร้างเส้นทาง (Route) ของการท่องเที่ยว ที่มีความหลากหลาย เชื่อมโยงเมืองแห่งประวัติศาสตร์และยุคปัจจุบันอย่างสร้างสรรค์ทั้งในเมืองหลักและเมืองรองด้านการท่องเที่ยวของประเทศไทย

## 8. กิติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาจาก รศ.ดร.พยอม ธรรมบุตร อาจารย์ที่ปรึกษาจากมหาวิทยาลัยพะเยา ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับงานวิจัยเชิงคุณภาพในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

## 9. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2558). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560-2564*.

สืบค้นเมื่อวันที่ 11 มีนาคม 2559, จาก <https://www.nesdc.go.th>.

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2558). *ยุทธศาสตร์การท่องเที่ยวไทย พ.ศ. 2558-2560*. สืบค้นเมื่อ 25 มีนาคม 2563, จาก <http://www.mots.go.th>. เกลาส์ ชาวบ. (2559).

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. พยอม ธรรมบุตร. (2559). *เอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชา การจัดการสิ่งแวดล้อมเพื่อการท่องเที่ยว*. กรุงเทพฯ: วิทยาลัย การจัดการ มหาวิทยาลัยพะเยา.

พยอม ธรรมบุตร. (2562). *แนวทางพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนพื้นฐานอัตลักษณ์และวิถีไทย แบบบูรณาการอย่างยั่งยืน ในเขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร. วารสารวิชาการ, 13(3)*. มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ Sisaket Rajabhat University Journal.

ตลาดน้ำคลองบางหลวง, ออนไลน์ [www.findglocal.com](http://www.findglocal.com), สืบค้น 25 มีนาคม 2563

Pine, B.J.LL.HJ, Gilmore (1999), The experience Economy: work is

**ศักยภาพการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม จังหวัดนครศรีธรรมราช**  
**STRENGTHENING TOURISM COMMUNITIES BY OTOP INNO-LIFE :**  
**BAN MAKHAM, NAKHORN SRI THAMMARAT**

**นางสาวฐิติพร ทองสุข**

**นักศึกษาลัทธิศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม**

**มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์**

**E-mail : thitiporn2710@gmail.com**

**ดร.บัณฑิตา ฮันท์**

**อาจารย์มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์**

**E-mail : bant hita.l@psu.ac.th**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้ มุ่งศึกษาถึงศักยภาพการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม จังหวัดนครศรีธรรมราช เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาศักยภาพการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากแนวคิดการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี รวมทั้งผู้ให้ข้อมูลที่มีความเชี่ยวชาญและมีความรู้เกี่ยวกับพื้นที่ ซึ่งประกอบไปด้วย ประธานการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม 1 ท่าน รองประธาน 1 ท่าน เลขานุการ 1 ท่าน ประชาสัมพันธ์ 1 ท่าน และคณะกรรมการ 5 ท่าน ร่วมด้วยนักท่องเที่ยว 5 ท่าน ผลการศึกษา พบว่า การท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม จังหวัดนครศรีธรรมราช มีศักยภาพการท่องเที่ยวโดยมีการจัดกิจกรรมที่ดึงดูดมีส่วนร่วมของชาวบ้านให้เข้ามามีบทบาทในการจัดการท่องเที่ยวของชุมชน นักท่องเที่ยวมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีที่พักในรูปแบบโฮมสเตย์ให้บริการแก่นักท่องเที่ยว รถบริการ ชาวบ้านที่ทำหน้าที่ให้ข้อมูลแก่นักท่องเที่ยว มีแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติและประวัติศาสตร์ที่มีความน่าสนใจ ดึงดูดนักท่องเที่ยวเข้ามาภายในชุมชน มีการบริการด้านความปลอดภัยที่ต้องมีการพัฒนาให้เป็นระบบมากยิ่งขึ้น สร้างความเชื่อมั่นแก่นักท่องเที่ยว ผลการศึกษาศักยภาพการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม จังหวัดนครศรีธรรมราช สามารถนำไปต่อยอดความรู้การจัดการให้แก่ชุมชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งเป็นต้นแบบชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีให้ชุมชนอื่น ทั้งชุมชนบ้านมะขาม ก่อให้เกิดการพัฒนาการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนได้ต่อไปในอนาคต

**คำสำคัญ :** ศักยภาพการท่องเที่ยว ศักยภาพการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี

**ABSTRACT**

The research aims to study the potential of tourism OTOP (One Tambon One Product) INNO-LIFE TOURISM-BASED COMMUNITIES of Banmakham, Nakhom Si Thammarat. The research instrument of the potential of tourism OTOP have progressed from the concept of tourism OTOP INNO-LIFE TOURISM-BASED

COMMUNITIES including informants. There are following a president of tourism OTOP, a vice of president, a secretary, a public relation, five committees and five tourists.

The research found that there are the potential of the tourism of OTOP INNO-LIFE TOURISM-BASED COMMUNITIES of Banmakham, Nakhom Si Thammarat by arranging the activities that attract the participation of local people. They are the part of the management of tourism community. In addition, the traveler is sharing knowledge. Also, the local people provide accommodation (Homestay) and transportation. The local people have to describe the information about natural and historical tourist attractions for the traveler. To attract the tourist to travel in the community. The community should increase the security to systematic in order to make a trust with the tourist. In conclusion, the potential of tourism OTOP INNO-LIFE TOURISM-BASED COMMUNITIES of Banmakham, Nakhom Si Thammarat will extend the knowledge about management with the community and related department. Moreover, it is the Tourism Model of OTOP community and other. Furthermore, Banmakham society will lead to develop sustainable tourism in the future.

**Keyword :** The potential of tourism, the potential of tourism OTOP (One Tambon One Product)

INNO-LIFE TOURISM-BASED COMMUNITIES

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ปัจจุบันมีการท่องเที่ยวหลากหลายรูปแบบมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งการท่องเที่ยวโดยชุมชนเป็นการท่องเที่ยวรูปแบบหนึ่งที่มีความน่าสนใจ มีการเรียนรู้เกี่ยวกับวิถีชีวิตของคนในชุมชน สัมผัสทรัพยากรธรรมชาติภายในชุมชน การท่องเที่ยวโดยชุมชนเป็นเครื่องมือที่ภาครัฐนำมาพัฒนาชุมชนจากรากฐาน สร้างความยั่งยืนให้กับชุมชน เปลี่ยนชุมชนธรรมดาให้กลายเป็นชุมชนการท่องเที่ยว สร้างรายได้ให้แก่ชาวบ้านในชุมชน ซึ่งจะได้รับความร่วมมือจากหน่วยงานภาครัฐ หน่วยงานเอกชนที่เกี่ยวข้อง และชาวบ้าน ผู้นำทุกคนในพื้นที่ที่เกี่ยวข้อง

การท่องเที่ยวประเภทนี้ต้องมีการคำนึงถึงความยั่งยืนของทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม สังคม และวัฒนธรรม มีกำหนดทิศทางโดยชุมชน จัดการโดยชุมชน เพื่อชุมชนและชุมชนมีบทบาทฐานะเป็นเจ้าของ มีสิทธิในการจัดการดูแล เพื่อให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้มาเยือน (องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน, 2553) ชาวบ้านในชุมชนทุกคนเป็นเจ้าของทรัพยากรและเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในการท่องเที่ยวในชุมชนของตนเอง ตั้งแต่การตัดสินใจ การวางแผน การดำเนินงาน จนกระทั่งขั้นตอนสุดท้าย โดยเน้นให้เกิดความยั่งยืนสู่คนรุ่นลูกหลาน และเกิดประโยชน์ต่อชุมชน ตลอดจนคำนึงถึงความสำคัญของธรรมชาติเป็นสำคัญ (พจนานวนศรี และสมภพ ยี่จ่อหอม, 2556, น. 4-7)

โดยที่ วีระพล ทองมา (2559) ได้อธิบายการท่องเที่ยวโดยชุมชน เป็นการท่องเที่ยวที่คำนึงถึงความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อม สังคม และวัฒนธรรม ชุมชนเป็นผู้คิด จัดการโดยชุมชน เพื่อชุมชน และชุมชนมีบทบาทเป็นเจ้าของมีสิทธิในการให้ความรู้ในการจัดการชุมชนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้มาเยือน โดยมองว่าการท่องเที่ยวต้องทำงานครอบคลุม 5 ด้านพร้อมกัน ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม โดยมีชุมชนเป็นเจ้าของและมีส่วนในการจัดการ เป็นเครื่องมือในการพัฒนาชุมชน สอดคล้องกับโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) ซึ่งกรมพัฒนาชุมชน มีบทบาทในการขับเคลื่อนการพัฒนาหมู่บ้าน OTOP เพื่อ

การท่องเที่ยว โดยมีการส่งเสริมให้ชุมชนร่วมกันคิด วิเคราะห์และพัฒนากลไกการบริหารจัดการกิจกรรมการท่องเที่ยวและบริการ สนับสนุนให้หมู่บ้านร่วมกันพัฒนาแผนธุรกิจการท่องเที่ยว ซึ่งจะส่งผลให้ชุมชนมีรายได้เพิ่มขึ้น หมู่บ้านมีการพัฒนาขีดความสามารถและเกิดความร่วมมือจากทุกภาคส่วนทั้งหน่วยงานจากรัฐบาล หน่วยงานเอกชน และหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง กลายเป็นชุมชนท่องเที่ยวที่มีความน่าสนใจและมีอัตลักษณ์ดึงดูดนักท่องเที่ยว (กรมการพัฒนาชุมชน, 2561)

การพัฒนาสินค้า OTOP ผสมกลมกลืนไปกับการท่องเที่ยวของชุมชนที่แสดงออกถึงความเป็นอัตลักษณ์ของชุมชน เป็นเสน่ห์เฉพาะตัวของชุมชนที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาท่องเที่ยวภายในชุมชนได้ ซึ่งแนวคิดที่มีการกระจายการท่องเที่ยวจากเมืองหลักไปสู่เมืองรอง โดยใช้เสน่ห์วิถีชีวิตและสินค้า OTOP ภายในชุมชน มีชื่อโครงการว่า โครงการชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี ตอบสนองต่อความต้องการของนักท่องเที่ยวที่มีความสนใจเข้ามาท่องเที่ยวภายในชุมชน สร้างรายได้ไปสู่ชุมชน ได้อย่างแท้จริง ชาวบ้านในชุมชนสามารถพึ่งพาตนเองได้ ลดความความเหลื่อมล้ำเรื่องรายได้ของชุมชน ความมีคุณภาพในการจัดการการท่องเที่ยว เล็งเห็นถึงเสน่ห์ของความเป็นเมืองประวัติศาสตร์และ ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่สวยงามของจังหวัดนครศรีธรรมราช ก่อให้เกิดการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม จังหวัดนครศรีธรรมราช

นอกจากนี้บ้านมะขาม ยังเป็นชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีต้นแบบ ได้รับคัดเลือกจากภาครัฐเป็นชุมชนที่มีศักยภาพ โดยประเมินทั้งจำนวนนักท่องเที่ยว ต้นทุนทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ศิลปวัฒนธรรม มีการสนับสนุนงบประมาณเพื่อพัฒนาสถานที่ท่องเที่ยว ขณะเดียวกันจะสร้างความเข้าใจกับคนในชุมชนให้เรียนรู้การเป็นเจ้าบ้านที่ดี โดยการดำเนินการชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี มีการเชื่อมโยงเมืองหลัก เมืองรองให้มีการพัฒนาควบคู่กันไป ชุมชนจึงต้องมีแนวทางในการอนุรักษ์แหล่งท่องเที่ยวในชุมชนให้มีความอุดมสมบูรณ์เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาท่องเที่ยวภายในชุมชน สามารถรองรับนักท่องเที่ยวที่เข้ามาท่องเที่ยวภายในชุมชนได้ แต่บางส่วนในการบริการการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีต้องมีการพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น การดูแลความปลอดภัยในชุมชน การประชาสัมพันธ์ให้แก่บุคคลภายนอกให้รับรู้การท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม เมื่อเปรียบเทียบกับแหล่งท่องเที่ยวอื่น ๆ ในจังหวัดนครศรีธรรมราชยังมีการดูแลส่วนนี้ไม่ทั่วถึง จึงต้องมีการพัฒนาเพื่อสร้างความประทับใจให้เกิดแก่นักท่องเที่ยว สร้างความหลากหลายของกิจกรรม ความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน ดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาในชุมชน และเผยแพร่ชุมชนให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น การท่องเที่ยวของชุมชนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ก่อให้เกิดความเข้มแข็งของชุมชนได้ (Saradeeinthailand, 2561)

ดังนั้น การศึกษาศักยภาพการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม จังหวัดนครศรีธรรมราช เพื่อทราบถึงศักยภาพการท่องเที่ยวของชุมชนบ้านมะขาม ทั้งทางทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญาชาวบ้าน วิถีชีวิต เป็นต้น โดยมีการศึกษา 5 ด้าน ได้แก่ ด้านคุณค่าของแหล่งท่องเที่ยว ด้านกิจกรรมการท่องเที่ยว ด้านสิ่งแวดล้อมความสะอาด ด้านความปลอดภัยของนักท่องเที่ยว และด้านการมีส่วนร่วมของชาวบ้านในชุมชน เพื่อประโยชน์ในการเป็นต้นแบบของชุมชนอื่นนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชนของตนเอง การพัฒนาการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขามให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น ดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาสัมผัสธรรมชาติ วิถีชีวิตของชาวบ้าน การทำกิจกรรมร่วมกัน รวมทั้งการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ OTOP จากชุมชน รวมถึงการเตรียมการดำเนินการท่องเที่ยวของกรมพัฒนาชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ให้มีนักท่องเที่ยวเข้ามาในพื้นที่มากยิ่งขึ้น นำไปสู่ความยั่งยืนของการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม จังหวัดนครศรีธรรมราช

## 2. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาศักยภาพการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม จังหวัดนครศรีธรรมราช

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดศักยภาพการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี : ปาริฉัตร สิงห์ศักดิ์ตระกูล และพัชรินทร์ เสริมการดี (2556, น. 97-112) ได้เสนอหลักเกณฑ์การพิจารณาและการกำหนดศักยภาพของแหล่งท่องเที่ยวไว้ ดังนี้ คุณค่าของแหล่งท่องเที่ยว ความสะดวกในการเข้าถึง สิ่งอำนวยความสะดวก สภาพแวดล้อม ข้อจำกัดในการรองรับนักท่องเที่ยว ความมีชื่อเสียงในปัจจุบัน สอดคล้องกับการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย จึงมีการส่งเสริมการท่องเที่ยว ลดความเหลื่อมล้ำภายใน โดยเอาสินค้าโอท็อปเป็นจุดดึงดูด ผลมกลมกลืนไปกับการท่องเที่ยวของชุมชนที่แสดงออกถึงความเป็นอัตลักษณ์ของชุมชน ซึ่งแนวคิดที่ใช้เสนอหัวข้อวิถีชีวิตและสินค้า OTOP ภายในชุมชนมีชื่อโครงการว่า โครงการชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี

จึงสรุปได้ว่า โครงการชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี จะเริ่มจากการคัดเลือกชุมชนหรือหมู่บ้านที่มีศักยภาพ เพื่อพัฒนาสถานที่ท่องเที่ยวให้สะอาด สวยงาม เน้นคงธรรมชาติไว้เหมือนเดิม ขณะเดียวกันจะสร้างความเข้าใจกับคนในชุมชนให้เรียนรู้การเป็นเจ้าบ้านที่ดี สร้างรายได้ให้แก่ชุมชน

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Method) โดยการเก็บข้อมูลภาคสนามโดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย การสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม การวิเคราะห์เนื้อหาของเอกสาร ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดำเนินการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม

#### 4.2 ประชากรและตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาสภาพการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม จังหวัดนครศรีธรรมราช โดยกำหนดผู้ให้ข้อมูลที่มีความเชี่ยวชาญและมีความรู้เกี่ยวกับพื้นที่แหล่งท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม จังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งประกอบไปด้วย ประธานการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม 1 ท่าน รองประธาน 1 ท่าน เลขานุการ 1 ท่าน ประชาสัมพันธ์ 1 ท่าน และคณะกรรมการ 5 ท่าน รวมด้วยนักท่องเที่ยว 5 ท่าน

#### 4.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Method) โดยการเก็บข้อมูลภาคสนามโดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย การสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม การวิเคราะห์เนื้อหาของเอกสาร ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดำเนินการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม มีการสร้างแบบสัมภาษณ์ตามประเด็นคำถามเกี่ยวกับสภาพการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม ได้แก่ ด้านคุณค่าของแหล่งท่องเที่ยว ด้านกิจกรรมการท่องเที่ยว ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ด้านความปลอดภัยของนักท่องเที่ยว และด้านการมีส่วนร่วมของชาวบ้านในชุมชน

#### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการตรวจสอบและศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดแนวทางและเป็นองค์ความรู้พื้นฐานในเบื้องต้นนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาสังเคราะห์ร่วมกับข้อมูลจากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องทั้งหมดที่เกี่ยวกับการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี และนโยบายรัฐบาลในด้านการท่องเที่ยว กำหนดกรอบประเด็นในการศึกษา โดยวิธีสัมภาษณ์เชิงลึกกับบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว การสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม การสนทนากลุ่ม นำข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมภาคสนามมาแจกแจง จัดหมวดหมู่ตามความมุ่งหมายของการวิจัย

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลสภาพการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม จังหวัดนครศรีธรรมราช มีการวิเคราะห์เนื้อหา การสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย การวิเคราะห์เอกสาร และวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมได้จากการสัมภาษณ์การแบบเจาะลึก และการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม มาใช้ในกระบวนการวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูล โดยดำเนินการร่วมกับกระบวนการรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยผ่านกระบวนการและวิธีการวิเคราะห์เพื่อดำเนินกระบวนการตามแนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพ รวมทั้งได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล สังเคราะห์ และเขียนรายงานผลแบบพรรณนาวิเคราะห์ ข้อมูลจากกระบวนการวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อเป็นแนวทางสำคัญที่จะได้ข้อมูลการวิจัยที่ถูกต้องในเรื่องของการศึกษาสภาพการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม จังหวัดนครศรีธรรมราชต่อไป

### 5. ผลการวิจัย

จากการประเมินสภาพการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม จังหวัดนครศรีธรรมราช โดยพิจารณาจากองค์ประกอบ 5 ด้าน ซึ่งประกอบด้วยด้านคุณค่าของแหล่งท่องเที่ยว ด้านกิจกรรมการท่องเที่ยว ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ด้านความปลอดภัยของนักท่องเที่ยว และด้านการมีส่วนร่วมของชาวบ้านในชุมชน ผลการประเมินสภาพแหล่งท่องเที่ยวพบว่า

1. ด้านคุณค่าของแหล่งท่องเที่ยว พิจารณาจากสภาพพื้นที่โดยทั่วไปทั้งทางกายภาพและภูมิทัศน์ โดยทั่วไป พบว่า ภายในชุมชนมีสภาพพื้นที่เป็น ที่ราบเชิงภูเขา ประกอบด้วย ภูเขาและป่าไม้กระจายอยู่ทั่ว

ทั้งพื้นที่ โดยเฉพาะป่าซึ่งมีความอุดมสมบูรณ์ค่อนข้างสูงทำให้เป็นแหล่งกำเนิดต้นน้ำธรรมชาติหลายสาย มีความโดดเด่นทั้งทางด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญา และวัฒนธรรมของคนในชุมชน แหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ เช่น วัดถ้ำพระพุทธรูป น้ำตกธาราวรินทร์ น้ำตกธารทิพย์ ถ้ำน้ำลอด เป็นต้น ซึ่งการดำเนินการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีภายในชุมชนจะดึงความร่วมมือของคนในชุมชนสำหรับดำเนินการท่องเที่ยว มีการคิดค้น พัฒนาภายในชุมชน ทั้งทางด้านสิ่งแวดล้อม ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม รวมทั้งสินค้า OTOP ของชุมชนให้มีความเป็นเอกลักษณ์ จุดเด่นของชุมชนในการดึงดูดนักท่องเที่ยว อาหารในการนำมาต้อนรับนักท่องเที่ยวเป็นอาหารพื้นถิ่น ได้ลิ้มลองและมีการลงมือทำ ที่อยู่อาศัยของนักท่องเที่ยวเป็นบ้านของชาวบ้านที่พัฒนากลายเป็นโฮมสเตย์ มีการสร้างกิจกรรมการท่องเที่ยวให้นักท่องเที่ยวสัมผัสวิถีชีวิตชุมชน ได้รับประสบการณ์ที่ดีในการเดินทางมาท่องเที่ยว เช่น การกรีดยาง การเก็บผลไม้ เป็นต้น มีการส่งเสริมด้านประเพณีของชุมชนโดยการทำบุญตักบาตรตอนเช้าและมีส่วนร่วมในประเพณีตามช่วงเวลาที่นักท่องเที่ยวมาเยือน มีการจัดระเบียบสภาพแวดล้อมของชุมชน รวมถึงเส้นทางท่องเที่ยวให้มีความสะอาด สวยงาม น่าสนใจ และมีความปลอดภัย เนื่องจากจำนวนประชากรและจำนวนครัวเรือนน้อย สามารถจัดระเบียบได้ง่ายและไม่มีปัญหาขยะในพื้นที่ท่องเที่ยวในชุมชน รวมทั้งชุมชนมีกิจกรรมทำความสะอาดและพัฒนาภูมิทัศน์เป็นประจำทำให้สภาพแวดล้อมในชุมชนมีความสวยงาม ซึ่งสินค้า OTOP ในชุมชน เช่น ข้าวไร้หอมมือ ทุเรียนกวน น้ำผึ้งป่า จักสานไม้ไผ่ เป็นต้น มีรูปแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ที่มีคุณภาพ มีคุณภาพ สะอาด และผลิตภัณฑ์สามารถผลิตซ้ำได้ในปริมาณและคุณภาพใกล้เคียงกัน มีช่องทางการตลาดพร้อมข้อมูลของสินค้าภายในชุมชน ซึ่งคุณค่าของแหล่งท่องเที่ยวบ้านมะขามซึ่งพัฒนาเป็นการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม มีความหลากหลายและมีความน่าสนใจ ดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาท่องเที่ยวภายในชุมชน สร้างรายได้ให้แก่คนในชุมชนมากขึ้น

2. ด้านกิจกรรมการท่องเที่ยว พิจารณาจากกิจกรรมที่สะท้อนความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน รวมทั้งแสดงออกถึงประวัติศาสตร์ ประเพณี วัฒนธรรมของชาวบ้าน รวมทั้งวิถีชีวิตของชาวบ้านอีกด้วย พบว่านักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมกับชาวบ้านในการออกแบบการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี สร้างความผูกพันที่ดีระหว่างนักท่องเที่ยวและชาวบ้านในชุมชน ทำให้นักท่องเที่ยวประทับใจในเส้นทางกลับมาท่องเที่ยวซ้ำ กิจกรรมในแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ มีการเที่ยวชม เล่นน้ำที่น้ำตกธาราวรินทร์ น้ำตกธารทิพย์ การเที่ยวชมถ้ำวังพระยาพิชัยสงคราม (ถ้ำน้ำลอด) ซึ่งเป็นคลองที่ไหลแบ่งเขตระหว่างจังหวัดนครศรีธรรมราชและจังหวัดตรัง เรียกว่า คลองปาง นักท่องเที่ยวเดินทางมาเคารพสิ่งศักดิ์สิทธิ์ประจำชุมชน คือ วัดถ้ำพระพุทธรูป เป็นวัดที่มีความเก่าแก่มีประวัติศาสตร์มาอย่างยาวนาน มีกิจกรรมล่องเรือลอดถ้ำ ล่องคลอง สองจังหวัด ซึ่งนักท่องเที่ยวมีความรู้สึกสนุกสนานไปกับการล่องเรือไปตามลำน้ำคลองปาง สร้างความตื่นตาตื่นใจแก่นักท่องเที่ยว เนื่องจากภายในถ้ำที่มีทางเข้าอยู่ฝั่งนครศรีธรรมราชและทางออกอยู่ฝั่งจังหวัดตรัง การชมศิลปะพื้นถิ่น ทั้งงานหัตถกรรม เครื่องจักสาน และการแสดงมโนราห์ มีจุดชมวิว จุดถ่ายภาพ สร้างความตื่นตาตื่นใจแก่นักท่องเที่ยว มีการทำอาหาร ทำกิจกรรมร่วมกับชาวบ้าน ตลอดเส้นทางท่องเที่ยวจึงเกิดความสุขทั้งนักท่องเที่ยวและชาวบ้าน และมีการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ OTOP จากในชุมชน เพื่อเป็นของที่ระลึกในการเดินทางมาท่องเที่ยวในครั้งนี้

3. ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก พิจารณาจากแหล่งท่องเที่ยวที่มีโครงสร้างพื้นฐานและสาขานูปโภคมีความพร้อมทั้งถนน ระบบไฟฟ้า ระบบประปาการรับรู้ข้อมูลอย่างรวดเร็วและทั่วถึง ที่พักแรมรองรับนักท่องเที่ยว พบว่า ถนนภายในชุมชนส่วนใหญ่เป็นถนนลาดยางและคอนกรีต ระบบไฟฟ้าเข้าถึงในชุมชน มีระบบประปาทุกบ้าน มีการรับรู้ข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว การเชื่อมโยงเส้นทางท่องเที่ยวกับชุมชนอื่น ในส่วนของที่พักนักท่องเที่ยว เป็นรูปแบบที่พักแบบโฮมสเตย์ มีการติดต่อประสานงานกับที่พักที่เข้าร่วมโครงการ จัดเตรียมที่พัก



ให้พร้อมสำหรับนักท่องเที่ยว มีการเตรียมอาหารสำหรับนักท่องเที่ยวอีกด้วย โดยสภาพโฮมสเตย์โดยทั่วไปในชุมชน จะมีการปลูกบ้านแยกห่างกัน ทำให้มีพื้นที่บริเวณบ้านพอสมควร เหมาะในการทำกิจกรรมและพักผ่อน ซึ่งบริเวณบ้านจะเป็นสวนสมรมปลูกพืชหลายชนิด เช่น ทุเรียน มังคุด เงาะ ลองกอง หมวก เป็นต้น ซึ่งนักท่องเที่ยวสามารถเดินชมและเก็บผลไม้รับประทานโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายเพิ่ม ทำให้บริเวณบ้านมีความร่มรื่น อากาศดี ซึ่งโฮมสเตย์มีหลากหลายรูปแบบรองรับความต้องการของนักท่องเที่ยว มีทั้งแบบริมน้ำตก ริมคลอง และในสวน นักท่องเที่ยวสามารถเลือกได้ตามความพึงพอใจของตนเอง ซึ่งทางชุมชนมีการพัฒนาความสะดวกในชุมชนอยู่เสมอ เพื่อให้ความสะดวกสบายแก่นักท่องเที่ยวได้อย่างเต็มที่

4. ด้านความปลอดภัยของนักท่องเที่ยว พิจารณาจากกฎเกณฑ์ ระเบียบ หรือข้อตกลงในการจัดการการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี ป้ายประชาสัมพันธ์ รวมทั้งมีเจ้าหน้าที่ในการดูแลนักท่องเที่ยวตามสถานที่ต่าง ๆ พบว่า ชุมชนได้ให้ความสำคัญในการดูแลความปลอดภัยของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาภายในชุมชน มีการกำหนดข้อตกลงในการเข้ามาท่องเที่ยว สร้างความเข้าใจระหว่างชาวบ้านและนักท่องเที่ยว ซึ่งภายในแหล่งท่องเที่ยวมีป้ายเตือนและข้อควรปฏิบัติสำหรับนักท่องเที่ยว แต่ขาดซึ่งเจ้าหน้าที่ดูแลความปลอดภัยของนักท่องเที่ยวโดยตรง ซึ่งผู้ที่ทำการดูแลนักท่องเที่ยวและสถานที่ท่องเที่ยวจึงเป็นอาสาสมัครภายในชุมชน ผู้ที่ทำหน้าที่อาสาสมัครจะได้รับการอบรมในการช่วยเหลือนักท่องเที่ยวหากเกิดอุบัติเหตุหรือเหตุการณ์ฉุกเฉินขึ้น มีการจัดระเบียบการเดินทางสู่แหล่งท่องเที่ยวให้มีความเหมาะสม คำนึงถึงความปลอดภัยและผลกระทบที่อาจเกิดต่อนักท่องเที่ยว สิ่งแวดล้อม และชุมชน แต่แหล่งท่องเที่ยว น้ำตกธาราวรินทร์ น้ำตกธารทิพย์ จะมีเจ้าหน้าที่หน่วยพิทักษ์อุทยานแห่งชาติเขาปู่เขายอดูแลความปลอดภัยและความเรียบร้อยร่วมกับอาสาสมัครภายในชุมชน แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นนอกจากอาสาสมัครแล้วยังมีชาวบ้าน ในบริเวณแหล่งท่องเที่ยวให้การดูแลความปลอดภัยแก่นักท่องเที่ยวอีกทางหนึ่ง

5. ด้านการมีส่วนร่วมของชาวบ้านในชุมชน พิจารณาจากการทำงานร่วมกัน ระหว่างกลุ่มผู้นำการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีกับชาวบ้านในการดำเนินการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม ภาครัฐในการเข้ามาสนับสนุนการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีภายในชุมชน รวมทั้งการติดตามประเมินผล พบว่า ประชาชนมีความตั้งใจ มุ่งมั่น มีวิสัยทัศน์ที่ดีการพัฒนาการท่องเที่ยวภายในชุมชน เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของชาวบ้านให้เกิดรายได้เสริมเพิ่มขึ้น โดยการกระทำตนเป็นแบบอย่างให้ชาวบ้านเห็นถึงความตั้งใจในการดำเนินการท่องเที่ยว จนประสบความสำเร็จในการดำเนินการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม เมื่อชาวบ้านเห็นตัวอย่างในการดำเนินการจึงเข้ามามีส่วนร่วมในการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีบ้าน ซึ่งชาวบ้านในชุมชนมีส่วนร่วมตั้งแต่การวิเคราะห์ตัดสินใจ วางแผน ดำเนินกิจกรรม ตลอดจนการประเมินผลการดำเนินการ โดยใช้เวทีประชุมในการดำเนินงานทุกเรื่อง โดยชาวบ้านในชุมชนมีรายได้จากการขายสินค้าและให้บริการแก่นักท่องเที่ยว ซึ่งการดำเนินการบริการนักท่องเที่ยว จะมีการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบโดยคณะกรรมการจัดการการท่องเที่ยว บางส่วนสมาชิกในชุมชนสามารถดำเนินการได้เองภายใต้ข้อตกลงของชุมชน ชาวบ้านทุกคนที่เข้าร่วมจะผ่านการฝึกอบรมเพื่อสร้างความประทับใจในการบริการการท่องเที่ยวแก่นักท่องเที่ยว ซึ่งผู้ที่ทำการฝึกอบรมแก่ชาวบ้าน คือ ตัวแทนจากสำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอทุ่งสง ร่วมด้วยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตนครศรีธรรมราช องค์การบริหารส่วนตำบลน้ำตก และหน่วยพิทักษ์อุทยานแห่งชาติเขาปู่เขายอดูแลส่งเสริมและพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม ร่วมกันพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว คิดค้นบรรจุภัณฑ์สินค้า OTOP ที่มีความน่าเชื่อถือและดึงดูดนักท่องเที่ยว กรมพัฒนาชุมชนอำเภอทุ่งสง ได้มีการส่งคนเข้ามาติดตามและประเมินผลการดำเนินการท่องเที่ยวภายในชุมชนเป็นระยะ และมีคณะกรรมการชุมชนเป็น

ผู้ติดตามและประเมินผลชาวบ้านอีกด้วย กิจกรรมการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขามจะมีการจัดการโดยกลุ่มผู้นำและชาวบ้านโดยตรง ได้รับการดูแลและสนับสนุนจากกรมพัฒนาชุมชนอำเภอทุ่งสง เป็นหลัก

## 6. อภิปรายผล

จากการศึกษาศึกษาภาพการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม จังหวัดนครศรีธรรมราช สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. แหล่งท่องเที่ยวของชุมชนบ้านมะขามมีความพร้อมในการพัฒนาสู่การท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี เนื่องจากชุมชนมีการท่องเที่ยวที่สะท้อนความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน บอกเล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ผ่านสถานที่ท่องเที่ยว วิถีชีวิตของชาวบ้านที่มีความเป็นมิตรและมีเสน่ห์ รวมทั้งผลิตภัณฑ์สินค้า OTOP ของชุมชนที่ใช้ทรัพยากรในชุมชนให้เกิดประโยชน์สูงสุด ซึ่งการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีเป็นการท่องเที่ยวที่มีความร่วมมือกันของคนในชุมชน ซึ่งมีความรู้ ทักษะ และความสามารถ ทำให้ชุมชนมีคนให้ความสนใจและเข้ามาท่องเที่ยวในชุมชนมากยิ่งขึ้น สร้างรายได้เสริมให้แก่ชาวบ้าน ซึ่งนักท่องเที่ยวที่เข้ามาในชุมชนได้มีการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับชาวบ้าน มีการเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการในการเข้ามาท่องเที่ยวในชุมชนร่วมกับชาวบ้าน ก่อให้เกิดความรัก ความผูกพันระหว่างนักท่องเที่ยวและชาวบ้านในชุมชน เสมือนนักท่องเที่ยวเป็นส่วนหนึ่งในชุมชนบ้านมะขาม มีการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวที่มีความสนุกสนาน ความน่าสนใจในการดึงดูดนักท่องเที่ยว ทั้งการทำอาหารร่วมกัน เก็บผลไม้ ฝึกการทำผลิตภัณฑ์ของชุมชน วิธีการรักษาทรัพยากรธรรมชาติและสภาพแวดล้อมให้อยู่ในสภาพที่มีความอุดมสมบูรณ์มากที่สุด ที่ทำให้นักท่องเที่ยวสนใจชุมชนแห่งนี้ ซึ่งได้รับความร่วมมือจากนักท่องเที่ยว ชาวบ้าน อาสาสมัคร และเจ้าหน้าที่ในชุมชน การนำเสนอภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านผลิตภัณฑ์ OTOP อาหารท้องถิ่น ความเป็นธรรมชาติ ความสงบของชุมชน ก่อให้เกิดความสวยงามแก่แหล่งท่องเที่ยว ก่อให้นักท่องเที่ยวเกิดความสนใจเข้ามาท่องเที่ยวในชุมชน การประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวที่มีความทันสมัย เข้าถึงทุกคนในสังคม ทำให้ข้อมูลข่าวสารเผยแพร่ได้อย่างรวดเร็ว ทั้งทำแผนการประชาสัมพันธ์ออนไลน์และป้ายประชาสัมพันธ์ในพื้นที่ มีป้ายบอกทิศทางในชุมชนเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวในชุมชน เมื่อเข้ามาภายในชุมชนจึงไม่เกิดความสับสนในการเดินทางท่องเที่ยวไปยังแหล่งต่าง ๆ หากนักท่องเที่ยวเข้ามาท่องเที่ยวในชุมชนแล้วทางชุมชนได้มีการดูแลความปลอดภัย ก่อให้เกิดความรู้สึกปลอดภัยและอุ่นใจแก่นักท่องเที่ยว สอดคล้องกับปาริชาติ วิสุทธิสมาจาร และปาริฉัตร สิงห์ศักดิ์ตระกูล (2558) ศึกษา รูปแบบการจัดการนันทนาการตามอัตลักษณ์ภาคใต้ เพื่อเพิ่มศักยภาพการท่องเที่ยวในป่าชายเลน พบว่า ชาวบ้านที่อยู่ในพื้นที่จัดทำกิจกรรมนันทนาการในพื้นที่ป่าชายเลน ประกอบไปด้วยกิจกรรมการศึกษาวิถีชีวิตที่เกี่ยวกับการประกอบอาชีพของคนในพื้นที่ กิจกรรมการศึกษาระบบนิเวศป่าชายเลน กิจกรรมฟื้นฟูระบบนิเวศป่าชายเลน กิจกรรมหาสัตว์น้ำและทำอาหาร/ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ซึ่งงานวิจัยนี้ได้สอดคล้องกับ นพรัตน์ สุทธิถิตกุล (2555) ศึกษาเรื่อง รูปแบบการจัดการตลาดน้ำเพื่อการพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยว พบว่า นักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างประเทศ ต้องการสื่อประชาสัมพันธ์ทางวิทยุ โทรทัศน์ และอินเทอร์เน็ต มีความต้องการอาหารไทยประจำท้องถิ่น เรียนรู้วิธีการทำอาหาร ต้องการเอกสารวัฒนธรรมชุมชน มัคคุเทศน์ชุมชน และนั่งเรือชมธรรมชาติ การมีส่วนร่วมของชุมชน โดยเปิดโอกาสให้ประชาชนมีส่วนร่วมวางแผนและติดตามประเมินผลการจัดการท่องเที่ยว มีการเรียนรู้การทำอาชีพในชุมชนและพักค้างคืนแบบโฮมสเตย์

2. ศักยภาพการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม จังหวัดนครศรีธรรมราช จากวัตถุประสงค์ได้เข้าไปศึกษา แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ กิจกรรมการท่องเที่ยว การดำเนินการท่องเที่ยว ของชุมชนบ้านมะขามโดย

ชุมชน นำไปสู่การท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีบ้านมะขาม ซึ่งศักยภาพการท่องเที่ยวที่บ้านมะขาม สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาภายในชุมชนได้ สัมผัสบรรยากาศธรรมชาติและประวัติศาสตร์ที่มีมาอย่างยาวนานของชุมชนทั้งน้ำตกธารทิพย์ วัดถ้ำพระพุทธรูป เป็นต้น แต่ยังคงขาดซึ่งเจ้าหน้าที่ประจำในการดูแลสถานที่และนักท่องเที่ยว ซึ่งการพัฒนาชุมชนเป็นชุมชนที่มีการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีที่ประสบความสำเร็จในการดำเนินการ ทำให้สามารถสร้างเครือข่ายที่เข้ามาสนับสนุนชุมชน สร้างความเข้มแข็งแก่ชุมชนผ่านการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีบ้านมะขาม มีการกระจายรายได้ระหว่างกัน การมีส่วนร่วมในการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนของตนเอง เป็นการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมระหว่างชุมชนกับสำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอทุ่งสง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตนครศรีธรรมราช (ใสใหญ่) องค์การบริหารส่วนตำบลน้ำตก หน่วยพิทักษ์อุทยานแห่งชาติเขาปู่เขาเย่า ซึ่งมีส่วนร่วมในการประสานงานพัฒนาและสนับสนุนการขับเคลื่อนกิจกรรมตามแผนการพัฒนาการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีของชุมชน เพิ่มคุณค่าของแหล่งท่องเที่ยว สร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่ผลิตภัณฑ์ OTOP ของชุมชน กระตุ้นเศรษฐกิจให้ดียิ่งขึ้น สร้างอาชีพเสริมในชุมชน ทำให้ลูกหลานกลับมาทำงานในชุมชน ลดการออกนอกพื้นที่ของคนรุ่นใหม่ สอดคล้องกับ ปรีชา คุณแสน (2555) ศึกษาเรื่อง การจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชนขององค์การบริหารส่วนตำบลแม่สวาง อำเภอสะเมิง จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า การดำเนินการจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชน สามารถเสริมสร้างความเข้มแข็งและพึ่งพาตนเองได้ในชุมชน สามารถสร้างงานและสร้างรายได้แก่ชุมชน แต่ขาดกำลังบุคลากรปฏิบัติงานด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชน โดยเฉพาะ เป็นต้น

## 7. ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยศักยภาพการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม จังหวัดนครศรีธรรมราช ได้ทราบถึงข้อมูลของแหล่งท่องเที่ยวภายในชุมชน กิจกรรมการท่องเที่ยว ผลิตภัณฑ์ OTOP สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ เกิดองค์ความรู้ใหม่ในการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี เป็นแบบอย่างการท่องเที่ยวให้แก่ชุมชนอื่น และพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะดังนี้

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

ผลการวิจัยศักยภาพการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม จังหวัดนครศรีธรรมราช ได้ทราบถึงศักยภาพการท่องเที่ยวของชุมชนบ้านมะขามเพื่อเป็นประโยชน์แก่ชุมชนและกรมพัฒนาชุมชนอำเภอทุ่งสง หน่วยงานภาครัฐอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง สามารถนำไปวางแผนการส่งเสริมการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม ให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น ดึงดูดใจนักท่องเที่ยวให้มาท่องเที่ยวภายในชุมชน การพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีให้มีความยั่งยืนต่อไปได้ในอนาคต การหาเครือข่ายนอกชุมชนในการเข้ามาให้ความช่วยเหลือการท่องเที่ยวของชุมชน สร้างความมีชื่อเสียงและความมีประสิทธิภาพของชุมชนยิ่งขึ้น

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยในครั้งต่อไปควรมีการศึกษาความหลากหลายของกิจกรรมที่มีความแปลกใหม่ แหล่งท่องเที่ยวแหล่งใหม่ในชุมชนนำมาซึ่งเสน่ห์ของชุมชน ซึ่งต่อยอดจากการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี ให้มีการคิดแบบใหม่ สร้างความแปลกใจและเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน ดึงดูดนักท่องเที่ยวเก่าและนักท่องเที่ยวใหม่ให้เข้ามาท่องเที่ยวภายในชุมชน นอกเหนือจากนี้ควรมีการศึกษารูปแบบการพัฒนาการท่องเที่ยวในชุมชน เพื่อทำให้ชุมชนบ้านมะขามได้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น กลายเป็นชุมชนที่มีการท่องเที่ยวที่มีความน่าสนใจหากเดินทางมาท่องเที่ยวยังจังหวัดนครศรีธรรมราช

## 8. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง ศักยภาพการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านมะขาม จังหวัดนครศรีธรรมราช ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ อาจารย์บัณฑิตา ฮันท์ ที่ให้ความอนุเคราะห์ ช่วยเหลือ เสนอแนะทางการทำวิจัย ตลอดจนให้กำลังใจในการทำวิจัยเรื่อยมา และผู้วิจัยต้องขอขอบคุณผู้ให้ข้อมูลในการวิจัยทุกท่าน ที่สละเวลามาให้ข้อมูลทำให้การวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

## 9. เอกสารอ้างอิง

- กรมพัฒนาชุมชน. (2561). *แผนปฏิบัติการกรมการพัฒนาชุมชน*. ค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2561, จาก <https://bit.ly/2FUmDEa>
- ปาริฉัตร สิงห์ศักดิ์ตระกูล และพัชรินทร์ เสริมการดี. (2556). การศึกษาศักยภาพและแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ของชุมชนบ้านทุ่งมะปราง อำเภอกวน โคนและบ้าน โคนป่าहनัน อำเภอกวนกาหลง จังหวัดสตูล. *วารสารสุทธิปริทัศน์*. 27(83), น. 97-112.
- พจนา สวนศรี และสมภพ ยี่จอหอ. (2556). *คู่มือมาตรฐานการท่องเที่ยวโดยชุมชน*. เชียงใหม่: วนิตการพิมพ์.
- วีระพล ทองมา. (2559). *การท่องเที่ยวโดยชุมชน (Community Based Tourism : CBT) สำหรับการพัฒนาคุณภาพชีวิตของชุมชนในเขตที่ดึนป่าไม้*. ค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2562, จาก [www.dnp.go.th/fca16/file/i49xy4ghqzsh3j1.doc](http://www.dnp.go.th/fca16/file/i49xy4ghqzsh3j1.doc)
- องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน. (2553). *บริการท่องเที่ยวโดยชุมชน (COMMUNITY-BASED TOURISM)*. ค้นหาเมื่อ 11 พฤศจิกายน 2562, จาก <https://tis.dasta.or.th/dastaknowledge/wp-content/uploads/2018/02/1-Community-Based-Tourism.pdf>
- Saradeeinthailand. (2561). *เที่ยวชุมชนบ้านมะขามล่องเรือชมถ้ำน้ำลอด*. ค้นเมื่อ 11 กันยายน 2562, จาก <https://bit.ly/2OzInqb>

**ปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการตัดสินใจเข้าร่วม  
โครงการ “เราเที่ยวด้วยกัน”**

**CASUAL FACTORS AFFECTING DECISION BEHAVIOR TO ENGAGE IN  
“WE TRAVEL TOGETHER” CAMPAIGN**

**รองศาสตราจารย์ อรุณี นรินทรกุล ณ อยุธยา**

**รองศาสตราจารย์ กาญจนาท เรืองวรากร**

**รองศาสตราจารย์ วรณีย์ ชลนภาสถิตย์**

**อาจารย์ประจำ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยรามคำแหง**

**E-mail: aruneenarinkul@gmail.com**

**นายณนชวัช อาคำอิต**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์เพื่อ (1) สสำรวจลักษณะปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ ปัจจัยแรงจูงใจในการเลือกลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน (2) ศึกษาอิทธิพลของปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ปัจจัยแรงจูงใจในการเลือกลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการท่องเที่ยวภายใต้โครงการเราเที่ยวด้วยกัน (3) ศึกษาอิทธิพลของปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ปัจจัยแรงจูงใจในการเลือกลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน ปัจจัยพฤติกรรมการท่องเที่ยวภายใต้โครงการเราเที่ยวด้วยกัน ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน (4) ศึกษาอิทธิพลของปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ปัจจัยแรงจูงใจในการเลือกลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน ปัจจัยพฤติกรรมการท่องเที่ยวภายใต้โครงการเราเที่ยวด้วยกัน ปัจจัยการตัดสินใจเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน ที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน (5) ศึกษาว่าวิธีการเก็บแบบสำรวจออนไลน์ผ่าน Google form จะให้ผลการสำรวจเหมือนหรือแตกต่างจากวิธีการเก็บแบบสำรวจโดยการลงพื้นที่ face-to-face surveys โดยรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามออนไลน์ผ่าน Google form 411 ชุด และโดยการลงพื้นที่ 400 ชุด จากนักท่องเที่ยวที่เข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน งานวิจัยนี้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีการทดสอบความแตกต่างระหว่างกลุ่มประชากรโดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว(One-Way Anova) และทดสอบสมมติฐานผ่านการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression)

ผลการศึกษาพบว่าเหตุผลหลักที่ทำให้ผู้บริโภคลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน คือ สถานที่ท่องเที่ยวภายในประเทศโดยเฉพาะการท่องเที่ยวทางทะเลมีความน่าสนใจ และโดยปกติท่องเที่ยวภายในประเทศอยู่แล้ว สำหรับเหตุผลหลักที่ทำให้ผู้บริโภคไม่ลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน อธิบายว่าความยุ่งยากในการลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเป็นปัญหาที่ไม่เข้าร่วมลงทะเบียน นอกจากนี้ จากการศึกษายังพบว่า มีประชาชนจำนวนไม่น้อยที่ยังไม่รับรู้ว่ามิโครงการ ส่งเสริมการท่องเที่ยวจากภาครัฐ คณะผู้วิจัยได้สรุปข้อเสนอต่อผู้ที่เกี่ยวข้องกับโครงการเราเที่ยวด้วยกันคือ รัฐบาลควรจัดให้สามารถลงทะเบียนได้โดยสะดวก ผู้วิจัยจะ

เสนอแนะให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ต่อการปรับเปลี่ยนวิธีการดำเนินโครงการเราเที่ยวด้วยกัน หรือการกำหนดนโยบายส่งเสริมการท่องเที่ยวในภาคหน้า โดยเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของผู้บริโภคในการเดินทางท่องเที่ยวภายในประเทศ

ผลการทดสอบสมมติฐาน สรุปได้ว่า ปัจจัยทางประชากรศาสตร์ ปัจจัยแรงจูงใจในการเลือกลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการ ปัจจัยพฤติกรรมการท่องเที่ยว มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน แต่การตัดสินใจเข้าร่วมโครงการไม่มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจในการเข้าร่วมโครงการ

**คำสำคัญ:** พฤติกรรมการท่องเที่ยว ความพึงพอใจก่อนนโยบายส่งเสริมการท่องเที่ยว โครงการเราเที่ยวด้วยกัน

## ABSTRACT

The purposes of this research were to (1) explore the demographic, consumer motivation under “We Travel Together” campaign (2) study the influence of demographic, consumer motivation toward tourist behavior under “We Travel Together” campaign (3) study the influence of demographic, consumer motivation, and tourist behavior toward decisions to register “We Travel Together” campaign (4) study the influence of demographic, consumer motivation, tourist behavior, and decisions to register “We Travel Together” campaign toward satisfaction and (5) investigate the different outcomes by comparing data from online surveys in Google form and face-to-face surveys. This research used questionnaires to collect from 411 online data by Google form, and face-to-face surveys 400 samples. The data were analyzed by frequency, percentage, mean, and standard deviation. One-Way ANOVA statistic was used to test the variance of the two variables. Multiple Regression was also used to test the hypothesis.

The results showed that the main reasons to register the “We Travel Together” campaign were mentioned that domestic attractions, especially marine tourism, were interesting, and they are usually traveling within the country. The main reasons to not register the “We Travel Together” campaign were the difficulty of registering for the campaign. However, the study revealed that many people did not know about the government's tourism promotion policy. The investigators have summarized the proposals to those involved in the project, “We Travel Together” campaign. It would be better if the government made it easy for registration. The relevant departments can adopt the findings to adjust “We Travel Together” campaign. This will further contribute to set up tourism promotion policies in the future which is related to the consumer behavior on traveling within the country.

The hypothesis test represented that demographic factors, consumer motivation, tourist behavior influenced decisions to register “We Travel Together” campaign significantly. On the other hand, decisions to register had no influence on satisfaction under “We Travel Together” campaign.

**Keywords:** travel behavior, satisfaction towards tourism promotion policy, “We Travel Together” campaign

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ประเทศไทยมีจำนวนผู้ติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 เพิ่มขึ้นตามระยะเวลาที่มากขึ้น และในวันที่ 25 มีนาคม พ.ศ. 2563 พบผู้ติดเชื้อในประเทศ 934 ราย (อ้างอิงจาก กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข) ทำให้รัฐบาลประกาศพระราชกำหนดภาวะฉุกเฉินทั่วประเทศในวันที่ 26 มีนาคม พ.ศ. 2563 ห้ามเข้าพื้นที่เขตกำหนดตามคำสั่งผู้ว่าราชการจังหวัดต่าง ๆ และห้ามบุคคลเดินทางเข้าราชอาณาจักรไทย มีการควบคุมการแพร่ระบาดในประเทศ มีการงดกิจกรรมรวมคนจำนวนมาก ลดการเคลื่อนย้ายคนจำนวนมากข้ามจังหวัด ยกเลิกวีซ่า VOA 18 ประเทศ และฟรีวีซ่า 3 ประเทศ (อ้างอิง ศูนย์บริหารสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19) เพื่อควบคุมการแพร่ระบาด ไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 ทำให้การท่องเที่ยวในประเทศไทยหยุดชะงัก เป็นระยะเวลากว่า 3 เดือน ณ ปัจจุบันเริ่มมีมาตรการคลายการปิดเมือง และยกเลิกการห้ามประชาชนออกนอกบ้านในระยะเวลาที่กำหนด รวมถึงสามารถให้ประชาชนเคลื่อนย้ายข้ามจังหวัดได้ แต่ยังมีคำสั่งห้ามบุคคลเดินทางเข้าราชอาณาจักรไทย ไม่ว่าจะทางบก เรือ อากาศ ยกเว้นบุคคลที่ได้รับอนุญาตจากรัฐบาล ทำให้ในปัจจุบันรัฐบาลจะต้องมีโครงการกระตุ้นการท่องเที่ยวในประเทศ จากนักท่องเที่ยวในประเทศ โดยผ่านมาตรการเราเที่ยวด้วยกัน และมาตรการเที่ยวกำลังใจ โดยมาตรการเราเที่ยวด้วยกัน เป็นมาตรการที่เปิดให้ประชาชนทั่วไปตั้งแต่อายุ 18 ปี ลงทะเบียนจำนวน 5,000,000 สิทธิ์ ในส่วนของโรงแรม โดยประชาชนที่ลงทะเบียนจะต้องจ่ายค่าที่พัก ร้อยละ 60 ของราคาที่พัก และรัฐบาลอุดหนุนจ่ายค่าที่พัก ร้อยละ 40 ของราคาที่พักและไม่เกิน 3,000 บาท รัฐบาลใช้กรอบวงเงิน 20,000 ล้านบาท และ โครงการกำลังใจ ใช้กรอบวงเงิน 2,400 ล้านบาท รวมสองโครงการเป็นเงินงบประมาณ 22,400 ล้านบาท มีระยะเวลาดำเนินโครงการ 4 เดือน ตั้งแต่เดือน กรกฎาคม ถึง มกราคม (อ้างอิงจากการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา)

มีการรายงานเปิดเผยถึงจำนวนผู้ลงทะเบียนโครงการเราเที่ยวด้วยกัน ณ วันที่ 25 กรกฎาคม 2563 เวลา 21.00 น. พบว่ามีจำนวน 4.56 ล้านคน และมีการจองสิทธิ์ห้องพัก 251,835 สิทธิ์ จากวันที่ 15 กรกฎาคม 2563 เวลา 06.00 น. ที่ได้เปิดให้มีการลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน และให้สามารถใช้สิทธิ์จองห้องพักโดยการจองโดยตรงผ่าน โรงแรม และผ่าน OTA เฉพาะผู้ที่ผ่านเงื่อนไขในวันที่ 18 กรกฎาคม 2563 พบว่าจำนวนลงทะเบียน 4.56 ล้านคน จองสิทธิ์เพียง 251,835 สิทธิ์ จาก 5,000,000 สิทธิ์ (อ้างอิงจาก การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา) แม้ว่าจะมีผู้ลงทะเบียนเกือบเท่าจำนวนสิทธิ์ที่สามารถจองห้องพักได้ แต่จำนวนการจองห้องพักอยู่ในระดับที่ต่ำ อาจแสดงให้เห็นถึงอุปสงค์ความต้องการท่องเที่ยวภายในประเทศยังขาดแรงจูงใจจากมาตรการส่งเสริมการท่องเที่ยวภายในประเทศ หรือการที่ราคาห้องพักของโรงแรมที่เข้าร่วมโครงการมีราคาสูงกว่าราคาที่ควรจะเป็น หรือไม่มีความแตกต่างกันระหว่างราคาของโรงแรมที่พักที่ใช้สิทธิ์เราเที่ยวด้วยกันกับราคาที่ไม่ได้ใช้สิทธิ์ ถึงแม้จะผ่านมาเพียง 10 วัน ก็มีการจองสิทธิ์ห้องพักจากระยะเวลาสิ้นสุดโครงการเราเที่ยวด้วยกัน วันที่ 31 มกราคม 2564 แต่โครงการเราเที่ยวด้วยกันจะเป็นการตอบโคงโทษในการส่งเสริมการท่องเที่ยวภายในประเทศ และเหตุใดประชาชนที่ลงทะเบียนหรือยังไม่ลงทะเบียน ไม่จองสิทธิ์ห้องพัก มีวิธีหรือข้อเสนอแนะจากภาคประชาชนเพื่อเสนอไปยังผู้ออกนโยบายดังกล่าวให้เกิดประโยชน์ต่อการกระตุ้นเศรษฐกิจสูงสุด

จากการสุ่มตัวอย่างประชากรที่แตกต่างกัน ของทั้ง 2 วิธี คณะผู้วิจัยอยากทราบว่าการสุ่มตัวอย่างประชากรจากการลงพื้นที่ ที่ใช้การศึกษาแบบเจาะจงและเป็นวิธีที่ใช้มาอย่างช้านาน กับ วิธีการสุ่มตัวอย่างประชากรออนไลน์ผ่าน Google form ที่ไม่ได้เจาะจงผู้ตอบและสามารถเข้าถึงการตอบได้มากกว่า เหมาะกับเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน จะให้ผลลัพธ์ในการสำรวจแตกต่างกันอย่างไร

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสำรวจลักษณะปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ ปัจจัยแรงจูงใจในการเลือกลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกันของนักท่องเที่ยวที่เข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน
2. เพื่อศึกษาอิทธิพลของปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ปัจจัยแรงจูงใจในการเลือกลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการท่องเที่ยวภายใต้โครงการเราเที่ยวด้วยกัน
3. เพื่อศึกษาอิทธิพลของปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ปัจจัยแรงจูงใจในการเลือกลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน ปัจจัยพฤติกรรมการท่องเที่ยวภายใต้โครงการเราเที่ยวด้วยกัน ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน
4. เพื่อศึกษาอิทธิพลของปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ปัจจัยแรงจูงใจในการเลือกลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน ปัจจัยพฤติกรรมการท่องเที่ยวภายใต้โครงการเราเที่ยวด้วยกัน ปัจจัยการตัดสินใจเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน ที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน
5. เพื่อศึกษาว่าวิธีการเก็บแบบสำรวจออนไลน์ผ่าน Google form จะให้ผลการสำรวจเหมือนหรือแตกต่างจากวิธีการเก็บแบบสำรวจโดยการลงพื้นที่นอก Google form

## 3. ทบทวนวรรณกรรม

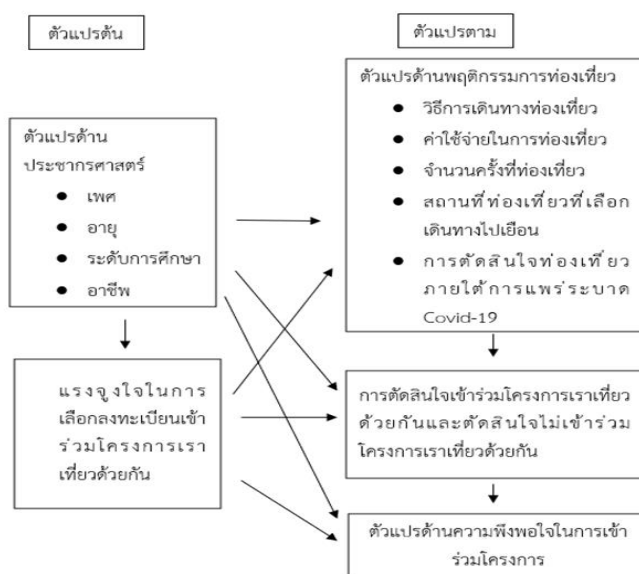
บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา(พฤติกรรมนักท่องเที่ยว 2555, หน้า 24) ทำไมมนุษย์จึงชอบเดินทางท่องเที่ยว มนุษย์เป็นสัตว์สังคมและชอบอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม มีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน พฤติกรรมเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความต้องการของมนุษย์ที่พอใจต่อการอยู่ร่วมกันได้เป็นอย่างดี

สุเทพ พันประสิทธิ์ (เศรษฐศาสตร์พื้นฐานเพื่อการท่องเที่ยว 2552, หน้า 18-19) ได้อธิบายเกี่ยวกับอุปทานการท่องเที่ยวไว้ว่า “ปริมาณบริการของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวที่จะเสนอขายย่อมผันแปรเป็นภาคเดียวกันกับอัตราค่าบริการ” และยังมีปัจจัยสำคัญที่เป็นตัวทำให้อุปทานการท่องเที่ยวเปลี่ยนแปลงไปมีอยู่ 4 ปัจจัยคือ 1) นโยบายของผู้ประกอบการธุรกิจท่องเที่ยว 2) นโยบายของรัฐบาลในการส่งเสริมการ 3) ต้นทุนการผลิตบริการอุตสาหกรรมท่องเที่ยว 4) จำนวนผู้ประกอบการธุรกิจท่องเที่ยว

กชกร เป้าสุวรรณ และคณะ (2550) ได้กล่าวถึง ความหมายของความพึงพอใจว่าเป็นผลของการแสดงออกของทัศนคติของบุคคลอีกรูปแบบหนึ่ง และเป็นความรู้สึกที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นไปได้ทั้งทางบวกและทางลบ เมื่อได้สิ่งนั้น สามารถตอบสนองความต้องการ ก็จะเกิดความรู้สึกบวก เป็นความรู้สึกที่พึงพอใจ



#### 4. กรอบแนวคิดการวิจัยและสมมติฐานที่ใช้ในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ได้กำหนดสมมติฐานของการวิจัยสำหรับปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมการตัดสินใจของผู้บริโภคเกี่ยวกับโครงการเราเที่ยวด้วยกัน ไว้ 4 ประเด็น คือ

1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ ต่างกัน ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเลือกลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกันที่ต่างกัน
2. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ และ แรงจูงใจในการเลือกลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน ต่างกัน ส่งผลต่อพฤติกรรมการท่องเที่ยวที่ต่างกัน
3. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ แรงจูงใจในการเลือกลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน และ พฤติกรรมการท่องเที่ยวต่างกัน ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกันที่ต่างกัน
4. ลักษณะประชากรศาสตร์ แรงจูงใจในการเลือกลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน พฤติกรรมในการท่องเที่ยว และการตัดสินใจเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกันต่างกัน ส่งผลต่อความพึงพอใจของลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน ที่ต่างกัน

#### 5. วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาพฤติกรรมในการตัดสินใจเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน รูปแบบการวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เป็นการศึกษาเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยมีการใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการสำรวจและเก็บรวบรวมข้อมูล และเก็บข้อมูลจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยมีระยะเก็บข้อมูลระหว่างเดือน กรกฎาคม ถึง กันยายน 2563 แบ่งเป็น

การกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา (Sample Size) โดยการสำรวจ ใช้สูตรคำนวณตาม Taro Yamane ที่ช่วงความเชื่อมั่น 95% จะมีค่าที่ผิดพลาดจากการคำนวณ 0.5 จะได้จำนวนตัวอย่าง 400 ชุดตัวอย่างขึ้นไป ตัวอย่างประชากรเป็นประชากรชาวไทย อายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป ที่มีความสนใจท่องเที่ยวภายในประเทศ

ที่ลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกันและไม่ลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน โดยการศึกษา 2 วิธีที่แตกต่างกันเพื่อหาความแตกต่างผลที่ได้จากการวิจัย แบ่งได้ตามนี้ (1) การสำรวจระบบออนไลน์ผ่าน Google form จำนวน 411 ชุด (2) การสำรวจโดยการแจกแบบสอบถามลงพื้นที่โดยไม่ผ่านระบบออนไลน์ จำนวน 400 ชุด รวมเป็นจำนวน 811 ชุด

#### **สถิติที่ใช้ในการวิจัย**

ข้อมูลที่รวบรวมจากการตอบแบบสอบถามทั้งถามออนไลน์ในรูปแบบ Google form และการตอบแบบสอบถามโดยการสุ่มตัวอย่างประชากรในกรุงเทพมหานคร ผู้นำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรม SPSS เพื่อคำนวณค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และนำมาแจกแจงความถี่ (Frequency) นำมาเสนอผลวิเคราะห์ในรูปแบบตารางความเรียง

สถิติการวิเคราะห์การแปรปรวนทางเดียว One-Way ANOVA ในการวิเคราะห์ความแตกต่าง เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ ลักษณะการท่องเที่ยว ผลการวิเคราะห์จะทำให้ทราบพฤติกรรมและแรงจูงใจของแต่ละกลุ่มมีผลต่อการตัดสินใจอย่างไร

## **6. ผลการวิจัย**

### **ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ สำหรับผู้ตอบแบบสำรวจออนไลน์ผ่าน Google form**

จากกลุ่มตัวอย่าง 411 คน จากการสำรวจออนไลน์ผ่าน Google form โดยเป็นผู้ที่ตอบแบบสำรวจเพศหญิงมากที่สุดจำนวน 283 คน (ร้อยละ 68.9) และผู้ที่ตอบสำรวจเพศชายจำนวน 128 คน (ร้อยละ 31.1)

เมื่อพิจารณาจากอายุโดยเรียงค่าร้อยละจากมากไปน้อยพบว่า จำนวนผู้ที่ตอบแบบสำรวจมากที่สุดมีจำนวน 191 คน (ร้อยละ 46.5) เป็นผู้ที่มีอายุระหว่าง 23 – 34 ปี รองลงมา ผู้ที่ตอบแบบสำรวจอายุ 35 – 44 ปี มีจำนวน 89 คน (ร้อยละ 21.7) รองลงมา ผู้ที่ตอบแบบสำรวจอายุ 18 – 22 ปี มีจำนวน 87 คน (ร้อยละ 21.2) รองลงมา ผู้ที่ตอบแบบสำรวจอายุ 45 – 60 ปี มีจำนวน 33 คน (ร้อยละ 8) และอันดับสุดท้าย ผู้ที่ตอบแบบสำรวจอายุ 60 ปีขึ้นไป มีจำนวน 11 คน (ร้อยละ 2.7)

### **ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ สำหรับผู้ตอบแบบสำรวจลงวิธีการเก็บแบบสำรวจโดยการลงพื้นที่ face-to-face surveys**

จากกลุ่มตัวอย่าง 411 คน จากการสำรวจออนไลน์ผ่าน Google form โดยเป็นผู้ที่ตอบแบบสำรวจเพศหญิงมากที่สุดจำนวน 283 คน (ร้อยละ 68.9) และผู้ที่ตอบสำรวจเพศชายจำนวน 128 คน (ร้อยละ 31.1)

เมื่อพิจารณาจากอายุโดยเรียงค่าร้อยละจากมากไปน้อยพบว่า จำนวนผู้ที่ตอบแบบสำรวจมากที่สุดมีจำนวน 191 คน (ร้อยละ 46.5) เป็นผู้ที่มีอายุระหว่าง 23 – 34 ปี รองลงมา ผู้ที่ตอบแบบสำรวจอายุ 35 – 44 ปี มีจำนวน 89 คน (ร้อยละ 21.7) รองลงมา ผู้ที่ตอบแบบสำรวจอายุ 18 – 22 ปี มีจำนวน 87 คน (ร้อยละ 21.2) รองลงมา ผู้ที่ตอบแบบสำรวจอายุ 45 – 60 ปี มีจำนวน 33 คน (ร้อยละ 8) และอันดับสุดท้าย ผู้ที่ตอบแบบสำรวจอายุ 60 ปีขึ้นไป มีจำนวน 11 คน (ร้อยละ 2.7)

### **ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทำไม่ถึงเลือกลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน สำหรับผู้ตอบแบบสำรวจออนไลน์ผ่าน Google form**

จากกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์ผ่าน Google form สำหรับผู้ที่ตอบว่าลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการถึงเหตุผลในการเข้าร่วมโครงการ โดยเรียงจากอัตราร้อยละจากมากไปน้อย พบว่า ร้อยละ 52.8 มองว่าสถานที่ท่องเที่ยวภายในประเทศมีความสนใจ รองลงมา ร้อยละ 21.4 มองว่าปกติท่องเที่ยวภายในประเทศอยู่แล้ว

รองลงมา ร้อยละ 14.8 ต้องการท่องเที่ยวหลังจากมีมาตรการคลายล็อคดาวน์ และอันดับสุดท้าย ร้อยละ 10.9 มองว่าเพราะได้รับเงินอุดหนุนจากรัฐในการส่งเสริมการท่องเที่ยว

**ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทำไมถึงเลือกลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน สำหรับผู้ตอบแบบสำรวจวิธีการเก็บแบบสำรวจโดยการลงพื้นที่ face-to-face surveys**

จากกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถาม โดยการลงพื้นที่นอก Google form สำหรับผู้ที่ตอบว่าลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการถึงเหตุผลในการเข้าร่วมโครงการ โดยเรียงจากอัตราร้อยละจากมากไปน้อย พบว่า ร้อยละ 37.67 มองว่าโดยปกติท่องเที่ยวภายในประเทศอยู่แล้ว รองลงมา ร้อยละ 23.37 มองว่าเงินอุดหนุนจากรัฐทำให้ส่งเสริมการท่องเที่ยว รองลงมา ร้อยละ 22.08 มองว่าต้องการท่องเที่ยวหลังจากมีมาตรการคลายล็อคดาวน์ และอันดับสุดท้าย ร้อยละ 16.88 มองว่าสถานที่ท่องเที่ยวภายในประเทศมีความน่าสนใจ

**ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทำไมถึงไม่เลือกลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน สำหรับผู้ตอบแบบสำรวจออนไลน์ผ่าน Google form**

จากกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์ผ่าน Google form สำหรับผู้ที่ตอบว่าไม่ลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน ถึงเหตุผลที่ไม่เดินทางท่องเที่ยว โดยเรียงอัตราร้อยละจากมากไปน้อยพบว่า ร้อยละ 33.24 อธิบายว่าไม่มีเวลาว่างในการท่องเที่ยว รองลงมา ร้อยละ 28.03 อธิบายว่าสภาพเศรษฐกิจในปัจจุบันไม่ค่อยดี รองลงมา ร้อยละ 24.28 อธิบายว่ามีความกังวลการแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 และอันดับสุดท้าย ร้อยละ 14.45 อธิบายว่ามีรายได้ไม่เพียงพอต่อการท่องเที่ยว

**ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทำไมถึงไม่เลือกลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน สำหรับผู้ตอบแบบสำรวจวิธีการเก็บแบบสำรวจโดยการลงพื้นที่ face-to-face surveys**

จากกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถามผ่าน โดยการลงพื้นที่นอก Google form สำหรับผู้ที่ตอบว่าไม่ลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน ถึงเหตุผลที่ไม่เดินทางท่องเที่ยว โดยเรียงอัตราร้อยละจากมากไปน้อยพบว่า ร้อยละ 35.58 อธิบายว่าไม่มีเวลาว่างในการท่องเที่ยว รองลงมา ร้อยละ 28.83 อธิบายว่าสภาพเศรษฐกิจในปัจจุบันไม่ค่อยดี รองลงมา ร้อยละ 19.02 อธิบายว่ามีความกังวลการแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 และอันดับสุดท้าย ร้อยละ 16.57 อธิบายว่ามีรายได้ไม่เพียงพอต่อการท่องเที่ยว

**ผลการวิเคราะห์ข้อมูลระดับความพึงพอใจต่อโครงการเราเที่ยวด้วยกัน สำหรับผู้ตอบแบบสำรวจออนไลน์ผ่าน Google form**

จากกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์ผ่าน Google form สำหรับผู้ที่ตอบว่าลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการถึงความพึงพอใจต่อโครงการเราเที่ยวด้วยกัน โดยเรียงอัตราร้อยละจากมากไปน้อย พบว่า ร้อยละ 56.47 มีความพึงพอใจปานกลาง รองลงมา ร้อยละ 19.83 มีความพึงพอใจมาก รองลงมา ร้อยละ 11.21 มีความพึงพอใจมากที่สุด รองลงมา ร้อยละ 6.46 มีความพึงพอใจแย่มาก และอันดับสุดท้าย ร้อยละ 6.03 มีความพึงพอใจแย่มากที่สุด

**ผลการวิเคราะห์ข้อมูลระดับความพึงพอใจต่อโครงการเราเที่ยวด้วยกัน สำหรับผู้ตอบแบบสำรวจวิธีการเก็บแบบสำรวจโดยการลงพื้นที่ face-to-face surveys**

จากกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถามผ่าน โดยการลงพื้นที่นอก Google form สำหรับผู้ที่ตอบว่าลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการถึงความพึงพอใจต่อโครงการเราเที่ยวด้วยกัน โดยเรียงอัตราร้อยละจากมากไปน้อย พบว่า ร้อยละ 54.67 มีความพึงพอใจปานกลาง รองลงมา ร้อยละ 26.67 มีความพึงพอใจมาก รองลงมา ร้อยละ 12 มีความพึงพอใจมากที่สุด รองลงมา ร้อยละ 4 มีความพึงพอใจแย่มาก และอันดับสุดท้าย ร้อยละ 2.66 มีความพึงพอใจแย่มาก

ผลการศึกษากลุ่ม Google form พบว่า การทดสอบหลังมาตรการคลายล็อกดาวน์มีผลต่อการตัดสินใจท่องเที่ยวภายใต้โครงการเราเที่ยวด้วยกัน จากการทดสอบโดยใช้ค่าทดสอบการแปรปรวนทางเดียว (One Way Analysis of Variance : One Way ANOVA) และการทดสอบสมมติฐานใช้ระดับความเชื่อมั่น ร้อยละ 95 หรือ .05 นั้นพบว่า P มีค่าเท่ากับ .075 และระดับความเชื่อมั่นมีค่ามากกว่า .05 จึงทำให้ยอมรับสมมติฐานหลักว่าการรับรู้โครงการเราเที่ยวด้วยกันทำให้ผู้บริโภคมีความต้องการที่อยู่มากขึ้น แต่ถ้ามองถึงการลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการจากการรู้เกี่ยวกับโครงการเราเที่ยวด้วยกัน พบว่า ค่า P มีค่าเท่ากับ 0.00 ซึ่งน้อยกว่า ระดับความเชื่อมั่นที่ 0.05 ทำให้ปฏิเสธสมมติฐานหลักที่ว่าโครงการลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกันไม่ได้มีผลทำให้ผู้บริโภคมีความต้องการท่องเที่ยวเพิ่มขึ้นและอาจแสดงให้เห็นว่าการรับรู้ของผู้บริโภคเกี่ยวกับโครงการเราเที่ยวด้วยกันก็ไม่ได้ลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการได้อย่างมีนัยสำคัญ

ผลการศึกษากลุ่มนอก Google form พบว่า การทดสอบหลังมาตรการคลายล็อกดาวน์มีผลกับการตัดสินใจท่องเที่ยวภายใต้โครงการเราเที่ยวด้วยกัน จากการทดสอบโดยใช้ค่าทดสอบการแปรปรวนทางเดียว (One Way Analysis of Variance : One Way ANOVA) และการทดสอบสมมติฐานใช้ระดับความเชื่อมั่น ร้อยละ 95 หรือ .05 ดังนั้นพบว่า P มีค่าเท่ากับ .002 และระดับความเชื่อมั่นมีค่ามากกว่า .05 จึงทำให้ปฏิเสธสมมติฐานหลักว่าการรับรู้โครงการเราเที่ยวด้วยกันไม่ได้ทำให้ผู้บริโภคมีความต้องการที่อยู่มากขึ้น และถ้ามองถึงการลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการจากการรู้เกี่ยวกับโครงการเราเที่ยวด้วยกัน พบว่า ค่า P มีค่าเท่ากับ 0.00 ซึ่งน้อยกว่า ระดับความเชื่อมั่นที่ 0.05 ทำให้ปฏิเสธสมมติฐานหลักที่ว่าโครงการลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกันไม่ได้มีผลทำให้ผู้บริโภคมีความต้องการท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น จากการที่การรับรู้ของโครงการเราเที่ยวด้วยกันทำให้ผู้บริโภคไม่ตัดสินใจเดินทางในช่วงการแพร่ระบาดของโคโรนาไวรัส 2019 จึงไม่ทำให้ตัดสินใจลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการ ทำให้ความต้องการท่องเที่ยวไม่มีผลต่อโครงการอย่างมีนัยสำคัญ

## 7. อภิปรายผล

จากการศึกษาแรงจูงใจในการตัดสินใจเข้าร่วมลงทะเบียนโครงการเราเที่ยวด้วยกัน พบว่ากลุ่มสำรวจผ่าน Google form ปัจจัยแรกๆที่เลือกลงทะเบียน คือ สถานที่ท่องเที่ยวในประเทศมีความน่าสนใจ รองลงมาโดยปกติเป็นคนท่องเที่ยวในประเทศอยู่แล้ว ซึ่งหมายถึงการมีโครงการเราเที่ยวด้วยกันไม่ได้เป็นปัจจัยหลักในการเลือกเดินทางท่องเที่ยวในประเทศ และพบว่ากลุ่มสำรวจนอก Google form ปัจจัยแรกๆที่เลือกลงทะเบียน คือ โดยปกติเป็นคนท่องเที่ยวในประเทศอยู่แล้ว รองลงมา ได้รับเงินอุดหนุนการท่องเที่ยวจากโครงการเราเที่ยวด้วยกัน ซึ่งหมายถึงการมีโครงการเราเที่ยวด้วยกันไม่ได้เป็นปัจจัยหลักในการเลือกเดินทางแต่มีส่วนใช้ในการตัดสินใจของพฤติกรรมผู้บริโภคในการลงทะเบียน เราอาจจะสรุปได้ว่าโครงการเราเที่ยวด้วยกันเป็นการเพิ่มอุปสงค์ในการท่องเที่ยว สอดคล้องกับ (เลิศพร ภาระสกุล, 2555) อธิบายเป็นการแสดงอุปสงค์ที่แท้จริง (Effective Demand) ได้แก่ผู้คนที่มีการเดินทางท่องเที่ยวจริงๆ และอุปสงค์ที่ถูกขยับเอาไว้ (Suppressed Demand) ได้แก่คนส่วนหนึ่งหรือจำนวนหนึ่งที่ยังไม่มีการเดินทางมาด้วยเหตุผลอันใดอย่างหนึ่ง

จากการศึกษาแรงจูงใจในการตัดสินใจไม่เข้าร่วมลงทะเบียนโครงการเราเที่ยวด้วยกัน พบว่ากลุ่มสำรวจผ่าน Google form ปัจจัยแรกๆที่เลือกไม่ลงทะเบียน คือ ความยุ่งยากในการลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน รองลงมา เงินอุดหนุนจากโครงการเราเที่ยวด้วยกันขาดแรงจูงใจต่อการเข้าร่วม ซึ่งหมายถึง วิธีการลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกันอาจเป็นอุปสรรคต่อการตัดสินใจท่องเที่ยว และ พบว่ากลุ่มสำรวจนอก Google form ปัจจัยแรกๆที่เลือกไม่ลงทะเบียน คือ ความยุ่งยากในการลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยว

ด้วยกัน รองลงมา สถานที่ท่องเที่ยวที่ท่านสนใจไม่อยู่ในรายการเข้าร่วม โครงการ อาจสรุปผลการศึกษา 2 วิธีการสำรวจมีความเห็นตรงกันปัญหาหลักในการไม่เข้าร่วมคือวิธีการลงทะเบียนมีความยุ่งยาก สอดคล้องกับทฤษฎีหลักการตลาด (วิทวัส รุ่งเรืองผล, 2558) ที่กล่าว เกี่ยวกับช่องทางการจัดจำหน่ายว่ายังไม่ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้อย่างสูงสุด

ผลการศึกษากลุ่ม Google form พบว่า เป็นการทดสอบหลังมาตรการคลายล็อกดาวน์มีผลต่อการตัดสินใจท่องเที่ยวภายใต้โครงการเราเที่ยวด้วยกัน จากการทดสอบโดยใช้ค่าทดสอบการแปรปรวนทางเดียว (One Way Analysis of Variance : One Way ANOVA) พบว่า ค่า P มีค่าเท่ากับ 0.00 ซึ่งน้อยกว่า ระดับความเชื่อมั่นที่ 0.05 ทำให้ปฏิเสธสมมติฐานหลักที่ว่าการลงทะเบียนเข้าร่วม โครงการเราเที่ยวด้วยกัน ไม่ได้มีผลทำให้ผู้บริโภคมีความต้องการท่องเที่ยวเพิ่มขึ้นและอาจแสดงให้เห็นว่าการรับรู้ของผู้บริโภคเกี่ยวกับโครงการเราเที่ยวด้วยกันก็ไม่ทำให้ลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการได้อย่างมีนัยสำคัญ

ผลการศึกษากลุ่มนอก Google form พบว่า เป็นการทดสอบหลังมาตรการคลายล็อกดาวน์มีผลกับการตัดสินใจท่องเที่ยวภายใต้โครงการเราเที่ยวด้วยกัน จากการทดสอบโดยใช้ค่าทดสอบการแปรปรวนทางเดียว (One Way Analysis of Variance : One Way ANOVA) พบว่า ค่า P มีค่าเท่ากับ 0.00 ซึ่งน้อยกว่า ระดับความเชื่อมั่นที่ 0.05 ทำให้ปฏิเสธสมมติฐานหลักที่ว่าการลงทะเบียนเข้าร่วม โครงการเราเที่ยวด้วยกัน ไม่ได้มีผลทำให้ผู้บริโภคมีความต้องการท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น จากการที่การรับรู้ของโครงการเราเที่ยวด้วยกันทำให้ผู้บริโภคไม่ตัดสินใจเดินทางในช่วงการแพร่ระบาดของโคโรนาไวรัส 2019 จึงไม่ทำให้ตัดสินใจลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการ ทำให้ความต้องการท่องเที่ยวไม่มีผลต่อโครงการอย่างมีนัยสำคัญ

ผลการทดสอบสมมติฐาน สรุปได้ว่า ปัจจัยทางประชากรศาสตร์ ปัจจัยแรงจูงใจในการเลือกลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการ ปัจจัยพฤติกรรมการท่องเที่ยว มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน แต่การตัดสินใจเข้าร่วมโครงการไม่มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจในการเข้าร่วมโครงการ

## 8. ข้อเสนอแนะ

### 8.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

**ประเด็นข้อเสนอที่ 1** รัฐบาลควรมีการโฆษณาประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวภายใต้โครงการเราเที่ยวด้วยกันมากกว่านี้ จากการสำรวจพบว่า มีคนประมาณร้อยละ 30 ไม่ทราบเกี่ยวกับโครงการเราเที่ยวด้วยกัน

**ประเด็นข้อเสนอที่ 2** ปัญหาหลักของผู้ตอบแบบสำรวจทั้ง 2 วิธี คือความยุ่งยากในการลงทะเบียน ทำให้ตัดสินใจไม่ลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเราเที่ยวด้วยกัน ผู้วิจัยมองว่าการที่ต้องไปลงทะเบียนในเว็บไซต์เราเที่ยวด้วยกัน และการใช้จ่ายหรือการเช็คอินผ่านแอปเป้าดัง อาจสร้างความยุ่งยากในการใช้งาน

**ประเด็นข้อเสนอที่ 3** เสนอให้ภาครัฐสร้างแรงจูงใจให้โรงแรมหรือรีสอร์ทอื่นๆ ที่ไม่ได้เข้าร่วม ให้มีการเข้าร่วมมากขึ้น เพื่อสร้างตัวเลือกให้กับผู้บริโภคในการเข้าร่วมลงทะเบียน

**ประเด็นข้อเสนอที่ 4** เสนอให้ผู้บริโภคสามารถเปลี่ยนแปลงวันที่เข้าพักจากวันที่จองไว้แต่เดิมได้ ภายใต้สถานการณ์ความไม่แน่นอนประชาชนมีกังวลจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ผู้วิจัยมองว่าควรมีการแก้ไขกฎระเบียบข้อนี้ เพื่อสร้างความยืดหยุ่นในการเดินทางมากขึ้น จะทำให้ผู้บริโภคกล้าตัดสินใจเดินทางมากขึ้น

## 8.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการทำวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ผลที่ได้จากการทำวิจัยจะเป็นภาพรวมความคิดเห็นของผู้บริโภคผ่านกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งคณะผู้วิจัยคิดว่าควรมีการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพราะจะทำให้ได้ผลการศึกษาที่ลึกซึ้งกว่า เช่น การสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) เพื่อศึกษาความต้องการของผู้บริโภคที่อาจไม่ได้เปิดเผยผ่านการทำแบบสำรวจ

2. ในการทำวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) คณะผู้วิจัยมีความเห็นว่าควรมีการศึกษาผลกระทบทางเศรษฐกิจต่อภาคการท่องเที่ยวในช่วงการแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา 2019 และการมีนโยบายโครงการเราเที่ยวด้วยกัน จะช่วยภาคการท่องเที่ยวในระบบเศรษฐกิจอย่างไร

3. คณะผู้วิจัยมีความเห็นว่า ควรมีการศึกษาพฤติกรรมกรรมการท่องเที่ยวภายในประเทศของประชาชนชาวไทยมีความเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรหลังจากเกิดวิกฤตการแพร่ระบาดไวรัสโคโรนา 2019

## 9. กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยในครั้งนี้สำเร็จได้ด้วยดี ด้วยความกรุณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ ประกอบด้วย รองศาสตราจารย์ วิไลวรรณ ทองประยูร คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยรามคำแหง รองศาสตราจารย์ อุไรวรรณ เข้มนิยม คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยรามคำแหง คุณฉวีวรรณ เกิดสุข และคุณเกศรินทร์ ไชยรังษี ซึ่งทุกท่านได้กรุณาเสียสละเวลาอันมีค่า ในการให้คำปรึกษาและคำแนะนำ ช่วยเหลือ ให้การชี้แนะ และสนับสนุนการวิจัยให้สำเร็จได้ด้วยดีในครั้งนี้ ผู้วิจัยซาบซึ้งในความกรุณาของทุกท่าน ขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

## 10. เอกสารอ้างอิง

กชกร เป่าสุวรรณ และคณะ. (2550). รายงานการวิจัยเรื่อง ความคาดหวังและความพึงพอใจต่อการมา ศึกษาต่อที่ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ศูนย์พิษณุโลก. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2563). ข้อมูลเกี่ยวกับ โครงการเราเที่ยวด้วยกัน. เข้าถึงได้จาก <https://www.เราเที่ยวด้วยกัน.com>

บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา. (2557). พฤติกรรมนักท่องเที่ยว = *Tourist Behavior*. นนทบุรี: เฟิร์นข้าหลวง พรินต์ติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง ศูนย์หนังสือมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

วิทวัส รุ่งเรืองผล. (2552). ตำราหลักการตลาด = *Principle of marketing*. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ศูนย์บริหารสถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด-19 กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข. (2563). รายงานสถานการณ์ โควิด-19. เข้าถึงได้จาก <https://covid19.ddc.moph.go.th/>

ศิริพันธ์ ดาวรทวิงษ์. (2553). ประชากรศาสตร์ = *Demography*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2560). รายงานการสำรวจพฤติกรรมกรรมการเดินทางท่องเที่ยวของชาวไทย พ.ศ. 2560. กรุงเทพฯ.

สุเทพ พันประสิทธิ์. (2552). เศรษฐศาสตร์พื้นฐานเพื่อการท่องเที่ยว. กรุงเทพฯ: คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

**ปัจจัยทางด้านการปลอดภัยที่มีอิทธิพลต่อความไม่พึงพอใจของผู้โดยสารชาวต่างชาติ  
ที่เดินทางเข้ามายังประเทศไทย ณ ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ**

**SAFETY FACTORS INFLUENCING FOREIGN PASSENGERS  
DISSATISFACTION ENTERING TO THAILAND AT  
SUARNABHUMI AIRPORT**

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ธนกร ณรงค์วานิช**  
วิทยาลัยการท่องเที่ยวและการบริการ สาขาวิชาธุรกิจการบิน  
E-mail: thanakorn.na@spu.ac.th

**ดร.มณฑิชา เครือสุวรรณ**  
วิทยาลัยการท่องเที่ยวและการบริการ  
E-mail: monticha.kr@spu.ac.th

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาปัจจัยทางด้านการปลอดภัยที่มีอิทธิพลต่อความไม่พึงพอใจในการใช้บริการของผู้โดยสารชาวต่างชาติที่เดินทางเข้ามายังประเทศไทย ณ ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิและ 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นต่อคุณภาพการให้บริการต่อท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้โดยสารชาวต่างชาติที่เคยใช้บริการโดยสารเครื่องบินและพื้นที่ของท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ โดยคณะผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 450 คน โดยใช้วิธีสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Convenient Sampling) ด้วยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Simple Random Sampling) และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามภาษาอังกฤษมีค่าสัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่นครอนบัต (Cronbach) ได้เท่ากับ 0.882 โดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สำหรับสถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ Factor Analysis, T-test, และการวิเคราะห์ความถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

ผลของการวิจัยพบว่าจากจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 450 คนพบว่าผู้โดยสารชาวต่างชาติส่วนใหญ่เป็นเพศชายที่มีอายุระหว่าง 20-30 ปี มีสถานะโสด มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี รายได้ปัจจุบันมีรายได้ 1,500-3,000 ดอลลาร์ต่อเดือน และมีภูมิลำเนาอยู่ในทวีปเอเชีย ผลการวิเคราะห์ปัจจัยทางด้านการปลอดภัยที่มีอิทธิพลต่อความไม่พึงพอใจของผู้โดยสารชาวต่างชาติที่เดินทางเข้ามายังประเทศไทย แบ่งปัจจัยที่อาจก่อให้เกิดความไม่พึงพอใจตามระดับความคิดเห็นของผู้โดยสารชาวต่างชาติออกเป็น 4 ด้าน เรียงตามลำดับความไม่พึงพอใจจากมากไปหาน้อย ได้แก่ 1) ปัจจัยด้านการตรวจคนเข้าเมือง 2) ปัจจัยด้านการตรวจสมัการะ 3) ปัจจัยด้านเครื่องสแกนและวัตถุต้องห้ามและ 4) ปัจจัยด้านการบริหารจัดการภายในท่าอากาศยาน ตามลำดับ ผลการวิเคราะห์ปัจจัยด้านความไม่พึงพอใจเป็นปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่ออิทธิพลในการเดินทางมายังประเทศของผู้โดยสารชาวต่างชาติ พบว่า

ผู้โดยสารชาวต่างชาติไม่พึงพอใจต่อด้านความปลอดภัยจึงเป็นสาเหตุที่จะส่งผลต่ออิทธิพลในการเดินทางเข้ามายังประเทศไทย

**คำสำคัญ:** ความไม่พึงพอใจ ความปลอดภัย, ผู้โดยสารชาวต่างชาติ

## ABSTRACT

The objectives of the study 1) to fine out the security factors which influence on the foreign passengers' service dissatisfaction traveling to Thailand at the Suvarnabhumi Airport and 2) to find out the opinion on service quality to the Suvarnabhumi Airport. A sample was selected from the foreign passengers who have used the airport's services - plane service and the airport's area. The research team has determined a sample group of 450 people. The sample of this research was drawn from the convenient sampling by using a simple random sampling. The research instrument is the English questionnaire has a Cronbach's alpha of 0.882 The data analyze by using descriptive statistics; percentage, mean, S.D. and using statistic; Factor Analysis, T-test, and Multiple Regression Analysis Statistics.

The findings, from a sample group of 450 people, revealed that most foreign passengers are single males which their age is between 20-30 years old, holding a bachelor's degree, earning current income is 1,500-3,000 dollars per month, and live in Asia. The analysis of the security factors which influence on the foreign passengers' service dissatisfaction traveling to Thailand can be divided into 4 levels of foreign passengers' dissatisfaction opinion, ranked from highest to lowest in descending order. It included 1) the immigration factor, 2) the luggage checked factor, 3) the airport scanner and prohibited goods factor, and 4) the airport management factor, respectively. The result of dissatisfaction factor analysis, is the factor affecting the influence on traveling to Thailand of foreign passengers, found that the foreign passengers were not satisfied on the security, so that caused the influence on traveling to Thailand.

**Keywords:** Dissatisfaction, Security, Foreign Passengers

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

อุตสาหกรรมการบิน (Aviation Industry) ถือว่าเป็นอุตสาหกรรมที่ใหญ่ที่สุดในโลกและมีการควบคุมอย่างเคร่งครัดที่สุด ธุรกิจการบินถือว่าเป็นองค์ประกอบหนึ่งในอุตสาหกรรมการบิน โดยประกอบด้วยธุรกิจบริการขนส่งทางอากาศด้วยเครื่องบิน ทั้งผู้โดยสาร สินค้าและไปรษณีย์ภัณฑ์ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการในรูปแบบของการให้บริการ ซึ่งได้รับความนิยมจากผู้ใช้บริการเป็นจำนวนมาก จากสถิติการขนส่งผู้โดยสารโดยภาพรวมของประเทศไทยในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา (พ.ศ. 2552 – 2561) พบว่ามีจำนวนผู้โดยสารเพิ่มขึ้นประมาณ 2.8 เท่า จากปี พ.ศ. 2552 ที่มีจำนวนผู้โดยสาร 58 ล้านคน เพิ่มขึ้นเป็นจำนวน 162 ล้านคน ในปี พ.ศ. 2561 โดยอัตราการเติบโตเฉลี่ย (Compound Annual Growth Rate – CAGR) ของผู้โดยสารทั้งหมดคิดเป็นร้อยละ 10.8 ต่อปี แบ่งเป็นการเติบโตของผู้โดยสารระหว่างประเทศเฉลี่ยร้อยละ 10 ต่อปี และอัตราการเติบโตของผู้โดยสารภายในประเทศเฉลี่ยร้อยละ 11.6 ต่อปี เมื่อพิจารณาสัดส่วนจำนวนผู้โดยสารภายในประเทศและระหว่าง



ประเทศพบว่ามีส่วนใกล้เคียงกันมากขึ้น ส่วนการเพิ่มขึ้นของเที่ยวบินมีความสอดคล้องกับการเติบโตของจำนวนผู้โดยสาร โดยมีจำนวนเที่ยวบินเพิ่มขึ้นประมาณ 2.6 เท่า จากเดิมในปี พ.ศ. 2552 ที่มีจำนวน 422,438 เที่ยวบิน เพิ่มขึ้นเป็น 1,097,663 เที่ยวบิน คิดเป็นอัตราการเติบโตของเที่ยวบินทั้งหมดเฉลี่ยต่อปีร้อยละ 10 เป็นการเติบโตของเที่ยวบินระหว่างประเทศร้อยละ 9.3 ต่อปี และเที่ยวบินภายในประเทศร้อยละ 10.7 ต่อปี และเมื่อพิจารณาสถิติการขนส่งสินค้าทางอากาศของประเทศไทยในระหว่าง 10 ปีที่ผ่านมา (พ.ศ. 2552 – 2561) พบว่าการเติบโตไม่มากนัก ส่วนใหญ่เป็นการขนส่งสินค้าระหว่างประเทศ ณ ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ ซึ่งมีอัตราการเติบโตของการขนส่งสินค้าเฉลี่ยต่อปีร้อยละ 3.8 เป็นการขนส่งสินค้าระหว่างประเทศคิดเป็นการเติบโตร้อยละ 4.2 ต่อปี ในขณะที่การขนส่งสินค้าภายในประเทศลดลงร้อยละ 0.9 ต่อปี (สำนักงานการบินพลเรือนแห่งประเทศไทย, 2561)

ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ เปิดให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง มีทั้งเที่ยวบินภายในประเทศและเที่ยวบินระหว่างประเทศ โดยรับรองนักท่องเที่ยวจากทั่วทุกมุมโลก ในแต่ละวันจึงมีจำนวนผู้โดยสารทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ ที่มาใช้บริการท่าอากาศยานสุวรรณภูมิเป็นจำนวนมาก ทำให้บริษัท ท่าอากาศยานไทย จำกัด (มหาชน) (Airport of Thailand – AOT) มีความจำเป็นในการเตรียมนโยบายรักษาความปลอดภัยที่รองรับการก่อการร้ายที่เป็นภัยคุกคามระดับประเทศ ซึ่งการศึกษาข้อมูลดังกล่าวจะนำไปสู่การวางแผนรองรับการก่อการร้ายในเขตอากาศยาน และยังสามารถหาข้อบกพร่อง จุดขัดแย้งของมาตรการระบบรักษาความปลอดภัยภายในท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ เพื่อนำไปสู่การพัฒนามาตรการระบบรักษาความปลอดภัยภายในท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ (กัญญาภรณ์ ทองดี และคณะ, 2559)

ความพึงพอใจเป็นปัจจัยที่สำคัญที่จะทำให้ผู้โดยสารตัดสินใจในการใช้บริการหรือการเดินทางท่องเที่ยว โดย Philip Kotler ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจของลูกค้า เป็นความรู้สึกพอใจหรือผิดหวังของลูกค้าที่มีผลมาจากการเปรียบเทียบระหว่างผลประโยชน์จากคุณสมบัติทางผลิตภัณฑ์ หรือการทำงานของผลิตภัณฑ์กับความคาดหวังของลูกค้า ซึ่งหากพิจารณาถึงความพึงพอใจหลังการใช้บริการของผู้โดยสารแล้วว่า เกิดความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจต่อบริการนั้น ๆ โดยผลจากการใช้บริการตรงกับความคาดหวังของผู้โดยสารก็จะทำให้เกิดความพึงพอใจต่อการบริการ และถ้าผลจากการใช้บริการเกินความคาดหวังที่ผู้โดยสารตั้งไว้ จะทำให้ผู้โดยสารนั้นเกิดความพึงพอใจและอาจจะกลับมาใช้บริการอีก แต่ถ้าหากผู้โดยสารได้รับบริการที่ไม่ตรงกับการคาดหวังของผู้โดยสารจะทำให้เกิดความไม่พึงพอใจในการใช้บริการ (ชญานิศา วงษ์พันธ์ุ, 2560)

ด้วยเหตุผลนี้ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญของปัญหาในงานวิจัยที่เกี่ยวกับความไม่พึงพอใจต่อความปลอดภัยของผู้โดยสารที่เดินทางมายังประเทศไทย ณ ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ ทั้งนี้ผลที่คาดว่าจะได้รับจะทำให้สายการบินนำข้อมูลทางด้านความปลอดภัยและผลศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลไปใช้ปรับปรุงปัญหาในด้านลบให้ตรงจุด เพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้โดยสารและทำให้ผู้โดยสารเกิดความพึงพอใจต่อการใช้บริการได้มากที่สุด

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาปัจจัยทางด้านความปลอดภัยที่มีอิทธิพลต่อความไม่พึงพอใจในการใช้บริการของผู้โดยสารชาวต่างชาติที่เดินทางเข้ามาในประเทศไทย ณ ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ

2.2 เพื่อศึกษาความคิดเห็นต่อคุณภาพการให้บริการต่อท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ

### 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

##### 3.1.1 ความหมายของอุตสาหกรรมการบิน

อุตสาหกรรมการบิน (Aviation Industry) เป็นอุตสาหกรรมที่ใหญ่ที่สุดในโลกและมีการควบคุมอย่างเคร่งครัดที่สุด ซึ่งมีธุรกิจการบินเป็นองค์ประกอบหนึ่งในอุตสาหกรรมการบิน โดยธุรกิจการบินจะประกอบด้วยธุรกิจบริการขนส่งทางอากาศด้วยเครื่องบินทั้งผู้โดยสาร สินค้า และไปรษณีย์ภัณฑ์ โดยใช้บริการของท่าอากาศยานและบริการเครื่องช่วยในการเดินอากาศมาผลิตเป็นบริการขนส่งทางอากาศ

บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา (2557) กล่าวว่า อุตสาหกรรมการบินหรือการขนส่งทางอากาศเป็นการขนส่งประเภทหนึ่งที่ขนส่งผู้โดยสาร สินค้า และไปรษณีย์ภัณฑ์ทางอากาศด้วยเครื่องบิน ซึ่งมีความเร็วสูงและสามารถเดินทางไปถึงจุดหมายต่าง ๆ ได้ในระยะเวลาอันสั้น เป็นการคมนาคมที่เชื่อมโยงและครอบคลุมทุกประเทศในโลกไว้ด้วยกันไม่ว่าประเทศเหล่านั้นจะมีระยะทางไกลกันเพียงใดก็ตาม ทั้งยังส่งผลให้เกิดความเข้าใจอันดีและสามารถติดต่อกันทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองระหว่างประเทศ

##### องค์ประกอบของอุตสาหกรรมการบิน ประกอบด้วย

- ธุรกิจการบิน (Airline Business)
- ธุรกิจอากาศยาน (Aircraft Business)
- ธุรกิจท่าอากาศยาน (Airport Business)
- ธุรกิจบริการเครื่องช่วยในการเดินอากาศ

##### 3.1.2 ทฤษฎีด้านความไม่พึงพอใจ

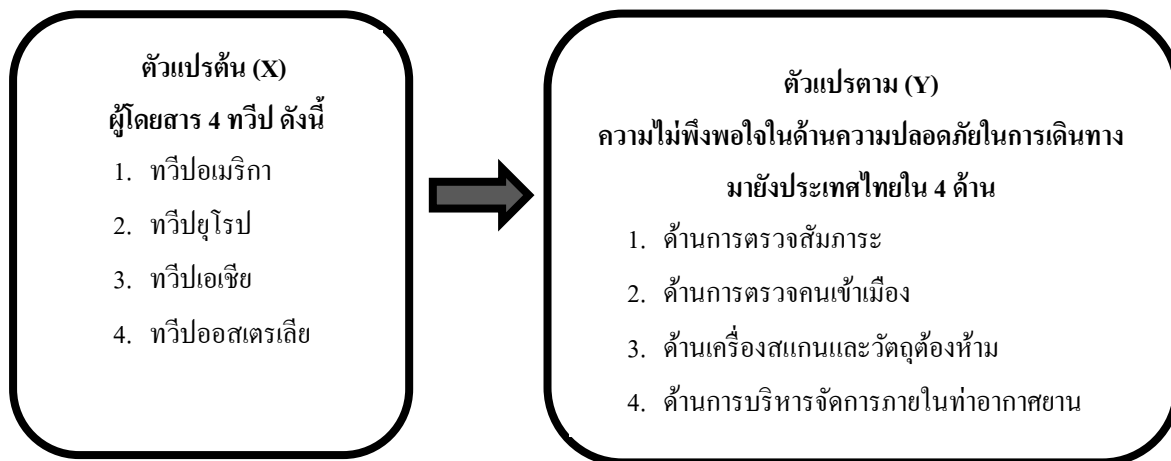
ประคัลภ์ ปิณฑพลังกร (2558) กล่าวว่า หลายองค์การพยายามที่จะทำเรื่อง Employee Engagement เพื่อที่จะรู้ว่าพนักงานในองค์กรของเรานั้นมีความรู้สึกผูกพันกับองค์กรมากน้อยเพียงใด โดยที่ลืมไปว่าก่อนที่พนักงานจะผูกพันต่อองค์กรนั้น ด้านแรกที่จะต้องผ่านให้ได้ก็คือพนักงานจะต้องมีความพึงพอใจต่อองค์กรก่อน เมื่อพอใจแล้วก็จะมีความตั้งใจในการทำงาน อยากทำงาน และอยากพัฒนาตนเอง จากนั้นจึงค่อยพัฒนาสู่เรื่องของความผูกพันต่อองค์กร แต่เพียงเรื่องของความพึงพอใจของพนักงานก็เป็นเรื่องยากที่จะทำให้เกิดขึ้นได้ เพราะพนักงานเองก็มีความต้องการที่หลากหลายแต่ละคนต้องการแตกต่างกันออกไปสิ่งที่องค์กรจะต้องทำก็คือศึกษาหาความต้องการขั้นพื้นฐานที่มีร่วมกันให้เจอก่อนแล้วค่อยสร้างสิ่งเหล่านั้นขึ้นมาเพื่อทำให้พนักงานส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในการทำงาน

ในส่วนของการบอกลูกค้าให้ไปใช้บริการที่อื่นเรื่องนี้เป็นเรื่องที่รุนแรงมาก กล่าวคือ พนักงานที่ไม่พึงพอใจมาก ๆ และถ้ามีโอกาสที่ได้พบปะลูกค้าของบริษัทด้วยแล้ว ก็มักจะไปบอกลูกค้าของบริษัทให้เปลี่ยนแปลงไปใช้สินค้าและบริการของที่อื่น โดยให้เหตุผลที่ไม่ดีต่าง ๆ นานา

กล่าวโดยสรุป ความไม่พึงพอใจเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่สามารถทำให้เกิดความไม่ชอบ ไม่สมปรารถนาซึ่งขึ้นอยู่กับความคาดหวังของบุคคลหรือผู้ใช้บริการนั้น ๆ ว่าตั้งเป้าหมายไว้มากน้อยแค่ไหน ดังนั้นคุณภาพในการบริการสินค้า ราคา บัณฑิตภายนอก และบัณฑิตส่วนบุคคล จึงมีอิทธิพลต่อความไม่พึงพอใจของผู้ใช้บริการหรือคนทำงาน หากไม่ได้ดังที่คาดหวังไว้ ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ต้องการศึกษาปัจจัยทางด้านความปลอดภัยที่มีอิทธิพลต่อความไม่พึงพอใจของผู้โดยสารชาวต่างชาติที่เดินทางเข้ามายังประเทศไทย ณ ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิเพื่อให้ได้คำตอบที่เป็นประโยชน์ในการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยด้านลบของความปลอดภัยในการเดินทางมายังประเทศไทย ณ ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบปัจจัยที่อาจก่อให้เกิดความไม่พึงพอใจที่มีอิทธิพลต่อความไม่ปลอดภัยระหว่างผู้โดยสารชาวต่างชาติมีกรอบแนวคิดการวิจัยดังนี้



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวความคิดนี้อ้างอิงมาจาก สมพงษ์ อัสวริยธิปัต (2560) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยทางด้านความปลอดภัยที่มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจของผู้โดยสารที่เดินทางภายในประเทศไทย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

3.3.1 ผู้โดยสารชาวต่างชาติเพศชายและเพศหญิงจะมีระดับความไม่พึงพอใจทางด้านความปลอดภัยในการเดินทางเข้ามายังประเทศไทย ณ ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิที่ไม่แตกต่างกัน

3.3.2 ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความไม่พึงพอใจในด้านความปลอดภัย ประกอบด้วย ด้านการตรวจสอบสัมภาระ ด้านการตรวจคนเข้าเมือง ด้านเครื่องสแกนและวัตถุต้องห้าม และด้านการบริหารจัดการภายในท่าอากาศยาน เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่ออิทธิพลในการเดินทางเข้ามายังประเทศไทยของผู้โดยสารชาวต่างชาติ ณ ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากร (Population) ที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้โดยสารชาวต่างชาติที่ใช้บริการหรือเคยใช้บริการโดยสารเครื่องบิน เพื่อเดินทางมายังประเทศไทย ณ ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ

การเลือกกลุ่มตัวอย่างผู้วิจัยได้ใช้กลุ่มตัวอย่างตามตารางกำหนดขนาดตัวอย่างของ Taro Yamane ที่ความเชื่อมั่น 0.05 และความคลาดเคลื่อนไม่เกินร้อยละ 5 (อ้างอิงในพรธณี ลิกิจวัฒน์นะ, 2554 : 75-77) โดยการเลือกตัวอย่างแบบง่าย (Convenient Sampling) โดยอาศัยการสุ่มแบบบังเอิญ (Simple Random Sampling) โดยผู้วิจัยจะทำการเก็บข้อมูลตั้งแต่เดือนมกราคม – เมษายน พ.ศ. 2563 ในช่วงเวลา 18.00 น. – 22.00 น. ในวันจันทร์ – ศุกร์ และเวลา 10.00 น. – 18.00 น. ในวันเสาร์ และวันอาทิตย์

## 4.2 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการสำรวจ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ที่มีลักษณะเป็นแบบสอบถามปลายปิด และแบบปลายเปิด ประกอบด้วยข้อมูลส่วนบุคคลของผู้โดยสารชาวต่างชาติ ข้อมูลทางด้านพฤติกรรมการท่องเที่ยว และข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยด้านความไม่พึงพอใจของผู้โดยสารชาวต่างชาติ

## 4.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการเก็บข้อมูลปฐมภูมิ ได้มาจากการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม โดยทำการสุ่มแบบบังเอิญจากผู้โดยสารชาวต่างชาติที่มาจากทวีปอเมริกา 173 คน คิดเป็นร้อยละ 38.4 ยุโรป 64 คน คิดเป็นร้อยละ 14.2 เอเชีย 214 คน คิดเป็นร้อยละ 47.6 และออสเตรเลีย 67 คน คิดเป็นร้อยละ 14.9 ที่เดินทางเข้ามาท่องเที่ยวในประเทศไทย ณ ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ

## 5. ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่ก่อให้เกิดความไม่พึงพอใจในด้านความปลอดภัยของการเดินทางมายังประเทศไทยของผู้โดยสารชาวต่างชาติ ทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ ปัจจัยด้านการตรวจสอบการเข้าเมือง ปัจจัยด้านการตรวจคนเข้าเมือง ปัจจัยด้านเครื่องสแกนและวัตถุต้องห้าม และปัจจัยด้านการบริหารจัดการภายในท่าอากาศยาน

**ตารางที่ 1** แสดงค่าเฉลี่ยรวมระดับความไม่พึงพอใจของผู้โดยสารชาวต่างชาติที่มีต่อความปลอดภัยในการเดินทางมายังประเทศไทย

ลำดับที่	ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความไม่พึงพอใจในด้านความปลอดภัย	$\bar{X}$	การแปลผล
1.	ด้านการตรวจสอบการเข้าเมือง	2.60	ปานกลาง
2.	ด้านการตรวจคนเข้าเมือง	2.91	ปานกลาง
3.	ด้านเครื่องสแกนและวัตถุต้องห้าม	2.58	ปานกลาง
4.	ด้านการบริหารจัดการภายในสนามบิน	2.42	น้อย
<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>		<b>2.65</b>	<b>ปานกลาง</b>

จากตารางที่ 1 พบว่า หลังจากที่ได้สัมผัสกับบรรยากาศของการใช้บริการภายในท่าอากาศยานสุวรรณภูมิในการเดินทางมายังประเทศไทย แล้วสิ่งที่ทำให้ผู้โดยสารเกิดความไม่พึงพอใจมากที่สุด คือ ด้านการตรวจคนเข้าเมือง ( $\bar{X} = 2.91$ ) รองลงมาคือ ด้านการตรวจสอบการเข้าเมือง ( $\bar{X} = 2.60$ ) ด้านเครื่องสแกนและวัตถุต้องห้าม ( $\bar{X} = 2.58$ ) และด้านการบริหารจัดการภายในท่าอากาศยาน ( $\bar{X} = 2.42$ ) ตามลำดับ

## 6. อภิปรายผล

จากการศึกษา ปัจจัยทางด้านความปลอดภัยที่มีอิทธิพลต่อความไม่พึงพอใจของผู้โดยสารชาวต่างชาติที่เดินทางเข้ามาในประเทศไทย ณ ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ อภิปรายดังนี้

ปัจจัยด้านที่ก่อให้เกิดความไม่พึงพอใจของผู้โดยสารชาวต่างชาติ หากพิจารณาหลายด้าน พบว่า หลังจากที่ได้สัมผัสกับบรรยากาศของการเดินทางเข้ามาในประเทศไทย ณ ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ สิ่งที่ก่อให้เกิดความรู้สึกไม่พึงพอใจแก่ผู้โดยสารมากที่สุด ได้แก่ ปัจจัยด้านการตรวจคนเข้าเมือง ปัจจัยด้านการตรวจสอบการเข้าเมือง ปัจจัยด้านเครื่องสแกนและวัตถุต้องห้าม และปัจจัยด้านการบริหารจัดการภายในท่าอากาศยาน

ตามลำดับ โดยทำการสุ่มแบบบังเอิญจากผู้โดยสารชาวต่างชาติที่มาจากทวีปอเมริกา 173 คน คิดเป็นร้อยละ 38.4 ยุโรป 64 คน คิดเป็นร้อยละ 14.2 เอเชีย 214 คน คิดเป็นร้อยละ 47.6 และออสเตรเลีย 67 คน คิดเป็นร้อยละ 14.9 เมื่อพิจารณาในข้อย่อยของด้านต่าง ๆ พบว่า ผู้โดยสารชาวต่างชาติหลังจากที่มาสัมผัสบรรยากาศแล้วเกิดความรู้สึกไม่พึงพอใจในปัจจัยด้านการตรวจคนเข้าเมือง คือ มีจำนวนเจ้าหน้าที่ตรวจคนเข้าเมืองมีไม่เพียงพอมากที่สุด รองลงมา ปัจจัยด้านการตรวจสัมภาระ คือ ไม่มีป้ายหรือสัญลักษณ์ที่แสดงขั้นตอน ณ จุดตรวจที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย ปัจจัยด้านเครื่องสแกนและวัตถุต้องห้าม คือ ขั้นตอนการตรวจสอบสินค้าต้องห้ามนั้นไม่มีความสะดวก รวดเร็วและปลอดภัย และปัจจัยด้านการบริหารจัดการภายในท่าอากาศยาน คือ ท่าอากาศยานไม่มีป้ายบอกเส้นทางกรให้บริการด้านความปลอดภัยที่ชัดเจน ตามลำดับ ระดับความคิดเห็นต่อคุณภาพการให้บริการท่าอากาศยานสุวรรณภูมิของผู้โดยสารชาวต่างชาติ มีความไม่พึงพอใจต่อปัจจัยทางด้านความปลอดภัยโดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งอธิบายได้ว่าความปลอดภัยเป็นสิ่งแรกที่ต้องคำนึงถึง (พัชรี อุนลิตฺธิ์, 2561)

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

7.1.1 ควรมีป้ายหรือสัญลักษณ์ที่แสดงขั้นตอน ณ จุดตรวจที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย เพื่อเป็นการอำนวยความสะดวก

7.1.2 ควรมีจำนวนเจ้าหน้าที่ตรวจคนเข้าเมืองให้เพียงพอต่อจำนวนผู้โดยสาร เพื่อลดการแออัดของผู้โดยสาร ณ จุดตรวจคนเข้าเมือง

7.1.3 การตรวจสอบสินค้าต้องห้ามนั้นควรมีความสะดวก รวดเร็ว และปลอดภัย เพื่อเป็นการลดการแออัด ณ จุดตรวจค้นท่าอากาศยาน

7.1.4 ท่าอากาศยานควรมีป้ายบอกเส้นทางกรให้บริการด้านความปลอดภัยที่ชัดเจน

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

7.2.1 ให้ทำการศึกษาในลักษณะเดียวกันนี้ โดยการลงไปเก็บข้อมูลในพื้นที่จริงกับท่าอากาศยานอื่นๆ และช่วงมีเวลาที่ยาวนาน เพื่อเปรียบเทียบผลที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้จะทำให้เกิดการต่อยอดองค์ความรู้เรื่องปัจจัยทางด้านความปลอดภัยที่มีอิทธิพลต่อความไม่พึงพอใจของผู้โดยสารชาวต่างชาติที่เดินทางเข้ามายังประเทศไทย ณ ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิที่กว้างขวางขึ้นต่อไป

7.2.2 ควรมีการศึกษาตัวแปรอื่นที่อาจมีความเกี่ยวข้องกับตัวแปรที่ทำการศึกษานี้เพื่อนำผลที่ได้มาปรับปรุงและพัฒนาการบริการด้านความปลอดภัยให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

## 8. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณอาจารย์ชญาธิศา วงศ์พันธ์ สำนักงานการบินพลเรือนแห่งประเทศไทยตลอดจนผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิทั้งจากภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย ในการตรวจหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย และได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขงานวิจัยจนมีความสมบูรณ์มากที่สุด

## 9. เอกสารอ้างอิง

- กันตญาณ ทอดดี และปัญญาจันทร์ ไชยรักษ์. (2559). *มาตรการระบบรักษาความปลอดภัยของท่าอากาศยานภูเก็ตกับการรับมือการก่อการร้ายในเขตอากาศยาน*. รายงานวิชาสหกิจศึกษา คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- ชญานิศา วงษ์พันธุ์. (2560). *การศึกษาปัจจัยที่ก่อให้เกิดความไม่พึงพอใจที่มีอิทธิพลต่อการไม่กลับมาเยือนซ้ำกรุงเทพมหานครของนักท่องเที่ยวชาวยุโรปและเอเชีย*. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการการท่องเที่ยว คณะการท่องเที่ยวและโรงแรม มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา. (2557). *อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว*. พิมพ์ครั้งที่ 2. นนทบุรี: เพรินซ์ฮาลอว พรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิง.
- ประคัลภ์ ปันทพลังกร. (2558). *การว่าจ้างและรักษาบุคลากร*. งานแปลบทความ Harvard Business Review. สำนักพิมพ์ Expemet.
- พรรณี ลีกิจวัฒนะ. (2554). *การวิจัยทางการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- สำนักงานการบินพลเรือนแห่งประเทศไทย. (2561). *รายงานสภาวะอุตสาหกรรมการบินของประเทศไทย*. สืบค้น 19 กุมภาพันธ์ 2563, แหล่งที่มา <https://www.caat.or.th/th/archives/42379>.
- สมพงษ์ อัสวริยธิปัต และคณะ. (2560). *ปัจจัยทางด้านความปลอดภัยที่มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจของผู้โดยสารที่เดินทางภายในประเทศไทย*. สถาบันเทคโนโลยีการบิน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก.
- พัชรี อนุสิทธิ์. (2561). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของผู้โดยสารต่อการให้บริการของเจ้าหน้าที่ท่าอากาศยานดอนเมือง*. การศึกษาตามหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเกริก.

**การจัดการท่องเที่ยววิถีฮาลาลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา**  
**TOURISM MANAGEMENT OF HALAN AT PHRA NAKHON SI**  
**AYUTTHAYA IN PROVINCE**

**ธิปชารา เขมภากิน**

**มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาลัยการท่องเที่ยวและการบริการ**

**สาขาวิชาการจัดการบริการธุรกิจเรือสำราญ**

**E-mail : tapple1805@gmail.com**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการจัดการท่องเที่ยววิถีฮาลาล ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา และ 2) เพื่อศึกษาการจัดการท่องเที่ยววิถีฮาลาลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บรวบรวมข้อมูลจาก กลุ่มตัวอย่าง ผู้ที่มีส่วนสำคัญในการจัดการท่องเที่ยววิถีฮาลาล ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงตามเกณฑ์ที่กำหนด เป็นผู้ประกอบอาชีพ/ปฏิบัติหน้าที่/มีความชำนาญในด้านการท่องเที่ยว วิถีฮาลาล ไม่น้อยกว่า 3 ปี จำนวน เป็น 5 กลุ่ม รวม 25 คน ได้แก่ กลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจนำเที่ยว จำนวน 5 คน กลุ่มผู้ประกอบการสถานที่พักแรม จำนวน 5 คน กลุ่มผู้ประกอบการร้านอาหาร จำนวน 5 คน กลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจขนส่ง จำนวน 5 คน และหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่ดูแลรับผิดชอบแหล่งท่องเที่ยว จำนวน 5 คน โดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกและนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis)

ผลการวิจัยพบว่า การจัดการท่องเที่ยววิถีฮาลาลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาในด้านสถานที่พักแรม ควรมีการแบ่งแยกชั้นห้องพักหรือพื้นที่สำหรับทำกิจกรรมต่าง ๆ ภายในสถานที่พักแรม โดยมีสัญลักษณ์บอกทิศในการทำละหมาดและทิศในการประกอบศาสนกิจ จัดให้มีสถานที่ทำละหมาดอย่างเหมาะสม พร้อมทั้งไม่มีสถานเริงรมย์และสถานที่เล่นการพนันภายในที่พักแรม และไม่มีรถตกแต่งด้วยประติมากรรมคล้ายหรือเหมือนมนุษย์ภายในโรงแรมที่พัก สถานที่พักแรมต้องได้มีการจัดการด้านมาตรฐานตามหลักคำสอนของศาสนาอิสลาม ด้านอาหารจะให้บริการเฉพาะอาหารและเครื่องดื่มฮาลาลที่ผ่านกระบวนการผลิตถูกต้องตามหลักศาสนาอิสลาม รวมทั้งวิธีการจัดหาวัตถุดิบและอุปกรณ์ที่ใช้ในการปรุงอาหาร กรรมวิธีการปรุงอาหารจะต้องเป็นไปตามหลักฮาลาล นอกจากนี้ภายในร้านอาหารยังต้องไม่มีการจำหน่ายเครื่องดื่มหรือของมีนเมา และพนักงานที่ให้บริการภายในร้านต้องเป็นชาวมุสลิมที่เข้าใจในข้อปฏิบัติของชาวมุสลิมด้วยกันเป็นอย่างดี ด้านการขนส่ง ควรมีการจัดเครื่องบินและรถยนต์โดยสารให้เป็นไปตามมาตรฐานฮาลาล โดยมีการอำนวยความสะดวกตั้งแต่ต้นทางจนถึงปลายทาง รวมทั้งบริการอื่น ๆ ที่ไม่ขัดต่อหลักคำสอนของศาสนาอิสลาม และควรมีการกำหนดมาตรฐานการจัดการด้านการขนส่งให้เป็นที่ยอมรับของนักท่องเที่ยวชาวมุสลิม และด้านแหล่งท่องเที่ยว ควรมีการจัดแยกประเภทการให้บริการนักท่องเที่ยวไว้อย่างชัดเจนในแต่ละแหล่งท่องเที่ยวที่ชาวมุสลิม จะเดินทางไปและควรมีเครื่องหมายฮาลาลเพื่อให้นักท่องเที่ยวเกิดความมั่นใจในการท่องเที่ยวตามแหล่งต่างๆ

**คำสำคัญ :** การจัดการท่องเที่ยว, ฮาลาล, จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

## ABSTRACT

This research has reasons 1) to study problems and loopholes in halal justice management in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province and 2) to study halal lifestyle management in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province. Having an important part in managing halal in the provinces by using a randomly selected method in accordance with the specified procedure, being a professional / working person / with expertise in Halal tourism for at least 3 years The community consists of 5 groups, including 25 people, including a group of business entrepreneurs, a space of 5 people, a group of residential entrepreneurs, 5 people, a group of 5 restaurant entrepreneurs, a group of 5 people for transportation, and a government sector. The state that oversees the tourist attractions, totaling 5 people by applying in-depth principles and communicating information (Content analysis)

The research results were found that Halal Tourism Management in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province In terms of accommodation, rooms should be divided into floors or areas for activities within the accommodation. With symbols indicating the direction of prayer and the direction of religious practice Provide a place for proper prayer And there are no entertainment and gambling venues within the lodgings And there is no decoration with sculptures like or like humans in the hotel accommodation. Accommodation must be managed in accordance with Islamic food standards. Only halal food and beverages that have been processed in accordance with Islam. Including methods of procuring raw materials and equipment used in cooking The cooking process must be in accordance with Halal principles. In addition, in the restaurant there is no selling drinks or intoxicants. And the staff serving in the store must be Muslims who understand the Muslim practices well, in terms of transportation, planes and passenger cars should be arranged in accordance with Halal standards. With facilitation must be from the origin to the direction As well as other services that are not contrary to the doctrine of Islam. And the transportation management standard should be established to be acceptable to Muslim tourists. And the tourist attractions There should be a clearly classified classification of tourist services in each tourist destination that Muslims will travel to and should be marked with a halal mark in order to give tourists confidence in tourism in various places

**Keywords :** Tourism management, Halal, Phra Nakhon Si Ayutthaya Province

## 1. ที่มาและความสำคัญของปัญหาการวิจัย

การท่องเที่ยววิถีฮาลาลเป็นการจัดการท่องเที่ยวรูปแบบใหม่เพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวชาวมุสลิม ซึ่งประเทศที่มีการจัดการท่องเที่ยวได้อย่างเหมาะสมและเอื้อต่อนักท่องเที่ยวชาวมุสลิมมากที่สุด จากการจัดอันดับของบริษัทเครสเซนต์ เรตติ้ง (Crescent rating) ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวแบบฮาลาล (Institute of Asian Studies Chulalongkorn University, 2015, online) คือ ประเทศมาเลเซีย รองลงมาคือ ตุรกี และสหรัฐอเมริกาอันดับสามตามลำดับ ส่วนเฉพาะในกลุ่มประเทศนอกองค์กรความร่วมมืออิสลามได้ดีที่สุดคือ ประเทศสิงคโปร์ รองลงมาคือ ประเทศไทย และประเทศอังกฤษ ตามลำดับ ด้านประเทศไทยขยับขึ้นสองอันดับมาอยู่ที่อันดับที่ 16 ในการสำรวจทั้งสิ้น 130 ประเทศ และอยู่ในอันดับที่ 2 ของกลุ่มประเทศที่ไม่ใช่มุสลิม สืบเนื่องจากความพยายามอย่างต่อเนื่องของหน่วยงานด้านการท่องเที่ยวของไทย ที่พยายามเพิ่มจำนวนร้านอาหาร



ฮาลาล และส่งเสริมให้ประเทศไทยเป็นประเทศจุดหมายปลายทางที่เป็นที่รู้จักในหมู่นักท่องเที่ยวชาวมุสลิม โดยสถานที่ท่องเที่ยวที่ขอยอดนิยมนักท่องเที่ยวชาวมุสลิม คือแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต กระบี่ เชียงใหม่ กรุงเทพมหานคร และพระนครศรีอยุธยา

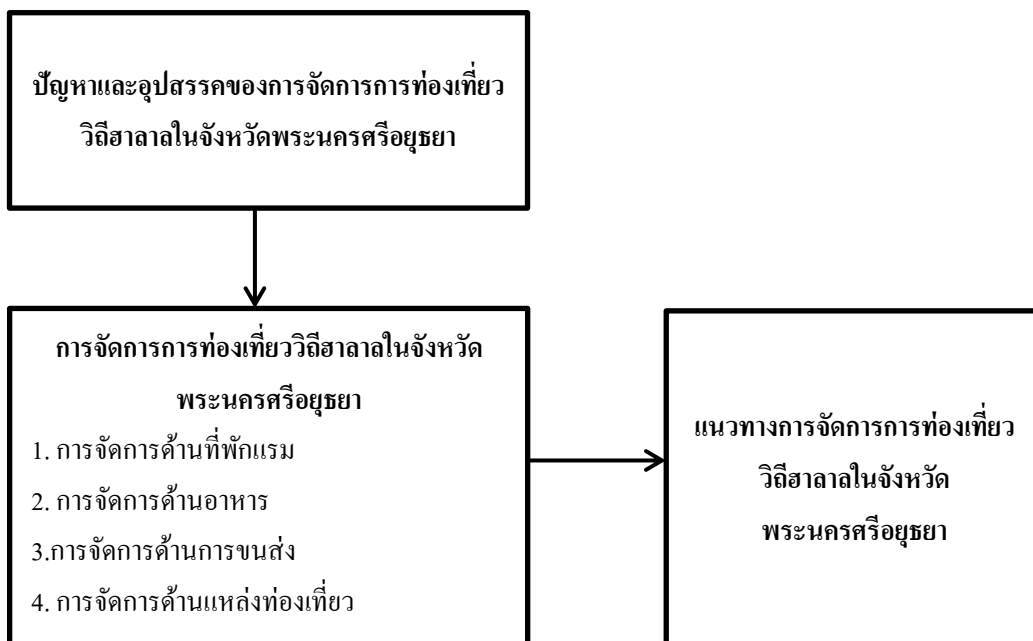
สำหรับการท่องเที่ยววิถีฮาลาลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ปัจจุบันมีนักท่องเที่ยวชาวมุสลิมที่เดินทางมาท่องเที่ยว จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ใน 3 กลุ่มหลัก ประกอบด้วย นักท่องเที่ยวไทยมุสลิม นักท่องเที่ยวชาวมุสลิมอาเซียน และนักท่องเที่ยวมุสลิมตะวันออกกลาง โดยเหตุผลสำคัญของทั้งมุสลิมชาวไทยและชาวต่างชาติในการเลือกเดินทาง มาท่องเที่ยวจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เนื่องจากอยู่ใกล้กับกรุงเทพมหานคร ใกล้สนามบินการเดินทางสะดวกไม่ว่าจะทางรถไฟ รถโดยสารประจำทาง ด้วยชื่อเสียงของจังหวัดพระนครศรีอยุธยาและแหล่งท่องเที่ยว มีความหลากหลาย กิจกรรมที่นักท่องเที่ยวชาวมุสลิมนิยมเดินทางท่องเที่ยว ได้แก่ การช้อปปิ้ง การกินอาหาร การทำกิจกรรมทางศาสนา และวัฒนธรรม ประเพณีที่มีความหลากหลายทางเชื้อชาติและศาสนา (Nilawan & Others, 2016, p.44) ซึ่งจังหวัดพระนครศรีอยุธยายังขาดการเตรียมความพร้อมในการรองรับการขยายตัวทางการท่องเที่ยวฮาลาล อย่างไรก็ตามจังหวัดพระนครศรีอยุธยาควรมีการเตรียมความพร้อมเพื่อรองรับการขยายตัวของการท่องเที่ยววิถีฮาลาล ซึ่งนอกจากจะเป็นการเพิ่มความหลากหลายในเรื่องแหล่งท่องเที่ยวแล้วยังเป็นการสนองนโยบาย ของรัฐบาลที่จะผลักดันให้ประเทศไทยก้าวขึ้นเป็นศูนย์กลางการท่องเที่ยววิถีฮาลาล ในภูมิภาคอาเซียน

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาตามที่ได้กล่าวข้างต้นทำให้เกิดประเด็นที่น่าสนใจศึกษาการจัดการท่องเที่ยววิถีฮาลาลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ว่าจังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีการจัดการจัดการท่องเที่ยววิถีฮาลาลอย่างไร จึงทำให้สามารถอำนวยความสะดวกและดำเนินการ ตามหลักปฏิบัติของศาสนาอิสลาม จนเป็นที่ยอมรับของนักท่องเที่ยวมุสลิมทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ ซึ่งการศึกษา การจัดการท่องเที่ยววิถีฮาลาล จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จะสามารถนำผลการศึกษาที่ได้ไปปรับใช้ในการเตรียมความพร้อม เพื่อรองรับการขยายตัวของท่องเที่ยววิถีฮาลาลในจังหวัดอื่น ๆ ต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการจัดการท่องเที่ยววิถีฮาลาลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา
- 2.2 เพื่อศึกษาการจัดการท่องเที่ยววิถีฮาลาลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

### 3. กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

### 4. วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

4.1 ประชากร คือ ผู้ประกอบการธุรกิจนำเที่ยว ผู้ประกอบการสถานที่พักแรม ผู้ประกอบการร้านอาหาร ผู้ประกอบการธุรกิจขนส่ง และหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่ดูแลรับผิดชอบแหล่งท่องเที่ยว

4.2 กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์กลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย

4.2.1 เป็นผู้ประกอบอาชีพ/ปฏิบัติหน้าที่/มีความชำนาญในด้านการท่องเที่ยววิสาหกิจไม่น้อยกว่า 3 ปี

4.2.2 เป็นผู้ที่มีส่วนสำคัญในการจัดการท่องเที่ยววิสาหกิจในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงตามเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน เป็น 5 กลุ่ม รวม 25 คน ได้แก่ กลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจนำเที่ยว จำนวน 5 คน กลุ่มผู้ประกอบการสถานที่พักแรม จำนวน 5 คน กลุ่มผู้ประกอบการร้านอาหาร จำนวน 5 คน กลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจขนส่ง จำนวน 5 คน และหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่ดูแลรับผิดชอบแหล่งท่องเที่ยว จำนวน 5 คน

4.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสัมภาษณ์แบบเชิงลึก (In-depth interview) โดยมีแนวคำถามแบบไม่มีโครงสร้าง กำหนดประเด็นสำคัญโดยมีข้อคำถามเกี่ยวกับการจัดการท่องเที่ยววิสาหกิจในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา 4 ด้าน ได้แก่ การจัดการด้านสถานที่พักแรม การจัดการด้านอาหาร การจัดการด้านการขนส่ง และการจัดการด้านแหล่งท่องเที่ยว ซึ่งผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน และได้ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะเรียบร้อยแล้ว

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้ให้ข้อมูลสำคัญจำนวนตามกลุ่มได้ครบตามจำนวน ทั้งหมด 5 กลุ่ม รวม 25 คน

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์หาการจัดการท่องเที่ยววิถีสากล ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา และวิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคในการจัดการการท่องเที่ยววิถีสากลใน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ที่บันทึกไว้ในแบบสัมภาษณ์โดยใช้การวิเคราะห์ เนื้อหา (Content analysis)

## 5. สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการจัดการการท่องเที่ยววิถีสากลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา พบว่า นอกจากการจัดการท่องเที่ยววิถีสากลที่สามารถจัดการการท่องเที่ยวเพื่อตอบสนองความต้องการและอำนวยความสะดวกให้แก่นักท่องเที่ยวชาวมุสลิม ได้ถูกต้องตามบทบัญญัติของศาสนาอิสลาม และเป็นไปตามมาตรฐานสากล ยังมีข้อค้นพบว่า การจัดการท่องเที่ยววิถีสากลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ในส่วนที่นอกเหนือไปจากองค์กร หรือพื้นที่จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ยังมีปัญหาและอุปสรรคในการจัดการท่องเที่ยววิถีสากลของชาวมุสลิมที่จะต้อง เร่งแก้ไขปรับปรุง ดังนี้

1.1 ด้านสถานที่พักแรม พบว่า โรงแรมส่วนใหญ่ไม่มีครัวฮาลาล และบุคลากรส่วนใหญ่ไม่มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับศาสนาอิสลาม และขนบธรรมเนียมประเพณีของมุสลิม ถึงแม้ว่า จังหวัดอยุธยาจะมีชุมชนชาวมุสลิมอยู่เยอะก็ตามแต่ยังขาดการจัดการสถานที่พักแรมสำหรับชาวมุสลิมโดยตรง

1.2 ด้านอาหาร พบว่า ร้านอาหารฮาลาลขนาดใหญ่มีจำนวนน้อย ส่วนใหญ่เป็นร้านอาหารขนาดเล็กที่อยู่ในแหล่งชุมชนชาวมุสลิมเท่านั้น รวมถึงขาดแคลนบุคลากรในการทำอาหารฮาลาล คือ พ่อครัวและผู้ช่วย พ่อครัวที่เป็นชาวมุสลิม ทำให้มีเฉพาะบางพื้นที่ที่อยู่ใกล้แหล่งชาวมุสลิมเท่านั้นที่จะมีร้านอาหารฮาลาล โดยทั่วไปในการทำครัวฮาลาลจะมีต้นทุนสูง ทั้งในส่วนของพื้นที่ให้บริการ อุปกรณ์ครัว และอุปกรณ์การทำอาหาร ซึ่งร้านอาหารมุสลิมไม่มีตรารับรองฮาลาล เนื่องจากร้านคำนึงการให้บริการคนในพื้นที่เป็นหลักจึงไม่สามารถรองรับนักท่องเที่ยวจำนวนมากได้ และร้านอาหารส่วนใหญ่ไม่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชาวมุสลิม จึงไม่ทราบวิธีการปฏิบัติที่เหมาะสมกับนักท่องเที่ยวชาวมุสลิม

1.3 ด้านการขนส่ง พบว่า ไม่มีบริการให้บริการทางสายการบิน และไม่มีรถโดยสารที่ให้บริการเฉพาะฮาลาลเช่นกัน ในพระนครศรีอยุธยา ยกเว้นจะเช่าเหมาลำจากสนามบิน

1.4 ด้านแหล่งท่องเที่ยว พบว่า ไม่มีสถานที่ทำน้ำละหมาด ส่วนใหญ่มีเฉพาะห้องละหมาดเพียงอย่างเดียว ห้องน้ำมีความพร้อมเฉพาะสถานที่ท่องเที่ยวหลักๆ สำคัญเท่านั้นที่เป็นที่นิยม โดยไม่มีการจำกัดนักท่องเที่ยวในการเข้าชมสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ทำให้แหล่งท่องเที่ยวบอบช้ำถึงแม้จะเป็นสถานที่ท่องเที่ยวทาง ประวัติ และบริการไม่ทั่วถึงในการดูแลของเจ้าหน้าที่ รวมถึงป้ายบอกทางในแหล่งท่องเที่ยวไม่ชัดเจนและ ส่วนใหญ่เป็นภาษาไทย มีบางส่วนที่เป็นภาษาไทย-อังกฤษ-จีน แต่ไม่มีภาษาอาราบิก รวมถึงไม่มีป้ายบอกทางไป สถานที่ละหมาด หรือทางไปมัสยิดในพื้นที่อย่างชัดเจน

2. ผลการวิจัยการจัดการท่องเที่ยววิถีสากลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ในแต่ละด้านมีดังนี้

2.1 ด้านสถานที่พักแรม มีการจัดการการท่องเที่ยววิถีสากล ดังนี้

2.1.1 ต้องมีการแบ่งแยกชั้นห้องพักระหว่างชาย-หญิง ที่เดินทางมาพักคนเดียว

2.1.2 ต้องมีการออกแบบห้องประชุมสัมมนาและห้องจัดเลี้ยง แยกระหว่างชาย-หญิง ที่มีใช้ เป็นสามัญ ทรัพยากรกันมิให้อยู่ร่วมกัน

2.1.3 ต้องมีสัญลักษณ์บอกทิศละหมาด และทิศในการปฏิบัติศาสนกิจของศาสนาอิสลามที่นอกจากการละหมาด รวมถึงการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน เช่น การนอน การเข้าห้องสุขา ซึ่งชาวมุสลิมจะต้องหันหน้าไปทาง ทิศกิบลัต ซึ่งเป็นที่ตั้งของมัสยิดอัลหะรอม

2.1.4 ต้องไม่มีสถานเริงรมย์ในโรงแรมที่พัก

2.1.5 ต้องไม่มีสถานที่การพนันในโรงแรมที่พัก

2.1.6 ต้องไม่มีการออกแบบประติมากรรมในการตกแต่งภายในโรงแรมที่มีลักษณะคล้ายหรือเหมือนมนุษย์

2.1.7 ต้องมีการแยกสิ่งอำนวยความสะดวกภายในโรงแรมระหว่างชาย-หญิง เช่น สระว่ายน้ำ สปา ฟิตเนส

2.1.8 ในช่วงเดือนรอมฎอน มีบริการอาหารก่อนพระอาทิตย์ขึ้น และหลังพระอาทิตย์ตก

2.2 ด้านอาหาร มีการจัดการการท่องเที่ยวอิสลาม ดังนี้

2.2.1 ร้านอาหารต้องไม่บริการสิ่งที่มีแอลกอฮอล์ เนื่องจากศาสนาอิสลามห้ามมิให้มุสลิมดื่มเครื่องดื่มมีแอลกอฮอล์และเครื่องดื่มทุกชนิดที่มีแอลกอฮอล์

2.2.2 ร้านอาหารต้องบริการเฉพาะอาหารและเครื่องดื่มฮาลาล ที่มีกระบวนการผลิตถูกต้องตามหลักศาสนาอิสลามปราศจากสิ่งปนเปื้อน

2.2.3 ร้านอาหารต้องมีอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตอาหารฮาลาลต้องไม่ปนเปื้อนกับสิ่งที่ไม่ใช่ฮาลาล

2.2.4 ร้านอาหารต้องมีสถานที่ปรุงอาหารต้องจัดแยกเป็นสัดส่วนเฉพาะฮาลาล หรือหากเป็นสถานที่ที่เคยใช้ปรุงอาหารทั่วไปมาก่อนต้องมีการล้างเครื่องครุภัณฑ์ด้วยน้ำดิน (เป็นการชำระล้างสิ่งสกปรกทางศาสนาอิสลาม เรียกว่า นญีส)

2.2.5 ร้านอาหารต้องไม่มีการนำสิ่งที่ไม่ใช่อาหารฮาลาลเข้าไปในครัวฮาลาลอย่างเด็ดขาด

2.2.6 ร้านอาหารต้องไม่มีการนำสัตว์ทุกชนิดเข้ามาภายในบริเวณสถานที่รับประทานอาหาร

2.2.7 ร้านอาหารต้องมีวัตถุดิบที่ใช้ในการประกอบอาหารฮาลาลคัดเลือกมาจากแหล่งที่เชื่อถือได้ว่ามีกรรมวิธีเป็นไปตามหลักฮาลาล เช่น เนื้อสัตว์ กรรมวิธีการเชือดต้องเป็นไปตามหลักฮาลาล และต้องเป็นเนื้อสัตว์ที่ศาสนาอิสลามอนุมัติเท่านั้น

2.2.8 ร้านอาหารต้องใช้เนื้อวัว เนื้อแกะ และสัตว์ปีก ที่นำมาปรุงอาหารได้รับการอนุมัติและขอใบรับรองจากหน่วยงาน JAKIM

2.2.9 พนักงานที่ให้บริการในร้านอาหารต้องเป็นชาวมุสลิม หรือเข้าใจในข้อปฏิบัติของมุสลิมเป็นอย่างดี

2.3. ด้านการขนส่ง มีการจัดการการท่องเที่ยวอิสลาม ดังนี้

2.3.1 จัดตารางเวลาการเดินทางที่แน่นอนทั้งสายการบิน และการเดินทางข้ามจังหวัดที่ใช้ระยะเวลา

2.3.2 การให้บริการรถยนต์โดยสารเดินทางต้องเป็นการให้บริการเฉพาะแบบฮาลาลเท่านั้น

2.3.3 จัดให้มีสถานที่บนเครื่องบินหรือรถในการอำนวยความสะดวกในการละหมาด

2.3.4 มีการแจ้งเวลาละหมาดระหว่างการบิน แม้เวลาแตกต่างกันแต่มีการคำนวณเวลาละหมาดให้

2.3.5 จัดให้มีคัมภีร์อัล-กุรอานในระหว่างเดินทาง

2.3.6 จัดให้มีสื่อบันเทิงแบบฮาลาลในระหว่างการเดินทาง

2.4. ด้านแหล่งท่องเที่ยว มีการจัดการการท่องเที่ยวฮาลาล ดังนี้

2.4.1 มีการจัดแยกประเภทการให้บริการนักท่องเที่ยวมุสลิมไว้อย่างชัดเจน

2.4.2 ทุกสถานที่ท่องเที่ยวจะมีเครื่องหมายฮาลาล เพื่อแสดงให้นักท่องเที่ยวได้เห็น และเกิดความมั่นใจในมาตรฐานของบริการ

2.4.3 แหล่งท่องเที่ยวที่จะรองรับนักท่องเที่ยวมุสลิมจะไม่มีหรือไม่มีอยู่ใกล้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ของศาสนาอื่น

2.4.4 ภายในแหล่งท่องเที่ยวมีสิ่งบริการที่จัดไว้สำหรับนักท่องเที่ยวเป็นการเฉพาะ

## 6. อภิปรายผล

1. ปัญหาและอุปสรรคในการจัดการท่องเที่ยวฮาลาลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาเกี่ยวกับสถานที่พักแรมส่วนใหญ่ สถานที่พักแรมไม่มีครัวฮาลาล และบุคลากรก็ไม่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศาสนาอิสลาม ขนบธรรมเนียมประเพณีของมุสลิม ถึงแม้ว่าจังหวัดอยุธยาจะมีชุมชนที่มีชาวมุสลิมอยู่เยอะก็ตามแต่ยังขาดการจัดการสถานที่พักแรมสำหรับชาวมุสลิมโดยตรง รวมถึงร้านอาหารฮาลาลที่มีขนาดใหญ่ยังมีจำนวนน้อย ไม่เพียงพอ อาจเนื่องมาจากค่าใช้จ่ายและต้นทุนที่สูงทั้งในส่วนของผู้ให้บริการ อุปกรณ์ครัว และอุปกรณ์การทานอาหาร ดังนั้น โดยส่วนใหญ่เป็นร้านอาหารขนาดเล็กที่อยู่ในแหล่งชุมชนชาวมุสลิมเท่านั้น ทำให้การพัฒนาครัวฮาลาลในสถานที่พักแรมจึงมีข้อจำกัด ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่าการทำให้ลูกค้าเกิดความพึงพอใจ ประทับใจและตัดสินใจเดินทางกลับมาท่องเที่ยวซ้ำอย่างต่อเนื่องจะส่งผลให้เกิดการตัดสินใจซื้อบริการซ้ำของนักท่องเที่ยวชาวมุสลิมด้วย ซึ่งผู้ประกอบการและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจำเป็นต้องหันมาให้ความสนใจและตระหนักการนำทบทวนบัญญัติศาสนาอิสลาม มาปรับใช้เป็นมาตรฐานตามแหล่งท่องเที่ยว และการเพิ่มร้านอาหารฮาลาลตามแหล่งท่องเที่ยวให้มากยิ่งขึ้น รวมถึงการร่วมมือกันระหว่างเครือข่ายโรงแรมภายในประเทศ เพื่อแลกเปลี่ยนทรัพยากรในการบริหารจัดการให้เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Laderlah, Rahman, Awang & Man. (2011) ได้อธิบายความหมายของการท่องเที่ยวแบบ อิสลาม (Islamic Tourism) ว่าเป็นกิจกรรมที่ได้รับการสนับสนุนให้กระทำ เพื่อที่สามารถออกไปศึกษาสิ่งต่างๆ ที่สร้างโดยพระเจ้าเป็นผู้เป็นเจ้าของ และมีความสัมพันธ์กับกิจกรรมแบบอิสลาม (Islamic Business) ที่ตั้งอยู่ภายใต้ศาสนาบัญญัติแห่งศาสนา และต้องไม่ผิดหลักศาสนา และสอดคล้องกับ Suhaiza, Azizah & Simon. (2011) ได้กล่าวถึง การท่องเที่ยวฮาลาล (Halal Tourism) ว่าเป็นแนวคิดการท่องเที่ยวที่อยู่ภายใต้บัญญัติ อิสลามที่ตอบสนองต่อความต้องการของนักท่องเที่ยวมุสลิมภายใต้บริบท ของคำว่า ซารีอะห์ ที่ไม่ใช่เป็นเพียงข้อห้ามในการบริโภคอาหารเท่านั้นหากแต่รวมถึงกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวันด้วย

2. การจัดการท่องเที่ยวฮาลาลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา นำเสนอการอภิปรายผลเป็นรายด้าน ดังนี้

2.1 ด้านสถานที่พักแรม ควรมีการแบ่งแยกชั้นห้องพักหรือพื้นที่สำหรับทำกิจกรรมต่าง ๆ ภายในสถานที่พักแรม เช่น พื้นที่จัดเลี้ยง สระว่ายน้ำ ฟิตเนส ระหว่างชาย-หญิง ที่เดินทางมาพักคนเดียวอย่างชัดเจน หรือมีสัญลักษณ์บอกทิศในการทำละหมาดและทิศในการประกอบศาสนกิจ จัดให้มีสถานที่ในการทำละหมาด พร้อมทั้งไม่มีสถานเริงรมย์และสถานที่เล่นการพนันภายในที่พักแรม และไม่มีการตกแต่งด้วยประติมากรรมคล้ายหรือเหมือนมนุษย์ภายในโรงแรมที่พัก อาจเนื่องมาจากมีการจัดการการท่องเที่ยวฮาลาลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาที่ดี นั้นจะต้องได้สถานที่พักแรมต้องได้มีการจัดการด้านมาตรฐานตามหลักคำสอนของศาสนา

อิสลาม ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของปรีชาดิ เบ็ญญูชรี ได้ศึกษาเรื่อง การบริหารจัดการโรงแรมฮาลาลไทย กรณีศึกษาโรงแรมในจังหวัดปัตตานี พบว่า โรงแรมในจังหวัดปัตตานีมีการปฏิบัติตามคุณลักษณะต่างๆ ของโรงแรมฮาลาล คือ การให้บริการอาหารที่ได้รับมาตรฐานอาหารฮาลาล และอีกทั้งได้รับมาตรฐานการบริการอาหารฮาลาล เพื่อการท่องเที่ยว นอกจากนี้ยังมีการบริการห้องละหมาด ผ้าละหมาดและพรมสำหรับปูละหมาดในห้องละหมาดและห้องนอนมีสัญลักษณ์บ่งชี้ทิศสำหรับละหมาด ในห้องน้ำมีท่อน้ำที่ต่อออกมาจากก๊อกน้ำสะอาด ในห้องน้ำในการชำระล้าง สำหรับพนักงานที่ให้บริการส่วนใหญ่เป็นมุสลิมและมีการแต่งกายที่ถูกต้องตามหลักศาสนาอิสลาม

2.2 ด้านอาหาร ควรจะให้บริการเฉพาะอาหารและเครื่องดื่มฮาลาลที่ผ่านกระบวนการผลิตถูกต้องตามหลักศาสนาอิสลาม มีการแยกครัว วัสดุอุปกรณ์และวัตถุดิบสำหรับอาหารฮาลาล รวมทั้งวิธีการจัดหาวัตถุดิบและอุปกรณ์ที่ใช้ในการปรุงอาหาร กรรมวิธีการปรุงอาหารจะต้องเป็นไปตามหลักฮาลาล นอกจากนี้ภายในร้านอาหารยังต้องไม่มีการจำหน่ายเครื่องดื่มหรือของมีแอลกอฮอล์ และพนักงานที่ให้บริการภายในร้านต้องเป็นชาวมุสลิมที่เข้าใจในข้อปฏิบัติของชาวมุสลิมด้วยกันเป็นอย่างดี ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากหลักปฏิบัติของศาสนาอิสลามมีความเคร่งครัดในด้านอาหารการกิน ทั้งในส่วนของการประกอบอาหาร วัสดุอุปกรณ์ วัตถุดิบ กรรมวิธีการประกอบอาหาร ผู้ปรุงอาหาร และพนักงานบริการ จะต้องเป็นไปตามหลักคำสอนหรือบทบัญญัติของศาสนาอิสลาม ซึ่งสอดคล้องกับจิวาดี รัตนไพฑูรย์ชัย (2556) กล่าวว่า “การท่องเที่ยวเชิงชารีอะฮ์” (Shari'ah Tourism) คือ การพักผ่อนและท่องเที่ยวที่เป็นไปตามหลักการอิสลาม เช่น อาหารและเครื่องดื่มจะต้อง ไม่มีเนื้อหมูและแอลกอฮอล์ การแยกผู้ชายผู้หญิงในงานหรือสถานที่ท่องเที่ยว เป็นต้น

2.3 ด้านการขนส่ง ควรมีการจัดเครื่องบินและรถยนต์โดยสารให้เป็นไปตามมาตรฐานฮาลาล โดยมีการอำนวยความสะดวกตั้งแต่ต้นทางจนถึงปลายทาง พร้อมทั้งมีการแจ้งเวลาการทำละหมาด รวมทั้งบริการอื่น ๆ ที่ไม่ขัดต่อหลักคำสอนของศาสนาอิสลาม อาจเนื่องด้วยแหล่งท่องเที่ยวในทุกพื้นที่ที่มีนักท่องเที่ยวชาวมุสลิมตัดสินใจเดินทางไปท่องเที่ยวตามแหล่งท่องเที่ยวอันควรมีการกำหนดมาตรฐานการจัดการด้านการขนส่งให้เป็นที่ยอมรับของนักท่องเที่ยวชาวมุสลิม ซึ่งสอดคล้องกับ Global Muslim Travel Index. (2015) อธิบายหลักเกณฑ์การพิจารณาสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นมิตรกับชาวมุสลิม ว่าด้วยการขนส่งต้องมีการบริการของสนามบินที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกด้านต่าง ๆ ตัวสนามบินควรมีสิ่งอำนวยความสะดวกและบริการต่าง ๆ ที่ตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของนักเดินทางทั่วโลกและ ผู้โดยสารที่มีจำนวนมากตลอดทั้งปีในการรองรับจำนวนนักท่องเที่ยวมุสลิมที่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ เป็น สิ่งสำคัญที่สนามบินต้องสามารถตอบสนองความต้องการเฉพาะของนักท่องเที่ยวมุสลิมได้การบริการที่สำคัญที่สุดสองอย่างเพื่อสนองความต้องการของชาวมุสลิมในสนามบินคือการอำนวยความสะดวกในการละหมาดและบริการอาหารฮาลาล

2.4 ด้านแหล่งท่องเที่ยว ควรมีการจัดแยกประเภทการให้บริการนักท่องเที่ยวไว้อย่างชัดเจนในแต่ละแหล่งท่องเที่ยวที่ชาวมุสลิมจะเดินทางไปและควรมีเครื่องหมายฮาลาลเพื่อให้นักท่องเที่ยวเกิดความมั่นใจในการท่องเที่ยวตามแหล่งต่างๆ อาจเนื่องมาจากในการตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวชาวมุสลิม นั้น นักท่องเที่ยวจะเลือกสถานที่ที่ตอบรับกับความต้องการทางศาสนาไปพร้อมกับความต้องการท่องเที่ยวพักผ่อนที่ได้รับมาตรฐานไม่ขัดหลักคำสอนของศาสนาอิสลาม ซึ่งสอดคล้องกับ Namin A.A, (2013) อธิบายความหมายว่า ชาวมุสลิมต้องการสถานที่ที่ตอบรับกับความ ต้องการทางศาสนาและความต้องการที่หลากหลายคุณสมบัติสำคัญของสถานที่ท่องเที่ยวก็อย่างเช่น การมีมัสยิดและสิ่งอำนวยความสะดวกในการละหมาดในสถานที่ท่องเที่ยว มีการประกาศเชิญชวนให้ละหมาด มีเครื่องบ่งชี้ทิศของก๊อกน้ำสำหรับชำระล้างบางส่วนของ

ร่างกายก่อนละหมาด) โดยยึดถือธรรมเนียมและการแต่งกายแบบฮาลาลใน สถานที่ละหมาดที่เข้าถึงง่าย (เช่น มัสยิดและห้อง ละหมาด)

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

การจัดการท่องเที่ยวให้กับนักท่องเที่ยวชาวมุสลิมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ควรคำนึงถึงและให้ความสนใจในการนำบทบัญญัติศาสนาอิสลามเข้ามามีส่วนร่วมในการกำหนดเป็นรูปแบบการจัดการท่องเที่ยววิถีฮาลาลอย่างถูกต้องที่ไม่ขัดต่อบัญญัติศาสนาอิสลาม เนื่องจากหลักคำสอนหลักปฏิบัติและข้อห้ามของศาสนาอิสลามที่มีความเคร่งครัด ทั้งแหล่งท่องเที่ยวที่จะรองรับนักท่องเที่ยวในกลุ่มมุสลิม จะต้องให้ความสำคัญกับการจัดการตามหลักการปฏิบัติหรือรักษากฎของศาสนาอิสลาม ทั้งในส่วนของที่สถานที่พักแรม ร้านอาหาร การขนส่ง แหล่งท่องเที่ยว และในส่วนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อจะส่งผลให้การพัฒนาประเทศด้านการท่องเที่ยวในการรองรับนักท่องเที่ยวชาวมุสลิม

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพเพิ่มเติมเพื่อนำข้อค้นพบมาสนับสนุนผลการวิจัยเชิงปริมาณ โดยอาจรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์หรือการทำกรสนทนา (Focus group) เกี่ยวกับการให้บริการด้านการท่องเที่ยวแบบฮาลาล

2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวทั้งในภาครัฐและเอกชน ควรสร้างความร่วมมืออย่างใกล้ชิดร่วมกับคณะกรรมการกลางอิสลามแห่งประเทศไทยในการหาแนวทางและกระบวนการรับรองมาตรฐานการท่องเที่ยวฮาลาลและการท่องเที่ยวที่เป็นมิตรกับ มุสลิมอย่างเป็นทางการ เป็นรูปธรรม เพื่อสร้างความเชื่อมั่นในการให้บริการให้เพิ่มมากขึ้นในทุกกลุ่มภูมิภาคทั้งชาวไทยและต่างชาติ

## 8. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณผู้ประกอบการสถานที่พักแรม ผู้ประกอบการร้านอาหาร ผู้ประกอบการธุรกิจขนส่ง และหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่ดูแลรับผิดชอบแหล่งท่องเที่ยวทุกท่านที่ได้กรุณาเสียสละเวลา ให้ความร่วมมือ ในการสัมภาษณ์เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ พร้อมทั้งความร่วมมือ ประสานงานและช่วยเหลือมาโดยตลอด จนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

## 9. เอกสารอ้างอิง

จิรวาดิ รัตนไพฑูรย์ชัย. 2556. ตลาดท่องเที่ยวมุสลิม โอกาสของไทย ภายใต้ AEC: 2556. กรุงเทพฯ:ธุรกิจ.

ปาริชาติ เบ็ญญฤทธิ์. (2561). การบริหารจัดการโรงแรมฮาลาลไทย กรณีศึกษาโรงแรมในจังหวัดปัตตานี.

วารสารการบริการและการท่องเที่ยวไทย. 13 (2) : 66-77.

Global Muslim Travel Index. (2015). *Mastercard-crescentrating global muslim travel index*. 2015. Retrieved from <http://gmti.crescentrating.com>.

Institute of Asian Studies Chulalongkorn University. (2015). *Promotion of halal tourism, new selling points of Singapore*. Retrieved Febuary 8, 2018, from <http://www.thaiworld.org> (In Thai).

- Laderlah, S.A., Rahman, S.A., Awang, K. & Man, Y.C. (2011). A study on Islamic tourism: a Malaysian Experience. *International Proceedings of Economics Development & Research*. 17 : 184-189.
- Namin, A.A. Tajzadeh (2013) "Value Creation in Tourism: An Islamic Approach." *International Research Journal of Applied and Basic Sciences*. 1252-1264.
- Suhaiza, Z., Azizah, O. & Simon, K. 2011. "An exploratory study on the factors influencing the non-compliance to Halal", *International Business Management*. 5(1)2. 1-12.



**ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีต่อการจัดการท่องเที่ยวของชุมชน**

**เทศบาลตำบลวิเศษชัยชาญ จังหวัดอ่างทอง**

**THE SATISFACTION OF THAI TOURISTS TOWARD TOURISM**

**MANAGEMENT OF WISET CHAI CHAN DISTRICT,**

**ANGTHONG PROVINCE**

**ดร.ปณต อัสวชัย**

**วิทยาลัยการท่องเที่ยวและการบริการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**panot.as@spu.ac.th**

**อ.พັນชวัลลี รวมรีย**

**วิทยาลัยการท่องเที่ยวและการบริการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**Panwalee.ro@spu.ac.th**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความพึงพอใจและปัญหาของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เข้ามาท่องเที่ยวในชุมชนเทศบาลตำบลวิเศษชัยชาญ จังหวัดอ่างทอง พร้อมทั้งเสนอแนะแนวทางการพัฒนาการจัดการท่องเที่ยวของชุมชนเทศบาลตำบลวิเศษชัยชาญ โดยให้ชุมชนมีส่วนร่วม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักท่องเที่ยวที่เข้ามาท่องเที่ยวในชุมชนเทศบาลตำบลวิเศษชัยชาญที่มีการจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชนจำนวน 100 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นการสัมภาษณ์ และแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทย ด้านลักษณะของคนในชุมชน อยู่ในระดับมาก ส่วนด้านการเข้าถึงชุมชน ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกในชุมชนทางด้านสถานที่รับประทานอาหาร ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกในชุมชนทางด้านห้องสุขา ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกในชุมชนทางด้านสินค้าในร้านค้าต่างๆ ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกในชุมชนทางด้านบริการขนส่งคมนาคมในชุมชน ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกในชุมชนทางด้านสถานที่ท่องเที่ยวในชุมชน และด้านสิ่งอำนวยความสะดวกในชุมชนทางการประชาสัมพันธ์ของชุมชน อยู่ในระดับปานกลาง นอกจากนี้ผู้วิจัยได้เสนอแนวทางการพัฒนาการจัดการท่องเที่ยวชุมชน เช่น ควรมีการพัฒนาด้านการเข้าถึง สิ่งอำนวยความสะดวก การประชาสัมพันธ์ และความดึงดูดของแหล่งท่องเที่ยวในชุมชน เพื่อให้การจัดการการท่องเที่ยวชุมชนของชุมชนเทศบาลตำบลวิเศษชัยชาญเป็นการจัดการการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน เกิดประโยชน์ต่อชุมชน และเกิดการอนุรักษ์ทรัพยากรในชุมชน รวมทั้งวิถีชีวิตและภูมิปัญญาท้องถิ่น

**คำสำคัญ:** การท่องเที่ยวชุมชน, ความพึงพอใจ, ชุมชนเทศบาลวิเศษชัยชาญ

## ABSTRACT

The research objectives were to survey Thai tourist's satisfaction and study the problems while visiting at Wiset Chai Chan district, Angthong Province including the recommendations of community-based tourism management which is focused on community participation in Wiset Chai Chan district. A sample of 100 were tourists who visited in Wiset Chai Chan district. The tools to collect research data were interviewing and questionnaire. The data were analyzed by frequency, percentage, mean (X) and standard deviation (SD).

The findings revealed that the satisfaction of Thai tourists concerning local people's characteristics is in the level of "Good". Other aspects include an access to the community, facilities of restaurants, facilities of toilets, facilities of souvenir shops, facilities of transportation, facilities of tourist attractions and facilities of advertising that are in the level of "Moderate". In addition, researchers recommended that the way for developing the community tourism, for example, to improve the accessibility, facilities, and advertising and the attraction of tourist places in order to manage sustainable tourism for long-term, benefit to the community and to preserve community's resources including the way of living and local wisdom.

**Keywords:** Community-based Tourism, Satisfaction, Wiset Chai Chan Community

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

การจัดการท่องเที่ยวในชุมชนให้ประสบความสำเร็จอย่างยั่งยืนได้นั้น จำเป็นที่จะต้องให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วม และมีบทบาทสำคัญในการจัดการและพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวภายในชุมชนนั้นๆ อีกทั้งการท่องเที่ยวชุมชนเป็นการคำนึงถึงการสร้างความสมดุลของสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจของชุมชน เพื่อลดผลกระทบอันเกิดจากการท่องเที่ยวที่เกิดขึ้นภายในชุมชน อย่างไรก็ตามการท่องเที่ยวชุมชนในแต่ละชุมชนจะประสบความสำเร็จได้นั้น ต้องขึ้นอยู่กับกระบวนการในการวางแผนพัฒนาที่ควรให้คนในชุมชนมีส่วนร่วมในการวางแผนเพื่อให้เกิดการท่องเที่ยวชุมชนอย่างยั่งยืน

เทศบาลตำบลวิเศษชัยชาญ ตั้งอยู่ที่ตำบลวิเศษชัยชาญ อำเภอวิเศษชัยชาญ จังหวัดอ่างทอง เป็นชุมชนเก่าแก่ที่มีความต่อเนื่องทางประวัติศาสตร์มาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาสืบต่อมาจนถึงปัจจุบัน กล่าวคือ ในสมัยกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี เนื่องด้วยประวัติศาสตร์ของชุมชนตลาดที่มีความเป็นมาอันยาวนานและมีการพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง ทำให้พื้นที่บริเวณนี้มีศักยภาพสูงต่อการประชาสัมพันธ์ให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญของอำเภอวิเศษชัยชาญ ด้วยเหตุนี้การพัฒนาแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนของชุมชนเทศบาลตำบลวิเศษชัยชาญ อำเภอวิเศษชัยชาญ จังหวัดอ่างทอง จึงเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนนโยบายในการส่งเสริมพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวของชุมชนของทางเทศบาลฯ การทำให้เกิดการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนในชุมชนที่สามารถสร้างความสมดุลในด้านสิ่งแวดล้อมในชุมชน สังคมวัฒนธรรมในชุมชน และเศรษฐกิจในชุมชน เพื่อพัฒนาศักยภาพของแหล่งท่องเที่ยวในชุมชน อันจะช่วยเติมเต็มความเพียบพร้อม สะดวกสบายและสร้างระบบการท่องเที่ยวที่เหมาะสมและยั่งยืน

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อสำรวจความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เข้ามาท่องเที่ยวในชุมชนเทศบาลตำบลวิเศษชัยชาญ
- 2.2 เพื่อศึกษาปัญหาที่นักท่องเที่ยวประสบขณะเดินทางท่องเที่ยวในชุมชนเทศบาลตำบลวิเศษชัยชาญ
- 2.3 เพื่อเสนอแนะแนวทางในการพัฒนาการจัดการท่องเที่ยวโดยให้ชุมชนมีส่วนร่วมของชุมชนเทศบาลตำบลวิเศษชัยชาญ

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### แนวคิดการท่องเที่ยวโดยชุมชน (Community-based Tourism : CBT)

ในช่วง 2 - 3 ปี ที่ผ่านมามีคำว่า "Community-based Tourism : CBT" การท่องเที่ยวที่ให้ชุมชนเป็นฐานการบริหารจัดการ "การท่องเที่ยวโดยชุมชน" เป็นที่รู้จักและใช้กันอย่างแพร่หลายในหลายๆ ความหมาย ความเข้าใจและประสบการณ์ ซึ่งการท่องเที่ยวโดยชุมชนเป็นส่วนหนึ่งที่จะนำไปสู่การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนได้ เป็นเรื่องการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ต้องมี "ชุมชน" เป็นส่วนประกอบสำคัญ การท่องเที่ยวกลายเป็น "เครื่องมือ" ที่รัฐบาลให้ความสำคัญเนื่องจากมีความสำคัญต่อการสร้างรายได้ เพื่อพัฒนาประเทศอย่างมากและยังเป็นรายได้ที่เป็นอันดับต้นๆ ของประเทศ และมีการกระจายไปในหลายภาคอย่างค่อนข้าง แต่จากการที่ทรัพยากรการท่องเที่ยวมีจำกัดไม่ว่าจะเป็นทรัพยากรการท่องเที่ยวทางด้านธรรมชาติ วัฒนธรรม ประเพณีท้องถิ่น ซึ่งผู้ดูแลหรือเป็นเจ้าของก็คือประชาชนที่อยู่ในชุมชนนั้นๆ จะมีการบริหารจัดการการท่องเที่ยวได้อย่างไร เพราะทรัพยากรทุกอย่างต้องมีข้อจำกัดในการใช้ทั้งสิ้น อย่างไรก็ตามการใช้ที่ยั่งยืน และเป็นไปได้หรือไม่ที่จะดำเนินการตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียง และควรทำอย่างไร เมื่อ "ชุมชน" กลายเป็น "สินค้า" หรือ "เครื่องมือ" ที่เป็นทั้งผู้กระทำ และผู้ถูกระทำ ในขณะเดียวกันเป็นสิ่งที่ทำลายและละเมิดอ่อนอย่างยั่งยืน เสมือนกับการที่ต้องคำนึงถึงความรู้สึก ความยินดีของผู้เกี่ยวข้อง ทั้งยังเป็นผู้ที่ถูกกล่าวอ้างถึงอยู่ตลอดเวลาในการที่รัฐบาลจะดำเนินการพัฒนาใดๆ จึง "ต้องให้ความสำคัญต่อชุมชนในระดับต้นๆ และชุมชนต้องได้รับประโยชน์" อยู่เสมอ

#### แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนา และความหมายของคำว่า พัฒนา (Development)

ความหมายของคำว่า การพัฒนา นั้นเกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวจะต้องนำสู่การท่องเที่ยวที่ยั่งยืนต่อไปได้ สำหรับชุมชนสำหรับมิติของความหมายของคำว่าพัฒนานั้น โดยภาพรวมแล้วมีการแบ่งโดยนักวิชาการที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

เพียส (D.G. Pearce, 1989) ได้แบ่งมิติของการพัฒนาในมุมมอง 5 มิติด้วยกัน คือ

1. ความหมายของการพัฒนาในแง่เศรษฐกิจ (Economic Growth)
2. ความหมายของการพัฒนาในมุมมองของความทันสมัย (Modernization)
3. ความหมายของการพัฒนาในด้านเพื่อเกิดความเท่าเทียม (Distributive justice)
4. ความหมายของการพัฒนาในแง่ของการเปลี่ยนแปลงของสังคม เศรษฐกิจ (Socio-economic transformation)
5. ความหมายของการพัฒนาในแง่ของการสร้าง (Spatial reorganization)

นอกจากนี้ ฮาร์ท (Hart, 1999) ยังอธิบายความหมายของการพัฒนาว่าคือ “การนำมาซึ่งศักยภาพ โอกาส ความก้าวหน้า หรือประสิทธิภาพที่เพิ่มขึ้น” และฮอลล์ (Hall, 1998) “การสร้างประสบการณ์ที่ดีแก่นักท่องเที่ยว และส่งผลถึงประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม สำหรับรัฐ เอกชนและชุมชน”

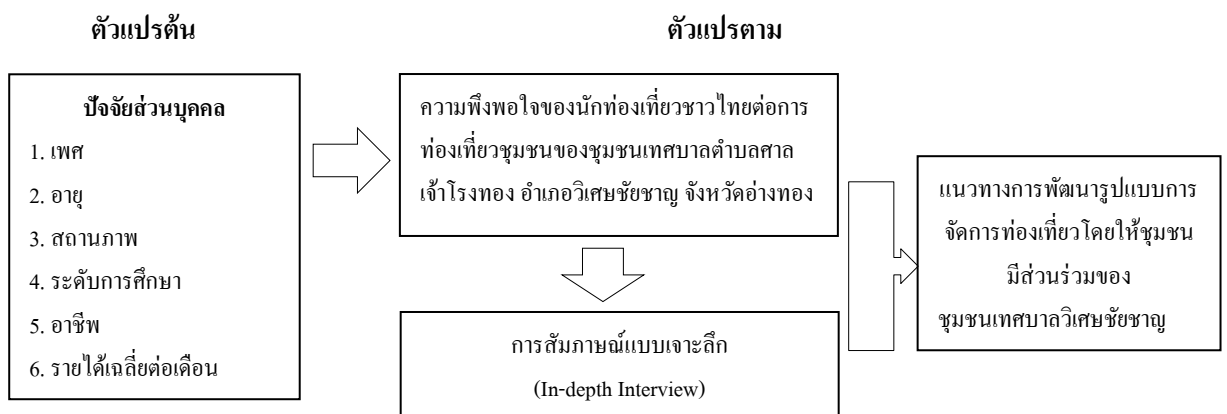
จาฟารี (Jafari, 2000) ได้ให้ความหมายของ “การพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชน” กล่าวคือ เป็นกระบวนการเพื่อความก้าวหน้าทางด้านเศรษฐกิจและสังคม โดยมรรควิธีเริ่มจากชุมชนเป็นรากฐาน การพัฒนาการท่องเที่ยวอาจเกิดปัญหาได้ แต่การวางแผนและพัฒนาจะสามารถสร้างความตื่นตัวต่อปัญหาที่จะเกิด และตอบรับกับโอกาสที่เข้ามาได้ ควรให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ ได้รับการฝึกอบรมเพื่อเป็นนักพัฒนาต่อไปได้ เอื้ออำนวยด้านสิ่งอำนวยความสะดวกและบริการ มีการตั้งองค์กรชุมชนและสร้างจิตสำนึกร่วมกัน

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พิมพ์ภัส พงศกรรังศิลป์ (2557) ได้ทำการศึกษาเรื่องการจัดการการท่องเที่ยวชุมชนอย่างยั่งยืน กรณีศึกษา บ้านโคกไคร จังหวัดพังงา พบว่าองค์ประกอบหลักของการท่องเที่ยวชุมชนอย่างยั่งยืนของชุมชนการท่องเที่ยวชุมชนบ้านโคกไครคือ ศักยภาพทางการท่องเที่ยวที่ครอบคลุมความคิดแบบยั่งยืนในด้านการมีจิตสำนึกที่ดีในการให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและความยั่งยืนของทรัพยากรทางการท่องเที่ยวมากกว่าการมุ่งเน้นที่ผลประโยชน์ด้านรายได้ มุ่งที่จะใช้การท่องเที่ยวเป็นเครื่องมือในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ตลอดจนการรักษาทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน รวมทั้งตัวผู้นำชุมชนที่มีการเปิดโอกาสให้สมาชิกในชุมชนได้มีโอกาสมีส่วนร่วมกับการดำเนินกิจกรรมการท่องเที่ยวทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้กลุ่มการท่องเที่ยวชุมชนได้รับการสนับสนุนจากสมาชิกในชุมชนส่วนใหญ่

กุลจิรา เสาวลักษณ์จินดา (2555) ได้ทำการศึกษาเรื่องมีส่วนร่วมของประชาชนต่อการจัดการแหล่งท่องเที่ยวชุมชน และศึกษาระดับการมีส่วนร่วมของประชาชนในการจัดการแหล่งท่องเที่ยวของชุมชน ในอำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี พบว่า ประชาชนในชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการแหล่งท่องเที่ยว อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี ในด้านต่างๆ ซึ่งได้แก่ ด้านการเสนอความคิดเห็น การวางแผน และการตัดสินใจ ด้านการดำเนินการและปฏิบัติการ ด้านการแบ่งปันผลประโยชน์ และด้านการติดตามและประเมินผล ในระดับน้อย ควรจัดตั้งกลุ่มในแต่ละชุมชนเพื่อเสาะหาความต้องการและข้อเสนอแนะโดยตรงจากประชาชน

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



#### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

##### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้วิธีการเชิงคุณภาพด้วยเทคนิคการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (In-depth Interview) และการสนทนากลุ่ม (Focus Group) การสังเกตแบบมีส่วนร่วม เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ส่วนวิธีการเชิงปริมาณใช้แบบสอบถาม และแบบประเมินเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยต่อการท่องเที่ยวชุมชน โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และนำค่าเฉลี่ยมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์การแปลผล

##### 4.2 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคือ กลุ่มนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวในชุมชนเทศบาลตำบลวิเศษชัยชาญ จังหวัดอ่างทอง โดยใช้วิธีการเลือกแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) จำนวน 100 คน

##### 4.3 เครื่องมือวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้เทคนิควิธีการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research : PAR) โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบสอบถามความพึงพอใจในการท่องเที่ยวชุมชนโดยนักท่องเที่ยว โดยแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยต่อการท่องเที่ยวชุมชนของชุมชนเทศบาลตำบลวิเศษชัยชาญ จังหวัดอ่างทอง ซึ่งผู้ทำวิจัยได้กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายไว้ 5 ระดับ ดังนี้

ระดับค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.50 – 5.00	ระดับมากที่สุด
3.50 – 4.49	ระดับมาก
2.50 – 3.49	ระดับปานกลาง
1.50 – 2.49	ระดับน้อย
0.0 – 1.49	ระดับน้อยที่สุด

##### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ทำวิจัยได้ใช้ส่วนบุคคลในการแจกแบบสอบถามและแบบประเมินเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างคือ จากนักท่องเที่ยวที่เข้ามาท่องเที่ยวในชุมชนเทศบาลตำบลวิเศษชัยชาญ จังหวัดอ่างทอง ระหว่างเดือน พฤษภาคม 2562 – มีนาคม 2563

##### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิจัย การประมวลผลข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลจะอาศัยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ เพื่อประมวลผลและนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

## 5. ผลการวิจัย

ผลการศึกษาผลการศึกษาปัญหาและข้อเสนอแนะแนวทางในการพัฒนา รูปแบบการจัดการท่องเที่ยวชุมชน โดยชุมชนมีส่วนร่วมของชุมชนเทศบาลตำบลวิเศษชัยชาญ จังหวัดอ่างทอง

### 1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

นักท่องเที่ยวเพศชายมีสัดส่วนน้อยกว่านักท่องเที่ยวหญิง โดยเป็นเพศชายร้อยละ 39 และเพศหญิงร้อยละ 61 นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่อายุต่ำกว่า 30 ปี คิดเป็นร้อยละ 42 นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับปริญญาตรีมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 55 นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 30 รองลงมาเป็นนักเรียน/นักศึกษา คิดเป็นร้อยละ 24 และเจ้าของธุรกิจคิดเป็นร้อยละ 16 นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือน 10,000 – 20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 31

2. ผลการวิจัยความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยต่อการท่องเที่ยวของชุมชนเทศบาลตำบลวิเศษชัยชาญ จังหวัดอ่างทอง

**ตารางที่ 1** แสดงพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยต่อการท่องเที่ยวของชุมชนเทศบาลตำบลวิเศษชัยชาญ จังหวัดอ่างทองในด้านต่างๆ

ความพึงพอใจต่อการท่องเที่ยว	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับ
1. ด้านลักษณะของคนในชุมชน	3.67	0.74	มาก
2. ด้านการเข้าถึงชุมชน	3.44	1.07	ปานกลาง
3. ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกในชุมชนทางด้านสถานที่รับประทานอาหาร	3.28	0.89	ปานกลาง
4. ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกในชุมชนทางด้านห้องสุขา	3.06	1.19	ปานกลาง
5. ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกในชุมชนทางด้านสินค้าในร้านค้าต่างๆ	2.94	1.00	ปานกลาง
6. ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกในชุมชนทางด้านบริการขนส่งคมนาคมในชุมชน	2.98	1.11	ปานกลาง
7. ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกในชุมชนทางด้านสถานที่ท่องเที่ยวในชุมชน	3.48	0.96	ปานกลาง
8. ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกในชุมชนทางด้านบริการประชาสัมพันธ์ของชุมชน	2.60	1.12	ปานกลาง

### ปัญหาที่นักท่องเที่ยวประสบในการท่องเที่ยวในชุมชนเทศบาลตำบลวิเศษชัยชาญ

1. ปัญหาด้านการเข้าถึงชุมชน เช่น หลงทาง เส้นทางซับซ้อนไม่ค่อยสะดวกสำหรับคนไม่ชินเส้นทาง ป้ายบอกทางน้อยมาก ทำให้เดินทางสับสน หาทางลำบาก ป้ายแนะนำที่ท่องเที่ยวน้อยมาก จัดงานไม่ต่อเนื่อง ไม่มีรถประจำทางรอบเมือง การเดินทางต้องใช้รถส่วนบุคคล หรือมอเตอร์ไซด์รับจ้างเท่านั้น ถ้ามาเป็นกลุ่มเพื่อนแล้วไม่มีรถก็จะลำบากมากในการเดินทาง เดินทางไม่สะดวก ถ้าไม่มีรถส่วนตัว

2. ปัญหาด้านการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารทางการท่องเที่ยว เช่น วิธีการจัดงานประชาสัมพันธ์ชุมชนยังไม่ต่อเนื่อง ไม่มีแผนที่บอกสถานที่ท่องเที่ยวจุดเด่นๆ ที่น่าสนใจในชุมชน ต้องค้นหาเองประชาสัมพันธ์ไม่ทั่วถึง และการประชาสัมพันธ์ต่างๆ ยังไม่เหมาะสม

3. ปัญหาด้านสิ่งอำนวยความสะดวกในชุมชน เช่น ห้องน้ำมีน้อยและไม่สะอาดสินค้าที่วางขายมีน้อยและสัญลักษณ์บอกทางไม่ชัดเจน ร้านค้ามีน้อย สินค้าไม่น่าสนใจ สถานที่จอดรถไม่พอไม่มีความปลอดภัย

4. ปัญหาด้านความดึงดูดของสถานที่ท่องเที่ยวในชุมชน เช่น ความสวยงามของความเก่าจริงๆ หายไป การจัดทัศนียภาพยังไม่ดีนัก ตลาดมีกิจกรรมน้อย เงียบ ไม่ค้อยมีของขาย

## 6. อภิปรายผล

ผลการศึกษาปัญหาและข้อเสนอแนะแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการท่องเที่ยวชุมชน โดยชุมชนมีส่วนร่วม พบว่า นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจระดับมากต่อด้านลักษณะของคนในชุมชน เนื่องจากชุมชนให้การต้อนรับนักท่องเที่ยวอย่างมีเสน่ห์และมีมิตรไมตรี นอกจากนี้ชุมชนยังมีความซื่อสัตย์ในการขายสินค้า ชุมชนสามารถให้คำแนะนำในเรื่องต่างๆ และชุมชนสามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมท่องเที่ยวภายในชุมชน ได้จึงทำให้นักท่องเที่ยวมีความประทับใจมาก นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจระดับปานกลาง ในด้านการเข้าถึงชุมชน ป้ายบอกเส้นทางสำหรับการเข้าถึงชุมชนยังคงมีน้อยซึ่งอาจทำให้นักท่องเที่ยวบางส่วนหลงทางได้ อีกทั้งการเดินทางมายังชุมชนเทศบาลวิเศษชัยชาญสามารถเดินทางได้โดยรถยนต์เท่านั้น นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจระดับปานกลาง ในด้านสิ่งอำนวยความสะดวกในชุมชนทางด้านสถานที่รับประทานอาหาร ร้านอาหารในชุมชนเขตเทศบาลฯ มีความหลากหลายระดับเพื่อตอบสนองกลุ่มลูกค้าที่หลากหลาย แต่จุดอ่อนของสถานที่กินในเขตชุมชนเทศบาลฯคือ ไม่มีการประชาสัมพันธ์ที่กินให้กับกลุ่มนักท่องเที่ยวที่เข้ามาท่องเที่ยว นักท่องเที่ยวส่วนน้อยเท่านั้นที่ทราบแหล่งที่รับประทานอาหารในเขตชุมชน นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจระดับปานกลาง ในด้านสิ่งอำนวยความสะดวกในชุมชนทางด้านห้องสุขา ห้องสุขา ความสะอาดและหาได้ง่ายของห้องสุขาเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการมาเที่ยวของนักท่องเที่ยว และเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างความประทับใจให้แก่ นักท่องเที่ยวด้วยเช่นกัน เนื่องจากห้องสุขาที่มีไว้บริการนักท่องเที่ยวในเขตชุมชนเทศบาลฯ มีเพียงแห่งเดียวคือ ห้องสุขาของทางวัดนวมในรัชมังการาม ซึ่งไม่มีความสะอาด และไม่มีการแยกชาย-หญิงเป็นสิ่งที่ชุมชนเทศบาลฯ ต้องเร่งปรับปรุงอย่างเร่งด่วน นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจระดับปานกลาง ในด้านสิ่งอำนวยความสะดวกในชุมชนทางด้านสินค้าในร้านค้าต่างๆ ในเขตเทศบาลฯ ยังมีร้านค้าขายของที่ระลึกไม่หลากหลาย ส่วนใหญ่เป็นเพียงขนมของกินเท่านั้น ควรเพิ่มสินค้าจำพวกโปสการ์ด หัตถกรรมพื้นบ้าน งานศิลปะ หนังสือประวัติความเป็นมาของชุมชน หรือเสื้อยืดที่ระลึกแก่นักท่องเที่ยว นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจระดับปานกลาง ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกในชุมชนทางการบริการขนส่งคมนาคมในชุมชน ในชุมชนมีป้ายสัญลักษณ์บอกเส้นทางชัดเจนแต่มีจำนวนน้อย มีสถานที่จอดรถเพียงพอแต่ขาดการประชาสัมพันธ์เรื่องสถานที่จอดรถทำให้นักท่องเที่ยวไม่ทราบ การบริการด้านการคมนาคมภายในชุมชนยังคงมีรถท้องถิ่นน้อยและต้องรอนาน นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจระดับปานกลาง ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกในชุมชนทางด้านในชุมชนมีแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่น่าสนใจ เช่นพิพิธภัณฑสถาน เป็นต้น ในชุมชนมีแหล่งท่องเที่ยวทางด้านธรรมชาติที่น่าสนใจ เช่น แม่น้ำ ลำคลอง เป็นต้น ในชุมชนมีงานประเพณีหรือเทศกาลต่างๆ ที่น่าสนใจ เช่น เทศกาลขนมหวาน ประเพณีไหว้เทพเจ้ากวนอูประจำปี ลักษณะของบ้านเรือนในชุมชนที่มีเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่น เป็นต้น นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจระดับปานกลาง ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกในชุมชนทางการประชาสัมพันธ์

**การท่องเที่ยวในชุมชน** เนื่องจากชุมชนยังขาดการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารการท่องเที่ยวในชุมชนผ่านสื่อต่างๆ เช่น สื่ออินเทอร์เน็ต สื่อนิตยสาร แผ่นพับ หรือสื่อท้องถิ่น ทำให้นักท่องเที่ยวไม่ทราบข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยวที่มีความน่าสนใจ

**ข้อเสนอแนะแนวทางในการพัฒนาการจัดการท่องเที่ยวโดยให้ชุมชนมีส่วนร่วมของชุมชนเทศบาลตำบลวิเศษชัยชาญ**

1. ควรมีการประชาสัมพันธ์ประชาสัมพันธ์การเดินทางเข้าถึงชุมชน และให้ข้อมูลแก่นักท่องเที่ยวที่เข้ามาเที่ยวชมเขตเทศบาลฯ เกี่ยวกับแหล่งที่รับประทานอาหารเพื่ออำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยว
2. ควรปรับปรุงห้องสุขาที่มีไว้บริการนักท่องเที่ยวในเขตชุมชนเทศบาลฯ ที่ห้องสุขาของทางวัดนางในชัยมิการาม ซึ่งไม่มีความสะอาด และไม่มีการแยกชาย-หญิง เพราะฉะนั้นทางเทศบาลควรมีการปรับปรุงอย่างเร่งด่วน และเพิ่มจำนวนห้องสุขาในแหล่งท่องเที่ยวอื่นๆ ในเขตเทศบาลฯ ด้วย อาทิ ที่วัดวิเศษชัยชาญ เป็นต้น
3. ควรเพิ่มสินค้าจำพวกโปสเตอร์ หัตถกรรมพื้นบ้าน งานศิลปะ หนังสือประวัติความเป็นมาของชุมชน หรือสื่ออื่นที่ระลึกแก่นักท่องเที่ยว เพื่อเป็นทางเลือกในการจับจ่ายใช้สอยในเขตเทศบาลฯ ให้มากยิ่งขึ้น
4. ควรมีการให้บริการด้านคมนาคมจากตลาดศาลเจ้าโรงทองไปยังอนุสาวรีย์นายดอกและนายทองแก้ววัดวิเศษชัยชาญ และควรดำเนินกิจกรรมล่องเรือชมวัดโบราณริมฝั่งแม่น้ำน้อยอย่างสม่ำเสมอ เพราะกิจกรรมล่องเรือชมวัดโบราณริมฝั่งแม่น้ำน้อยมีการจัดบริการแก่ช่วงประชาสัมพันธ์ตลาดศาลเจ้าโรงทองในระยะแรกๆ เท่านั้น อีกทั้งการบริการด้านนี้จึงควรมีการเตรียมการไว้ล่วงหน้าและต้องเน้นความปลอดภัย ความสม่ำเสมอและราคาที่เหมาะสม
5. ควรประชาสัมพันธ์สิ่งดึงดูดทางการท่องเที่ยว และควรเพิ่มการประชาสัมพันธ์โดยการขอความร่วมมือกับบริษัทท่องเที่ยว และลงประชาสัมพันธ์ในรายการโทรทัศน์ให้มากยิ่งขึ้น ในปัจจุบันการประชาสัมพันธ์ของเทศบาลฯ ทำผ่านแค่แผ่นพับ และโปสเตอร์เท่านั้น อาจจะเพิ่มในรูปแบบการประชาสัมพันธ์ในงานแสดงสินค้าการท่องเที่ยวต่างๆ

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

การจัดการท่องเที่ยวในเทศบาลตำบลวิเศษชัยชาญจะยั่งยืนและประสบความสำเร็จได้จะต้องให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วม เช่น โรงเรียน ร้านค้า วัด และผู้แทนชาวบ้านกลุ่มต่างๆ ในชุมชนมาร่วมในการระดมความคิดเห็นเพื่อการวางแผนดำเนินการติดตามตรวจสอบและประเมินผลจากการท่องเที่ยว นอกจากนี้สิ่งที่สำคัญคือควรกำหนดมาตรการที่จะกระจายรายได้และผลประโยชน์ให้สู่ชุมชนอย่างทั่วถึงเพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน ซึ่งการนำผลการวิจัยไปใช้ในการจัดการการท่องเที่ยวในชุมชนอื่นๆ จะต้องสอดคล้องกับศักยภาพทางพื้นที่ ศักยภาพขององค์กรและชุมชน และความต้องการที่แท้จริงของชุมชน โดยไม่เบียดบังผลประโยชน์ที่เคยมีและขัดต่อการดำรงชีวิต วัฒนธรรมประเพณี ความเชื่อดั้งเดิมของชุมชนจึงจะทำให้การจัดการท่องเที่ยวในชุมชนนั้นๆ ประสบผลสำเร็จ

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรศึกษาการเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวในเขตพื้นที่ใกล้เคียงกับชุมชนเทศบาลวิเศษชัยชาญเพื่อสร้างเครือข่ายพื้นที่การท่องเที่ยวโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน



(2) ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างชุมชนท่องเที่ยวที่มีลักษณะเดียวกันกับชุมชนเทศบาลวิเศษชัยชาญเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลความเหมือนความแตกต่างสภาพปัญหาเพื่อพัฒนาการจัดการท่องเที่ยวในชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพในอนาคต

## 8. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้มีจุดเริ่มต้นจากการให้แง่คิดของรองศาสตราจารย์ ดร.อมรศิริ สัมภ์สุริตกุล เกษะสาร ผู้ที่ได้จุดประกายความคิดและแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าลงมือทำวิจัยเพื่อชุมชน กราบนมัสการ พระมหาวิระ วิริยาโณ เจ้าอาวาสวัดนางในธัมมิการามที่ท่านได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติวัดนางในฯ กราบนมัสการพระครูวิจิตรอาจารย์ไตร เจ้าอาวาสวัดอ้อยที่ท่านได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติวัดอ้อย กราบนมัสการพระครูพิศาลกิจจานุกิจ เจ้าอาวาสวัดเขียนที่ท่านได้ให้หนังสือเกี่ยวกับประวัติวัดเขียนและอนุญาตให้ข้าพเจ้าเข้าไปถ่ายรูปรูปภายในพระอุโบสถเก่าของวัดเขียนขอขอบคุณคุณคุณไพฑูรย์ เทพมังกร ที่ปรึกษานายกเทศมนตรีเทศบาลตำบลวิเศษชัยชาญ คุณสวัสดิ์ เลิศเจริญศิลป์ ประธานชมรมสร้างสรรค์ ศาลเจ้าโรงทอง คุณนริศ อารีวงศ์สกุล รองประธานชมรมสร้างสรรค์ ศาลเจ้าโรงทอง คุณสยาม เลิศเจริญศิลป์ ปฎิคมชมรมสร้างสรรค์ ศาลเจ้าโรงทอง ในความอนุเคราะห์ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการดำเนินงานการท่องเที่ยวภายในตลาดวิเศษชัยชาญ

## 9. เอกสารอ้างอิง

- กุลจิรา เสวตลักษณ์จินดา. (2555). *การมีส่วนร่วมของชุมชนต่อการจัดการแหล่งท่องเที่ยว : กรณีศึกษา อำเภอนิคมบ่งบุรี จังหวัดสิงห์บุรี*. ภาคนิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการทั่วไป, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- พจนนา สวนศรี และคณะ.(2556). *คู่มือมาตรฐานการท่องเที่ยวโดยชุมชน CBT Standard Handbook*. กรุงเทพฯ: สถาบันการท่องเที่ยวโดยชุมชน (CBT-I)
- พิมพ์ระวี โรจน์รุ่งสัจย์. (2553). *การท่องเที่ยวชุมชน*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- พิมพ์ลภัส พงศกรรังศิลป์ (2557). การจัดการการท่องเที่ยวชุมชนอย่างยั่งยืน: กรณีศึกษา บ้านโคกไคร จังหวัดพังงา. *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal, ฉบับมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 7(3), 650-665.
- Jafari, J. (Ed.). (2000). *Encyclopedia of tourism*. London and New York: Routledge.
- Timothy, D. J. (2002). *Tourism and Community Development Issues*. In R. Sharpley & D. J. Telfer (Eds.), *Tourism and Development: Concept and issues* (pp. 149 – 164). UK: Channel View Publications

แรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศของ  
นักท่องเที่ยวชาวไทย

THE MOTIVATIONS AFFECTING OVERSEAS TRAVEL DECISION OF  
THAI TOURISTS

ปวีดา สามัญเขตรกรณ์

สาขาวิชาการจัดการการท่องเที่ยว วิทยาลัยการท่องเที่ยวและการบริการ

มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: paweeda.sa@spu.ac.th

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางไปท่องเที่ยวต่างประเทศ 2) เพื่อศึกษาแรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศของนักท่องเที่ยวชาวไทย การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบเชิงพรรณนา โดยผู้ศึกษาได้ทำแบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล สำหรับผู้ที่เคยเดินทางไปท่องเที่ยวต่างประเทศ ไม่ว่าจะเป็นการเดินทางเพื่อพักผ่อน เพื่อธุรกิจ และกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ได้แก่ SPSS จากกลุ่มตัวอย่าง 400 คน ผลการวิจัยนี้พบว่าผลการวิเคราะห์ห้ทั้งหมด 5 ส่วนด้วยกัน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการเดินทางของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางไปต่างประเทศ ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศของนักท่องเที่ยวชาวไทย ส่วนที่ 4 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบแรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศของนักท่องเที่ยวชาวไทย (Factor Analysis)

**คำสำคัญ:** แรงจูงใจ, การตัดสินใจ

**ABSTRACT**

This research aims to 1) study the behaviors of Thai tourists traveling overseas, 2) study the motivations affecting overseas travel decision of Thai tourists and,

This research was a descriptive research, the author used questionnaires to collect data from Thai tourists who had been traveling overseas; either for leisure, for business or other involved tourism activities. The data was analyzed by Statistical Product and Service Solution (SPSS) software with 400 samples, computed in 5 sections were 1) demographic profile, 2) overseas travel behavior of Thai tourists, 3) motivation affecting overseas travel decision of Thai tourists, and 4) factors of motivations (Factor Analysis) of overseas travel decision

**Keyword:** motivation, travel decision

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

จากสถิติการเดินทางออกนอกประเทศของชาวไทย ปี 2562 การท่องเที่ยวของชาวไทยที่เดินทางไปต่างประเทศมีอยู่ด้วยกัน 2 ช่วง คือ ช่วงเดือนมีนาคม-เดือนพฤษภาคม และช่วงเดือนตุลาคม-เดือนธันวาคมของทุกปี เนื่องจากมีช่วงวันหยุดยาวติดต่อกัน โดยจากการสำรวจของสภาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (สทท.) พบว่ามีนักท่องเที่ยวชาวไทยเดินทางไปต่างประเทศช่วงไตรมาส 2/2562 จำนวน 13% โดยเฉพาะช่วงวันหยุดเทศกาลและการท่องเที่ยวต่างประเทศในปี 2562 มีการขยายตัวส่งผลไปยังแต่ละปี ทำให้การท่องเที่ยวต่างประเทศเติบโตขึ้น

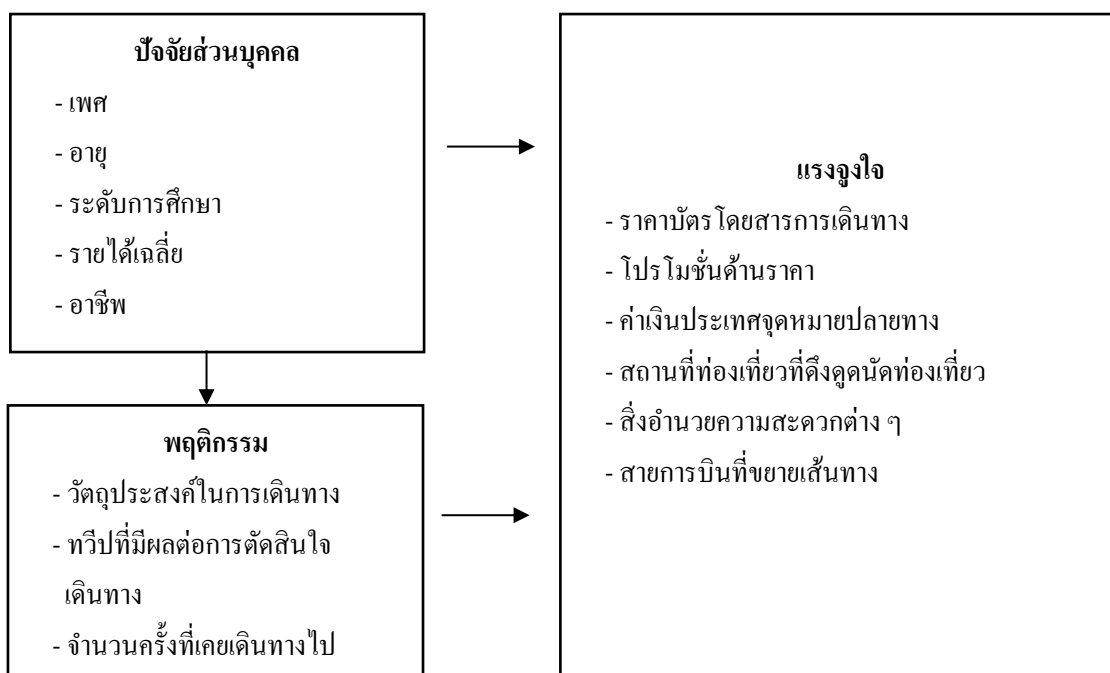
ซึ่งปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจที่ทำให้เกิดการตัดสินใจเดินทางไปท่องเที่ยวต่างประเทศนั้น มาจากที่เงินบาทแข็งค่า เมื่อเปรียบเทียบกับค่าเงินของประเทศจุดหมายปลายทาง จึงทำให้ค่าใช้จ่ายถูกลง ขณะเดียวกันจากการเข้ามาทำตลาดท่องเที่ยวขององค์กรการส่งเสริมการท่องเที่ยวใหม่ ๆ ที่น่าสนใจ รวมถึงธุรกิจสายการบินทั้งสายการบินต้นทุนต่ำ สายการบินที่มีบริการแบบเต็มรูปแบบ และมีการขยายเส้นทางไปยังจุดหมายปลายทางใหม่ ๆ ทำให้เกิดการแข่งขันในการเดินทาง ทำให้ผู้ประกอบการจำเป็นต้องใช้กลยุทธ์ด้านราคามาเป็นตัวกระตุ้นราคาในการเดินทางไปต่างประเทศบางประเทศจึงถูกมองว่าคุ้มค่ากับการเดินทาง รวมถึงการเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัล ทั้งสื่อสังคมออนไลน์ ยังกลายเป็นช่องทางสำคัญในการกระตุ้นให้ชาวไทยเดินทางไปท่องเที่ยวต่างประเทศมากขึ้น (แหล่งที่มา: <https://www.blbangkok.com/>)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ เพื่อศึกษาพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางไปท่องเที่ยวต่างประเทศ เพื่อศึกษาแรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศของนักท่องเที่ยวชาวไทย เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านผู้ให้บริการกับการเลือกใช้บริการท่องเที่ยวต่างประเทศ ดังนั้น จึงเป็นสาเหตุให้ผู้วิจัยต้องการศึกษาเรื่องดังกล่าว

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- (1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางไปท่องเที่ยวต่างประเทศ
- (2) เพื่อศึกษาแรงจูงใจในการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศของนักท่องเที่ยวชาวไทย

### 3. กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

#### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ แรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศของชาวไทย ได้กำหนดวัตถุประสงค์และข้อมูลในด้านต่าง ๆ ซึ่งได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายที่เคยเดินทางไปท่องเที่ยวต่างประเทศ จำนวน 400 คน เป็นแบบสอบถามออนไลน์ โดยมีตัวแปรต้นและตัวแปรตามเป็นคำกำหนดการทำแบบสอบถาม

#### 4.2 ประชากรและตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ประชากรเป็นนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เคยเดินทางไปท่องเที่ยวต่างประเทศ ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มประเทศในทวีปเอเชีย อาทิเช่น ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ เป็นต้น หรือกลุ่มประเทศในทวีปอื่น ๆ เช่น ทวีปยุโรป ทวีปอเมริกา ซึ่งในปี 2562 ศูนย์วิจัยกสิกรไทย ได้ระบุจำนวนนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางไปต่างประเทศจำนวน 10.75 ล้านคน ซึ่งสูงสุดในรอบ 6 ปี โดยจุดหมายปลายทางอันดับ 1 คือ ประเทศญี่ปุ่น

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ กลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เคยเดินทางไปท่องเที่ยวต่างประเทศ โดยได้ใช้จำนวนนักท่องเที่ยวของปี 2562 มาเป็นกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของ Yamane

#### 4.3 เครื่องมือวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัย สร้างขึ้นเพื่อการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaires) แบบออนไลน์ สอบถามแรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศของคนไทย โดยสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศของคนไทย

2. การออกแบบสอบถาม แบบสอบถามสำหรับงานวิจัยชิ้นนี้แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ส่วนที่ 2 ข้อมูลการเดินทางของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางไปต่างประเทศ ส่วนที่ 3 ข้อมูลด้าน

แรงจูงใจที่ส่งผลต่อการตัดสินใจ ส่วนที่ 4 เป็นลักษณะคำถามปลายเปิด เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ตอบแบบสอบถามได้แสดงความรู้สึก แสดงความเห็นอย่างอิสระ ความต้องการ สิ่งที่ทำให้พอใจและสิ่งที่ไม่พอใจ

#### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้ศึกษาจะเก็บข้อมูลจากนักท่องเที่ยวทั่วไปโดยเก็บข้อมูลแบบออนไลน์ ดังนั้นจึงมีแหล่งข้อมูลประกอบการศึกษาวิจัย 2 ข้อมูล คือ

1. ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) เป็นข้อมูลจากนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เคยเดินทางไปท่องเที่ยวต่างประเทศ

2. ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าทางวิชาการ จากเอกสารต่าง ๆ ทฤษฎีแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ที่ได้นำมาประกอบในการศึกษาวิจัย

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้ค่าทางสถิติพื้นฐาน เช่น ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

### 5. ผลการวิจัย

ส่วนที่ 1 ศึกษาลักษณะประชากรศาสตร์ทั่วไปของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางไปท่องเที่ยวต่างประเทศ พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบไปด้วยข้อมูลประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน ของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางไปท่องเที่ยวต่างประเทศ มีดังนี้ เพศ เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย แบ่งเป็นเพศหญิง 263 คน คิดเป็นร้อยละ 65.8 และเป็นเพศชาย 137 คน คิดเป็นร้อยละ 34.4 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาตามอายุของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ช่วงอายุส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วง 21-30 ปี จำนวน 238 คน คิดเป็นร้อยละ 59.5 รองลงมาคือ 31-40 ปี จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 16.8 ช่วงอายุ 41-50 ปี จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 9.5 ช่วงอายุต่ำกว่า 20 ปี จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 9.0 และช่วงอายุ 50 ปีขึ้นไป จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.3 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาตามระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ช่วงระดับการศึกษาส่วนใหญ่อยู่ในช่วง ระดับปริญญาตรี จำนวน 271 คน คิดเป็นร้อยละ 67.8 รองลงมาต่ำกว่าปริญญาตรี จะนวน 103 คน คิดเป็นร้อยละ 25.8 และระดับปริญญาตรีขึ้นไป จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 6.5 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาตามอาชีพของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า อาชีพส่วนใหญ่คือ นักเรียน/นักศึกษา จำนวน 177 คน คิดเป็นร้อยละ 44.3 รองลงมาคือพนักงานบริษัท จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 24.0 ธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.3 บุคคลทั่วไป จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 9.8 ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 8.5 และอาชีพอื่น ๆ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.3 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาตามสถานะภาพของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า สถานะภาพส่วนใหญ่คือ โสด จำนวน 292 คน คิดเป็นร้อยละ 73.0 รองลงมาคือ แต่งงาน จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 24.3 หย่าร้าง จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.3 และแยกกันอยู่ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.5 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า รายได้ส่วนใหญ่ต่ำกว่า 10,000 จำนวน 181 คน คิดเป็นร้อยละ 45.3 รองลงมา 15,000 ขึ้นไป จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 24.8 รายได้ 30,000 ขึ้นไป จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 17.3 และรายได้ 20,000 ขึ้นไป จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 12.8 ตามลำดับ

## ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการเดินทางของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางไปต่างประเทศ

ผู้วิจัยนำเสนอผลวิเคราะห์ข้อมูลการเดินทางของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางไปต่างประเทศ อันได้แก่ วัตถุประสงค์ในการเดินทาง ทวีปที่มีผลต่อการตัดสินใจ จำนวนครั้งที่เคยเดินทางไปต่างประเทศ

ตารางที่ 1 ข้อมูลการเดินทางของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางไปต่างประเทศ

ข้อมูลการเดินทางของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางไปต่างประเทศ	จำนวนคน (ความถี่)	ร้อยละ
1. วัตถุประสงค์ในการเดินทาง		
เดินทางเพื่อพักผ่อนหย่อนใจหรือไปเยี่ยมญาติ	336	84.0
เดินทางเพื่อการประชุมสัมมนา	21	5.3
เดินทางเพื่อวัตถุประสงค์อื่น ๆ เช่น การศึกษา การรักษาสุขภาพ	32	8.0
อื่น ๆ	11	2.8
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.0</b>
2. ทวีปที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทาง		
ไม่มี	1	0.3
ยุโรป	147	36.9
อเมริกา	19	4.8
ออสเตรเลีย	6	1.5
เอเชีย	223	55.9
แอฟริกา	4	1.0
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>
3. จำนวนครั้งที่เคยเดินทางไปต่างประเทศ		
ต่ำกว่า 3 ครั้ง	287	71.8
ต่ำกว่า 5 ครั้ง	65	16.3
5 ครั้งขึ้นไป	48	12.0
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>

จากตารางที่ 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เดินทางไปท่องเที่ยวต่างประเทศในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบไปด้วย ข้อมูลการเดินทางของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางไปต่างประเทศ จำนวน 400 คน ของนักท่องเที่ยวที่เดินทางไปต่างประเทศ มีดังนี้ วัตถุประสงค์ เดินทางเพื่อพักผ่อนหย่อนใจหรือไปเยี่ยมญาติ จำนวน 336 คน คิดเป็นร้อยละ 84.0 รองลงมา เดินทางเพื่อวัตถุประสงค์อื่น ๆ เช่น การศึกษา การรักษาสุขภาพ จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 8.0 เดินทางเพื่อการประชุมสัมมนา จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.3 และเดินทางเพื่อวัตถุประสงค์อื่น ๆ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.8 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาผลตามทวีปที่มีผลต่อการตัดสินใจของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ทวีปที่มีผลต่อการตัดสินใจส่วนใหญ่คือ ทวีปเอเชีย จำนวน 223 คน คิดเป็นร้อยละ 55.9 รองลงมา ทวีปยุโรป จำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 36.9 ทวีปอเมริกา จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.8 ทวีปออสเตรเลีย จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.5 ทวีปแอฟริกา จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.0 และไม่มี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.3 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาผลตามจำนวนครั้งที่เคยเดินทางไปต่างประเทศของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า จำนวนครั้งที่มากที่สุด คือ ต่ำกว่า 3 ครั้ง จำนวน 287 คน คิดเป็นร้อยละ 71.8 รองลงมา ต่ำกว่า 5 ครั้ง จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.3 และ 5 ครั้งขึ้นไป จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 12.0 ตามลำดับ

### ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศของนักท่องเที่ยวชาวไทย

ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลแรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศของนักท่องเที่ยวชาวไทยไว้ 6 ด้าน อันได้แก่ แรงจูงใจด้านราคาบัตรโดยสารในการเดินทาง แรงจูงใจด้านโปรโมชั่นราคา แรงจูงใจด้านค่าเงินประเทศจุดหมายปลายทาง แรงจูงใจด้านสถานที่ท่องเที่ยวที่ดึงดูดนักท่องเที่ยว แรงจูงใจด้านสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ แรงจูงใจด้านสายการบินที่ขยายเส้นทาง ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ยแรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศของนักท่องเที่ยวชาวไทย

ลำดับ	แรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศ	$\bar{X}$	การแปลผล
1	ด้านราคาบัตรโดยสารในการเดินทาง	3.33	ปานกลาง
2	ด้านโปรโมชั่นราคา	3.79	มาก
3	ด้านค่าเงินประเทศจุดหมายปลายทาง	3.48	ปานกลาง
4	ด้านสถานที่ท่องเที่ยวที่ดึงดูดนักท่องเที่ยว	4.18	มากที่สุด
5	ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ	4.01	มากที่สุด
6	ด้านการบินที่ขยายเส้นทาง	3.90	มาก
	ค่าเฉลี่ยรวม	3.78	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่าแรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศของนักท่องเที่ยวชาวไทย พบมากที่สุด คือ ด้านสถานที่ท่องเที่ยวที่ดึงดูดนักท่องเที่ยว ( $\bar{X} = 4.18$ ) รองลงมา ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ( $\bar{X} = 4.01$ ) ด้านการบินที่ขยายเส้นทาง ( $\bar{X} = 3.90$ ) ด้านโปรโมชั่นราคา ( $\bar{X} = 3.79$ ) ด้านอื่น ๆ ( $\bar{X} = 3.78$ ) ด้านค่าเงินประเทศจุดหมายปลายทาง ( $\bar{X} = 3.48$ ) และด้านราคาบัตรโดยสารในการเดินทาง ( $\bar{X} = 3.33$ ) ตามลำดับ

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ยแรงจูงใจด้านราคาบัตรโดยสารในการเดินทาง

ลำดับ	แรงจูงใจด้านราคาบัตรโดยสารในการเดินทาง	$\bar{X}$	การแปลผล
1	ราคาบัตรโดยสารของสายการบินต้นทุนต่ำ (Low Cost)	3.81	มาก
2	ราคาบัตรโดยสารของสายการบิน Full Services	3.54	มาก
3	ราคาบัตรโดยสารที่ได้จากการสะสมไมล์ / บัตรสมาชิกสายการบิน	3.20	ปานกลาง
4	ราคาบัตรโดยสารที่ได้จากการเป็นพนักงานของสายการบิน	2.77	น้อย
	ค่าเฉลี่ยรวม	3.33	ปานกลาง

จากตารางที่ 3 พบว่า แรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศของนักท่องเที่ยวชาวไทย แรงจูงใจด้านราคาบัตรโดยสารในการเดินทาง พบมากที่สุด คือ ราคาบัตรโดยสารของสายการบินต้นทุนต่ำ (Low Cost) ( $\bar{X} = 3.81$ ) รองลงมา ราคาบัตรโดยสารของสายการบิน Full Services ( $\bar{X} = 3.54$ ) ราคาบัตรโดยสารที่

ได้จากการสะสมไมล์/ บัตรสมาชิกสายการบิน ( $\bar{X}=3.20$ ) และราคาบัตรโดยสารที่ได้จากการเป็นพนักงานของสายการบิน ( $\bar{X}=2.77$ ) ตามลำดับ

**ตารางที่ 4** แสดงค่าเฉลี่ยแรงจูงใจด้านโปรโมชั่นราคา

ลำดับ	แรงจูงใจด้านโปรโมชั่นราคา	$\bar{X}$	การแปลผล
1	โปรโมชั่นจากสายการบิน เช่น ทัวร์ 0 บาท	3.62	มาก
2	โปรโมชั่นจากเว็บไซต์จองตั๋วเครื่องบินราคาถูก เช่น Trip.com	3.84	มาก
3	โปรโมชั่นจากเว็บไซต์จองตั๋วเครื่องบินพร้อมที่พัก เช่น Traveloka	3.94	มาก
4	แพ็คเกจโปรแกรมทัวร์ท่องเที่ยวต่างประเทศ	3.77	มาก
	<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>3.79</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 4 พบว่าแรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศของนักท่องเที่ยวชาวไทย แรงจูงใจด้านโปรโมชั่นราคา พบมากที่สุด คือ โปรโมชั่นจากเว็บไซต์จองตั๋วเครื่องบินพร้อมที่พัก เช่น Traveloka ( $\bar{X}=3.94$ ) รองลงมาโปรโมชั่นจากเว็บไซต์จองตั๋วเครื่องบินราคาถูก เช่น Trip.com ( $\bar{X}=3.84$ ) แพ็คเกจโปรแกรมทัวร์ท่องเที่ยวต่างประเทศ ( $\bar{X}=3.77$ ) และโปรโมชั่นจากสายการบิน เช่น ทัวร์ 0 บาท (3.62) ตามลำดับ

**ตารางที่ 5** แสดงค่าเฉลี่ยแรงจูงใจด้านค่าเงินประเทศจุดหมายปลายทาง

ลำดับ	แรงจูงใจด้านค่าเงินประเทศจุดหมายปลายทาง	$\bar{X}$	การแปลผล
1	อัตราค่าเงินอยู่ในระดับถูก	3.85	มาก
2	อัตราค่าเงินอยู่ในระดับปานกลาง	3.68	มาก
3	อัตราค่าเงินอยู่ในระดับแพง	3.10	ปานกลาง
4	อัตราค่าเงินอยู่ในระดับใกล้เคียงกับประเทศไทย	3.59	มาก
5	ไม่เกี่ยวกับอัตราค่าเงิน	3.20	ปานกลาง
	<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>3.48</b>	<b>ปานกลาง</b>

จากตารางที่ 5 พบว่าแรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศของนักท่องเที่ยวชาวไทย แรงจูงใจด้านค่าเงินประเทศจุดหมายปลายทาง พบมากที่สุด คือ อัตราค่าเงินอยู่ในระดับถูก ( $\bar{X}=3.85$ ) รองลงมาอัตราค่าเงินอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X}=3.68$ ) อัตราค่าเงินอยู่ในระดับใกล้เคียงกับประเทศไทย ( $\bar{X}=3.59$ ) ไม่เกี่ยวกับอัตราค่าเงิน  $\bar{X}=3.20$  และอัตราค่าเงินอยู่ในระดับแพง ( $\bar{X}=3.10$ ) ตามลำดับ

**ตารางที่ 6** แสดงค่าเฉลี่ยแรงจูงใจด้านสถานที่ท่องเที่ยวที่ดึงดูดนักท่องเที่ยว

ลำดับ	แรงจูงใจด้านสถานที่ท่องเที่ยวที่ดึงดูดนักท่องเที่ยว	$\bar{X}$	การแปลผล
1	สถานที่มีความสวยงาม	4.45	มากที่สุด
2	สถานที่เป็นที่นิยม	4.27	มากที่สุด
3	สถานที่มีความทันสมัย	4.29	มากที่สุด
4	สถานที่อิงธรรมชาติ	4.13	มากที่สุด
5	สถานที่อิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม	3.79	มาก
	<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>4.18</b>	<b>มากที่สุด</b>



จากตารางที่ 6 พบว่าแรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศของนักท่องเที่ยวชาวไทย แรงจูงใจด้านสถานที่ท่องเที่ยวที่ดึงดูดนักท่องเที่ยว พบมากที่สุดคือ สถานที่ที่มีความสวยงาม ( $\bar{X}=4.45$ ) รองลงมาสถานที่ที่มีความทันสมัย ( $\bar{X}=4.29$ ) สถานที่ที่เป็นที่นิยม ( $\bar{X}=4.27$ ) สถานที่อิงธรรมชาติ ( $\bar{X}=4.13$ ) และสถานที่อิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ( $\bar{X}=3.79$ ) ตามลำดับ

ตารางที่ 7 แสดงค่าเฉลี่ยแรงจูงใจด้านสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ

ลำดับ	แรงจูงใจด้านสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ	$\bar{X}$	การแปลผล
1	ที่พักหรือพักรแรม	4.30	มากที่สุด
2	อาหารและสถานบันเทิง	4.24	มากที่สุด
3	การบริการนำเที่ยวและมัคคุเทศก์	3.73	มาก
4	สินค้าที่ระลึก	3.56	มาก
5	ระเบียบการเข้า-ออกประเทศมีความสะดวกรวดเร็ว	4.13	มากที่สุด
6	โครงสร้างพื้นฐานศักยภาพรองรับนักท่องเที่ยว	4.11	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ยรวม	<b>4.01</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 7 พบว่าแรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศของนักท่องเที่ยวชาวไทย แรงจูงใจด้านสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ พบมากที่สุดคือ ที่พักหรือพักรแรม ( $\bar{X}=4.30$ ) รองลงมาอาหารและสถานบันเทิง ( $\bar{X}=4.24$ ) ระเบียบการเข้า-ออกประเทศมีความสะดวกรวดเร็ว ( $\bar{X}=4.13$ ) โครงสร้างพื้นฐานศักยภาพรองรับนักท่องเที่ยว ( $\bar{X}=4.11$ ) การบริการนำเที่ยวและมัคคุเทศก์ ( $\bar{X}=3.73$ ) และสินค้าที่ระลึก ( $\bar{X}=3.56$ ) ตามลำดับ

ตารางที่ 8 แสดงค่าเฉลี่ยแรงจูงใจด้านการบินที่ขยายเส้นทาง

ลำดับ	แรงจูงใจด้านสายการบินที่ขยายเส้นทาง	$\bar{X}$	การแปลผล
1	สายการบินที่มีการขยายเส้นทางใหม่รองรับการท่องเที่ยว	3.83	มาก
2	สายการบินที่มีเที่ยวบินไปต่างประเทศหลากหลาย	3.90	มาก
3	สายการบินที่มีความถี่ในการบินไปยังประเทศนั้น ๆ	3.83	มาก
4	สายการบินที่มีเที่ยวบินตรงไปยังต่างประเทศ	4.04	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ยรวม	<b>3.90</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 8 พบว่าแรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศของนักท่องเที่ยวชาวไทย แรงจูงใจด้านสายการบินที่ขยายเส้นทาง พบมากที่สุดคือสายการบินที่มีเที่ยวบินตรงไปยังต่างประเทศ ( $\bar{X}=4.04$ ) รองลงมาสายการบินที่มีเที่ยวบินไปต่างประเทศหลากหลาย ( $\bar{X}=3.90$ ) สายการบินที่มีการขยายเส้นทางใหม่รองรับการท่องเที่ยว ( $\bar{X}=3.83$ ) และสายการบินที่มีความถี่ในการบินไปยังประเทศนั้น ๆ ( $\bar{X}=3.83$ ) ตามลำดับ

## 6. อภิปรายผล

จากวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางไปท่องเที่ยวต่างประเทศ ในส่วนของการศึกษาพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางไปท่องเที่ยวต่างประเทศ ผู้วิจัย

พบว่า นักท่องเที่ยวชาวไทยมีพฤติกรรมการเดินทางท่องเที่ยวในวัตถุประสงค์เพื่อพักผ่อนหย่อนใจหรือไปเยี่ยมชมญาติมากที่สุดถึง 336 คน คิดเป็นร้อยละ 84.0 กล่าวคือ นักท่องเที่ยวชาวไทยมักจะนิยมเดินทางท่องเที่ยวเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ อันเป็นการจัดความเมื่อยล้าทางร่างกายและจิตใจจากการทำงานให้หมดไป ทั้งนี้ วัตถุประสงค์ในการเดินทางของนักท่องเที่ยวเพื่อความเพลิดเพลินและการพักผ่อนอาจมีความแตกต่างกันในรายละเอียด โดยมีแรงจูงใจด้านสถานที่ท่องเที่ยวที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวไม่แตกต่างกัน กล่าวคือ นักท่องเที่ยวมักจะเลือกเดินทางไปยังสถานที่ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกรองรับ สอดคล้องกับ สิรัชญา วงษ์อาทิตย์ และยุพาวรรณ วรณวณิช (2559) ที่ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงโหยหาอดีตของนักท่องเที่ยวชาวไทยโดยจุดประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงโหยหาอดีตของนักท่องเที่ยวชาวไทย โดยปัจจัยที่มีผลต่อการท่องเที่ยวที่มีความสำคัญระดับมาก ได้แก่ ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก โครงสร้างพื้นฐาน อารมณ์และความรู้สึก และด้านทรัพยากรการท่องเที่ยว ทั้งนี้ปัจจัยที่มีผลต่อการท่องเที่ยวที่มีความสำคัญระดับค่อนข้างมาก ได้แก่ ด้านความปลอดภัย ด้านการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ และด้านการเรียนรู้ ตามลำดับ และสำหรับการทดสอบสมมติฐานพบว่า อาชีพและ ระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน มีการให้ความสำคัญต่อบริษัทในการตัดสินใจในการท่องเที่ยวเชิงโหยหา อดีตที่แตกต่างกัน ส่วนอายุ สถานภาพสมรส อาชีพ รายได้ และระดับการศึกษา

จากวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 เพื่อศึกษาแรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศของนักท่องเที่ยวชาวไทย ในส่วนของแรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศของนักท่องเที่ยวชาวไทย ผู้วิจัยพบว่า ผลรวมของแรงจูงใจที่มีผลต่อการเดินทางท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวชาวไทยในด้านต่าง ๆ อยู่ในระดับมาก แต่ผลรวมย่อยในแต่ละด้าน พบว่าด้านสถานที่ท่องเที่ยวที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวมีแรงจูงใจต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวชาวไทยมากที่สุด โดยเฉพาะสถานที่ที่มีความสวยงามที่มีค่าร้อยละอยู่ที่ 4.45 ซึ่งมากที่สุดในระดับด้านต่าง ๆ รองลงมาคือที่พักหรือที่พักแรม ที่อยู่ในด้านสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ คิดเป็นร้อยละ 4.30 สอดคล้องกับสมบัติ กาญจนกิจ(2557) ที่ได้กล่าวถึงแหล่งท่องเที่ยวหรือสิ่งดึงดูดใจเพื่อการท่องเที่ยวว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างยิ่งที่หน่วยงานต่าง ๆ ของทุกประเทศควรให้คุณค่าและกำหนดเป็นนโยบายการพัฒนา เพราะปัจจัยดังกล่าวเป็นองค์ประกอบที่ทำให้นักท่องเที่ยวตัดสินใจที่จะเดินทางมาท่องเที่ยว โดยแหล่งท่องเที่ยวหรือจุดสนใจเพื่อการท่องเที่ยว (Tourism Attractions) มีรูปแบบที่หลากหลาย

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) เพื่อให้ผู้ประกอบการทางด้านอุตสาหกรรมท่องเที่ยว นำผลการวิจัยเกี่ยวกับแรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศของนักท่องเที่ยวชาวไทย นำไปใช้เพื่อเป็นกลยุทธ์ทางการตลาดเกี่ยวกับการที่จะพัฒนาและปรับปรุงตรงตามความต้องการของนักท่องเที่ยวชาวไทย

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) เนื่องจากผลกระทบของโรคระบาด Covid-19 ทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถลงพื้นที่เก็บข้อมูลนักท่องเที่ยวชาวไทยอย่างจริงจัง ทำให้ข้อมูลที่ได้อาจจะไม่สมบูรณ์แบบและไม่สามารถเชื่อถือได้นัก เนื่องจากมีเวลาและช่องทางในการรวบรวมแบบสอบถามอย่างจำกัด ไม่เหมือนกับการลงพื้นที่สอบถามนักท่องเที่ยวจริง ๆ ดังนั้น ในการวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยจะนำหัวข้อวิจัยนี้ไปลงพื้นที่ในการเก็บข้อมูลอย่างจริงจัง เพื่อนำข้อมูลที่ได้

นั้นมาหาคำว่ามีความแตกต่างอย่างไรกับการเก็บข้อมูลแบบออนไลน์ และแรงจูงใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยในการเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศนั้นเป็นอย่างไร ตรงกับสมมติฐานที่ได้ตั้งมาหรือไม่

(2) อาจมีการเพิ่มสมมติฐานขึ้นมา เช่น เปรียบเทียบระหว่างทวีปเอเชียและทวีปยุโรปว่า นักท่องเที่ยวชาวไทยมีแรงจูงใจในการเดินทางไปต่างประเทศในทวีปเอเชียและยุโรปแตกต่างกัน ให้เกิดความแน่ชัดในการเลือกเดินทางที่อาจจะขึ้นอยู่กับสถานที่หรือค่าเงินประเทศจุดหมายปลายทาง ทำให้การวิจัยมีประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น

## 8. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูงจาก ดร.นกรินทร์ ทั้งทอง หัวหน้าสาขาวิชาการจัดการบริการธุรกิจเรือสำราญ และอาจารย์ชญานิสาว วงษ์พันธุ์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาการจัดการบริการธุรกิจเรือสำราญ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ที่กรุณาให้คำแนะนำปรึกษาตลอดจนปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง จนกระทั่งงานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

อนึ่ง ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะมีประโยชน์อยู่ไม่น้อย จึงขอมอบส่วนดีทั้งหมดนี้ให้แก่เหล่าคณาจารย์ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาจนทำให้ผลงานวิจัยนี้เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่เกี่ยวข้องและขอมอบความกตัญญู กตเวทิตาคุณ แด่บิดา มารดา และผู้มีพระคุณทุกท่าน สำหรับข้อบกพร่องต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นนั้น ผู้วิจัยขออ้อมรับผิดเพียงผู้เดียว และยินดีที่จะรับฟังคำแนะนำจากทุกท่านที่ได้เข้ามาศึกษา เพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนา งานวิจัยต่อไป

## 9. เอกสารอ้างอิง

- ณัฏฐพัชร ลากบัวรุ่งวงศ์. (2562). การประยุกต์ทฤษฎีแรงจูงใจในการปฏิบัติงาน. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 9(2) หน้า 161-171.
- ธฤตวรรณ มาตกุล. (2556). *แรงจูงใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยสู่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอีสานกรณีศึกษา วัดคิลาอาสน์ (ภูพระ) จังหวัดชัยภูมิ*. รายงานการศึกษาอิสระปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการการท่องเที่ยว, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ศูนย์วิจัยกิจการไทย. (2562). *ตลาดไทยเที่ยวนอกปี 2562 คาดมีจำนวน 10.55-10.75 ล้านคน แต่ธุรกิจมีโจทย์ท้าทายที่ต้องติดตาม*[ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 25 มีนาคม 2563, จาก:<https://kasikomresearch.com/th/analysis/kecon/business/Pages/z2979.aspx>
- สำนักงานคณบดีคณะวิทยาการจัดการ. (2558). *คู่มือ-เทคนิคการให้บริการ "Service Mind" สู่ความเป็นเลิศ*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
- อภิดิษฐ อุทิศธรรมศักดิ์. (2559). *ทัศนคติของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีต่อการท่องเที่ยวเชิงวิถีชีวิต กรณีศึกษาเพลินวาน อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์*. รายงานการศึกษาอิสระศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการอุตสาหกรรมบริการและการท่องเที่ยว, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- BLT BANGKOK. (2562). *คนไทยเที่ยวนอก ปี 62 คาด 10.75 ล้านคน สูงสุดในรอบ 6 ปี*[ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 25 มีนาคม 2563, จาก: <https://today.line.me/th/pc/article/LDMLnj>
- TAT REVIEW. (2562). *ตลาดในประเทศ*[ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 25 มีนาคม 2563, จาก:<https://www.tatreviewmagazine.com/article/A7-2562-2563>

## แนวโน้มความต้องการการเดินทางทางอากาศในช่วงวิกฤตการณ์ Covid-19 :

กรณีศึกษาผู้โดยสารชาวไทยในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล

### TRENDS IN DEMAND FOR AIR TRAVELLING DURING THE COVID-19

CRISIS: A CASE STUDY OF THAI PASSENGERS IN BANGKOK

AND VICINITY

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วสวัตต์ สุติญญามณี

สาขาวิชาธุรกิจการบิน (หลักสูตรนานาชาติ) วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

Email: vasavat.su@spu.ac.th

ณัฐฐา โพธิ์ กุศลไสยานนท์

สาขาวิชาธุรกิจการบิน (หลักสูตรนานาชาติ) วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ธนภรณ์ กริยาผล

สาขาวิชาการจัดการธุรกิจบริการระหว่างประเทศ วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

Email: thanaporn.ka@spu.ac.th

#### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเพื่อศึกษาแนวโน้มการเดินทางทางอากาศของผู้โดยสารในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑลในช่วงวิกฤตการณ์ Covid-19 โดยตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษามาจากประชากรที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑล โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster) จำนวน 1,000 คน โดยเก็บรวบรวมข้อมูลแบบอนุกรมเวลา (Time Series) วิเคราะห์ผลใช้สถิติเชิงพรรณนา ในการวิเคราะห์ถึงแนวโน้มการเดินทางทางอากาศของผู้โดยสารในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑลใน 2 รูปแบบ ได้แก่ การเดินทางภายในประเทศ และการเดินทางระหว่างประเทศ ในช่วงวิกฤตการณ์ Covid-19 โดยพบว่า แนวโน้มการเดินทางทางอากาศทั้งในประเทศและระหว่างประเทศมีแนวโน้มที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยความต้องการการเดินทางภายในประเทศมีส่วนสำคัญของความต้องการในการเดินทางในช่วงวิกฤตการณ์ Covid-19 มากกว่า ความต้องการการเดินทางทางอากาศระหว่างประเทศ ซึ่งเป็นสิ่งที่สายการบินต่างๆจะต้องคำนึงถึงปัจจัยดังกล่าวเพื่อนำมาพัฒนาปรับปรุงการให้บริการ เสริมสร้างมาตรการความปลอดภัย เพื่อสร้างความมั่นใจในการเดินทางให้กับผู้โดยสาร และสามารถรักษารฐานลูกค้าของตนเพื่อให้กลับมาใช้บริการเพิ่มมากขึ้นหลังวิกฤตการณ์ Covid-19 ได้อีกด้วย

คำสำคัญ: ความต้องการ, การเดินทางทางอากาศ, วิกฤตการณ์ Covid-19

## ABSTRACT

The objective of this research studied the trends of air travelling among passengers in Bangkok and Vicinity during the Covid-19 crisis. The cluster sampling was used to yield 1,000 samples of Passengers in Bangkok and Vicinity and data was collected in a time series. This study the results were analyzed using descriptive statistics for statistical analysis of the air travel trends of passengers in the Bangkok and suburbs in 2 forms: domestic travel and international travel during the Covid-19 crisis. The study found that both domestic and international air travel trends continued to increase. Domestic travel is more proportionate to travel demand during the Covid-19 crisis than international air travel demand. This is the trends that airlines have to take into account such factors in order to improve their service and strengthen safety measures to ensure the travelling of passengers and able to maintain their customer base and loyalty in order to come back to use more services after Covid-19 crisis as well.

**Keywords:** Demand, Air travelling, Covid-19 Crisis

## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปลายปี 2019 ผลกระทบใหญ่ของการเดินทางทางอากาศได้เกิดขึ้นอีกครั้งจากการแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา หรือ Covid-19 ที่ทำให้ประเทศต่างๆทั่วโลกออกมาตรการควบคุมการแพร่ระบาดจนไปถึงปิดประเทศ ปิดเมือง หรือ มาตรการล็อกดาวน์ รวมไปถึงนโยบายการห้ามเคลื่อนย้ายระหว่างเมือง การห้ามเดินทางข้ามประเทศ ข้ามจังหวัด จนไปถึงการปิดท่าอากาศยาน จากมาตรการดังกล่าวอุตสาหกรรมที่มีผลกระทบโดยตรงอย่างมากนั่นก็คืออุตสาหกรรมการท่องเที่ยว อุตสาหกรรมการบิน ซึ่งจะเห็นได้จากจำนวนเที่ยวบินของสายการบินในประเทศต่าง ๆ ลดลงมากถึง ร้อยละ 70 - 90 ของเที่ยวบินทั้งหมด และที่เห็นได้ชัด สายการบินต่างๆในประเทศไทย ไม่ว่าจะเป็น สายการบินไทย สายการบินกรุงเทพ สายการบินไทยแอร์เอเชีย สายการบินไทยไลอ้อนแอร์ ฯลฯ ต่างงดให้บริการทุกเที่ยวบินทั้งในประเทศและระหว่างประเทศ นอกจากมาตรการการจำกัดการเดินทางข้างต้น วิกฤตการณ์ Covid-19 ยังเป็นปัจจัยที่สำคัญต่อพฤติกรรมของมนุษย์จะเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมไปสู่วิถีชีวิตใหม่ (New Normal) ดังนั้นจึงสามารถกล่าวได้ว่าพฤติกรรมการเดินทางทางอากาศของผู้โดยสารและรูปแบบของการให้บริการของสายการบินหลังวิกฤตการณ์ Covid-19 มีแนวโน้มที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างแน่นอนตลอดเวลา หรือจนกว่าโรคระบาดจะสิ้นสุดซึ่งก็ยังคงไม่มีใครทราบว่าสิ้นสุดเมื่อไหร่

การดำเนินการด้านการบินที่สำคัญไม่ใช่เพียงแต่การให้บริการบนเครื่องบินเท่านั้น สิ่งที่สำคัญไม่แพ้กัน นั่นก็คือ ขั้นตอนก่อนปฏิบัติการบิน ไม่ว่าจะเป็นการตรวจบัตรโดยสาร พิธีการตรวจคนเข้าเมือง (ในกรณีที่เดินทางระหว่างประเทศ) การตรวจ ณ จุดตรวจรักษาความปลอดภัย และการตรวจบัตรขึ้นเครื่องบิน ณ ประตูขึ้นเครื่องบิน ซึ่งในเวลาสถานการณ์ปกติแล้วในเที่ยวบินระหว่างประเทศจะใช้เวลาอย่างน้อย หนึ่งชั่วโมงครึ่ง และในเที่ยวบินภายในประเทศจะใช้เวลาอย่างน้อยหนึ่งชั่วโมง แต่ในวิกฤตการณ์ Covid-19 ที่เกิดขึ้นนั้น ขั้นตอนก่อนการปฏิบัติการบินจะมีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น อันเนื่องมาจากการเพิ่มมาตรการคัดกรองโรคก่อนปฏิบัติการบิน ไม่ว่าจะเป็น ณ จุดตรวจก่อนทำการตรวจบัตรโดยสาร หรือแม้กระทั่งในบางสายการบิน อาทิเช่น สายการบินเอมิเรตส์ ได้เริ่มตรวจหาเชื้อ Covid-19 ผู้โดยสารก่อนขึ้นเครื่องบินซึ่งจะรู้ผลภายใน 10 นาที อีกทั้งการเดินทางไปในหลายๆ ประเทศยังมีมาตรการที่ใช้เอกสารการรับรองสุขภาพ หรือ Fit to Fly ที่ผู้โดยสารจำเป็นต้องมีก่อน

การเดินทางให้เรียบร้อย ดังนั้นการเพิ่มมาตรการดังกล่าวก่อนทำการบินจึงจำเป็นที่จะต้องมีการตรวจสอบอย่างเข้มข้น ละเอียด มากขึ้น ดังนั้นขั้นตอนก่อนทำการบินจึงจำเป็นต้องใช้เวลานานขึ้นจากเดิมดังนั้นผู้โดยสารจะต้องตรวจสอบประเทศปลายทางถึงเอกสารที่มีความจำเป็นต้องใช้และเพื่อเวลาในขั้นตอนก่อนทำการบินที่เพิ่มขึ้นอีกด้วย และที่สำคัญนอกเหนือจากขั้นตอนก่อนทำการบินที่จะขาดไม่ได้คือเรื่องของสัมภาระที่ปัจจุบันเจลแอลกอฮอล์ล้างมือเป็นสิ่งที่เป็นในวิกฤตการณ์ Covid-19 นี้แต่เนื่องด้วยกฎหมายห้ามนำของเหลว เจล หรือสเปรย์ (LAGs) ขึ้นเครื่องบินเกินข้อกำหนดเด็ดขาด อย่างไรก็ตามหลังจากนี้มีความเป็นไปได้ว่าเจลแอลกอฮอล์ล้างมืออาจเป็นข้อยกเว้น โดย US Transportation Security Administration ซึ่งเป็นหน่วยงานด้านความปลอดภัยทางการบินของสหรัฐอเมริกาได้เริ่มอนุญาตให้ผู้โดยสารนำเจลแอลกอฮอล์ล้างมือที่สามารถผ่านจุดตรวจรักษาความปลอดภัยก่อนทำการบินและนำขึ้นเครื่องบินได้ โดยมีข้อแม้เพียงแต่ต้องผ่านการคัดแยกพิเศษและใช้เวลาที่เพิ่มขึ้นเท่านั้น

สำหรับการศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ที่จะทำให้เข้าใจถึงแนวโน้มการเดินทางทางอากาศของผู้โดยสารในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑล ซึ่งเน้นการเดินทางและบริการที่มีคุณภาพดี คุ่มค่า เน้นการซื้อด้วยเหตุผลโดยไม่ใช้อารมณ์ โดยให้ความสำคัญกับความพึงพอใจและสถานการณ์รอบตัวเป็นหลัก มีความสามารถในการซื้อบริการในราคาสูง จึงมีศักยภาพสูงในการบริโภค ขณะเดียวกันคำนึงถึงความมั่นใจด้านความปลอดภัย ความมั่นใจด้านบริการ ใส่ใจสุขภาพที่ดี อีกทั้งผู้โดยสารกลุ่มนี้ไม่ต้องกังวลต่อค่าใช้จ่ายในการเดินทาง เนื่องจากเป็นผู้โดยสารอาศัยอยู่ในเขตเมือง จึงมีความละเอียดรอบคอบในการเลือกซื้อสินค้าและบริการต่างๆ มากยิ่งขึ้น

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการวิจัยเพื่อศึกษาแนวโน้มความต้องการการเดินทางทางอากาศของผู้โดยสารในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑลในยุค Covid-19 เพื่อนำผลวิจัยไปใช้ในการคาดประมาณและหามาตรการรองรับการให้บริการการเดินทางทางอากาศในช่วง Covid-19 ต่อไป

#### **วัตถุประสงค์ของการวิจัย**

เพื่อศึกษาแนวโน้มการเดินทางทางอากาศของผู้โดยสารในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑลในช่วงวิกฤตการณ์ Covid-19

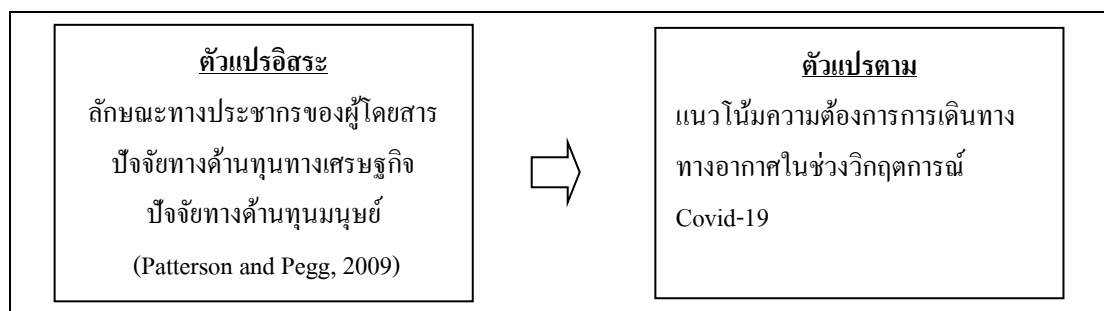
#### **การทบทวนวรรณกรรม**

ในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยทำการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยโดยใช้แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. แนวคิดทฤษฎีการตัดสินใจ
2. แนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมผู้บริโภค
3. งานวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการเดินทางทางอากาศ

#### **กรอบแนวคิดในการวิจัย**

จากแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยสามารถสร้างเป็นกรอบแนวคิดของการวิจัยโดยมีตัวแปรอิสระและตัวแปรตามดังแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## วิธีดำเนินการวิจัย

### แบบแผนการวิจัย

แนวโน้มการเดินทางทางอากาศของผู้โดยสารในเขตกรุงเทพและปริมณฑลในยุค Covid-19 เป็นการศึกษาโดยการวิจัยแบบเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ด้วยรูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) แบบอนุกรมเวลา (Time Series) ในช่วงเดือน เมษายน 2563 ถึง กันยายน 2563

### ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้คือประชากรที่อยู่ในวัยสูงอายุ 20 ปีขึ้นไปที่อยู่ในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล โดยใช้การคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรการหาขนาดตัวอย่างแบบไม่ทราบจำนวนประชากรของ Roscoe (1975) ไม่พบในเอกสารอ้างอิง แทนค่าโดยใช้สูตรที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ค่าความคลาดเคลื่อน 5% โดยจะได้กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดเป็น 1,000 ตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่เป็นชาวไทยที่มีอายุ 20 ปีขึ้นไป ชาวไทยที่อยู่ในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล ใช้วิธีทำการสุ่มแบบเป็นระบบ (Systematic Random Sampling) โดยเลือกจากประชากรที่อยู่ในพื้นที่ในเขตพื้นที่กรุงเทพฯ และปริมณฑล โดยวิธี Cluster Sampling เพื่อเลือกเขตที่ผู้สูงอายุอาศัยอยู่ ได้จำนวน 5 เขตในกรุงเทพฯ ได้แก่ เขตวัฒนา เขตดอนเมือง เขตบางนา เขตสาทร และเขตธนบุรี ในเขตปริมณฑล 2 อำเภอ ได้แก่ อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ และ อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ข้อมูลจากแบบสอบถามเรื่อง “การตัดสินใจในการเลือกรูปแบบในการท่องเที่ยวและการเดินทางของชาวไทยในยุค Covid-19” ของผู้วิจัย ซึ่งผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ และตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือ โดยได้ค่าความเชื่อมั่น Cronbach's Alpha ที่ 0.823 ซึ่งเป็นค่าที่ค่อนข้างสูงใกล้เคียงกับ 1 และมากกว่า 0.75 จึงเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้ (Crandall, 1981)

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างโดยกลุ่มตัวอย่างกรอกคำตอบเอง (Self-Administered) ซึ่งแบบสอบถามในส่วนที่ 1 สอบถามเกี่ยวกับข้อมูลลักษณะประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา รายได้ ลักษณะคำถามเป็นแบบสำรวจรายการ (Check list) ส่วนแบบสอบถามในส่วนที่ 2 เป็นแบบคำถามเกี่ยวกับความต้องการในการเดินทางภายในประเทศและต่างประเทศของผู้โดยสารชาวไทยในยุค Covid-19 โดยใช้เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับความต้องการในการเดินทางทางอากาศทั้งในประเทศและต่างประเทศของผู้โดยสารชาวไทย แต่ถ้าในกรณีกลุ่มตัวอย่างไม่สามารถกรอก

แบบสอบถามได้ผู้วิจัยจะทำการเก็บข้อมูลโดยใช้วิธีสอบถามในแบบสอบถามและบันทึกข้อมูลลงในแบบสอบถามและนำแบบสอบถามที่ได้มาทำการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล

### การวิเคราะห์ข้อมูล

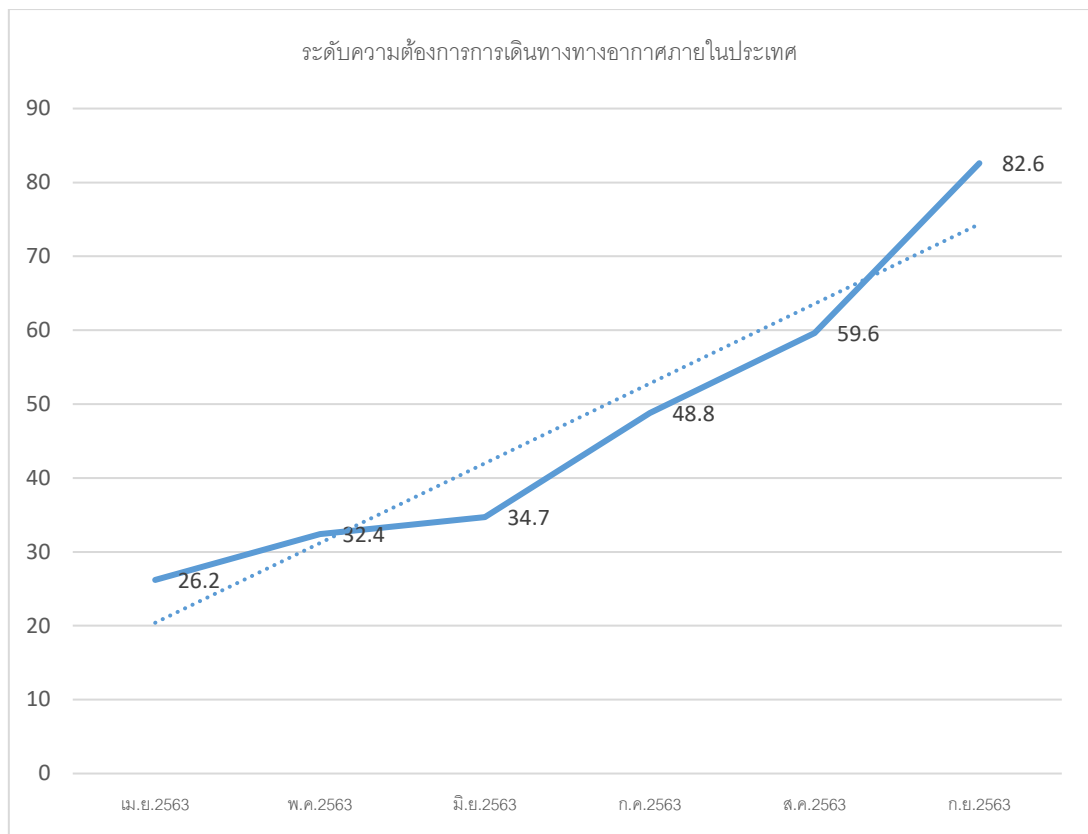
ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ จากนั้นจึงนำผลคำนวณทางสถิติที่ได้ มาเขียนการวิเคราะห์โดยวิเคราะห์ใช้สถิติเชิงพรรณนา ร้อยละ อัตราส่วน รวมทั้งนำเสนอผลการวิจัยต่อไป

### ผลการวิจัย

1. ข้อมูลลักษณะทั่วไปทางประชากรศาสตร์ โดยด้านเพศ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มากกว่าเพศชาย โดยมีเพศชาย จำนวน 489 คน คิดเป็นร้อยละ 48.90 และเพศหญิง จำนวน 511 คน คิดเป็นร้อยละ 51.10 ด้านอายุ พบว่า อายุเฉลี่ย 36.72 ปี กลุ่มตัวอย่าง มีอายุต่ำสุด 20 ปี อายุสูงสุด 65 ปี ด้านสถานภาพ พบว่า ส่วนใหญ่อยู่ในสถานะภาพ สมรส/อยู่ด้วยกัน จำนวน 675 คน คิดเป็นร้อยละ 67.50 น้อยที่สุดคือ สถานะภาพ หย่าร้าง/หม้าย/แยกกันอยู่ จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 2.70 ปัจจัยด้านทุนมนุษย์ ด้านการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 672 คน คิดเป็นร้อยละ 67.20 น้อยที่สุดคือ ระดับปริญญาเอก จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 1.90 ปัจจัยด้านทุนทางเศรษฐกิจ ด้านอาชีพ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นพนักงานเอกชน จำนวน 522 คน คิดเป็นร้อยละ 52.20 น้อยที่สุดคือ อาชีพเกษตรกร จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.20 ด้านรายได้ต่อเดือน พบว่า รายได้เฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 26,872.25 บาท ส่วนใหญ่มีรายได้ระหว่าง รายได้เฉลี่ยต่อเดือนสูงสุด 120,000 บาท รายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำสุด 14,000 บาท

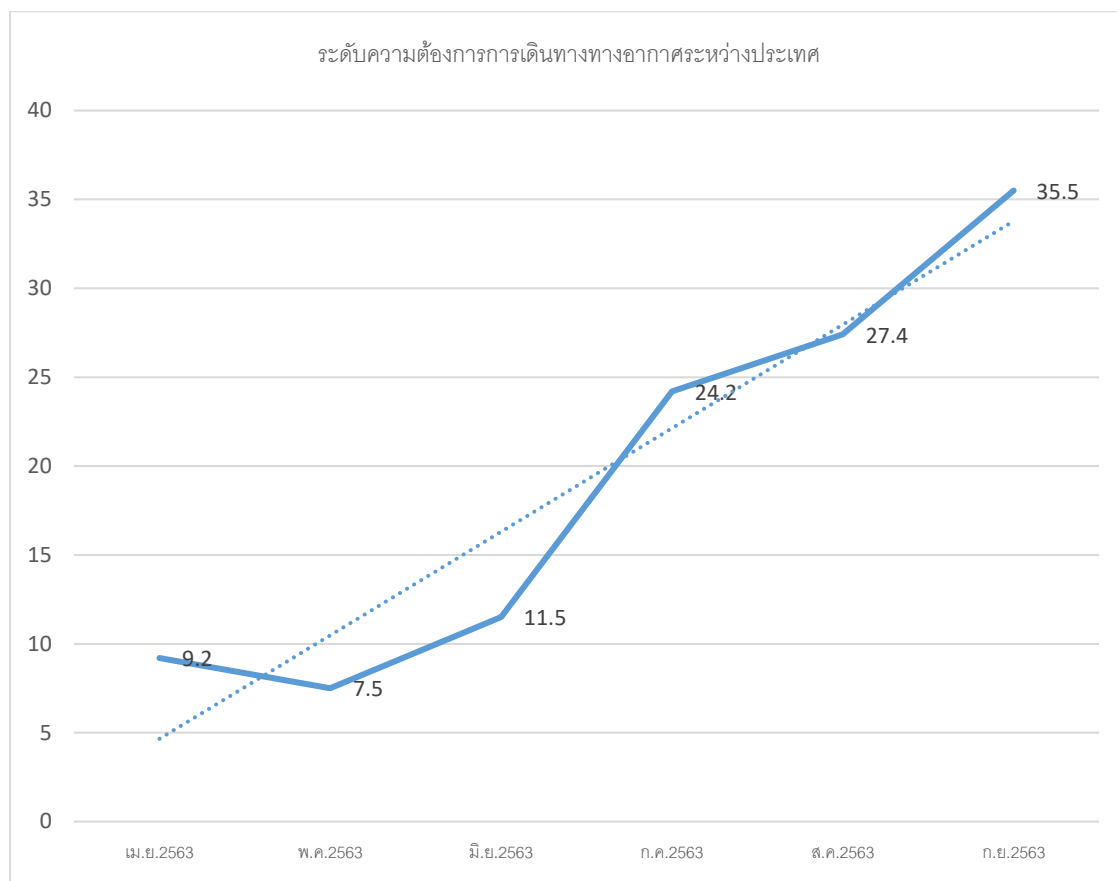
2. ผลการวิเคราะห์ความต้องการในการเดินทางทางอากาศภายในประเทศของผู้โดยสารชาวไทยในยุค Covid-19 พบว่าในเดือนเมษายน 2563 ผู้โดยสารมีความต้องการในการเดินทางอยู่ที่ร้อยละ 26.20 เดือนพฤษภาคม 2563 อยู่ที่ร้อยละ 32.40 เดือนมิถุนายน 2563 อยู่ที่ร้อยละ 34.70 เดือน กรกฎาคม 2563 อยู่ที่ร้อยละ 48.80 สิงหาคม 2563 อยู่ที่ ร้อยละ 59.60 และกันยายน 2563 อยู่ที่ ร้อยละ 82.60 ดังภาพที่ 2





**ภาพที่ 2** กราฟแสดงความต้องการการเดินทางทางอากาศภายในประเทศ  
ของผู้โดยสารชาวไทยในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล  
ที่มา: ผู้วิจัย

3. ผลการวิเคราะห์ความต้องการในการเดินทางทางอากาศระหว่างประเทศของผู้โดยสารชาวไทยในยุค Covid-19 พบว่าในเดือนเมษายน 2563 ผู้โดยสารมีความต้องการในการเดินทางอยู่ที่ร้อยละ 9.20 เดือนพฤษภาคม 2563 อยู่ที่ร้อยละ 7.50 เดือนมิถุนายน 2563 อยู่ที่ร้อยละ 11.50 เดือน กรกฎาคม 2563 อยู่ที่ร้อยละ 24.20 สิงหาคม 2563 อยู่ที่ ร้อยละ 27.40 และกันยายน 2563 อยู่ที่ ร้อยละ 35.50 ดังภาพที่ 3



**ภาพที่ 3** กราฟแสดงความต้องการการเดินทางทางอากาศระหว่างประเทศ  
ของผู้โดยสารชาวไทยในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล  
ที่มา: ผู้วิจัย

### สรุปผลการวิจัย

จากผลการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑลจำนวน 1,000 คน ตั้งแต่ด้วยแรงงานขึ้นไป ทุกกลุ่มอาชีพ ถึงการตัดสินใจในการเดินทางทางอากาศในช่วงวิกฤตการณ์ Covid-19 พบว่า ยังมีความต้องการในการเดินทางทางอากาศทั้งในประเทศและต่างประเทศเพิ่มขึ้น โดยความต้องการการเดินทางทางอากาศภายในประเทศมีส่วนความต้องการที่สูงกว่าความต้องการการเดินทางทางอากาศระหว่างประเทศ โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีความต้องการเดินทางทางอากาศให้เหตุผลว่าแม้ราคาบัตรโดยสารจะสูงขึ้นแต่การเดินทางทางอากาศยังเป็นการเดินทางที่ปลอดภัยที่สุด และรวดเร็วที่สุดมากกว่าการเดินทางทางอื่น ๆ รวมทั้งมีความเชื่อมั่นต่อมาตรการตรวจคัดกรองก่อนการเดินทางว่าจะทำให้ใช้บริการได้อย่างปลอดภัย แต่อย่างไรก็ตามยังพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ยังไม่เลือกเดินทางทางอากาศจนกว่าสถานการณ์ต่างๆ จะกลับเข้าสู่สภาวะปกติดั้งเดิม โดยให้เหตุผลในด้านราคาบัตรโดยสารที่สูงขึ้นไม่คุ้มค่าต่อการเดินทางและอยากให้มีความปลอดภัยมากที่สุดในการเดินทาง จากผลการศึกษาดังกล่าวจะเห็นได้ว่าผู้โดยสารส่วนใหญ่ยังคงเชื่อมั่นในการเดินทางทางอากาศและยอมรับมาตรการทางด้าน การตรวจคัดกรองที่เข้มงวดมากขึ้นอีกด้วย

## ข้อเสนอแนะ

### 1) ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) จากการศึกษาที่ว่าความต้องการเดินทางในประเทศของผู้โดยสารมีแนวโน้มที่สูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นเพื่อเป็นการรักษามาตรฐานลูกค้าผู้โดยสารในประเทศซึ่งจะเป็นกระแสหลักของการเดินทางที่มีจำนวนเพิ่มขึ้นควรมีการพัฒนาปรับปรุงการให้บริการอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งมาตรการการป้องกันการแพร่ระบาดของ Covid-19 อย่างเคร่งครัดเพื่อเสริมสร้างความมั่นใจและความปลอดภัยในการเดินทางของผู้โดยสารแนะเป็นการรักษามาตรฐานลูกค้าให้คงอยู่อีกด้วย

(2) จากการศึกษาพบว่าความต้องการการเดินทางทางอากาศระหว่างประเทศของผู้โดยสารชาวไทยยังคงมีความต้องการที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องแต่มีสัดส่วนน้อยกว่าความต้องการการเดินทางทางอากาศภายในประเทศเป็นเพราะสถานการณ์การแพร่ระบาดในต่างประเทศยังคงรุนแรงอยู่แต่หากสถานการณ์การแพร่ระบาดในต่างประเทศคลี่คลายไปในทางที่ดี ความต้องการการเดินทางระหว่างประเทศจะต้องมีสัดส่วนที่สูงขึ้น ดังนั้นเพื่อเป็นการรักษามาตรฐานลูกค้าเดิมของสายการบินในเส้นทางระหว่างประเทศ สายการบินต่างๆควรใช้กลยุทธ์การจัดการลูกค้าสัมพันธ์ (Customer Relation Management) ประเมิน ติดตาม และแจ้งข่าวสารด้านต่างๆ ของสายการบิน และใช้กลยุทธ์เสริมสร้างความมั่นใจและความปลอดภัยในการเดินทางทางอากาศให้กับผู้โดยสารในการกลับใช้บริการหลังวิกฤตการณ์ Covid-19 อีกด้วย

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การศึกษานี้เป็นเพียงการศึกษากลุ่มของผู้โดยสารในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑลเท่านั้นยังมีกลุ่มผู้โดยสารในภูมิภาคอื่นๆในประเทศไทย หรือ ผู้โดยสารต่างชาติในภูมิภาคต่างๆของโลก เพื่อเป็นการศึกษาวิจัยความต้องการการเดินทางของผู้โดยสารในยุค Covid-19 ที่ครอบคลุมในผู้โดยสารที่มี อายุ ช่วงวัย เชื้อชาติ ศาสนา และวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างและหลากหลาย รวมทั้งศึกษาในเชิงคุณภาพเพื่อศึกษาถึงสาเหตุในการตัดสินใจในการเลือกรูปแบบการเดินทางของผู้โดยสาร ในยุค Covid-19 ที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น รวมไปถึงศึกษาเจาะลึกถึงพฤติกรรม และปัจจัยในการเดินทางในรูปแบบต่างๆของผู้โดยสาร ในยุค Covid-19 เพื่อได้ข้อมูลด้านการเดินทางของผู้โดยสารที่เจาะลึกมากยิ่งขึ้นต่อไป

## เอกสารอ้างอิง

- Chiang, L. & Morrison, A. (2014). A Comparative study of Generational Preferences for Trip-Planning Resources: A Case study of International Tourists to Shanghai. *Quality Assurance in Hospitality and Tourism*, 15(1), 78-99.
- Chiangmai University Social Science Research Institute. (2014). *Elderly tourists: New future Thai tourism get ready?* Chiangmai University, Thailand. (in Thai)
- Chiangmai University Social Science Research Institute. (2013). *Travel Community with Support Tourism for the Elderly in the Case of Tourist Attractions*, Chiangmai University, Thailand. (in Thai)
- Civil Aviation Authority of Thailand. (2018). *Passenger air travel statistics*. Bangkok: Civil Aviation Authority of Thailand
- Crandall, J. E. (1981). *Theory and measurement of social interest*. New York: Columbia Press

- Jitapunkul, S. (2004). *Situation No. 25: Thai Elderly Population Part 1 Situation and the Importance of the Elderly*. Bangkok: Publication of Medical and Public Health Information No. 25. Ministry of Public Health of Thailand. (in Thai)
- Lohmann, M. (2001). Predicting Travel Patterns of Senior Citizens: How The Past May Provide a Key to The Future. *Journal of Vacation Marketing*, 7(4), 357-366.
- National Statistical Office Thailand. (2010). *Population and Housing Census 1980-2010*. Bangkok: National Statistical Office Thailand. (in Thai)
- Onarun, K. (2010). *Factors affecting domestic tourism behavior of Thai elderly tourists*. Thesis of Master degree in Business Administration, Kasetsart University. (in Thai)
- Patterson, I.& Pegg, S. (2009). Marketing the Leisure Experience to Baby Boomers and Older Tourists. *Journal of Hospitality Marketing & Management* Vol.18, 2009 - Issue 2-3, 214-231.
- Roscoe, J.T. (1975). *Fundamental research statistics for the behavioral sciences*. New York: AGRIS.
- Sangpikul, A. (2007). Travel Motivations of Japanese Senior Travelers to Thailand. *International Journal of Tourism Research*. Vol. 10, Issue 1, 81-94.
- Sujaritkul, J. (2015). Health tourism Management Model of Japanese Tourists in Phuket Province. *Rajapak Journal*. Special Edition for 23<sup>rd</sup> Anniversary Rajapak, 236-248. (in Thai)

**ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการเลือกใช้บริการการเดินทางภายในประเทศของ  
ผู้โดยสารในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑล: การศึกษาเปรียบเทียบระหว่างรถโดยสาร  
ประจำทางกับสายการบินต้นทุนต่ำ**

**FACTORS AFFECTING DECISION MAKING ON SELECTION OF  
DOMESTIC TRAVELING PATTERN OF PASSENGERS IN  
BANGKOK AND VICINITY: THE COMPARATIVE STUDY BETWEEN  
PUBLIC BUS SERVICES AND LOW COST CARRIER**

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วสวัตตี สุทธิญาณณี**

**สาขาวิชาธุรกิจการบิน (หลักสูตรนานาชาติ) วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**Email: vasavat.su@spu.ac.th**

**วัชรภรณ์ อรานูเวชภัณฑ์**

**3สาขาวิชาธุรกิจการบิน วิทยาลัยการท่องเที่ยวและการบริการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**ดร.เมธาวี ธรรมเกษร**

**สาขาวิชาธุรกิจการบิน (หลักสูตรนานาชาติ) วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการเลือกใช้บริการการเดินทางภายในประเทศของผู้โดยสารในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล: การศึกษาเปรียบเทียบระหว่างรถโดยสารประจำทางกับสายการบินต้นทุนต่ำ โดยตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษามาจากประชากรที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑล โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster) จำนวน 500 คน วิเคราะห์ผลใช้สถิติเชิงพรรณนา และการใช้สถิติขั้นสูง Ordered Logistic Regression ในการวิเคราะห์ถึงพฤติกรรมการตัดสินใจในการเลือกรูปแบบการเดินทางภายในประเทศของผู้โดยสารในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑลใน 2 รูปแบบ ได้แก่ การเดินทางโดยรถโดยสารประจำทาง และสายการบินต้นทุนต่ำ โดยพบว่า ผู้โดยสารตัดสินใจที่จะเลือกรูปแบบการเดินทางโดยสายการบินต้นทุนต่ำมากกว่ารถโดยสารประจำทาง โดยมีปัจจัย ในด้านอายุ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน และ ข้อจำกัดทางกายภาพของผู้โดยสารมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจในการเลือกรูปแบบในการเดินทางภายในประเทศของผู้โดยสารในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑล ซึ่งเป็นสิ่งที่ระบบขนส่งสาธารณะต้องคำนึงถึงปัจจัยดังกล่าวเพื่อนำมาพัฒนาปรับปรุงการให้บริการเพื่อเป็นรูปแบบการเดินทางที่ตอบสนองผู้โดยสารทุกช่วงวัยได้ต่อไป

**คำสำคัญ:** การตัดสินใจ, การเดินทางภายในประเทศ, สายการบินต้นทุนต่ำ

## ABSTRACT

The objective of this research studied the factors affecting decision making on selection of domestic traveling pattern of passengers in Bangkok and Vicinity: the comparative study between public bus services and low cost carrier. The cluster sampling was used to yield 500 samples of passengers in Bangkok and Vicinity. This study used advanced Ordered Logistic Regression for statistical analysis of the factors affecting the decision making of domestic traveling patterns: public bus services, and low cost carrier. The study found that the passengers decided to choose low cost carrier services more than public bus with the correlated factors age, average monthly incomes and physical limitations. The public transportation needs to consider these factors in order to improve the services for all generation passengers.

**Keywords:** Decision Making, Domestic Traveling, Low Cost Carrier

## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันการเดินทางทางอากาศเป็นที่นิยมอย่างมาก ซึ่งแตกต่างจากในอดีตที่การเดินทางทางอากาศถูกจำกัดไว้เฉพาะในกลุ่มชนชั้นสูง เนื่องจากธุรกิจการบินยังไม่เป็นที่แพร่หลายและมีราคาที่สูง เพราะด้วยเหตุผลทางด้านราคาของสายการบินประเภทนี้ทำให้ประชาชนทั่วไปที่มีรายได้สามารถเข้าถึงการเดินทางทางอากาศได้ง่ายขึ้น อีกทั้งทำให้ประชาชนมีทางเลือกในการเดินทางเพิ่มมากขึ้นมีผลทำให้พฤติกรรมของผู้บริโภคเปลี่ยนแปลงไปโดยการหันมาใช้บริการคมนาคมทางอากาศมากขึ้น ประเภทของผู้ที่ใช้บริการของสายการบินนั้นมีตั้งแต่เด็ก วัยรุ่น ผู้ใหญ่ ผู้สูงอายุ แม้ว่า สิ่งแวดล้อมภายในห้องโดยสารบนเครื่องบินจะมีผลต่อผู้โดยสาร โดยเฉพาะผู้สูงอายุ แต่การเดินทางโดยเครื่องบินก็ถือว่าเป็นการเดินทางที่ปลอดภัยและประหยัดเวลาที่สุดและในปัจจุบัน จำนวนของผู้สูงอายุมีเพิ่มมากขึ้นนอกจากนี้โดยสารของสายการบินในปัจจุบันราคาถูกลงมากแล้ว การเดินทางโดยเครื่องบินก็ถือว่าเป็นการเดินทางที่ปลอดภัย ที่สุดและรวดเร็วที่สุดด้วยเช่นกัน จึงทำให้จำนวนผู้เดินทางโดยเครื่องบินเพิ่มมากยิ่งขึ้น รวมถึงกลุ่มผู้สูงอายุ ที่ใช้บริการสายการบินจำนวน 1.45 ล้านคนในปี พ.ศ. 2550 เป็น 2.13 ล้านคน ในปี พ.ศ. 2560 (Civil Aviation Authority of Thailand, 2018)

สำหรับการศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ที่จะทำให้เข้าใจถึงรูปแบบการเดินทางภายในประเทศของผู้โดยสารในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑล ซึ่งเน้นการเดินทางและบริการที่มีคุณภาพดี คุ่มค่า เน้นการซื้อด้วยเหตุผลโดยไม่ใช้อารมณ์ โดยให้ความสำคัญกับความพึงพอใจเป็นหลัก มีความสามารถในการซื้อบริการในราคาสูง จึงมีศักยภาพสูงในการบริโภค ขณะเดียวกันคำนึงถึงความมั่นใจด้านความปลอดภัย ความมั่นใจด้านบริการ ใส่ใจสุขภาพที่ดี อีกทั้งผู้โดยสารกลุ่มนี้ไม่ต้องกังวลต่อค่าใช้จ่ายในการเดินทาง เนื่องจากเป็นผู้โดยสารอาศัยอยู่ในเขตเมือง จึงมีความละเอียดรอบคอบในการเลือกซื้อสินค้าและบริการต่างๆ มากยิ่งขึ้น

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการวิจัยเพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการเลือกใช้บริการการเดินทางภายในประเทศของผู้โดยสารในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑล: การศึกษาเปรียบเทียบระหว่างรถโดยสารประจำทางกับสายการบินต้นทุนต่ำ เพื่อนำผลวิจัยไปใช้ปรับปรุงและพัฒนาการให้บริการของระบบขนส่งสาธารณะให้เหมาะสมกับผู้โดยสารทุกช่วงวัยต่อไป

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษาการเลือกใช้บริการการเดินทางภายในประเทศของผู้โดยสารในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑลระหว่างรถโดยสารประจำทางกับสายการบินต้นทุนต่ำ

(2) เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการเลือกใช้บริการการเดินทางภายในประเทศของผู้โดยสารในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล: การศึกษาเปรียบเทียบระหว่างรถโดยสารประจำทางกับสายการบินต้นทุนต่ำ

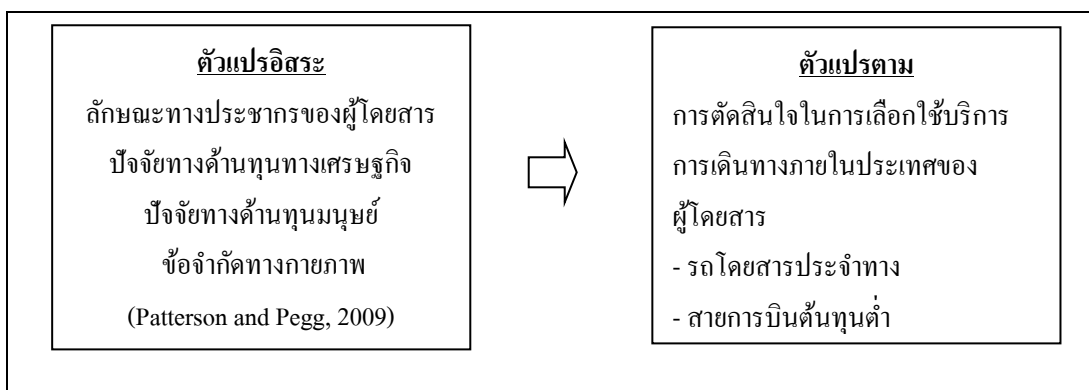
## การทบทวนวรรณกรรม

ในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยทำการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยโดยใช้แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. แนวคิดทฤษฎีการตัดสินใจ
2. แนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมผู้บริโภค
3. แนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมช่วงวัย
4. งานวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการเดินทางทางอากาศ

## กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยสามารถสร้างเป็นกรอบแนวคิดของการวิจัยโดยมีตัวแปรอิสระและตัวแปรตามดังแผนภาพที่ 2



แผนภาพที่ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## วิธีดำเนินการวิจัย

### แบบแผนการวิจัย

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการเลือกใช้บริการการเดินทางภายในประเทศของผู้โดยสารในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล: การศึกษาเปรียบเทียบระหว่างรถโดยสารประจำทางกับสายการบินต้นทุนต่ำเป็นการศึกษาโดยการวิจัยแบบเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ด้วยรูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ในช่วงเดือน กันยายน 2562 ถึง พฤศจิกายน 2562

### ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้คือประชากรที่มีอายุ 20 ปีขึ้นไปที่อยู่ในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล โดยใช้การคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรการหาขนาดตัวอย่างแบบไม่ทราบจำนวนประชากรของ Roscoe (1975) *ไม่มีในเอกสารอ้างอิง* แทนค่าโดยใช้สูตรที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ค่าความคลาดเคลื่อน 5% โดยจะได้กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดเป็น 500 ตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่เป็นชาวไทยที่มีอายุ 20 ปีขึ้นไป ชาวไทยที่อยู่ในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล ใช้วิธีการสุ่มแบบเป็นระบบ (Systematic Random Sampling) โดยเลือกจากประชากรที่อยู่ในพื้นที่ในเขตพื้นที่กรุงเทพฯ และปริมณฑล โดยวิธี Cluster Sampling เพื่อเลือกเขตที่ผู้สูงอายุอาศัยอยู่ ได้จำนวน 3 เขตในกรุงเทพฯ ได้แก่ เขตวัฒนา เขตบางเขน และเขตธนบุรี ในเขตปริมณฑล 2 อำเภอ ได้แก่ อำเภอกลองหลวง จังหวัดปทุมธานี และ อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ข้อมูลจากแบบสอบถามเรื่อง “การตัดสินใจในการเลือกรูปแบบในการท่องเที่ยวและการเดินทางของชาวไทย” ของผู้วิจัย ซึ่งผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ และตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือ โดยได้ค่าความเชื่อมั่น Cronbach's Alpha ที่ 0.812 ซึ่งเป็นค่าที่ค่อนข้างสูงใกล้เคียงกับ 1 และมากกว่า 0.75 จึงเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้ (Crandall, 1981)

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างโดยกลุ่มตัวอย่างกรอกคำตอบเอง (Self-Administered) ซึ่งแบบสอบถามในส่วนที่ 1 สอบถามเกี่ยวกับข้อมูลลักษณะประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา รายได้ และข้อจำกัดทางกายภาพ ลักษณะคำถามเป็นแบบสำรวจรายการ (Check list) ส่วนแบบสอบถามในส่วนที่ 2 เป็นแบบคำถามเกี่ยวกับการตัดสินใจในการเลือกรูปแบบในการเดินทางภายในประเทศของผู้โดยสารชาวไทย โดยใช้เป็นข้อคำถามจำนวนครั้งในการใช้การเดินทางทั้งสองรูปแบบต่อปี แต่ถ้าในกรณีกลุ่มตัวอย่างไม่สามารถกรอกแบบสอบถามได้ผู้วิจัยจะทำการเก็บข้อมูลโดยใช้วิธีสอบถามในแบบสอบถามและบันทึกข้อมูลลงในแบบสอบถามและนำแบบสอบถามที่ได้มาทำการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ จากนั้นจึงนำผลคำนวณทางสถิติที่ได้ มาเขียนการวิเคราะห์โดยวิเคราะห์ใช้สถิติเชิงพรรณนา และสถิติสหสัมพันธ์แบบพหุด้วยวิธี Ordered Logistic Regression วิเคราะห์ รวมทั้งนำเสนอผลการวิจัยต่อไป

## ผลการวิจัย

### สถิติเชิงพรรณนา

1. ข้อมูลลักษณะทั่วไปทางประชากรศาสตร์ โดยด้านเพศ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มากกว่าเพศชาย โดยมีเพศชาย จำนวน 227 คน คิดเป็นร้อยละ 46.00 และเพศหญิง จำนวน 273 คน คิดเป็นร้อยละ 54.00 ด้านอายุ พบว่า อายุเฉลี่ย 38.72 ปี กลุ่มตัวอย่าง มีอายุต่ำสุด 20 ปี อายุสูงสุด 76 ปี ด้านสถานภาพ พบว่า ส่วนใหญ่อยู่ในสถานะภาพ สมรส/อยู่ด้วยกัน จำนวน 342 คน คิดเป็นร้อยละ 68.40 น้อยที่สุดคือ สถานะภาพ หย่าร้าง/หม้าย/แยกกันอยู่ จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 6.40 บ้างจัดด้านทุนมนุษย์ ด้านการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 382 คน คิดเป็นร้อยละ 76.40 น้อยที่สุดคือ ระดับปริญญาเอก จำนวน 6 คน



คิดเป็นร้อยละ 1.2 ปัจจัยด้านทุนทางเศรษฐกิจ ด้านอาชีพ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นพนักงานเอกชน จำนวน 227 คน คิดเป็นร้อยละ 45.40 น้อยที่สุด คือ อาชีพเกษตรกรรวม จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00 ด้านรายได้ต่อเดือน พบว่า รายได้เฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 25,425.42 บาท ส่วนใหญ่มีรายได้ระหว่าง รายได้เฉลี่ยต่อเดือนสูงสุด 110,000 บาท รายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำสุด 12,000 บาท ปัจจัยด้านข้อจำกัดทางกายภาพ พบว่า ส่วนใหญ่แข็งแรง จำนวน 224 คน คิดเป็นร้อยละ 44.80 น้อยที่สุดคือ มีโรคประจำตัว จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 7.00 (จากคำถามปลายเปิดให้ เลือก)

2. ผลการวิเคราะห์การตัดสินใจเลือกรูปแบบการเดินทางภายในประเทศของผู้โดยสารในเขต กรุงเทพฯ และปริมณฑล ค่าเฉลี่ยโดยรวมทั้ง 2 รูปแบบ พบผู้โดยสารในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑลตัดสินใจ เลือกลงเดินทางกับสายการบินต้นทุนต่ำ ในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ยรวม 7.52 ครั้งต่อปี (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.15232) มากกว่า ตัดสินใจเลือกลงเดินทางทางบกโดยสารประจำทาง ในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ยรวม 3.42 ครั้งต่อปี (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.17245) ตามลำดับ ดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** แสดงค่าเฉลี่ยรวมการวิเคราะห์การตัดสินใจเลือกรูปแบบการเดินทางภายในประเทศของผู้โดยสาร ในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑล

รูปแบบการเดินทางภายในประเทศ	รถโดยสารประจำทาง	สายการบินต้นทุนต่ำ
ค่าเฉลี่ย	3.42	7.52
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	0.17245	0.15232

### สถิติสหสัมพันธ์แบบพหุ ด้วยวิธี Ordered Logistic Regression

#### 1. การตรวจสอบความสัมพันธ์พหุร่วมเชิงเส้น (Multicollinearity) ของตัวแปรอิสระ

การตรวจสอบถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นหรือตัวแปรอิสระในแต่ละตัวที่จะนำไปเป็นตัวแปร ในการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) โดยเกณฑ์ที่จะพิจารณาตัวแปรที่เหมาะสม สามารถนำไปใช้ในการวิเคราะห์ ก็คือ จะมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ร่วม (Correlation) ระหว่างคู่ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กันน้อยกว่า 0.50 หากมีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 นั้นหมายความว่าตัวแปรต้นหรือตัวแปรอิสระคู่ นั้นจะมีความสัมพันธ์ที่ค่อนข้างสูง ซึ่งอาจจะทำให้เกิดปัญหาในด้านความสัมพันธ์พหุร่วมเชิงเส้น (Multicollinearity) ซึ่งจากการวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ร่วม (Correlation) ระหว่างคู่ตัวแปรต้นหรือ ตัวแปรอิสระพบว่า ตัวแปรต้นหรือตัวแปรอิสระมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson Correlation) ต่ำกว่า 0.50 ทุกตัว นั้นหมายถึงตัวแปรต้นหรือตัวแปรอิสระเป็นอิสระต่อกันมีความสัมพันธ์กันต่ำจึงสามารถใช้เป็นตัวแปรต้น หรือตัวแปรอิสระในการหาปัจจัยที่มีผลต่อรูปแบบการเดินทางภายในประเทศของผู้โดยสารได้ (Crandall, 1981)

#### 2. การทดสอบตัวแบบการวิเคราะห์ที่เหมาะสม (Parallel Line Test) เพื่อดูความเหมาะสมของการใช้ การวิเคราะห์การถดถอยโลจิสติก (Logistic Regression Analysis)

การทดสอบตัวแบบการวิเคราะห์ที่เหมาะสม (Parallel Line Test) เพื่อดูความเหมาะสมของการใช้ การวิเคราะห์การถดถอยโลจิสติก (Logistic Regression Analysis) โดยใช้การวิเคราะห์ผลจาก คำสั่ง Omodel พบว่า ค่า Prob chi2 ได้ค่า 0.8243 ซึ่งหมายความว่าไม่มีนัยสำคัญ แสดงว่าแบบจำลองที่ใช้ Cumulative Logit Function โดยกำหนดให้ ค่าของ Regression Coefficients ของตัวแปรอิสระทุกตัวคงที่ ในขณะที่ Intercept มีค่า เปลี่ยนแปลงได้ ขึ้นอยู่กับระดับของตัวแปรตาม หรือที่รู้จักกันในนาม Proportional Odds Model มีความเหมาะสม

และให้ผลทาง สถิติที่ไม่แตกต่างไปจากแบบจำลองที่กำหนดให้ทั้ง Regression Coefficients ของตัวแปรอิสระ และ/หรือ Intercept สามารถเปลี่ยนแปลงได้ เมื่อเป็นเช่นนี้ การใช้ Ordered Logistic Regression ในการหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระที่กำหนดกับตัวแปรตามที่มีค่าแบ่งออกเป็นระดับมีความน่าเชื่อถือในทางสถิติ (Crandall, 1981)

**ตารางที่ 2** แสดงการประมาณค่า Ordered Logistic Regression ของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจในการเลือกรูปแบบในการเดินทางภายในประเทศของผู้โดยสารในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑล

ตัวแปรอิสระ	รถโดยสารประจำทาง	สายการบินต้นทุนต่ำ
	Odd Ratio	Odd Ratio
<b>ปัจจัยด้านประชากร</b>		
<b>เพศ</b>		
หญิง (กลุ่มอ้างอิง)		
ชาย	1.1213	0.9872
<b>อายุ</b>	0.9723***	1.1245***
<b>สถานภาพสมรส</b>		
โสด (กลุ่มอ้างอิง)		
สมรส/อยู่ด้วยกัน	1.1442	1.4232
หย่าร้าง/หม้าย/แยกกันอยู่	1.4125	1.0124
<b>ปัจจัยด้านทุนทางเศรษฐกิจ</b>		
<b>อาชีพ</b>		
ว่างงาน/เกษียณอายุ (กลุ่มอ้างอิง)		
รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ	2.1823	10.2562**
เป็นพนักงานบริษัทเอกชน	1.2327	8.7823**
ค้าขาย/อาชีพอิสระ	2.3459**	2.3383**
รับจ้าง	2.7189**	1.2152
ประกอบอาชีพเกษตร/ประมง	4.2521**	1.0078
รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	1.0002***	1.0002***
<b>ปัจจัยด้านทุนมนุษย์</b>		
<b>ระดับการศึกษา</b>		
ปริญญาเอก (กลุ่มอ้างอิง)	-	-
ต่ำกว่าปริญญาตรี	1.2236	0.8872
ปริญญาตรี	1.1233	1.0245
ปริญญาโท	1.0042	1.0145

ตารางที่ 2 (ต่อ)

ตัวแปรอิสระ	รอดโดยสารประจำทาง	สายการบินต้นทุนต่ำ
	Odd Ratio	Odd Ratio
<b>ปัจจัยทางด้านกายภาพ</b>		
<b>ข้อจำกัดทางกายภาพ</b>		
แข็งแรงดี (กลุ่มอ้างอิง)		
โรคปวดกระดูก	0.9823**	2.4278**
โรคประจำตัว	0.9761**	1.5862**
ต้องได้รับยาจากแพทย์เพื่อรักษา	0.8233**	1.1523**
Sample size	500	500
Prob>chi2	0.0000	0.0000
Pseudo-R2	0.3358	0.3423
Log likelihood	-392.47853	-385.47581

จากตารางที่ 2 ซึ่งเป็นตารางสถิติสหสัมพันธ์แบบพหุ ด้วยวิธี Ordered Logistic Regression แสดงถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจในการเลือกรูปแบบในการเดินทางภายในประเทศของผู้โดยสารชาวไทย ในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑล ในการเดินทางโดยรถโดยสารประจำทาง และสายการบินต้นทุนต่ำ พบว่า ปัจจัยทางด้านประชากรในเรื่องของอายุที่เพิ่มขึ้นของผู้โดยสารที่เพิ่มขึ้นทุกๆปีจะมีโอกาสทำให้มีสัดส่วนของระดับการตัดสินใจในการเลือกรูปแบบในการเดินทางทางอากาศโดยสารการบินต้นทุนต่ำเพิ่มขึ้นที่ 1.1245 เท่า (ระดับนัยสำคัญ 0.01) ส่วนการเดินทางโดยรถโดยสารประจำทางลดลงร้อยละ 2.77 ต่ออายุที่เพิ่มขึ้นในทุกๆปี (ระดับนัยสำคัญ 0.01)

ปัจจัยทางด้านทุนทางเศรษฐกิจในเรื่องของรายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่เพิ่มขึ้นของผู้โดยสารที่เพิ่มขึ้นทุกๆบาทจะมีโอกาสทำให้มีสัดส่วนของระดับการตัดสินใจในการเลือกรูปแบบในการเดินทางภายในประเทศเพิ่มขึ้นในทุกด้านเพิ่มขึ้นในทุกด้าน 1.0002 เท่า (ระดับนัยสำคัญ 0.01) เรื่องของสถานภาพการทำงานหรืออาชีพพบว่าผู้โดยสารที่รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ พนักงานเอกชน และยังคงค้าขาย/อาชีพอิสระ เมื่อเทียบกับผู้โดยสารที่ว่างงานจะมีโอกาสที่มีสัดส่วนของระดับการตัดสินใจเดินทางโดยสารสายการบินต้นทุนต่ำเพิ่มขึ้น โดยผู้โดยสารที่รับราชการ/รัฐวิสาหกิจจะมีสัดส่วนระดับการตัดสินใจมีสัดส่วนเพิ่มขึ้น 10.2562 เท่า (ระดับนัยสำคัญ 0.05) ผู้โดยสารที่ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน จะมีสัดส่วนของระดับการตัดสินใจมีสัดส่วนเพิ่มขึ้น 8.782 เท่า (ระดับนัยสำคัญ 0.05) และ ค้าขาย/อาชีพอิสระ จะมีสัดส่วนของระดับการตัดสินใจมีสัดส่วนเพิ่มขึ้น 2.3383 เท่า (ระดับนัยสำคัญ 0.05) ส่วนอาชีพที่เหลือเมื่อเทียบกับผู้โดยสารที่ไม่ได้ประกอบอาชีพจะมีสัดส่วนของระดับการตัดสินใจในการเดินทางกับสายการบินต้นทุนต่ำไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในทางกลับกันพบว่าผู้โดยสารที่มีอาชีพค้าขาย/อาชีพอิสระ รับจ้าง และ ประกอบอาชีพเกษตร/ประมง จะมีโอกาสที่มีสัดส่วนของระดับการตัดสินใจเดินทางโดยสารรถโดยสารประจำทางเพิ่มขึ้น โดยผู้โดยสารที่มีอาชีพค้าขาย/อาชีพอิสระ จะมีสัดส่วนของระดับการตัดสินใจมีสัดส่วนเพิ่มขึ้น 2.3459 เท่า (ระดับนัยสำคัญ 0.05) อาชีพรับจ้าง จะมีสัดส่วนของระดับการตัดสินใจมีสัดส่วนเพิ่มขึ้น 2.7189 เท่า (ระดับนัยสำคัญ 0.05) และประกอบอาชีพเกษตร/ประมง จะมีสัดส่วนของระดับการตัดสินใจมีสัดส่วนเพิ่มขึ้น 4.2521 เท่า (ระดับนัยสำคัญ 0.05) ปัจจัยทางด้านทุนมนุษย์ในเรื่องของระดับการศึกษาโดยพบว่าไม่มีสัดส่วนของระดับการตัดสินใจแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

และในด้านของปัจจัยทางด้านข้อจำกัดทางกายภาพพบว่าผู้โดยสารที่มีข้อจำกัดทางกายภาพทุกประเภทจะทำให้ระดับการตัดสินใจในการเดินทางโดยสารรถโดยสารประจำทางลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนรูปแบบการเดินทางโดยสารการบินที่ต้นทุนต่ำจะมีสัดส่วนระดับการตัดสินใจที่เพิ่มมากขึ้น

## สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาสรุปได้ว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการเลือกใช้บริการการเดินทางภายในประเทศของผู้โดยสารในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑล: การศึกษาเปรียบเทียบระหว่างรถโดยสารประจำทางกับสายการบินต้นทุนต่ำ ได้แก่ อายุของผู้โดยสาร โดยเมื่ออายุที่เพิ่มขึ้นในแต่ละปีจะมีโอกาสที่จะมีระดับในการตัดสินใจในรูปแบบการเดินทางโดยสารการบินต้นทุนต่ำเพิ่มขึ้นซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ Chiang and Marrion (2014) ที่ศึกษาถึงการตัดสินใจในการท่องเที่ยวของกลุ่มวัยเบบี้บูมที่เมื่อมีอายุที่มากขึ้นจะมีการตัดสินใจในการท่องเที่ยวมากขึ้นอันเนื่องมาจากมีเวลาที่จะท่องเที่ยวและหาประสบการณ์ให้ตนเองมากขึ้น ปัจจัยต่อมาคือ สถานภาพการทำงาน/อาชีพ โดยพบว่าผู้โดยสารที่ประกอบอาชีพรับราชการ หรือพนักงานรัฐวิสาหกิจ พนักงานเอกชน และค้าขาย/อาชีพอิสระ เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มผู้โดยสารที่ไม่ได้ประกอบอาชีพจะมีโอกาสที่จะมีระดับการตัดสินใจในการเดินทางโดยสารการบินต้นทุนต่ำเพิ่มขึ้น มากกว่ากลุ่มผู้โดยสารที่ไม่ประกอบอาชีพ ซึ่งผลของปัจจัยในด้านของระดับการศึกษาและสถานภาพการทำงาน/อาชีพสอดคล้องกับการศึกษาของ Lohmann (2001) ที่ศึกษาถึงการตัดสินใจของผู้โดยสารในการเดินทางโดยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีอาชีพที่เป็นเจ้าของบริษัทเอกชนจะมีระดับการตัดสินใจที่จะเดินทางมากที่สุดน่าจะเป็นเพราะในการเดินทางหากเป็นการเดินทางเพื่อธุรกิจของบริษัทออกค่าใช้จ่ายให้หรือการเดินทางท่องเที่ยวที่ทางผู้เดินทางเป็นคนออกค่าใช้จ่ายเอง บริษัทหรือผู้เดินทางจะมีกระบวนการในการตัดสินใจมากขึ้นกล่าวคือมีการคิดประเมินค่าทางเลือกก่อนการซื้อไม่ว่าจะเป็นด้านราคา การบริการ ก่อนที่จะตัดสินใจซื้อมากกว่าคนเดินทางที่เป็นข้าราชการ ที่ส่วนหนึ่งคือระเบียบการเบิกจ่ายการเดินทางเพื่อการท่องเที่ยวจะต้องเลือกสถานที่ และบรรยากาศการท่องเที่ยว และรูปแบบการเดินทางเป็นอันดับแรก อีกด้วย

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการเลือกใช้บริการการเดินทางภายในประเทศของผู้โดยสารในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑล: การศึกษาเปรียบเทียบระหว่างรถโดยสารประจำทางกับสายการบินต้นทุนต่ำ นั้นรวมไปถึงทุนทางเศรษฐกิจในด้านของรายได้ต่อเดือนเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้นในทุกๆบาทก็จะทำให้มีโอกาสมีการตัดสินใจในการเดินทางทางอากาศทั้งในรูปแบบโดยสารรถโดยสารประจำทาง และสายการบินต้นทุนต่ำ เพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Sujaritkul (2015) และ Chiangmai University Social Science Research Institute (2014) ที่ศึกษาถึงรายได้ต่อรูปแบบการเดินทางท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวต่างชาติในประเทศไทย ในทางกลับกัน ปัจจัยในด้านข้อจำกัดทางกายภาพของผู้โดยสารนั้น เมื่อเปรียบเทียบผู้โดยสารที่มีข้อจำกัดทางกายภาพกับผู้โดยสารที่มีสุขภาพแข็งแรงแล้วนั้นผู้ที่มีข้อจำกัดทางด้านกายภาพจะมีโอกาสในการตัดสินใจเลือกรูปแบบการเดินทางโดยสารสายการบินต้นทุนต่ำเพิ่มขึ้นมากกว่าผู้โดยสารที่มีสุขภาพแข็งแรง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Lohmann (2001) ที่ศึกษาถึงการพยากรณ์รูปแบบการเดินทางของผู้โดยสารในอนาคต อีกทั้งผู้โดยสารที่มีข้อจำกัดทางกายภาพจะมีการตัดสินใจท่องเที่ยวในรูปแบบที่มีการให้บริการที่สะดวกสบายเหมาะกับสภาพทางกายภาพอีกด้วย

## ข้อเสนอแนะ

### 1) ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) จากการศึกษาที่ว่าอายุของผู้สูงอายุโดยสารที่เพิ่มขึ้นจะมีระดับของการตัดสินใจเลือกรูปแบบการเดินทางภายในประเทศโดยรถโดยสารประจำทางลดลง ดังนั้นเพื่อเป็นการรักษานานลูกค้าซึ่งจะเป็นกระแสหลักของการเดินทางที่มีจำนวนเพิ่มขึ้นรถโดยสารประจำทางควรมีการพัฒนาปรับปรุงการให้บริการอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้โดยสารที่อายุเพิ่มมากขึ้นที่จำเป็นต้องมีการบริการและให้การช่วยเหลือในการเดินทางอำนวยความสะดวกให้แก่กลุ่มผู้โดยสารดังกล่าวที่มีความต้องการในสิ่งอำนวยความสะดวกที่มากกว่าผู้โดยสารกลุ่มอื่นๆ เพื่อสร้างความประทับใจและความพึงพอใจในการให้บริการของผู้โดยสารได้ต่อเนื่อง

(2) จากการศึกษาพบว่ารายได้ต่อเดือนเฉลี่ยที่เพิ่มมากขึ้นรวมทั้งผู้โดยสารที่ยังคงทำงานจะมีระดับของการตัดสินใจเลือกรูปแบบการเดินทางภายในประเทศทุกรูปแบบเพิ่มขึ้น ดังนั้นทั้งรถโดยสารประจำทางและสายการบินต้นทุนต่ำควรคำนึงถึงอำนาจในการเดินทางของกลุ่มผู้โดยสารที่มีต้นทุนทางเศรษฐกิจ มีกำลังในการใช้จ่ายในการเดินทางเป็นอย่างยิ่งดังนั้นสายการบินจึงควรให้ความสำคัญในความต้องการพื้นฐานในการเดินทาง และสิ่งอำนวยความสะดวกในการเดินทางกับกลุ่มผู้โดยสารหลักของการขนส่งและการท่องเที่ยวที่จะเป็นผลต่อผลประกอบการขององค์กรและเป็นตัวชี้วัดถึงการใช้บริการของระบบขนส่งอีกด้วย

(3) จากการศึกษาพบว่ากลุ่มผู้โดยสารที่มีข้อจำกัดทางกายภาพในทุกด้านนั้นจะมีระดับการตัดสินใจในการใช้บริการสายการบินต้นทุนต่ำเพิ่มขึ้น ซึ่งสวนทางกับการใช้บริการรถโดยสารประจำทางที่มีระดับการตัดสินใจที่ลดลง อันเนื่องมาจากผู้โดยสารมีการคำนึงถึงสภาพร่างกายของตนเองที่มีความต้องการในการรักษาสุขภาพให้มีความแข็งแรงเป็นบุคคลที่มีความสุขทั้งกายและใจ ดังนั้นรถโดยสารสาธารณะควรคำนึงถึงความต้องการของผู้โดยสารดังกล่าวที่จะเป็นกลุ่มผู้ใช้บริการหลัก รวมไปถึงรูปแบบการเดินทางในรูปแบบอื่น ๆ ควรมีการปรับปรุงสภาพแวดล้อม อาทิ สภาพของยานพาหนะ สิ่งอำนวยความสะดวกในการเดินทางของยานพาหนะ เป็นต้นเพื่อเอื้ออำนวยต่อการรักษานานผู้โดยสารและเพิ่มปริมาณผู้โดยสารให้เป็นระบบขนส่งสาธารณะที่มีการพัฒนาอย่างยั่งยืนสำหรับคนทุกวัยต่อไป

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การศึกษานี้เป็นเพียงการศึกษาของกลุ่มของผู้โดยสารในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑลเท่านั้นยังมีกลุ่มผู้โดยสารในภูมิภาคอื่นๆ ในประเทศไทย หรือ ผู้โดยสารต่างชาติในภูมิภาคต่างๆ ของโลก เพื่อเป็นการศึกษาวิจัยรูปแบบการเดินทางของผู้โดยสารที่ครอบคลุมในผู้โดยสารที่มี อายุ ช่วงวัย เชื้อชาติ ศาสนา และวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างและหลากหลาย รวมทั้งศึกษาในเชิงคุณภาพเพื่อศึกษาถึงสาเหตุในการตัดสินใจในการเลือกรูปแบบการเดินทางของผู้โดยสารที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น รวมไปถึงศึกษาเจาะลึกถึงพฤติกรรม และปัจจัยในการเดินทางในรูปแบบต่างๆ ของผู้โดยสารเพื่อได้ข้อมูลด้านการเดินทางของผู้โดยสารที่เจาะลึกมากยิ่งขึ้นต่อไป

## เอกสารอ้างอิง

- Chiang, L. & Morrison, A. (2014). A Comparative study of Generational Preferences for Trip-Planning Resources: A Case study of International Tourists to Shanghai. *Quality Assurance in Hospitality and Tourism*, 15(1), 78-99.
- Chiangmai University Social Science Research Institute. (2014). *Elderly tourists: New future Thai tourism get ready?* Chiangmai University, Thailand. (in Thai)

- Chiangmai University Social Science Research Institute. (2013). *Travel Community with Support Tourism for the Elderly in the Case of Tourist Attractions*, Chiangmai University, Thailand. (in Thai)
- Civil Aviation Authority of Thailand. (2018). *Passenger air travel statistics*. Bangkok: Civil Aviation Authority of Thailand
- Crandall, J. E. (1981). *Theory and measurement of social interest*. New York: Columbia Press
- Jitapunkul, S. (2004). *Situation No. 25: Thai Elderly Population Part 1 Situation and the Importance of the Elderly*. Bangkok: Publication of Medical and Public Health Information No. 25. Ministry of Public Health of Thailand. (in Thai)
- Lohmann, M. (2001). Predicting Travel Patterns of Senior Citizens: How The Past May Provide a Key to The Future. *Journal of Vacation Marketing*, 7(4), 357-366.
- National Statistical Office Thailand. (2010). *Population and Housing Census 1980-2010*. Bangkok: National Statistical Office Thailand. (in Thai)
- Onarun, K. (2010). *Factors affecting domestic tourism behavior of Thai elderly tourists*. Thesis of Master degree in Business Administration, Kasetsart University. (in Thai)
- Patterson, I.& Pegg, S. (2009). Marketing the Leisure Experience to Baby Boomers and Older Tourists. *Journal of Hospitality Marketing & Management* Vol.18, 2009 - Issue 2-3, 214-231.
- Roscoe, J.T. (1975). *Fundamental research statistics for the behavioral sciences*. New York: AGRIS.
- Sangpikul, A. (2007). Travel Motivations of Japanese Senior Travelers to Thailand. *International Journal of Tourism Research*. Vol. 10, Issue 1, 81-94.
- Sujaritkul, J. (2015). Health tourism Management Model of Japanese Tourists in Phuket Province. *Rajapak Journal*. Special Edition for 23<sup>rd</sup> Anniversary Rajapak, 236-248. (in Thai)

**การจัดการผลกระทบของธุรกิจการบินต่อสภาพแวดล้อม**  
**MANAGING THE IMPACT OF THE AIRLINE BUSINESS ON**  
**THE ENVIRONMENT**

**ศศิรินทร์ แทนทอง**

**อาจารย์ประจำสาขาธุรกิจการบิน วิทยาลัยการท่องเที่ยวและการบริการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail: Sasirintr.th@spu.ac.th**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาวิธีการจัดการผลกระทบของธุรกิจการบินต่อสภาพแวดล้อม 2) เพื่อศึกษาวิธีป้องกันและแก้ไขผลกระทบของธุรกิจการบินต่อสภาพแวดล้อม และ 3) เพื่อเปรียบเทียบวิธีการจัดการผลกระทบของธุรกิจการบินต่อสภาพแวดล้อม วิธีป้องกันและแก้ไขผลกระทบของธุรกิจการบินต่อสภาพแวดล้อม จำแนกตามแผนก โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ บุคลากรในธุรกิจการบินแต่ละแผนก โดยผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 443 คนโดยใช้วิธีสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบง่าย และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบสอบถาม โดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ F-test

ผลการวิจัย พบว่า บุคลากรในธุรกิจการบินแต่ละแผนก ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 64.3 มีอายุอยู่ระหว่าง 25-30 ปี คิดเป็นร้อยละ 47.9 ทำงานอยู่ในแผนกการขนส่งสินค้าทางอากาศ คิดเป็นร้อยละ 13.3 และมีอายุการทำงานอยู่ระหว่าง 1-5 ปี คิดเป็นร้อยละ 41.5 ภาพรวมของการจัดการผลกระทบของธุรกิจการบินต่อสภาพแวดล้อม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 3.68 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นมากที่สุด คือ ด้านวัสดุ ค่าเฉลี่ย 3.76 ภาพรวมของวิธีการป้องกันและแก้ไขผลกระทบของธุรกิจการบินต่อสภาพแวดล้อม มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย 3.27 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นมากที่สุด คือ ด้านทรัพยากรทางชีวภาพ ค่าเฉลี่ย 3.79

ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า การจัดการ วิธีการป้องกันและแก้ไขผลกระทบทางสิ่งแวดล้อมระหว่างแผนก พบว่า แผนกสำรองที่นั่ง แผนกตรวจรับบัตรโดยสารและสัมภาระ แผนกประตูทางเข้า แผนกลูกเรือ แผนกติดตามสัมภาระสูญหาย แผนกขนส่งสินค้าทางอากาศ แผนกการจัดการเบื้องหลัง และแผนกครัวการบิน แตกต่างกันตามแต่ละแผนก

**คำสำคัญ:** การจัดการ, สภาพแวดล้อม, บุคลากรในธุรกิจการบิน

**ABSTRACT**

The objectives of the study were: 1) to find out the management method of the impact of the airline business on the environment, 2) to find out the prevention and solution method of the impact of the airline business on the environment, and 3) to compare find out the management method of the impact of the airline business,

find out the prevention and solution method of the impact of the airline business on the environment according to department. A sample was selected from airline's employees who have worked in each department. The researcher has determined a sample group of 443 people. The sample of this research was drawn from the convenient sampling. The research instrument was questionnaire and the data was analyzed by using frequency, percentage, mean, S.D., and F-test.

The result was shown that the most representative group is female (64.3%), aged between 20-30 years old (47.9%), working in Air Cargo department (13.3%), and working experience between 1-5 years (41.5%). Overall's the management method of the airline business on the environment was ranked at high level, its average is 3.68. To consider each aspect, the representative group highly agreed with material method, its average is 3.76. Overall's the prevention and solution method of the impact of the airline business on the environment was ranked at moderate level, its average is 3.27. To consider each aspect, the representative group highly agreed with biological resources, its average is 3.79.

The hypothesis testing was shown the different departments; 1) reservation, 2) check-in, 3) gate, 4) cabin crew, 5) lost and found, 6) air cargo, 7) back office, and 8) catering have different effect on the management, prevention and solution method of the impact of the airline business on the environment.

**Keywords:** Management, Environment, Airline's Employee

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ปัจจุบันหลายประเทศได้ตระหนักถึงความสำคัญของปัญหาสิ่งแวดล้อมทั้งมลพิษทางอากาศและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศของโลก รวมถึงปัญหาปริมาณขยะที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องซึ่งมีสาเหตุมาจากกิจกรรมของมนุษย์ในชีวิตประจำวัน สำนักข่าวบีบีซี (2562) ได้กล่าวว่า ทีมนักวิจัยนานาชาติเผยแพร่ผลการศึกษาล่าสุดในวารสาร Science โดยชี้ว่าอุณหภูมิของน้ำในมหาสมุทรต่าง ๆ ทั่วโลกนั้น ร้อนขึ้นอย่างรวดเร็วกว่าที่เคยคาดการณ์เอาไว้มาก ส่งผลให้น้ำทะเลเกิดการขยายตัว จนระดับน้ำอาจเพิ่มสูงขึ้นถึง 30 เซนติเมตร ก่อนสิ้นศตวรรษที่ 21 ซึ่งแสดงให้เห็นถึงผลกระทบจากปัญหาภาวะโลกร้อนและปัญหาขยะนับวันจะทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น เนื่องจากสภาพเศรษฐกิจและสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป การขยายตัวทางเศรษฐกิจและการแข่งขันในอุตสาหกรรม ทำให้ผู้ผลิตพยายามพัฒนาสินค้ารูปแบบใหม่ ๆ เพื่อรองรับพฤติกรรมของผู้บริโภคที่มีความเป็นวัตถุนิยมมากขึ้น ส่งผลให้ปริมาณขยะเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในอัตราที่เพิ่มขึ้น รายงานว่าเมื่อปี 1990 มีประชากรโลกที่อาศัยอยู่ในเขตเมือง ประมาณ 220 ล้านคน และก่อให้เกิดขยะประมาณ 300,000 ตันต่อวัน 10 ปีผ่านไป ประชากรที่อาศัยอยู่ในเขตเมืองมีจำนวนเพิ่มขึ้นเป็น 2.9 พันล้านคน หรือคิดเป็น 49% ของประชากรโลก ทำให้เกิดปริมาณขยะเพิ่มขึ้นเป็น 3 ล้านตันต่อวัน และจากการประมาณการคาดว่าภายในปี 2025 ปริมาณขยะนี้จะเพิ่มขึ้นเป็นสองเท่า (ศูนย์นโยบายด้านเศรษฐกิจสีเขียว, 2559)

ภาคการขนส่งทางอากาศทั้งการขนส่งผู้โดยสารและการขนส่งสินค้าเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดผลกระทบต่อสภาพแวดล้อม โดยการขนส่งผู้โดยสารและการขนส่งสินค้าทางอากาศเป็นปัจจัยที่มีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาทางเศรษฐกิจและความสำเร็จของธุรกิจการขนส่งสินค้าทางอากาศก็มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับระดับความมั่งคั่งของประเทศ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าความต้องการการขนส่งสินค้าทางอากาศเพิ่มขึ้น เมื่อเทียบกับการขนส่ง



ประเภทอื่นจึงทำให้ธุรกิจการบินเจริญเติบโตมากเพราะเป็นที่นิยมของผู้ใช้บริการ ส่งผลให้ธุรกิจการบินมีส่วนก่อให้เกิดผลกระทบต่ออันเป็นปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม ในการปฏิบัติการบินของอากาศยานมีการปล่อยไอเสียของเครื่องยนต์สู่ชั้นบรรยากาศทำให้เกิดภาวะเรือนกระจกหรือภาวะโลกร้อน นอกจากนี้ ในธุรกิจการบินยังสร้างขยะมูลฝอยจากการให้บริการอาหารบนเครื่องบินทั้งภาชนะบรรจุอาหาร แก้ว ขวดพลาสติก และเศษอาหาร รวมถึงเอกสารที่ใช้ในองค์กรและตัวโดยสารที่เป็นกระดาษจำนวนมาก

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ถึงความสำคัญของปัญหาสิ่งแวดล้อมที่เกิดจากธุรกิจการบิน ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้มุ่งเน้นที่จะศึกษาวิธีการจัดการผลกระทบต่อสภาพแวดล้อม และศึกษาวิธีการป้องกันและแก้ไขผลกระทบของธุรกิจการบินต่อสภาพแวดล้อม รวมถึงวิธีการจัดการปัญหาสิ่งแวดล้อมดังกล่าว เพื่อเป็นแนวทางสำหรับบุคคลหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมการบินในการจัดการแก้ไขปัญหาต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- (1) เพื่อศึกษาวิธีการจัดการผลกระทบต่อสภาพแวดล้อม
- (2) เพื่อศึกษาวิธีการป้องกันและแก้ไขผลกระทบของธุรกิจการบินต่อสภาพแวดล้อม
- (3) เพื่อเปรียบเทียบวิธีการจัดการผลกระทบต่อสภาพแวดล้อม วิธีป้องกันและแก้ไข

ผลกระทบต่อสภาพแวดล้อม จำแนกตามแผนก

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### แนวคิดการบริหารจัดการ

ธงชัย สันติวงษ์ (2540) กล่าวว่า การบริหารจัดการ คือ งานของหัวหน้าหรือผู้นำที่จะต้องทำเพื่อให้กลุ่มต่าง ๆ ที่มีคนหมู่มากมาอยู่ร่วมกัน และร่วมกันทำงานเพื่อวัตถุประสงค์ที่ตั้งใจไว้จนสำเร็จผล โดยได้ประสิทธิภาพ เช่นเดียวกับ ศิริพงษ์ อดาวลัยณ์ อุษุษา (2540) กล่าวว่า งานบริหารจัดการ เป็นกิจการที่เกี่ยวกับการจัดการดำเนินงานใหม่ การปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในองค์กร ทั้งนี้เพื่อให้งานขององค์กรสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้และสอดคล้องกับ สมยศ นาวิการ (2538) กล่าวว่า การบริหารจัดการเป็นกระบวนการของการวางแผน การจัดองค์กร การมีส่วนร่วม และการควบคุมกำลังความพยายามของสมาชิกขององค์กร และการใช้ทรัพยากรอื่น ๆ เพื่อความสำเร็จของเป้าหมายองค์กรที่กำหนดไว้

#### แนวคิดทรัพยากรในการบริหารจัดการ

จันทร์ธานี สงวนนาม (2551) กล่าวว่า ปัจจัยที่สำคัญของการบริหารมีอยู่ 4 ประการ ซึ่งเป็นทรัพยากรพื้นฐานทางการบริหาร รู้จักกันในนาม 4M's ประกอบด้วย 1) คน (Man) ได้แก่ บุคคล หรือกลุ่มบุคคลในองค์กรที่ร่วมกันทำงาน 2) เงิน (Money) ได้แก่ งบประมาณที่ใช้ในการบริหารทุก ๆ ส่วนขององค์กร 3) วัสดุสิ่งของ (Materials) ได้แก่ วัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือเครื่องใช้ เทคโนโลยีต่าง ๆ และ 4) การจัดการ (Management) ได้แก่ การบริหารงานขององค์กรที่ทำโดยผู้บริหาร

#### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

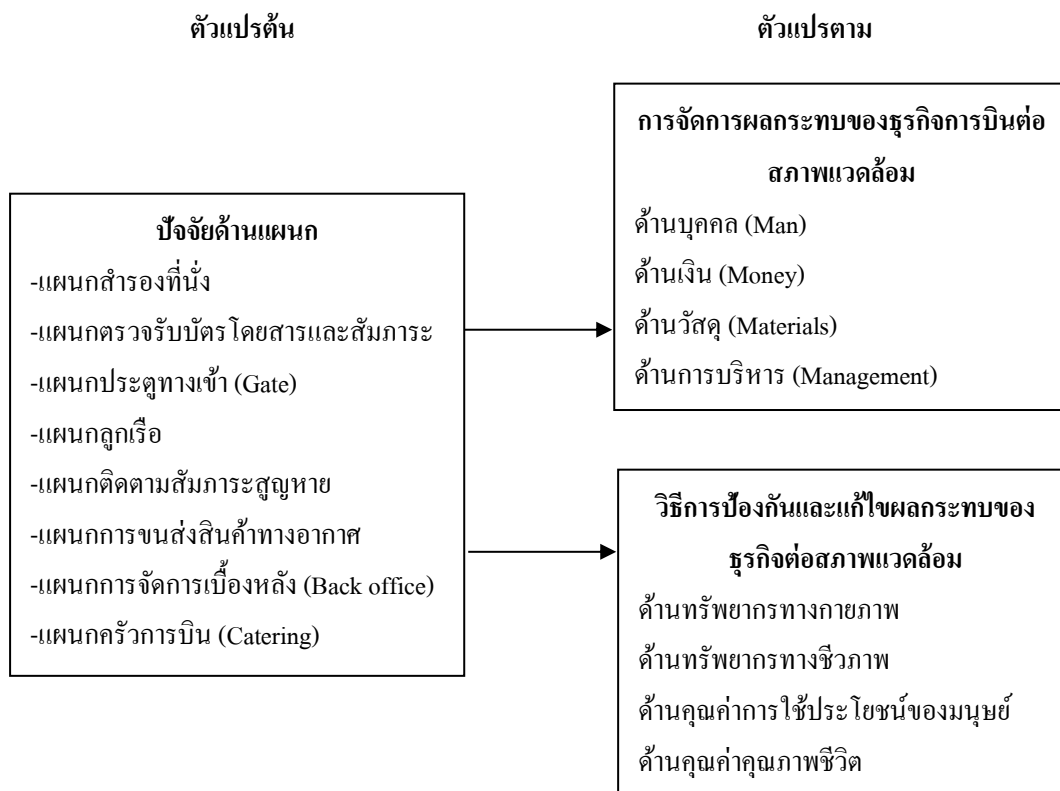
วสันต์ มอญแสง และจิราภรณ์ ตั้งกิตติภรณ์ (2561) ทำการศึกษาเรื่อง ความคิดเห็นของประชาชนต่อการจัดการผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม หลังการสร้างเขื่อนแม่กวงอุดมธารา จังหวัดเชียงใหม่ การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับความต้องการของคนในชุมชนต่อการจัดการผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมของหน่วยงาน

ภาครัฐ 2) ศึกษาแนวทางการจัดการผลกระทบสิ่งแวดล้อมเพื่อลดความวิตกกังวลของคนในชุมชนของหน่วยงานภาครัฐ ผลการศึกษา พบว่า ระดับความต้องการต่อการจัดการผลกระทบสิ่งแวดล้อมหลังการสร้างเขื่อนจากหน่วยงานภาครัฐ ผลการสำรวจพบว่ามีความต้องการ โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาในแต่ละด้านพบว่า คนในชุมชนมีระดับความต้องการในการแก้ไขปัญหาในด้านคุณค่าการใช้ประโยชน์สูงสุด รองลงมา ได้แก่ ด้านกายภาพ ด้านชีวภาพ และด้านสังคม ตามลำดับ ส่วนระดับการจัดการต่อผลกระทบสิ่งแวดล้อมโดยหน่วยงานภาครัฐ พบว่า โดยภาพรวมหน่วยงานภาครัฐมีระดับการจัดการในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาในแต่ละด้านพบว่า การจัดการในด้านคุณค่าการใช้ประโยชน์สูงสุด รองลงมา คือ ด้านชีวภาพ ด้านสังคม และด้านกายภาพ ตามลำดับ ซึ่งปัญหาที่สำคัญคือเรื่องการบริหารจัดการน้ำของเขื่อนและการแก้ไขปัญหาไม่เพียงพอ ผู้นำชุมชนควรสนับสนุนกิจกรรมภายในชุมชนด้านอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติในชุมชน การใช้น้ำอย่างรู้คุณค่า หน่วยงานภาครัฐควรจัดทำนโยบายและมาตรการการบริหารจัดการน้ำอย่างเป็นรูปธรรมเพื่อแก้ปัญหาในระยะยาว

สุชาติ คงแสงงาม (2557) ทำการศึกษาเรื่อง ผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมของการบิน โดยบทความแสดงให้เห็นถึงภัยอันตรายอันเกิดจากการบินที่มีต่อมนุษยชาติทั้งทางด้านสุขภาพและการดำเนินชีวิตประจำวันของประชาชนที่อาศัยอยู่บริเวณรอบ ๆ สนามบินและพนักงานเจ้าหน้าที่ที่ปฏิบัติงานอยู่ ณ สนามบินโดยตรง ซึ่งภัยอันตรายดังกล่าวเกิดขึ้นจากเสียงของเครื่องบินที่ทำการบินขึ้น-ลงอยู่ตลอดเวลา ในขณะที่เดียวกันในบทความได้กำหนดมาตรการป้องกันและการลดมลภาวะดังกล่าวไว้ รวมทั้งมลภาวะทางอากาศอีกด้วย เพื่อให้ผู้เกี่ยวข้องได้นำไปปฏิบัติ ซึ่งมาตรการดังกล่าวเป็นไปตามข้อกำหนดขององค์การการบินพลเรือนระหว่างประเทศหรือ ICAO ทุกประการ

วิสาขา ภูจินดา (2555) ทำการศึกษาเรื่อง ผลกระทบและมาตรการทางสิ่งแวดล้อมของกิจการผลิตไฟฟ้าพลังงานหมุนเวียนขนาดเล็กมาก การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อมของการผลิตไฟฟ้าโดยพลังงานหมุนเวียนขนาดเล็กมากและเสนอแนะมาตรการการจัดการสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม ผลการวิเคราะห์ พบว่า การผลิตไฟฟ้าโดยชีวมวลและขยะมีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมทุกขั้นตอนการผลิตไฟฟ้า โดยมลพิษที่สำคัญ คือ มลพิษทางอากาศซึ่งจะเกิดขึ้นเกือบทุกขั้นตอนของการผลิตไฟฟ้า สำหรับการผลิตไฟฟ้าจากลมและแสงอาทิตย์มีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมน้อยที่สุด หรือแทบจะไม่มีเลย มาตรการการจัดการสิ่งแวดล้อมของโรงไฟฟ้าพลังงานหมุนเวียนขนาดเล็กมาก ได้แก่ มาตรการการลดหว่าตฤติบ เช่น ควรอยู่ใกล้โรงไฟฟ้า มีปริมาณที่เพียงพอ มีแหล่งสำรองที่แน่นอน มาตรการขนส่ง เช่น ควรมีระบบติดตามและตรวจสอบการขนส่ง มาตรการจัดเก็บวัตถุบ เช่น ระยะเวลาและสภาวะการเก็บวัตถุบที่เหมาะสม มาตรการลำเลียงวัตถุบ เช่น การป้องกันการตกหล่นของวัตถุบ มาตรการผลิตไฟฟ้า เช่น การเลือกใช้เทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพ มีระบบการเผาไหม้ที่สมบูรณ์และมีระบบการบำบัดมลพิษจากการเผาไหม้ที่เหมาะสม และมาตรการกำจัดของเสียและการนำของเสียไปใช้ประโยชน์ เช่น มีการนำของเสียไปใช้ประโยชน์อย่างถูกต้อง

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

- 1) บุคลากรสังกัดแผนกแตกต่างกัน มีวิธีการจัดการผลกระทบของธุรกิจการบินต่อสภาพแวดล้อม แตกต่างกัน
- 2) บุคลากรสังกัดแผนกแตกต่างกัน มีวิธีป้องกันและแก้ไขผลกระทบของธุรกิจการบินต่อสภาพแวดล้อมแตกต่างกัน

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ พนักงานของบริษัท การบินไทย จำกัด (มหาชน) จำนวน 22,387 คน (สถิติข้อมูล ณ วันที่ 20 ตุลาคม พ.ศ. 2562)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ พนักงานของบริษัท การบินไทย จำกัด (มหาชน) จำนวน 392 คน ซึ่งได้จำนวนตัวอย่างมาจากสุทธทาโร ยามาเน่ ที่ระดับความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 เพื่อลดความผิดพลาดของแบบสอบถาม จึงทำการเพิ่มขนาดตัวอย่างร้อยละ 15 จากจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ดังนั้น ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 451 คน

#### 4.2 เครื่องมือวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงปริมาณ เครื่องมือวิจัย คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ประกอบด้วย 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล ประกอบด้วย เพศ อายุ แผนก อายุการทำงาน ลักษณะคำตอบแบบตรวจสอบรายการ

ส่วนที่ 2 ข้อมูลการจัดการผลกระทบของธุรกิจการบินต่อสภาพแวดล้อม โดยสร้างขึ้นตามแนวคิดทฤษฎี 4M ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ 1) คน (Man) 2) เงิน (Money) 3) วัสดุ (Materials) และ 4) วิธีการบริหาร (Management)

ส่วนที่ 3 ข้อมูลวิธีการป้องกันและแก้ไขผลกระทบของธุรกิจการบินต่อสภาพแวดล้อม ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ 1) ทรัพยากรทางกายภาพ 2) ทรัพยากรทางชีวภาพ 3) คุณค่าการใช้ประโยชน์ของมนุษย์ และ 4) คุณค่าคุณภาพชีวิต

ข้อมูลแบบสอบถามส่วนที่ 2 และส่วนที่ 3 ลักษณะคำตอบแบบมาตราประมาณค่า Likert ชนิด 5 ระดับ

#### 4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเองทุกขั้นตอน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) ศึกษาข้อมูลจากหนังสือ ตำรา เอกสารทางวิชาการ และเว็บไซต์ต่าง ๆ เพื่อนำข้อมูลไปสร้างกรอบแนวคิดในการวิจัย และสร้างแบบสอบถามเพื่อที่จะนำไปสำรวจกับกลุ่มเป้าหมาย

2) ผู้วิจัยเลือกใช้แบบสอบถามแบบออนไลน์เพื่อสำรวจกลุ่มตัวอย่างที่เป็นพนักงานของบริษัทการบินไทย จำนวน 451 คน

3) นำแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนมาตรวจสอบความเรียบร้อยและความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม ซึ่งได้จำนวนทั้งหมด 443 ชุด จากนั้นนำข้อมูลไปวิเคราะห์ต่อไป

#### 4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

1) สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2) สถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ การวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานบุคคลากรสังกัดแผนกแตกต่างกัน มีวิธีการจัดการผลกระทบของธุรกิจการบินต่อสภาพแวดล้อม วิธีป้องกันและแก้ไขผลกระทบของธุรกิจการบินต่อสภาพแวดล้อมแตกต่างกัน ด้วยสถิติ F-test

### 5. ผลการวิจัย

#### การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา

1) จากการสำรวจกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 443 คน ผลการวิจัย พบว่า บุคลากรในธุรกิจการบินแต่ละแผนกส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 64.3 มีอายุอยู่ระหว่าง 25-30 ปี คิดเป็นร้อยละ 47.9 ทำงานอยู่ในแผนกการขนส่งสินค้าทางอากาศ คิดเป็นร้อยละ 13.3 และมีอายุการทำงานอยู่ระหว่าง 1-5 ปี คิดเป็นร้อยละ 41.5

2) การจัดการผลกระทบของธุรกิจการบินต่อสภาพแวดล้อม พบว่า ภาพรวมของการจัดการผลกระทบของธุรกิจการบินต่อสภาพแวดล้อม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 3.68 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นมากที่สุด คือ ด้านวัสดุ ค่าเฉลี่ย 3.76 แสดงข้อมูลดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงมาตรฐาน ของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการผลกระทบของธุรกิจ การบินต่อสภาพแวดล้อม

การจัดการผลกระทบของธุรกิจการบินต่อสภาพแวดล้อม	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
ด้านบุคคล (Man)	3.69	0.695	มาก
ด้านเงิน (Money)	3.63	0.806	มาก
ด้านวัสดุ (Materials)	3.76	0.599	มาก
ด้านการบริหาร (Management)	3.63	0.586	มาก
รวม	3.68	0.518	มาก

3) วิธีการป้องกันและแก้ไขผลกระทบของธุรกิจต่อสภาพแวดล้อม พบว่า ภาพรวมของวิธีการป้องกันและแก้ไขผลกระทบของธุรกิจต่อสภาพแวดล้อม มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย 3.27 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นมากที่สุด คือ ด้านทรัพยากรทางชีวภาพ ค่าเฉลี่ย 3.79 แสดงข้อมูลดังตารางที่ 2

**ตารางที่ 2** แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงมาตรฐาน ของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการป้องกันและแก้ไขผลกระทบของธุรกิจต่อสภาพแวดล้อม

วิธีการป้องกันและแก้ไขผลกระทบของธุรกิจต่อสภาพแวดล้อม	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
ด้านทรัพยากรทางกายภาพ	3.28	0.365	มาก
ด้านทรัพยากรทางชีวภาพ	3.79	0.604	มาก
ด้านคุณค่าการใช้ประโยชน์ของมนุษย์	3.72	0.562	มาก
ด้านคุณค่าคุณภาพชีวิต	2.99	0.307	มาก
รวม	3.27	0.365	ปานกลาง

#### การทดสอบสมมติฐาน

1) ผลการทดสอบเปรียบเทียบวิธีการจัดการผลกระทบของธุรกิจการบินต่อสภาพแวดล้อม จำแนกตามแผนก พบว่า บุคลากรสังกัดแผนกแตกต่างกัน มีวิธีการจัดการผลกระทบของธุรกิจการบินต่อสภาพแวดล้อมแตกต่างกัน อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

2) ผลการทดสอบเปรียบเทียบวิธีป้องกันและแก้ไขผลกระทบของธุรกิจการบินต่อสภาพแวดล้อม จำแนกตามแผนก พบว่า บุคลากรสังกัดแผนกแตกต่างกัน มีวิธีป้องกันและแก้ไขผลกระทบของธุรกิจการบินต่อสภาพแวดล้อมแตกต่างกัน อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

## 6. อภิปรายผล

ผลการศึกษาด้านการจัดการผลกระทบของธุรกิจการบินต่อสภาพแวดล้อม พบว่า ภาพรวมของการจัดการผลกระทบของธุรกิจการบินต่อสภาพแวดล้อม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นมากที่สุด คือ ด้านวัสดุ สอดคล้องกับแนวคิดของ จันทรานี สงวนนาม (2551) กล่าวว่า

ปัจจัยที่สำคัญของการบริหารมีอยู่ 4 ประการ ซึ่งเป็นทรัพยากรพื้นฐานทางการบริหาร ประกอบด้วย 1) คน (Man) ได้แก่ บุคคล หรือกลุ่มบุคคลในองค์กรที่ร่วมกันทำงาน 2) เงิน (Money) ได้แก่ งบประมาณที่ใช้ในการบริหารทุก ๆ ส่วนขององค์กร 3) วัสดุสิ่งของ (Materials) ได้แก่ วัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือเครื่องใช้ เทคโนโลยีต่าง ๆ และ 4) การจัดการ (Management) ได้แก่ การบริหารงานขององค์กรที่ทำโดยผู้บริหาร สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิสาชา กุญจินดา (2555) ทำการศึกษาเรื่อง ผลกระทบและมาตรการทางสิ่งแวดล้อมของกิจการผลิตไฟฟ้าพลังงานหมุนเวียนขนาดเล็กมาก ผลการวิเคราะห์ พบว่า การผลิตไฟฟ้าโดยชีวมวลและขยะมีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมทุกขั้นตอนการผลิตไฟฟ้า โดยมลพิษที่สำคัญ คือ มลพิษทางอากาศซึ่งจะเกิดขึ้นเกือบทุกขั้นตอนของการผลิตไฟฟ้า มาตรการจัดการสิ่งแวดล้อมของโรงไฟฟ้าพลังงานหมุนเวียนขนาดเล็กมาก ได้แก่ มาตรการการจับหาวัตถุพิษ เช่น ควรอยู่ใกล้โรงไฟฟ้า มีปริมาณที่เพียงพอ มีแหล่งสำรองที่แน่นอน

ผลการศึกษาวิธีการป้องกันและแก้ไขผลกระทบของธุรกิจต่อสภาพแวดล้อม พบว่า ภาพรวมของวิธีการป้องกันและแก้ไขผลกระทบของธุรกิจต่อสภาพแวดล้อม มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นมากที่สุด คือ ด้านทรัพยากรทางชีวภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ วสันต์ มอญแสง และจิราภรณ์ ตั้งกิตติภรณ์ (2561) ทำการศึกษาเรื่อง ความคิดเห็นของประชาชนต่อการจัดการผลกระทบสิ่งแวดล้อม หลังการสร้างเขื่อนแม่กวงอุดมธารา จังหวัดเชียงใหม่ ผลการศึกษา พบว่า ระดับความต้องการต่อการจัดการผลกระทบสิ่งแวดล้อมหลังการสร้างเขื่อนจากหน่วยงานภาครัฐ ผลการสำรวจพบว่ามีความต้องการโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาในแต่ละด้าน พบว่า คนในชุมชนมีระดับความต้องการในการแก้ไขปัญหาในด้านคุณค่าการใช้ประโยชน์สูงสุด รองลงมา ได้แก่ ด้านกายภาพ ด้านชีวภาพ และด้านสังคม ตามลำดับ ส่วนระดับการจัดการต่อผลกระทบสิ่งแวดล้อมโดยหน่วยงานภาครัฐ พบว่า โดยภาพรวมหน่วยงานภาครัฐมีระดับการจัดการในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาในแต่ละด้าน พบว่า การจัดการในด้านคุณค่าการใช้ประโยชน์สูงสุด รองลงมา คือ ด้านชีวภาพ ด้านสังคม และด้านกายภาพ ตามลำดับ ซึ่งปัญหาที่สำคัญคือเรื่องการบริหารจัดการน้ำของเขื่อนและการแก้ไขปัญหาไม่เพียงพอ ผู้นำชุมชนควรสนับสนุนกิจกรรมภายในชุมชนด้านอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติในชุมชน การใช้น้ำอย่างรู้คุณค่า หน่วยงานภาครัฐควรจัดทำนโยบายและมาตรการบริหารการจัดการน้ำอย่างเป็นรูปธรรมเพื่อแก้ไขปัญหาในระยะยาว

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) ผลการวิจัย พบว่า ความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการป้องกันและแก้ไขผลกระทบของสภาพแวดล้อมด้านคุณค่าคุณภาพชีวิต การได้รับผลกระทบจากผลกระทบทางมลพิษทางอากาศอยู่ในระดับมาก ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำข้อมูลไปใช้ในการพัฒนาวิธีการป้องกันและแก้ไขผลกระทบที่เกิดขึ้นจากสภาพแวดล้อมเพื่อพัฒนาคุณภาพที่ดีขึ้นของบุคลากรในธุรกิจการบิน

(2) จากผลการวิจัยในครั้งนี้ ไปเป็นแนวทางการออกแบบและพัฒนากิจกรรมที่ส่งเสริมการแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมให้กับบุคลากรและองค์กรในธุรกิจการบิน

(3) หน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถใช้ข้อมูลในการปรับปรุงและพัฒนาการแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมในองค์กรต่อไป

## 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษากลุ่มตัวอย่างเฉพาะพนักงานบริษัทการบินไทยเท่านั้น ดังนั้นจึงควรทราบระดับความคิดเห็นของบุคลากรในบริษัทธุรกิจการบินอื่นเช่นกัน เกี่ยวกับการแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมจากธุรกิจการบิน เพื่อนำผลวิจัยมาพัฒนาต่อไป

(2) ปัญหาสิ่งแวดล้อมเป็นปัญหาใหญ่ระดับโลกที่ต้องแก้ไขด้วยพฤติกรรมระดับบุคคล การสร้างพฤติกรรมที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมสำหรับบุคลากรในธุรกิจการบินแต่ละคน เพื่อแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมเป็นประเด็นค่อนข้างยากที่จะสำเร็จ โดยผู้ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมด้านสิ่งแวดล้อมในธุรกิจการบินประการหนึ่งคือองค์กรหรือบริษัท ดังนั้น การวิจัยการแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมในธุรกิจการบินครั้งต่อไป จำเป็นที่จะต้องศึกษาสร้างความร่วมมือระหว่างองค์กรกับบุคลากรในธุรกิจการบิน

(3) ในการทำวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาเกี่ยวกับแนวทางในการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมระหว่างบุคคลและองค์กรในธุรกิจการบิน

## 8. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณพนักงานการบินไทยในแผนกต่างๆ ที่อนุเคราะห์และให้ความร่วมมือในการตอบคำถามให้แก่ผู้วิจัยตามความเป็นจริง และทำให้งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

## 9. เอกสารอ้างอิง

- จันทร์ณี สงวนนาม. (2551). *ทฤษฎีและแนวปฏิบัติในการบริหารสถานศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: บุ๊คพอยท์.
- ธงชัย สันติวงษ์. (2540). *องค์การและการจัดการทันสมัยยุคโลกาภิวัตน์*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- วสันต์ มอญแสง และจิราภรณ์ ตั้งกิตติภรณ์. (2561). ความคิดเห็นของประชาชนต่อการจัดการผลกระทบสิ่งแวดล้อม หลังการสร้างเขื่อนแม่กวงอุดมธารา จังหวัดเชียงใหม่. *Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 11(2), 2660-2676.
- วิชาชา ภูจินดา. (2555). ผลกระทบและมาตรการทางสิ่งแวดล้อมของกิจการผลิตไฟฟ้าพลังงานหมุนเวียนขนาดเล็กมาก. *วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ*, 2(1), 118-130.
- ศิริพงษ์ ลดาวัลย์ อยุธยา. (2540). *หน้าที่ทางการบริหาร*. เชียงใหม่: ดาว.
- ศูนย์นโยบายด้านเศรษฐกิจสีเขียว. (2559). *ภาวะโลกร้อน : ชะกากลางจะสิ้นโลก*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 16 กันยายน 2562, จาก: <https://progreencenter.org/2016/02/22/ชะกากลางจะสิ้นโลก-ตอนที่/>.
- สุชาติ คงแสงงาม. (2557). ผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมของการบิน. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย ฉบับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 8(1), 14-18.
- สำนักข่าวบีบีซี. (2562). *ภาวะโลกร้อน : มหาสมุทรร้อนจนระดับน้ำทะเลอาจสูงขึ้น 30 ซม. ก่อนสิ้นศตวรรษนี้*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 16 กันยายน 2562, จาก: <https://www.bbc.com/thai/international-46837717>.

ความพึงพอใจต่อแหล่งท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวชาวไทย ที่ส่งผลต่อการกลับมาเยือนซ้ำ  
ตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ

SATISFACTION WITH TOURIST ATTRACTIONS OF THAI TOURISTS  
THAT RESULTED IN REVISITING TO THE BANG NAM PHUENG  
FLOATING MARKET PHRA PRADAENG DISTRICT  
SAMUT PRAKAN PROVINCE

นายอนันต์ ดวงปา, นายวิชัย หันบุตรดี,  
นางการสิลักษณ์ วัฒนอุดมศิลป์, นางสาวสุวารินทร์ อินใส  
คณะกรรมการจัดการการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

E-mail: khak@thaifly.com

**บทคัดย่อ**

จากงานวิจัยเรื่องความพึงพอใจต่อแหล่งท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวชาวไทย ที่ส่งผลต่อการกลับมาเยือนซ้ำตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยต่อตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ 2) เพื่อศึกษาแนวโน้มต่อการกลับมาเยือนซ้ำตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อแหล่งท่องเที่ยวที่มีอิทธิพลต่อการกลับมาเยือนซ้ำตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ การวิจัยครั้งนี้ใช้ตัวอย่างจำนวน 100 คน ประมวลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ และใช้สถิติ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน ค่า t-test ค่า One-Way Analysis of Variance (f-test) และค่า Regression ซึ่งผลวิจัยพบว่าด้านความพึงพอใจด้านต่าง ๆ ของประชากรศาสตร์ พบว่าไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ และจากตารางผลการทดสอบด้านการกลับมาเยือนซ้ำของประชากรศาสตร์ พบว่าไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ตารางวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ของความพึงพอใจต่อบัณฑิตด้านต่าง ๆ ของแหล่งท่องเที่ยวตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง ที่ส่งผลต่อการกลับมาเยือนซ้ำ จากตารางพบว่า ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง จำแนกตามปัจจัยด้านต่าง ๆ 4 ด้าน ผลการทดสอบพบว่า ตัวแปรอิสระทั้ง 4 ตัว ร่วมกันอธิบายได้ร้อยละ .634 โดยพบว่าปัจจัยด้านแหล่งท่องเที่ยวมีค่า sig. = 0.00 ปัจจัยด้านประชาชนในท้องถิ่น มีค่า sig. = 0.001 และด้านร้านค้า ร้านอาหารและเครื่องดื่มมีค่า sig. = 0.003 นอกจากนี้ ปัจจัยด้านการให้บริการของหน่วยงานรัฐ มีค่า sig. = 0.548 และ จากตารางพบว่า F = 43.828 Sig. F = 0.00 พบว่า Sig. น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 ดังนั้นจากข้อมูล สามารถสรุปได้ว่าปัจจัยด้านต่าง ๆ มีผลต่อความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว และมีอิทธิพลต่อการกลับมาเยือนซ้ำ ยกเว้นปัจจัยด้านการให้บริการของหน่วยงานรัฐที่ไม่มีผลต่อความพึงพอใจไม่ส่งผลต่อการตัดสินใจกลับมาเยือนซ้ำ

**คำสำคัญ:** ความพึงพอใจ, การมาเยือนซ้ำ



## ABSTRACT

From the research on the Satisfaction with tourist attractions of Thai tourists that resulted in revisiting to the Bang Nam Phueng Floating Market Phra Pradaeng District Samut Prakan Province. Objective 1) To study the satisfaction of Thai tourists with Bang Nam Phueng floating market, Phra Pradaeng District, Samut Prakan Province. 2) To study the possibility of re-visiting the Bang Nam Phueng Floating Market, Phra Pradaeng District, Samut Prakan Province. 3) To study the satisfaction of the tourist attraction influencing their revisited Bang Nam Phueng Floating Market, Phra Pradaeng District, Samut Prakan Province. This research was done by using 100 samples random sampling, analyzed by Statistical Package for the Social Sciences program; statistics for frequency, percentage, mean, standard deviation, t-test, One-Way Analysis of Variance (f-test) and Multiple Regression Analysis. The results of this research showed that the satisfaction of various aspects of the demography has no statistically significant difference at the 0.05 level, which is meet the hypothesis. And from the table of results of the demographic revisit test. There was no significant difference at the 0.05 level. Which is in accordance with the hypothesis. Lastly, The Multiple Regression Analysis Tables of Satisfaction on Various Factors of the Bang Nam Phueng Floating Market Attractions Resulting in re-visiting from the table found that Satisfaction of tourists towards Bang Nam Phueng Floating Market classified by various factors as 4 results were found. All four independent variables together describe .634 percent. It was found that the tourist factor was sig. = 0.00, the local population factor was sig. = 0.001 and the shops Food and beverage shops had a sig. = 0.003, in addition, the service factor of the government was sig. = 0.548, and from the table, it was found that  $F = 43.828$  Sig. 0.05 So from the data it can be concluded that various factors affect the satisfaction of tourists. And it has an effect on their re-visiting, except for the service factor of government agencies, which did not affect tourists satisfaction. Which means it has nothing to effect in their decision to return to visit again.

**Keywords:** Satisfaction, Revisiting

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเป็นภาคอุตสาหกรรมทางการค้าและบริการที่มีส่วนในการสร้างรายได้ในรูปแบบเงินตราต่างประเทศ การท่องเที่ยวสามารถช่วยให้เกิดการจ้างงาน และการกระจายรายได้ ช่วยสร้างอาชีพรวมทั้งส่งเสริมธุรกิจอื่น ๆ ที่ต่อเนื่องกับภาคการส่งเสริมการท่องเที่ยว เช่น การบริการด้านสถานที่พักผ่อน การบริการด้านร้านอาหาร การบริการด้านของที่ระลึกและสินค้าพื้นเมือง รวมไปถึงการบริการด้านระบบคมนาคมและการขนส่งเกี่ยวกับการท่องเที่ยว เป็นต้น ในภาคอุตสาหกรรมท่องเที่ยวของไทยอุตสาหกรรมท่องเที่ยวโดยรวมมีการขยายตัวและเจริญเติบโต ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี พ.ศ. 2561 – 2580 สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2561) ได้มีการกำหนดกรอบเป้าหมายการพัฒนาด้านการท่องเที่ยวในยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน ในการสร้างความหลากหลายด้านการท่องเที่ยวท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม ท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ความงาม และแพทย์แผนไทย ท่องเที่ยวสราญทางน้ำ และท่องเที่ยวเชื่อมโยงภูมิภาค ซึ่งการเป็นผลลัดกัน ส่งเสริมภาคอุตสาหกรรมท่องเที่ยวให้ความสนใจมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ในภาคอุตสาหกรรมท่องเที่ยวถือได้ว่าเป็นเป้าหมายหลักในการพัฒนาด้านเศรษฐกิจของประเทศ

กรมการท่องเที่ยว (2561) จากข้อมูลด้านการท่องเที่ยวของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2561 พบว่ามีนักท่องเที่ยวจำนวน 69.76 ล้านคนมีแนวโน้มการเติบโตจากปี พ.ศ. 2560 เพิ่มขึ้น ร้อยละ 3.08 และปี พ.ศ. 2561 มีรายได้จากการท่องเที่ยวถึง 0.58 ล้านบาท หรือมีการขยายตัวเพิ่มขึ้นจากปี พ.ศ. 2560 ร้อยละ 6.72 ทั้งนี้จากข้อมูลพบว่าภาคการบริการและการท่องเที่ยวในประเทศไทยยังคงมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง และมีการเชื่อมโยงการพัฒนาทางเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการท่องเที่ยวในหลาย ๆ ภาคธุรกิจ ดังนั้นการบริการและการท่องเที่ยวจึงถือได้ว่าเป็นปัจจัยสำคัญในการก่อให้เกิดรายได้ในภาคการท่องเที่ยวในระดับต่าง ๆ ตั้งแต่ระดับถึงระดับชุมชนและครัวเรือน การพัฒนาการพัฒนาด้านการท่องเที่ยวและการส่งเสริมการท่องเที่ยว จึงควรมีการจัดการและรูปแบบการนำเสนอ รวมไปถึงการสร้างความประทับใจ การแนะนำ เพื่อให้เกิดการกลับมาเยือนซ้ำในแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ

จากข้อมูลของสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสมุทรปราการ (กรมการท่องเที่ยว, 2561) พบว่ามีจำนวนผู้เยี่ยมชมเยือนถึง 3.37 ล้านคน เพิ่มขึ้นจากปี พ.ศ.2560 มีจำนวน 3.21 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 4.59 ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้เยี่ยมชมชาวไทย 2.07 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 64.65 และเป็นผู้เยี่ยมชมชาวต่างชาติ 1.14 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 35.35 โดยรายได้ส่วนในภาคการท่องเที่ยวของจังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 6,611.44 ล้านบาท แผนพัฒนาจังหวัดสมุทรปราการ 5 ปี (พ.ศ. 2561 – 2565) ฉบับทบทวน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 ซึ่งมีเป้าประสงค์การพัฒนาการส่งเสริมการท่องเที่ยว ให้มีรายได้จากกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศเชิงประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรม รวมทั้งวิถีชีวิตชุมชน และกิจกรรมนันทนาการที่มีความหลากหลาย แหล่งท่องเที่ยวที่ได้มาตรฐานและปลอดภัย เพื่อเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยว *การกลับมาเที่ยวซ้ำ* เพิ่มค่าใช้จ่ายต่อหัว และการกระจายรายได้สู่ชุมชน โดยในกรอบยุทธศาสตร์ที่ 4. ได้กล่าวถึง การส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรม โดยการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวสินค้าการบริการและประชาสัมพันธ์ให้เป็นที่รู้จักและประทับใจของนักท่องเที่ยวทุกกลุ่มเป้าหมาย (Tourism for All) ซึ่งจากประเด็นในภาพรวมพบว่าการศึกษายกย่องการพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวของจังหวัดสมุทรปราการนั้น จึงจำเป็นต้องศึกษาข้อมูลเชิงลึกเพื่อใช้ในการวิเคราะห์และการเสนอแนะแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวของจังหวัดในอนาคต

สำหรับประเด็นในการศึกษาเกี่ยวกับการวิจัยในครั้งนี้ ได้มีการกำหนดกรอบ ประเด็นการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยด้านต่าง ๆ ที่มีอิทธิพล และส่งผลกระทบต่อกลับมาเยือนซ้ำของนักท่องเที่ยว ในพื้นที่แหล่งท่องเที่ยวตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ ว่ามีปัจจัยใดบ้างที่มีอิทธิพลและส่งผลกระทบต่อนักท่องเที่ยวที่ทำให้เกิดความประทับใจ ตลอดจนเกิดการแนะนำ บอกต่อ และการกลับมาเยือนซ้ำ

ดังนั้นในการทำวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมาเยือนซ้ำของนักท่องเที่ยวชาวไทย ซึ่งผู้วิจัยมีความคาดหวังว่าผลการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาศักยภาพของแหล่งท่องเที่ยวให้ดียิ่งขึ้นในอนาคต และจะช่วยให้ภาครัฐ ภาคเอกชน ผู้ประกอบการและประชาชนคนท้องถิ่น ทราบถึงศักยภาพ ข้อจำกัด หรือจุดเด่นของแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนำมาพัฒนาและปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น และสอดคล้องกับความต้องการของนักท่องเที่ยวได้อย่างยั่งยืน

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยต่อตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ
- 2) เพื่อศึกษาแนวโน้มต่อการกลับมาเยือนซ้ำตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ

3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อแหล่งท่องเที่ยวที่มีอิทธิพลต่อการกลับมาเยือนตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ

### 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่ใช้ในการศึกษา ดังนี้

- ข้อมูลตลาดน้ำ อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ
- ความพึงพอใจ
- การกลับมาเยือนซ้ำ
- งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

##### (1) ข้อมูลตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ

ตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง ตำบลบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ มีพื้นที่สีเขียวที่มีรูปร่างคล้ายกระเพาะหมูหรือแอกว้า หรือเรียกว่า คุ้งกระเพาะหมู ซึ่งเป็นพื้นที่เกษตรกรรมที่ปลอดสารพิษท่ามกลางความเจริญเติบโตของเมือง มีเนื้อที่รวม 11,819 ไร่ โอบล้อมด้วยแม่น้ำเจ้าพระยา และที่สำคัญคุ้งกระเพาะหมูแห่งนี้ได้ “อนุรักษ์ให้เป็นพื้นที่สีเขียวตั้งแต่ปี 2520 พื้นที่แห่งนี้จึงเป็นแหล่งผลิตอากาศบริสุทธิ์ให้กับประชาชนในเขตจังหวัดสมุทรปราการและกรุงเทพมหานคร ช่วยกรองฝุ่นละอองและมลพิษทางอากาศที่เกิดจากโรงงานอุตสาหกรรมที่มีอยู่มากมาย” และส่งผลให้พื้นที่บริเวณคุ้งกระเพาะหมูนี้มีพันธุ์พืชนานาชนิดขึ้นอย่างหนาแน่น มีพันธุ์นก รวมทั้งแมลงนานาชนิดอาศัยอยู่จำนวนมาก

องค์การบริหารส่วนตำบลบางน้ำผึ้งและประชาชนบางน้ำผึ้ง ได้ร่วมใจปลูกวิถีชีวิตดั้งเดิมขึ้นมาใหม่ พร้อมใจสร้างตลาดขึ้นมาใหม่ “ตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง” เพื่อใช้เป็นสถานที่สำหรับขายสินค้าของชุมชนบางน้ำผึ้งและตำบลใกล้เคียงฝั่งเมืองพระประแดง จนถึงปัจจุบันเติบโตจนเป็น แหล่งท่องเที่ยวแห่งใหม่ของจังหวัดสมุทรปราการ นับเป็นตลาดใกล้กรุงที่มีสินค้าหลากหลายทั้งของกินของใช้ของฝากนานาชนิด จัดเป็นซุ้มให้มีทางเดินยาวกว่า 2 กิโลเมตร ขนานไปกับคลองซอยสายเล็ก ๆ ที่แตกแขนงจากแม่น้ำเจ้าพระยาเข้ามาในพื้นที่ทำการเกษตรของชาวบ้าน จัดจำหน่ายต้นไม้พันธุ์ กล้วยหอม ชมพู่ มะเหมี่ยว ขนมหวานพื้นเมืองฝีมือชาวบ้าน เช่น ขนมห้วย ขนมหัก กล้วยแขก ม้าฮ่อ ขนมตระกูลทอง กาละแมกวน ฝอยเงินที่ใช้ไขขาวต้มในน้ำเชื่อมรสหวานชุ่มคอ หมี่กรอบโบราณ ฯลฯ อาหารคาว เช่น ก๋วยเตี๋ยวลุยสวน ไส้กรอกโบราณ ห่อหมกหมู หอยทอดในถาดขนมครก ไข่สะเต๊ะ น้ำพริกต่าง ๆ พร้อมเลือกผักเคียงข้างจาน เช่น ผักกระถิน ผักบุ้ง ผักหนาม ผักคองชนิดต่าง ๆ ที่ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น

(2) ความพึงพอใจ การศึกษาด้านปัจจัยความพึงพอใจและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกลับมาเยือนซ้ำ โดยใช้แนวคิดของ จิตตินันท์ เดชะคุปต์ (2540) ที่กล่าวว่าความพึงพอใจ หมายถึง ภาวะทางอารมณ์หรือความรู้สึกทางบวกของบุคคลที่เป็นผลมาจากการประเมินเปรียบเทียบสิ่งที่บุคคลได้รับจริงในระดับที่สอดคล้อง กับสิ่งที่บุคคลคาดหวังเอาไว้ในสถานการณ์บริการ ความพึงพอใจในการบริการมีความสำคัญต่อผู้ให้และ ผู้รับบริการและบ่งชี้ถึงความสำเร็จของงานบริการ ผนวกกับแนวคิดของ เมนาร์ต ดับบริล เซลลี (2518) ที่ได้กล่าวอธิบายถึงระบบความพึงพอใจว่าเป็นความรู้สึก แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ความรู้สึกในทางบวกและ ความรู้สึกในทางลบ ความรู้สึกในทางบวกเป็นความรู้สึกที่เมื่อเกิดขึ้นแล้วทำให้เกิดความสุข ความสุขนี้เป็น ความสุขที่แตกต่างจาก

ความรู้สึกทางบวกอื่น ๆ กล่าวคือเป็นความรู้สึกที่มีระบบย้อนกลับความสุขสามารถทำให้เกิดความสุขหรือความรู้สึกทางบวกอื่น ๆ ความรู้สึกทางลบ ความรู้สึกทางบวกและความรู้สึกที่มี ความสัมพันธ์กันอย่าง สลับซับซ้อนและระบบความสัมพันธ์ของความรู้สึกทั้งสามนี้ เรียกว่าระบบความพึงพอใจการวัด ระดับความ พึงพอใจต่อการท่องเที่ยวสามารถแบ่งตามองค์ประกอบต่อความพึงพอใจได้หลายด้าน อาทิเช่น ความพึงพอใจต่อ การบริการของเจ้าบ้าน โดยสามารถแบ่งการวัดได้ทั้งระดับกายภาพและด้านจิตวิทยา ด้านกายภาพของเจ้าบ้าน คือ สถานที่หรือแหล่งท่องเที่ยว ความสวยงาม ความสะอาด ด้านจิตวิทยา คือ ความพึงพอใจต่อการบริการต่าง ๆ ที่ส่ง มอบให้แก่นักท่องเที่ยว โดยเน้นการบริการที่มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ให้บริการกับตัวนักท่องเที่ยวเอง การวัด ระดับความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวสามารถสะท้อนถึงคุณภาพการท่องเที่ยวของพื้นที่ได้ดีเป็นอย่างยิ่ง

**(3) การกลับมาเยือนซ้ำ** คือสภาวะการรู้คิดที่สะท้อนให้เห็นถึงการวางแผนของนักท่องเที่ยวที่จะ กลับมา เที่ยวซ้ำยังแหล่งท่องเที่ยวเดิมอีกภายในกรอบระยะเวลาที่ได้กำหนดไว้ Woodside & King (2001) และ cited in Hu (2003) การกลับมาเที่ยวซ้ำ หรือ ไม่กลับมาเที่ยวซ้ำของนักท่องเที่ยว อาจจะมีสาเหตุมาจาก ปัจจัยอื่น ร่วมด้วย จากการศึกษาของ Weaver & Lawton (2002) (อ้างถึงใน สุภลักษณ์ อัครางกูร, 2548) กล่าวว่า การกลับมา เที่ยวซ้ำของนักท่องเที่ยวแสดงให้เห็นถึงความพึงพอใจในประสบการณ์การท่องเที่ยวครั้งก่อน พบพร โอทกานนท์ (2555) ได้กล่าวว่า ความตั้งใจกลับมาเที่ยวซ้ำของนักท่องเที่ยว เกิดจากพฤติกรรม การท่องเที่ยวส่วนบุคคล ที่ถูก กระตุ้นจากปัจจัยต่าง ๆ ปัจจัยที่อิทธิพลคือ การได้รับการเอาใจใส่ รองลงมาคือ ความรู้สึกด้านความปลอดภัย และ สิ่งดึงดูดใจของแหล่งท่องเที่ยว กิจกรรมของแหล่งท่องเที่ยว ตามลำดับความสำคัญและประโยชน์ของการกลับมา เยือนซ้ำต่อการท่องเที่ยว การกลับมาเยือนซ้ำ หรือ ใช้บริการซ้ำ เกิดจากความตั้งใจของบุคคล โดยจะมีการบอกเล่า ถึงคุณประโยชน์ และประสบการณ์ดี ๆ เกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยว หรือบริการที่ตนได้รับถ่ายทอดเรื่องราวไปยัง ผู้อื่น ส่งผลดีต่อภาพลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยว และยังเป็นผลในเชิงเศรษฐกิจสร้างรายได้ให้กับประเทศชาติและ สร้างรายได้ทางอ้อมยังท้องถิ่นที่มีแหล่งท่องเที่ยว ไม่ว่าจะ เป็น ธุรกิจโดยตรง เช่น การบริการนำเที่ยว ที่พักแรม ร้านอาหาร ร้านขายของที่ระลึก จนกระทั่งถึงการจ้างงานภายในพื้นที่ และยังส่งผลต่อการเติบโตของส่วนแบ่ง ทางการตลาดท่องเที่ยวอีกด้วย การกลับมาเยือนซ้ำ สามารถกระตุ้นให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการปรับปรุง พัฒนา บริการ และคุณภาพของผลิตภัณฑ์ของตนเอง

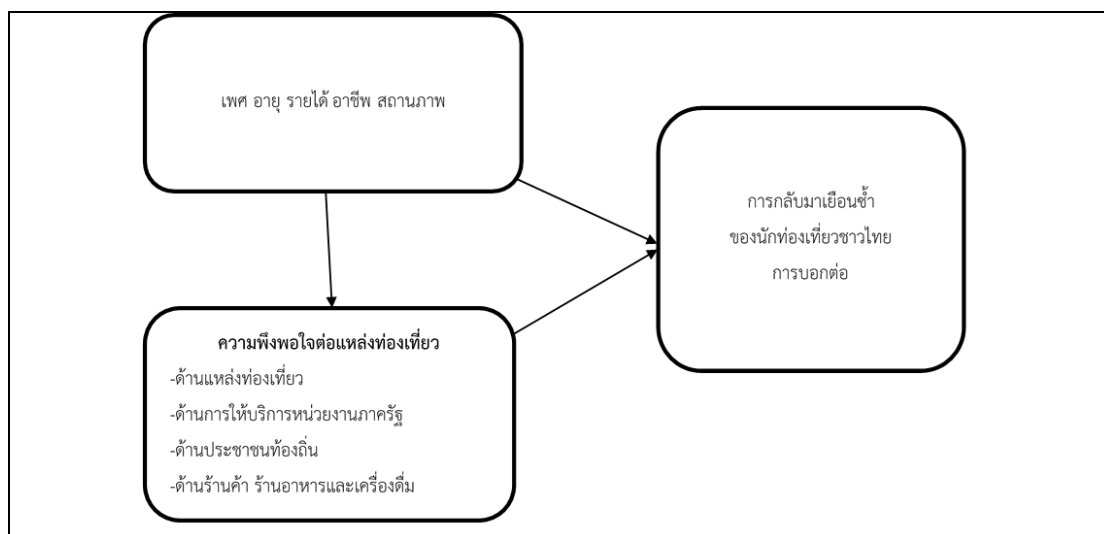
#### **(4) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**

ดร.อัศวิน แสงพิบูล (2560) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยด้านคุณภาพของแหล่งท่องเที่ยวที่มีอิทธิพลต่อ การกลับมาเยือนซ้ำ ของนักท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต คุณภาพของแหล่งท่องเที่ยวหรือจุดหมายปลายทางเป็น องค์ประกอบสำคัญในการรับรู้ของนักท่องเที่ยวที่มีต่อแหล่งท่องเที่ยวอื่น ๆ รวมทั้งยังอาจมีผลต่อการกลับมา เยือนซ้ำของนักท่องเที่ยว อย่างไรก็ตาม องค์ความรู้ในการเข้าใจการรับรู้ของนักท่องเที่ยวต่างประเทศที่มีต่อ คุณภาพของแหล่งท่องเที่ยวและการกลับมาเยือนซ้ำในเมืองท่องเที่ยวหลักของประเทศยังไม่ค่อยมีการศึกษามาก นักในประเทศไทย การเข้าใจถึงอิทธิพลของปัจจัยดังกล่าวจะเป็นประโยชน์ต่อผู้บริหารด้านการท่องเที่ยวในพื้นที่ เพื่อปรับปรุงคุณภาพของสินค้าและบริการ รวมทั้งพัฒนากลยุทธ์การท่องเที่ยวที่เหมาะสมเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว ให้กลับมาท่องเที่ยวซ้ำ ดังนั้น การวิจัยในครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาปัจจัยด้านคุณภาพของแหล่งท่องเที่ยว ที่มีอิทธิพลต่อการกลับมาเยือนซ้ำของนักท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักท่องเที่ยว ต่างชาติจำนวน 438 คน โดยใช้การเลือกตัวอย่างแบบตามสะดวก และวิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์การถดถอย พหุคูณ (multiple regression analysis) ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยคุณภาพของแหล่งท่องเที่ยวในด้านสิ่งดึงดูดใจ

ทางชายทะเลและความปลอดภัย มีอิทธิพลต่อการกลับมาเยือนซ้ำของนักท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ตอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติ งานวิจัยในครั้งนี้จึงได้ให้ข้อเสนอแนะในประเด็นดังกล่าวเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ต

เลิศพร ภาระสกุล (2557) ศึกษาการวิเคราะห์ปัจจัยแห่งความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวยุโรป ที่จะส่งผลกระทบต่อการกลับมาเยือนประเทศไทยซ้ำ มีวัตถุประสงค์ของการศึกษาเพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวยุโรปที่มีต่อการท่องเที่ยวในประเทศไทย เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักท่องเที่ยวชาวยุโรปจำนวน 416 คน ผลจากการศึกษาพบว่า นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อมิติทั้ง 30 ด้านในระดับพึงพอใจมากจนถึงมากที่สุด และเมื่อวิเคราะห์ปัจจัยพบว่า นักท่องเที่ยวชาวยุโรปมีความพึงพอใจต่อปัจจัยใหญ่ ๆ 8 ปัจจัยได้แก่ ปัจจัยด้านมาตรฐานการบริการที่พักแรมและคนไทย ปัจจัยคั่นราคาที่พักและอาหารความสะดวกในการเดินทาง ปัจจัยด้านบรรยากาศของชนบทและหาดทรายชายทะเล ปัจจัยด้านความรู้สึกละแวกและปลอดภัย และปัจจัยด้านแรงจูงใจต่าง ๆ ของนักท่องเที่ยวที่ได้รับการตอบสนอง ปัจจัยด้านความสวยงามของสถานที่ วัดวาอารามและบ้านเมือง ปัจจัยด้านอาหารและตลาดริมทางเท้า และปัจจัยด้านตลาดสวนจตุจักร ผลจากการวิเคราะห์เส้นทาง (Path Analysis) พบว่า ปัจจัยแห่งความพึงพอใจที่ทำให้นักท่องเที่ยวชาวยุโรปกลับมาท่องเที่ยวประเทศไทยซ้ำคือ ปัจจัยคั่นแรงจูงใจต่าง ๆ ของนักท่องเที่ยวที่ได้รับการตอบสนอง ปัจจัยคั่นบรรยากาศของแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ปัจจัยด้านราคาและความสะดวกในการเดินทาง ปัจจัยด้านความสวยงามของบ้านเมือง วัดและสถานที่ที่แปลกใหม่

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

- 1) นักท่องเที่ยวชาวไทยแตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการมาเที่ยวตลาดน้ำบางน้ำผึ้งไม่แตกต่างกัน
- 2) นักท่องเที่ยวชาวไทยแตกต่างกันมีแนวโน้มในการกลับมาเยือนซ้ำ ตลาดน้ำบางน้ำผึ้งไม่แตกต่างกัน
- 3) ความพึงพอใจต่อแหล่งท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวชาวไทยมีอิทธิพลต่อการกลับมาเยือนซ้ำตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ

#### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

1) ระเบียบวิธีวิจัย การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงปริมาณ (Quantitative research) ซึ่งเป็นการดำเนินงานเก็บข้อมูลในรูปแบบการสำรวจ (Survey research) โดยวิธีการสำรวจใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม (Questionnaire) ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางมาท่องเที่ยวยัง ตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ และมีอายุตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป

2) ขั้นตอนการวิจัย ทำการศึกษาบทความ เอกสาร และทบทวนงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ ความพึงพอใจและการกลับมาเที่ยวซ้ำ เพื่อนำมาสร้างเครื่องมือวิจัย เครื่องมือในงานวิจัยนี้ใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยการ สร้างแบบสอบถามซึ่งมีเนื้อหา คำถาม สำหรับเก็บข้อมูลนักท่องเที่ยวชาวไทย โดยเนื้อหาคำถามแบ่งเป็น 3 ส่วน มีรายละเอียดดังนี้ส่วนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปด้าน ประชากรศาสตร์ ส่วนที่ 2 ประเด็นความพึงพอใจในด้านกายภาพของตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ ส่วนที่ 3 แนวโน้มการกลับมาเยือนซ้ำ แบบสอบถามในส่วนที่ 2 และ 3 ใช้มาตรวัด แบบไลเคิร์ต สเกล (Likert Scale) นำแบบสอบถามที่ได้รับการเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิไปปรับปรุงแก้ไข แล้วจึงนำไปเก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และสรุปผลการวิจัย

3) การเก็บรวบรวมข้อมูล ทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสะดวก โดยทำการสุ่มตัวอย่างจากนักท่องเที่ยว ณ ตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ

4) การวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statics) โดยการวิเคราะห์ค่าร้อยละ (Percentage) การแจกแจงความถี่ (Frequency Statics) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard of Deviation) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าสถิติ T-Test สถิติ One way Anova และ ทดสอบปัจจัยแห่งความพึงพอใจ แนวโน้มการกลับมาเที่ยวซ้ำ และอิทธิพลความพึงพอใจต่อการกลับมาเยือนซ้ำ โดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

##### 4.1 ขอบเขตของงานวิจัย

###### 1) ด้านเนื้อหา

(1) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยต่อตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ

(2) เพื่อศึกษาแนวโน้มต่อการกลับมาเยือนซ้ำตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ

(3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อแหล่งท่องเที่ยวที่มีอิทธิพลต่อการกลับมาเยือนซ้ำตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ

###### 2) ด้านพื้นที่

ตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ

##### 4.2 ประชากรและตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมายเป็นนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มาท่องเที่ยวตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง จำนวน 100 คน ทั้งเพศชายและหญิง ที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป (งานวิจัยนี้ เป็นส่วนหนึ่งของวิชาสัมมนาการท่องเที่ยว หลักสูตรมหาบัณฑิต ม.ธุรกิจบัณฑิตย์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน จึงไม่ได้เก็บตัวอย่างจำนวนมากตามหลักสถิติทั่วไป และด้วยข้อจำกัดเรื่องระยะเวลาการเก็บข้อมูลเพียง 2-3 สัปดาห์ จึงเก็บข้อมูลได้ราว 100 ชุด เพื่อให้เพียงพอต่อการคำนวณค่าสถิติต่าง ๆ เท่านั้น)

### 4.3 ด้านตัวแปรที่ศึกษา

#### 1) ตัวแปรต้น ประกอบด้วย

- (1) ปัจจัยด้านลักษณะประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ สถานะภาพ ระดับการศึกษา รายได้
  - (2) ความพึงพอใจต่อแหล่งท่องเที่ยว ด้านแหล่งท่องเที่ยว ด้านการบริการของรัฐ
- ด้านประชาชนท้องถิ่น และด้านร้านอาหาร ร้านค้าและเครื่องดื่ม

#### 2) ตัวแปรตาม คือ

การตัดสินใจกลับมาเยือนชายหาดน้ำบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง ของนักท่องเที่ยวชาวไทย

### 4.4 ขอบเขตเวลา

ระยะเวลาทำการวิจัย 2-3 สัปดาห์ คือ ระหว่างเดือนกันยายน ถึง เดือนตุลาคม พ.ศ. 2563 ทั้งนี้เนื่องจากผลงานวิจัยในครั้งนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ในวิชาสัมมนาการท่องเที่ยวระดับปริญญาโทของภาคเรียน 1/2563 (ส่วนหนึ่งของ coursework) โดยมีระยะเวลาเก็บข้อมูลเพียง 2-3 สัปดาห์ จึงทำให้ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างได้น้อย ซึ่งถือว่าเป็นข้อจำกัดของผลงานในครั้งนี้ อย่างไรก็ตาม ถึงแม้มีข้อจำกัดดังกล่าว แต่ผู้วิจัยได้ฝึกฝนทักษะและได้รับประสบการณ์การทำวิจัยเชิงปริมาณได้ครบทุกขั้นตอน

### 4.5 ประโยชน์ของการวิจัย

- 1) ทราบถึงความพึงพอใจต่อแหล่งท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่ส่งผลต่อการกลับมาเยือนชายหาดน้ำบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ
- 2) เพื่อให้หน่วยงานทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน สามารถนำผลวิจัยมาใช้วางแผนในการพัฒนา การส่งเสริมศักยภาพ และการจัดการแหล่งท่องเที่ยวชายหาดน้ำบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ ได้อย่างเหมาะสมและยั่งยืน

## 5. ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัย “ความพึงพอใจต่อแหล่งท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวชาวไทย ที่ส่งผลต่อการกลับมาเยือนชายหาดน้ำบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ” กลุ่ม ตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นบุคคลทั่วไปที่มาท่องเที่ยวชายหาดน้ำบางน้ำผึ้ง จำนวน 100 คน เครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม มีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.967 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติ T-Test สถิติ One way Anova และ การวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1. สรุปปัจจัยส่วนบุคคล พบว่า สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 100 คน ส่วนใหญ่ เป็น เพศหญิง จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 72 มีอายุในช่วง 41 ปีขึ้นไป มากที่สุด จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 33 มีระดับการศึกษาปริญญาตรีมากที่สุด จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 37 มีรายได้อยู่ในช่วง 0- 20,000 บาท/เดือน มากที่สุด จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 26 และมีสถานภาพการ โสด มากที่สุด จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 38

**ตารางที่ 1** นักท่องเที่ยวชาวไทยแตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการมาเที่ยวตลาดน้ำบางน้ำผึ้งไม่แตกต่างกัน

รายการ	เพศ	อายุ	รายได้	อาชีพ	สถานภาพ
แหล่งท่องเที่ยว	/	/	/	/	/
การให้บริการของรัฐ	/	/	/	/	/
ประชาชนท้องถิ่น	/	/	/	/	/
ร้านค้าร้านอาหารและเครื่องดื่ม	/	/	/	/	/

นักท่องเที่ยวต่างถิ่นมีความพึงพอใจต่อแหล่งท่องเที่ยวทั้ง 4 ด้านไม่แตกต่างกันสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

**ตารางที่ 2** นักท่องเที่ยวชาวไทยแตกต่างกันมีแนวโน้มในการกลับมาเยือนซ้ำ ตลาดน้ำบางน้ำผึ้งไม่แตกต่างกัน

รายการ	เพศ	อายุ	รายได้	อาชีพ	สถานภาพ
แหล่งท่องเที่ยว	/	/	/	/	/
การให้บริการของรัฐ	/	/	/	/	/
ประชาชนท้องถิ่น	/	/	/	/	/
ร้านค้าร้านอาหารและเครื่องดื่ม	/	/	/	/	/

นักท่องเที่ยวต่างถิ่นมีแนวโน้มในการกลับมาเยือนซ้ำไม่แตกต่างกันสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

**ตารางที่ 3** อิทธิพลความพึงพอใจต่อแหล่งท่องเที่ยวที่มีผลต่อการมาเยือนซ้ำ

ด้าน	B	S.E.	Beta	Sig.
แหล่งท่องเที่ยว	.328	.077	.283	.000*
การให้บริการของหน่วยงานรัฐ	-.071	.0117	-.060	.548
ประชาชนในท้องถิ่น	.446	.125	.444	.001*
ร้านค้า ร้านอาหาร และเครื่องดื่ม	.344	.111	.311	.003*

$R^2 = .649$  SEE = .49254 F = 43.828 sig = .000

จากตารางวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ของความพึงพอใจต่อปัจจัยด้านต่าง ๆ ของแหล่งท่องเที่ยวตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง ที่ส่งผลต่อการกลับมาเยือนซ้ำ จากตารางพบว่า ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง จำแนกตามปัจจัยด้านต่าง ๆ 4 ด้าน ผลการทดสอบพบว่า ตัวแปรอิสระทั้ง 4 ตัว ร่วมกันอธิบายได้ร้อยละ .634 โดยพบว่าปัจจัยด้านแหล่งท่องเที่ยวมีค่า sig. = 0.00 ปัจจัยด้านประชาชนในท้องถิ่น มีค่า sig. = 0.001 และด้านร้านค้า ร้านอาหารและเครื่องดื่มมีค่า sig. = 0.003 นอกจากนั้น ปัจจัยด้านการให้บริการของหน่วยงานรัฐ มีค่า sig. = 0.548 และ จากตารางพบว่า F = 43.828 Sig. F = 0.00 พบว่า Sig. น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 ดังนั้นจากข้อมูล สามารถสรุปได้ว่าปัจจัยด้านต่าง ๆ มีผลต่อความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว และมีอิทธิพลต่อการกลับมาเยือนซ้ำ ยกเว้นปัจจัยด้านการให้บริการของหน่วยงานรัฐที่ไม่มีผลต่อความพึงพอใจ และการตัดสินใจกลับมาเยือนซ้ำ



## 6. อภิปรายผล

จากตารางผลการทดสอบด้านความพึงพอใจด้านต่าง ๆ ของประชากรศาสตร์ พบว่าไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ และจากตารางผลการทดสอบด้านการกลับมาเยือนซ้ำของประชากรศาสตร์ พบว่าไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ตารางวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ของความพึงพอใจต่อปัจจัยด้านต่าง ๆ ของแหล่งท่องเที่ยวตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง ที่ส่งผลการมากกลับมาเยือนซ้ำ จากตารางพบว่าความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง จำแนกตามปัจจัยด้านต่าง ๆ 4 ด้าน ผลการทดสอบพบว่าตัวแปรอิสระทั้ง 4 ตัว ร่วมกันอธิบายได้ร้อยละ .634 โดยพบว่าปัจจัยด้านแหล่งท่องเที่ยว นั้น มีค่า sig. = 0.00 ปัจจัยด้านประชาชนในท้องถิ่น มีค่า sig. = 0.001 และด้านร้านค้า ร้านอาหารและเครื่องดื่มมีค่า sig. = 0.003 นอกจากนี้ ปัจจัยด้านการให้บริการของหน่วยงานรัฐ มีค่า sig. = 0.548 และ จากตารางพบว่า  $F = 43.828$  Sig.  $F = 0.00$  พบว่า Sig. น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 ดังนั้นจากข้อมูล สามารถสรุปได้ว่าปัจจัยด้านต่าง ๆ มีผลต่อความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว และมีอิทธิพลต่อการกลับมาเยือนซ้ำ ยกเว้นปัจจัยด้านการให้บริการของหน่วยงานรัฐที่ไม่มีผลต่อความพึงพอใจไม่ส่งผลการตัดสินใจกลับมาเยือนซ้ำ

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

ในการศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยต่อกายภาพของแหล่งท่องเที่ยว ที่มีอิทธิพลต่อการกลับมาเยือนซ้ำ ตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ ข้อเสนอแนะที่ได้จากการศึกษามีดังนี้

- (1) ภาครัฐควรจัดให้มีบุคลากรของหน่วยงานภาครัฐหรือท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถในการบริหารจัดการเข้ามาดำเนินงานพัฒนาการท่องเที่ยวของตลาดน้ำบางน้ำผึ้งร่วมกับชุมชน
- (2) การบริหารจัดการและการสร้างความน่าสนใจ ในการดึงดูดนักท่องเที่ยว ให้มีความหลากหลาย และเกิดความแปลกใหม่ในกรรมอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้นักท่องเที่ยวติดตามและเกิดการกลับมาเยือนซ้ำอีกครั้ง
- (3) การจัดทำการพัฒนาเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมที่เกิดจากการท่องเที่ยว ที่ส่งผลกระทบต่อระบบนิเวศ สภาพแวดล้อมทางบริบทสังคมที่เกิดจากการท่องเที่ยว
- (4) เพิ่มการบริหารจัดการเกี่ยวกับ การกำจัดสิ่งปฏิกูล ขยะมูลฝอย หรือมลพิษ ที่เป็นภาวะที่ทำให้แหล่งท่องเที่ยวเกิดภาพลักษณ์ที่ไม่น่ามอง

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- (1) ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาระบบฐานข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น องค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นและอัตลักษณ์ของท้องถิ่นเพื่อลดการเปลี่ยนแปลงที่ต้องตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว เพื่อนเสริมศักยภาพพัฒนาการท่องเที่ยวท้องถิ่นสู่ความยั่งยืน
- (2) ควรทำการสำรวจข้อมูลความต้องการของนักท่องเที่ยว แล้วนำมากำหนดแผนงาน หรือโครงการในการส่งเสริมการท่องเที่ยวได้อย่างครอบคลุมที่สุด
- (3) ควรศึกษาเกี่ยวกับปัญหา เพื่อที่ทางเจ้าหน้าที่ท้องถิ่นหรือเจ้าหน้าที่ดูแลรับผิดชอบที่เกี่ยวข้อง ไปปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้เกิดการบริการที่ดียิ่งขึ้นและสามารถตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวได้มากที่สุด

## 8. เอกสารอ้างอิง

อัศวิน แสงพิบูล. (2560). ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยด้านคุณภาพของแหล่งท่องเที่ยวที่มีอิทธิพลต่อการกลับมาเยือนซ้ำของนักท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต.

เลิศพร ภาระสกุล. (2557). ศึกษาการวิเคราะห์ปัจจัยแห่งความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวยุโรปที่จะส่งผลกระทบต่อการกลับมาเยือนประเทศไทยซ้ำ.

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2561). ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี พ.ศ. 2561 – 2580.

สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสมุทรปราการ กรมการท่องเที่ยว. (2561). จำนวนผู้เยี่ยมเยือนจังหวัดสมุทรปราการ.

การรับรู้คุณภาพในการให้บริการและความประทับใจของผู้โดยสารสายการบินต้นทุนต่ำ  
มีความสัมพันธ์กับการกลับมาใช้บริการซ้ำ

THE PERCEPTION OF SERVICE QUALITY AND THE IMPRESSION OF  
LOW-COST AIRLINE PASSENGERS CORRELATED  
WITH REPEATED THEIR SERVICE

ณัฐมณ เฝ้าพันธุ์

อาจารย์ประจำสาขาวิชาธุรกิจการบิน วิทยาลัยการท่องเที่ยวและการบริการ  
มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail:nattamon.ph@spu.ac.th

**บทคัดย่อ**

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการรับรู้คุณภาพ และความประทับใจในการให้บริการของสายการบินต้นทุนต่ำ จำแนกตามสถานภาพส่วนบุคคลด้าน เพศ อายุ รายได้ และวุฒิการศึกษา และวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ และความประทับใจคุณภาพการให้บริการสายการบินต้นทุนต่ำ กับสถานภาพส่วนบุคคลด้าน เพศ อายุ รายได้ และวุฒิการศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัยคือใช้แบบสอบถาม ผู้ตอบแบบสอบถามคือผู้โดยสารที่มาใช้บริการสายการบินต้นทุนต่ำจำนวน 400 คน ผู้วิจัยได้เลือกที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เพื่อทำการแจกแบบสอบถามในการรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ การแจกแจงความถี่ (Frequency Distribution) การหาค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่ออธิบายคุณลักษณะของผู้ให้ข้อมูล ส่วนการความสัมพันธ์ของการรับรู้คุณภาพในการให้บริการ และความประทับใจของผู้โดยสารสายการบินต้นทุนต่ำมีความสัมพันธ์กับสถานภาพส่วนบุคคลด้าน เพศ อายุ รายได้ และวุฒิการศึกษา ใช้ Chi Square ด้วยวิธีการหาสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Correlation) ใช้ทดสอบค่าความสัมพันธ์ของตัวแปร

ผลการวิจัย พบว่ากลุ่มประชากรตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 64.5 อายุระหว่าง อายุระหว่าง 21-30 ปี คิดเป็นร้อยละ 30.8 รายได้น้อยกว่าหรือเท่ากับ 20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 68.5 วุฒิการศึกษาต่ำกว่าหรือเท่ากับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 83.5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการรับรู้คุณภาพในการให้บริการของสายการบินต้นทุนต่ำ กลุ่มตัวอย่างมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากคิดเป็นร้อยละ 4.06 ด้านการดูแลเอาใจใส่ลูกค้าคิดเป็น 4.13 และ ด้านรูปลักษณ์ของผู้ให้บริการคิดเป็น 4.13 ความประทับใจในการใช้บริการสายการบินต้นทุนต่ำกลุ่มตัวอย่างมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากคิดเป็นร้อยละ 4.04 ด้านบุคคลคิดเป็นร้อยละ 4.10 รองลงมาด้านบริการคิดเป็นร้อยละ 4.06 และด้านภาพพจน์คิดเป็นร้อยละ 4.06 ผลทดสอบสมมุติฐานของงานวิจัยพบว่าความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้คุณภาพการให้บริการสายการบินต้นทุนต่ำและความสัมพันธ์ระหว่างความประทับใจในการใช้บริการสายการบินต้นทุนต่ำกับสถานภาพส่วนบุคคลในแต่ละด้านมีความแตกต่างกัน

**คำสำคัญ:** การรับรู้ ความประทับใจ สายการบินต้นทุนต่ำ

## ABSTRACT

This objective of the research were: 1) to find out the factors affecting the creation of awareness, 2) to find out the impression in the selection of low-cost airline services, and 3) to analysis the relationship between the creation of awareness and the impression in the selection of low-cost airline services. The purpose of this research was to study the perception of service quality and the impression of low cost airline passenger correlated with repeated their service used. The research instrument was questionnaire. The researcher has determined a sample group of 400 passengers. The sample of this research was drawn from the simple random sampling for distributing the questionnaires and the data was analyzed by using descriptive statistics including frequency, percentage, mean, S.D., Chi square and Pearson correlation.

The results was showed that the most representative group was female (64.5%), aged between 21-30 years old (30.8%), income less than 20,000 baht (68.5%), and less than or equal to a bachelor's degree (83.5%). Overall's the service quality of low-cost airlines was ranked at high level, its average is 4.06 To consider each aspect, the representative group highly agreed with material method, customer care, its average is 4.13, service provider, its average is 4.13. Overall's the impression of using low-cost airlines was ranked at high level, its average is 4.04 To consider each aspect, the representative group highly agreed with material method, personal, its average is 4.10, services, its average is 4.06, image, and its average is 4.06. The hypothesis testing was shown that the relationship between the perception of service quality and the relationship between the impressions of low-cost airline passengers on each aspect is different.

**Keywords:** Perception, Impression, Low-cost Airline

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

อุตสาหกรรมการบินในประเทศไทยมีการเติบโตอย่างรวดเร็วในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมา ซึ่งจะเห็นได้จากมีการขยายฝูงบิน เส้นทางบิน เที่ยวบิน และสร้างเครือข่ายการบินเป็นจำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็นสายการบินระดับพรีเมียม (Premium Airlines) หรือสายการบินให้บริการเต็มรูปแบบ (Full-Service Airlines) และสายการบินต้นทุนต่ำ (Low Cost Airlines) ซึ่งจะเห็นได้จาก สายการบินไทยที่เป็นสายการบินเต็มรูปแบบ และสายการบินไทยแอร์เอเชียที่เป็นสายการบินในรูปแบบต้นทุนต่ำ ต่างก็ใช้กลยุทธ์ทางการตลาดในการแข่งขันเพื่อแย่งชิงส่วนแบ่งลูกค้าผู้ให้บริการ ไม่ว่าจะเป็นด้านราคา ความสะดวกสบาย ความปลอดภัย และการให้บริการ จากข้อมูลทางสถิติของการทำอากาศยานแห่งประเทศไทย รายงานว่าในปี 2561 พบว่า จำนวนเที่ยวบินและจำนวนผู้โดยสารทั้งภายในและระหว่างประเทศ มีการขยายตัวต่อเนื่อง โดยเฉพาะจำนวนนักท่องเที่ยวที่เพิ่มขึ้นจากสายการบินสายการบินต้นทุนต่ำทั้งในประเทศและต่างประเทศที่ใช้บริการขนส่งทางอากาศกับ 6 สนามบินหลักภายใต้การดำเนินงานของบริษัท ทำอากาศยานไทย จำกัด (มหาชน) หรือ AOT อันประกอบไปด้วย ทำอากาศยานสุวรรณภูมิ ทำอากาศยานดอนเมือง ทำอากาศยานเชียงใหม่ ทำอากาศยานหาดใหญ่ ทำอากาศยานภูเก็ต และทำอากาศยานแม่ฟ้าหลวงเชียงราย ภายใต้การดำเนินงานของ บริษัท ทำอากาศยานไทย จำกัด (มหาชน) หรือ AOT ซึ่งมีผู้โดยสารเดินทางผ่านสนามบินทั้ง 6 แห่งรวมจำนวนทั้งสิ้น 140,472,015 คนในปี 2561 เพิ่มร้อยละ 0.52

เมื่อเปรียบเทียบกับปี 2560 ซึ่งมีจำนวนผู้โดยสารทั้งสิ้น 133,116,312 คน (บริษัทท่าอากาศยานไทย จำกัด (มหาชน) .สถิติขนส่งทางอากาศ. สืบค้นเมื่อวันที่ 23 มกราคม 2563, จากเว็บไซต์: [www.airportthai.co.th](http://www.airportthai.co.th))

จากการที่สายการบินแบบเต็มรูปแบบ (Full Service Airlines) และสายการบินต้นทุนต่ำ (Low Cost Airlines) มีเส้นทางการบินที่คล้ายคลึงกัน ทำให้สายการบินทั้งสองรูปแบบมีความแตกต่างกันและเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ผู้โดยสารใช้ในการตัดสินใจเลือกใช้บริการ โดยเฉพาะปัจจัยทางด้านราคาบัตรโดยสาร ซึ่งสายการบินต้นทุนต่ำนั้นจะมีราคาที่ถูกกว่าเกือบครึ่งหนึ่งของราคาบัตรโดยสารของสายการบินแบบเต็มรูปแบบ ส่วนปัจจัยอื่นๆ เช่น การโหลดสัมภาระลงใต้ท้องเครื่องหรืออาหารที่ใช้บริการบนเครื่องบิน สายการบินแบบเต็มรูปแบบจะให้บริการรวมมาพร้อมกับบัตรโดยสารแล้วโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม แม้ว่าสายการบินทั้งสองรูปแบบจะมีลักษณะการบริการที่แตกต่างกัน จึงเป็นทางเลือกให้กับผู้โดยสารหรือผู้ใช้บริการในการเลือกใช้บริการสายการบินแต่ละประเภท รายการส่งเสริมการขายก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่น่าสนใจอยู่ตลอดเวลาในการดึงดูดความสนใจของผู้โดยสารทั่วไปได้ นอกจากนี้ปัจจัยทางด้านระยะเวลาของการเดินทางก็ส่งผลต่อการเลือกใช้บริการของผู้โดยสารเช่นกัน

จากข้อมูลข้างต้น จึงทำให้ผู้วิจัยเลือกที่จะทำการศึกษาวิจัยในประเด็นดังกล่าวนี้ เพื่อศึกษาการรับรู้คุณภาพการให้บริการและความประทับใจของผู้โดยสารสายการบินต้นทุนต่ำที่ส่งผลต่อการกลับมาใช้บริการซ้ำของผู้ใช้บริการ เนื่องจากปัจจุบันสายการบินต้นทุนต่ำมีจำนวนมากและมีการแข่งขันเพื่อช่วงชิงส่วนแบ่งการตลาดในอัตราที่สูง ดังนั้นการสร้างการรับรู้และการสร้างความประทับใจจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการเลือกใช้บริการสายการบินต้นทุนต่ำ ซึ่งการวิจัยนี้จะเป็นการศึกษาพฤติกรรมของผู้โดยสารที่เลือกใช้บริการสายการบินต้นทุนต่ำ เพื่อหาปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างการรับรู้และการสร้างความประทับใจในการเลือกใช้บริการ เพื่อให้สามารถเข้าใจถึงความต้องการของผู้โดยสารได้อย่างลึกซึ้ง และเพื่อนำไปพัฒนารูปแบบของการให้บริการและบุคลากรของสายการบินให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้โดยสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้สามารถยึดครองส่วนแบ่งตลาดส่วนใหญ่ไว้ได้อย่างต่อเนื่องตลอดไป

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- (1) เพื่อศึกษาการรับรู้คุณภาพในการให้บริการของสายการบินต้นทุนต่ำ จำแนกตามสถานภาพส่วนบุคคลด้าน เพศ อายุ รายได้ และวุฒิการศึกษา
- (2) เพื่อศึกษาความประทับใจในการใช้บริการสายการบินต้นทุนต่ำ จำแนกตามสถานภาพส่วนบุคคลด้าน เพศ อายุ รายได้ และวุฒิการศึกษา
- (3) เพื่อศึกษาวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้คุณภาพการให้บริการสายการบินต้นทุนต่ำ กับสถานภาพส่วนบุคคลด้าน เพศ อายุ รายได้ และวุฒิการศึกษา
- (4) เพื่อศึกษาวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างความประทับใจในการใช้บริการสายการบินต้นทุนต่ำ กับสถานภาพส่วนบุคคลด้าน เพศ อายุ รายได้ และวุฒิการศึกษา

### 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Parasuraman, Zeithaml & Berry (1988) ได้นำปัจจัยทั้ง 10 ด้าน ไปพัฒนาเป็น เครื่องมือบ่งชี้วัดคุณภาพบริการที่ เรียกว่า “SERVQUAL” ประกอบด้วยปัจจัยชี้วัดคุณภาพบริการซึ่ง ให้เหลือเพียง 5 ด้าน (Dimensions) ดังนี้

1. ความไว้วางใจ และน่าเชื่อถือ (Reliability) ผู้ให้บริการจะต้องแสดงความไว้วางใจและความ เชื่อถือได้ ควรให้บริการตามที่ได้ตกลงกันไว้ด้วยความถูกต้องและพอเหมาะกับเวลา

2. การรับรองทำให้เชื่อมั่น (Assurance) ผู้ให้บริการจะต้องทำให้ลูกค้าเกิดที่จะเชื่อมั่นและ รับรองถึงความเสี่ยง และปราศจากอันตราย ตลอดจนแสดงความสามารถให้เห็นอย่างประจักษ์แก่ ลูกค้า ที่จะทำให้ลูกค้า เกิดการไว้วางใจได้

3. การตอบสนองลูกค้า (Responsiveness) การตอบสนองต้องมีความตั้งใจและมีเจตนา มุ่งมั่น ให้บริการเพื่อที่จะแสดงถึงการเอาใจใส่ปฏิบัติอย่างเต็มเปี่ยม

4. การดูแลเอาใจใส่ (Empathy) การจัดเตรียมดูแลงานทั้งก่อนการให้บริการ ระหว่างการให้บริการ และหลังการให้บริการ

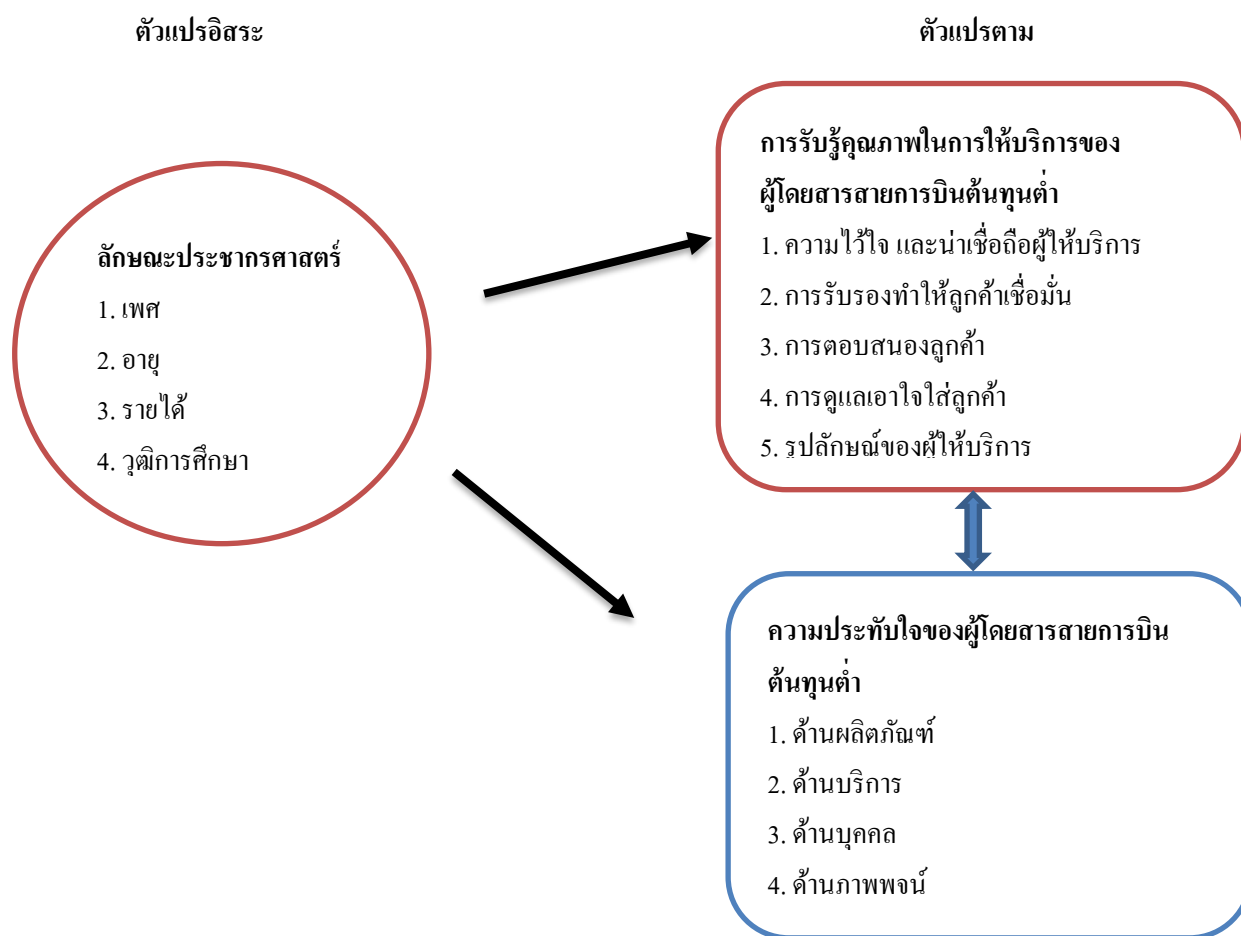
5. รูปปลั๊กยชน์ (Tangibles) คือ การมีรูปปลั๊กยชน์ของผู้ให้บริการ และองค์กร

สมชาย กิจยรรยง (2540, หน้า 30) ได้กล่าวว่า ความประทับใจของผู้ใช้บริการเป็นระดับความรู้สึกรู้สึกของผู้ใช้บริการที่มีผลจากการเปรียบเทียบระหว่างผลประโยชน์จากคุณสมบัติผลิตภัณฑ์หรือการทำงาน ของผลิตภัณฑ์กับการคาดหวังของบุคคล ด้วยระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บริการพิจารณาจากความแตกต่างระหว่าง ผลประโยชน์จากผลิตภัณฑ์ และความคาดหวังของบุคคลนักการตลาดจึงจำเป็นต้องสร้างความประทับใจให้เกิด กับผู้ใช้บริการ โดยเสนอผลิตภัณฑ์ที่มีคุณค่าในสายตาของผู้ใช้บริการ และผลิตภัณฑ์ที่เสนอต้อง สอดคล้องกับความคาดหวังของผู้ใช้บริการ โดยยึดหลักการสร้างความประทับใจโดยรวมแก่ผู้ใช้บริการ

มูลค่าผลิตภัณฑ์รวมในสายตาของผู้ใช้บริการ หมายถึง ผลรวมของ ผลประโยชน์จาก ผลิตภัณฑ์หรือบริการชนิดใดชนิดหนึ่งในสายตาของผู้ใช้บริการ มูลค่าของผลิตภัณฑ์พิจารณาจากความแตกต่าง ทางแข่งขันซึ่งประกอบด้วยความแตกต่าง 4 ประการ ดังนี้

- 1) ความแตกต่างด้านผลิตภัณฑ์
- 2) ความแตกต่างด้านบริการ
- 3) ความแตกต่างด้านบุคคล
- 4) ความแตกต่างด้านภาพพจน์

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

1. การรับรู้คุณภาพในการให้บริการของผู้โดยสารสายการบินต้นทุนต่ำ จำแนกตามสถานภาพส่วนบุคคลด้าน เพศ อายุ รายได้ และวุฒิการศึกษา มีความแตกต่างกัน
2. ความประทับใจของผู้โดยสารในการให้บริการของผู้โดยสารสายการบินต้นทุนต่ำ จำแนกตามสถานภาพส่วนบุคคลด้าน เพศ อายุ รายได้ และวุฒิการศึกษา มีความแตกต่างกัน
3. การรับรู้คุณภาพในการให้บริการของผู้โดยสารสายการบินต้นทุนต่ำ มีความสัมพันธ์กับสถานภาพส่วนบุคคลด้าน เพศ อายุ รายได้ และวุฒิการศึกษา มีความสัมพันธ์กัน
4. ความประทับใจของผู้โดยสารในการให้บริการของผู้โดยสารสายการบินต้นทุนต่ำ มีความสัมพันธ์กับสถานภาพส่วนบุคคลด้าน เพศ อายุ รายได้ และวุฒิการศึกษา มีความสัมพันธ์กัน

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

ในการศึกษางานวิจัยเรื่อง การรับรู้คุณภาพในการให้บริการและความประทับใจของผู้โดยสารสายการบินต้นทุนต่ำมีความสัมพันธ์กับการกลับมาใช้บริการซ้ำ ซึ่งการวิจัยนี้เป็นการวิจัยประยุกต์ (Applied Research) เป็นการค้นคว้าเพื่อหาความรู้ใหม่ๆ เพื่อนำมาพัฒนาปรับปรุงคุณภาพของการให้บริการสายการบินต้นทุนต่ำ

### 4.2 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยนี้ หน่วยวิเคราะห์ (Unit of Analysis) ประกอบด้วย กลุ่มผู้โดยสารที่มาใช้บริการสายการบินต้นทุนต่ำที่ให้บริการในท่าอากาศยานนานาชาติดอนเมือง จำนวน 40,758,148 คนต่อปี (บริษัทท่าอากาศยานไทย จำกัด (มหาชน) .สถิติขนส่งทางอากาศ. สืบค้นเมื่อวันที่ 23 มกราคม 2563, จากเว็บ ไซต์: [www.airportthai.co.th](http://www.airportthai.co.th))

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเชิงปริมาณ ผู้วิจัยใช้วิธีการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรทาร์ยามาเน่ (Taro Yamane, 1973, pp. 727-728) ซึ่งจากการหากรวมตัวอย่างจากประชากรจากจำนวนผู้โดยสารทั้งหมดในช่วงระยะเวลาเดียวกันกับระยะเวลาของการศึกษาในปีที่ผ่านมา สามารถคำนวณหากรวมตัวอย่างได้ 399 คน ผู้วิจัยจึงกำหนดกลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูล 400 ตัวอย่าง เพื่อนำมาศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลในการทำวิจัยครั้งนี้ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เพื่อทำการแจกแบบสอบถามในการรวบรวมข้อมูล

### 4.3 เครื่องมือวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ ใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการประยุกต์มาจากแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้คุณภาพในการให้บริการและความประทับใจของผู้โดยสารสายการบินต้นทุนต่ำที่มีอิทธิพลต่อการกลับมาใช้บริการซ้ำ ที่โดยผู้วิจัยได้นำคำถามมาปรับปรุงให้เหมาะสมกับงานวิจัยในครั้งนี้ รายละเอียดมีดังต่อไปนี้

แบบสอบถามตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของตอบแบบสอบถาม มีจำนวน 4 ข้อ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการในด้านต่างๆ ได้แก่ เพศ อายุ รายได้ และวุฒิการศึกษา โดยลักษณะข้อคำถามของแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check List)

แบบสอบถามตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้คุณภาพการให้บริการของสายการบินต้นทุนต่ำ มีจำนวน 23 ข้อ

แบบสอบถามตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับความประทับใจของผู้โดยสารสายการบินต้นทุนต่ำ มีจำนวน 15 ข้อ

### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสะดวก (Convenience Sampling) จากผู้โดยสารสายการบินต้นทุนต่ำที่ให้บริการท่าอากาศยานนานาชาติดอนเมืองตามขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการคำนวณ จำนวน 400 ตัวอย่าง

### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ การแจกแจงความถี่ (Frequency Distribution) การหาค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่ออธิบายคุณลักษณะของผู้ให้ข้อมูล ส่วนการความสัมพันธ์ของการรับรู้คุณภาพ



ในการให้บริการและความประทับใจของผู้โดยสารสายการบินต้นทุนต่ำที่มีความสัมพันธ์กับสถานภาพส่วนบุคคล ด้าน เพศ อายุ รายได้ และวุฒิการศึกษา ใช้ Chi Square ด้วยวิธีการหาสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Correlation) ใช้ทดสอบหาค่าความสัมพันธ์ของตัวแปร

## 5. ผลการวิจัย

การรับรู้คุณภาพในการให้บริการของสายการบินต้นทุนต่ำ จำแนกตามสถานภาพส่วนบุคคลด้าน เพศ อายุ รายได้ และวุฒิการศึกษา ได้แก่ ด้านการดูแลเอาใจใส่ลูกค้า อยู่ในระดับมาก ในปัจจัย พนักงาน มีความเอาใจใส่ กระตือรือร้นและเต็มใจ รองลงมาคือ ด้านรูปลักษณ์ของผู้ให้บริการ อยู่ในระดับมาก ปัจจัยพนักงานมีบุคลิกภาพที่ดี และ ด้านการรับรองให้ลูกค้าเชื่อมั่น อยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 1 การรับรู้คุณภาพในการให้บริการของสายการบินต้นทุนต่ำ

ปัจจัย/ตัวแปร	$\bar{X}$	SD	ระดับความคิดเห็น
1. ด้านความไว้วางใจและน่าเชื่อถือของผู้บริการ	3.96	0.91	มาก
2. ด้านการรับรองให้ลูกค้าเชื่อมั่น	4.09	0.91	มาก
3. ด้านการตอบสนองลูกค้า	3.97	0.96	มาก
4. ด้านการดูแลเอาใจใส่ลูกค้า	4.13	0.92	มาก
5. ด้านรูปลักษณ์ของผู้ให้บริการ	<b>4.13</b>	<b>0.90</b>	มาก
รวม	<b>4.06</b>	<b>0.92</b>	มาก

ความประทับใจในการใช้บริการสายการบินต้นทุนต่ำ จำแนกตามสถานภาพส่วนบุคคลด้าน เพศ อายุ รายได้ และวุฒิการศึกษา ได้แก่ ความประทับใจของผู้โดยสารสายการบินต้นทุนต่ำที่มีความสัมพันธ์กับการกลับมาใช้บริการซ้ำ ด้านบุคคล อยู่ในระดับมาก ปัจจัยมีความพึงพอใจพนักงาน ที่มีความเอาใจใส่ กระตือรือร้นและเต็มใจให้บริการ รองลงมาคือ ด้านบริการ ปัจจัยมีความรู้สึกไว้วางใจได้เมื่อมาติดต่อ และด้านภาพพจน์ ปัจจัยท่านมีแนวโน้มที่จะกลับมาใช้บริการซ้ำอีก

ตารางที่ 2 ความประทับใจในการใช้บริการสายการบินต้นทุนต่ำ

ปัจจัย/ตัวแปร	$\bar{X}$	SD	ระดับความคิดเห็น
1. ด้านผลิตภัณฑ์	3.95	0.97	มาก
2. ด้านบริการ	4.06	1.50	มาก
3. ด้านบุคคล	4.10	0.92	มาก
4. ด้านภาพพจน์	4.06	0.89	มาก
รวม	<b>4.04</b>	<b>1.07</b>	มาก

ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของระดับค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการรับรู้คุณภาพการใช้บริการสายการบินต้นทุนต่ำกับสถานภาพส่วนบุคคลด้าน เพศ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ที่ 4.10 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ด้านอายุ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ที่ 4.22 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ที่ระดับ .05 ด้านรายได้มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ที่ 4.18 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ด้านวุฒิการศึกษา มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ที่ 4.10 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างความประทับใจในการใช้บริการสายการบินต้นทุนต่ำ ด้านเพศ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ที่ 4.08 ความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ด้านอายุ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ที่ 4.28 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ด้านรายได้มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ที่ 4.18 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ด้านวุฒิการศึกษา มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ที่ 4.18 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 6. อภิปรายผล

1. การรับรู้คุณภาพในการให้บริการของสายการบินต้นทุนต่ำ จำแนกตามสถานภาพส่วนบุคคลด้าน เพศ อายุ รายได้ และวุฒิการศึกษา ได้แก่ ด้านการดูแลเอาใจใส่ลูกค้า อยู่ในระดับมาก ในปัจจัย พนักงาน มีความเอาใจใส่ กระตือรือร้นและเต็มใจ รองลงมาคือ ด้านรูปลักษณ์ของผู้ให้บริการ อยู่ในระดับมาก ปัจจัยพนักงานมีบุคลิกภาพที่ดี และ ด้านการรับรองให้ลูกค้าเชื่อมั่น อยู่ในระดับมากในปัจจัยพนักงานสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของศุภิสรา โคศิริวัฒนานนท์ (2561) อิทธิพลของคุณภาพบริการและการรับรู้คุณค่าต่อความพึงพอใจและความภักดีของลูกค้าต่อสาย การบินภายในประเทศไทย ผลการวิจัยยังพบว่า คุณภาพบริการด้านการเอาใจใส่ลูกค้ามีอิทธิพลทางบวกต่อความพึงพอใจของลูกค้า ต่อสายการบินภายในประเทศไทย และคุณภาพบริการด้านความเชื่อถือได้ของลูกค้ามีอิทธิพลทางบวกต่อความพึงพอใจของ ลูกค้าต่อสายการบินภายในประเทศไทย มีผลที่สำคัญต่ออิทธิพลของคุณภาพบริการและการรับรู้คุณค่าต่อความพึงพอใจและความภักดีของลูกค้าต่อสาย การบินภายในประเทศไทย

2. ความประทับใจในการใช้บริการสายการบินต้นทุนต่ำ จำแนกตามสถานภาพส่วนบุคคลด้าน เพศ อายุ รายได้ และวุฒิการศึกษา ได้แก่ ความประทับใจของผู้โดยสารสายการบินต้นทุนต่ำมีความสัมพันธ์กับการกลับมาใช้บริการซ้ำ ด้านบุคคล อยู่ในระดับมาก ปัจจัยมีความพึงพอใจพนักงาน ที่มีความเอาใจใส่ กระตือรือร้นและเต็มใจให้บริการ รองลงมาคือ ด้านบริการ ปัจจัยมีความรู้สึกไว้วางใจได้เมื่อมาติดต่อ และด้านภาพพจน์ ปัจจัยท่านมีแนวโน้มที่จะกลับมาใช้บริการซ้ำอีก ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของชญาณิศา วงษ์พันธุ์ (2562) ทำการวิจัยเรื่องปัจจัยก่อให้เกิดความไม่พึงพอใจที่มีอิทธิพลต่อการไม่กลับมาเยือนซ้ำกรุงเทพมหานครของนักท่องเที่ยวชาวยุโรป พบว่า นักท่องเที่ยวชาวยุโรปมีความไม่พึงพอใจที่มีอิทธิพลต่อการไม่กลับมาเยือนซ้ำในด้านการบริการมากที่สุด (Beta = .254) รองลงมา คือความรู้สึกไม่พึงพอใจที่มีอิทธิพลต่อการไม่กลับมาเยือนซ้ำในด้านความปลอดภัยและอาชญากรรม (Beta = .191) ความรู้สึกไม่พึงพอใจที่มีอิทธิพลต่อการไม่กลับมาเยือนซ้ำในด้านส่วนบุคคล (Beta = .166) ที่มีอิทธิพลต่อการไม่กลับมาเยือนซ้ำของนักท่องเที่ยวชาวยุโรปต่อกรุงเทพมหานครอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติ

3. ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้คุณภาพการให้บริการสายการบินต้นทุนต่ำ กับสถานภาพส่วนบุคคลด้าน เพศ อายุ รายได้ และวุฒิการศึกษา สำหรับการศึกษาความแตกต่างของปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ด้วยวิธี Independent-Samples T-Test และ One-Way ANOVA พิเคราะห์ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ในเรื่องของเพศ อายุ วุฒิการศึกษา อาชีพ และระดับรายได้ ส่งผลต่อการรับรู้ในการโดยสารสายการบินต้นทุนต่ำที่มีความสัมพันธ์กับการกลับมาใช้บริการซ้ำ แตกต่างกันหรือไม่ จากผลการวิจัย พบว่า เพศ อายุ รายได้ และวุฒิการศึกษาที่แตกต่างกัน มีผลต่อการรับรู้คุณภาพการให้บริการสายการบินต้นทุนต่ำ

4. ความสัมพันธ์ระหว่างความประทับใจในการใช้บริการสายการบินต้นทุนต่ำ กับสถานภาพส่วนบุคคล ด้าน เพศ อายุ รายได้ และวุฒิการศึกษาสำหรับการศึกษาความแตกต่างของปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ด้วยวิธี Independent-Samples T-Test และ One-Way ANOVA พิจารณาที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ในเรื่องของเพศ อายุ วุฒิการศึกษา อาชีพ และระดับรายได้ ส่งผลต่อความประทับใจในการโดยสารสายการบินต้นทุนต่ำที่มีความสัมพันธ์กับการกลับมาใช้บริการซ้ำ แตกต่างกันหรือไม่ จากผลการวิจัย พบว่า เพศ อายุ รายได้ และวุฒิการศึกษา ที่แตกต่างกัน มีผลต่อความประทับใจในการใช้บริการสายการบินต้นทุนต่ำ

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) จากผลการวิจัย การรับรู้คุณภาพการให้บริการหลังจากเดินทางโดยสายการบินต้นทุนต่ำ โดยเฉพาะ ด้านรูปลักษณะของผู้ให้บริการ ที่กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยอยู่ในระดับมาก นั้นแสดงว่า ผู้มาใช้บริการมองเรื่องการรับรู้คุณภาพการให้บริการหลังการเดินทางโดยสารสายการบินต้นทุนต่ำเป็นอันดับต้นๆ หากผู้ประกอบการนำการวิจัยนี้ไปปรับใช้ในองค์กรจะต้องมีพัฒนาพนักงานให้มีบุคลิกภาพที่ดีต่อการบริการ และรวมถึงต้องมีการพัฒนา ปรับปรุงอุปกรณ์ในการให้บริการที่ทันสมัยมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้เพราะจะทำให้ผู้ใช้บริการเกิดการรับรู้คุณภาพและความประทับใจต่อสายการบิน ส่งผลต่อการกลับมาใช้บริการซ้ำของผู้ใช้บริการ

(2) จากผลการวิจัย ความประทับใจของผู้โดยสารสายการบินต้นทุนต่ำมีความสัมพันธ์กับการกลับมาใช้บริการซ้ำ โดยเฉพาะ ด้านผลิตภัณฑ์ มีค่าน้อยสุดในเรื่องความประทับใจของผู้โดยสารสายการบินต้นทุนต่ำ นั้นแสดงว่า ผู้มาใช้บริการยังไม่ค่อยประทับใจในด้านผลิตภัณฑ์ การใช้บริการหลังการเดินทางโดยสารสายการบินต้นทุนต่ำ หากผู้ประกอบการนำการวิจัยนี้ไปปรับใช้ในองค์กร สร้างความเชื่อมั่นในการใช้บริการคุณภาพของผลิตภัณฑ์ การให้บริการที่คุ้มกับเงินที่เสียไป ทั้งนี้เพราะจะทำให้ผู้ใช้บริการเกิดความประทับใจต่อการผลิตภัณฑ์และบริการ ส่งผลต่อการกลับมาใช้บริการซ้ำของผู้ใช้บริการ

(3) จากผลการวิจัยประสิทธิภาพของพนักงานที่ให้บริการบนเครื่องบินเป็นสิ่งทีกลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญมากที่สุด ดังนั้นสายการบินต้นทุนต่ำควรจะให้ความสำคัญในส่วนนี้มากไม่ว่าจะเป็นการตรวจสอบคุณภาพและความสม่ำเสมอของการให้บริการของพนักงานต้อนรับ การฝึกอบรมการให้บริการกับพนักงานเป็นระยะเพื่อที่จะให้พนักงานมีความตื่นตัวในการให้บริการ และสายการบินควรมีแบบสอบถามหรือการติดต่อสอบถามผู้โดยสารถึงความพึงพอใจในการรับบริการและนำผลไปใช้ในการปรับปรุงให้บริการอย่างสม่ำเสมอ

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) จากการผลการวิจัยในครั้งนี้ ศึกษาการรับรู้คุณภาพการให้บริการและความประทับใจของผู้โดยสารสายการบินต้นทุนต่ำที่ส่งผลต่อการกลับมาใช้บริการซ้ำของผู้ใช้บริการ เป็นการศึกษาในภาพรวมของเพื่อศึกษาการรับรู้คุณภาพในการให้บริการของสายการบินต้นทุนต่ำ เพียงบางด้านเท่านั้น ซึ่งในการวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษา เก็บข้อมูลในหลายมิติ เช่นมุมมองของผู้บริโภค ผู้ผลิต หรือ คู่ค้าทางธุรกิจ เพื่อทำให้การวิเคราะห์ในการศึกษาเชิงกรณีศึกษามีน้ำหนักและหนาเชื่อถือมากขึ้นเพื่อให้ผู้ประกอบการสามารถนำข้อมูลการวิจัยไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาปรับปรุง และเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารงานองค์กรให้เกิดความเชื่อมั่นของผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสีย และเป็นที่น่าเชื่อถือกับลูกค้าผู้รับบริการในทุกระดับ

(2) จากการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ เป็นผู้โดยสารที่ใช้บริการสายการบินต้นทุนต่ำในท่าอากาศยานนานาชาติดอนเมือง สำหรับการศึกษาครั้งต่อไปควรมีการศึกษา

กลุ่มตัวอย่าง ที่เป็นผู้โดยสารที่ใช้บริการสายการบินต้นทุนต่ำในท่าอากาศยานอื่นๆ ในประเทศไทยเพื่อเปรียบเทียบว่ามีมารู้ถึงคุณภาพการให้บริการและความประทับใจที่มีความแตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

(3) จากการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษา ศึกษาการรับรู้คุณภาพการให้บริการและความประทับใจของผู้โดยสารการบินต้นทุนต่ำที่ส่งผลกระทบต่อการใช้บริการซ้ำของผู้ใช้บริการ สำหรับการศึกษาครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาเฉพาะเจาะจงไปที่สายการบินใดสายการบินหนึ่ง เพื่อที่จะสามารถสร้าง แนวทางในการพัฒนากลยุทธ์ได้เหมาะสมกับสายการบินนั้นๆ มากที่สุด เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลการวิจัย และพัฒนางานวิจัยในระดับที่สูงขึ้นจนสามารถนำไปใช้งานในอุตสาหกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

## 8. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาวิจัย มหาวิทยาลัยศรีปทุม ที่ได้มอบทุนสนับสนุนงานวิจัย ปีงบประมาณ 2562 ผู้วิจัยขอขอบพระคุณไว้ ณ โอกาสนี้

## 9. เอกสารอ้างอิง

- เกษกนก ศศิบรรยศ. (2556). การรับรู้คุณภาพการให้บริการและคุณค่าที่รับรู้ส่งผลกระทบต่อความภักดีของผู้มาใช้บริการคลินิกผิวหนังและความงามของประชาชนในเขตจังหวัดชลบุรี. สารนิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ฉัตรยาพร เสมอใจ. (2550). พฤติกรรมผู้บริโภค. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ชญานิศ วังษ์พันธุ์. (2562). การศึกษาปัจจัยที่ก่อให้เกิดความไม่พึงพอใจที่มีอิทธิพลต่อการไม่กลับมาเยือนซ้ำ กรุงเทพมหานครของนักท่องเที่ยวชาวยุโรป. มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- บริษัทท่าอากาศยานไทย จำกัด (มหาชน). (2560). สถิติขนส่งทางอากาศ [ออนไลน์]. ค้นเมื่อวันที่ 23 มกราคม 2563, จาก: [www.airportthai.co.th](http://www.airportthai.co.th).
- บรรยงศ์ โฉจินดา.(2543). การบริหารงานบุคคล .กรุงเทพฯ: รวมสาส์น.
- ลักขณา สรีวัฒน์. (2549). การรู้จักคิด. พิมพ์ครั้งที่ 1 .กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ศุภิสรา โตศิริวัฒน์นนท์. 2561. อิทธิพลของคุณภาพบริการและการรับรู้คุณค่าต่อความพึงพอใจ และความภักดีของลูกค้าต่อสายการบินภายในประเทศไทย. บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- สมิต สัจฉกร.(2550). ศิลปะการให้บริการ.กรุงเทพฯ: สายธาร.
- สมชาย กิจขรรจง. (2540). สร้างบริการ สร้างความประทับใจ. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- อาศยา โชติพานิช. (2549). การบริการที่ดี. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- Parasuraman, A., Zeithaml, V.A., & Berry, L.L. (1985). A conceptual model of service quality and its implications for future research. *Journal of Marketing* 49, (Fall), 41-50. Prentic-Hall.
- Taro Yamane (1973 ). *Statistics: An Introductory Analysis*. 3<sup>rd</sup> Ed. New York. Harper and Row Publications.