วารสารการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ในอาเซียน
ASEAN Journal of
Education and Human Development

วารสารการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ในอาเซียน

ASEAN Journal of Education and Human Development (AJEHD)

ISSN : 3088-1897 (Online)

ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 มีนาคม-เมษายน 2569
Vol. 1 No. 2 March-April 2026



วารสารการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ในอาเซียน
สถาบันส่งเสริมและพัฒนาวิชาการด็อกเตอร์เกษ เลขที่ 1 หมู่ 12 ตำบลเหล่าต่างคำ
อำเภอโพนพิสัย จังหวัดหนองคาย 43120 Tel: +66 42 650099
Email: ajehd.editorial@gmail.com
Facebook: https://www.facebook.com/photo/?fbid=683892851318394&set=a.683893031318376
Website: https://iadp-institute.org/index.html

วารสารการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ในอาเซียน

ASEAN Journal of Education and Human Development (AJEHD)

ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 (มีนาคม - เมษายน 2569)

Vol.1 No.2 (March - April 2026)

ISSN : 3088-1897 (Online)

_* **********_

☞วัตถุประสงค์

วารสารการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ในอาเซียน (ASEAN Journal of Education and Human Development) มุ่งเน้นการเผยแพร่บทความทางวิชาการและบทความวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ โดยเฉพาะในบริบทของประเทศอาเซียน ครอบคลุมสาขาและหัวข้อดังต่อไปนี้

1. การศึกษา (Education Studies) ได้แก่ แนวคิด ทฤษฎี และการปฏิบัติด้านการจัดการศึกษาในทุกระดับ การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาและผู้เรียน

2. นวัตกรรมการศึกษา (Educational Innovation) ได้แก่ เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ สื่อการสอน นวัตกรรมการเรียนรู้ และการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน การเรียนรู้ดิจิทัลและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

3. นวัตกรรมการบริหารการศึกษา (Educational Administration Innovation) ได้แก่ การจัดการเชิงนวัตกรรมสำหรับสถานศึกษา ภาวะผู้นำและการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ การพัฒนาคุณภาพการบริหารและการจัดการเชิงสร้างสรรค์

4. หลักสูตรและการสอน (Curriculum and Instruction) ได้แก่ การพัฒนาและออกแบบหลักสูตร การจัดการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 การวัดผลและประเมินผลทางการศึกษา

5. นวัตกรรมการจัดการ (Management Innovation) ได้แก่ การจัดการองค์การและทรัพยากรมนุษย์ การจัดการเชิงนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม การจัดการความรู้และการจัดการเชิงสร้างสรรค์

6. ศิลปศาสตร์ (Liberal Arts) ได้แก่ ภาษา วัฒนธรรม และมนุษยศาสตร์ที่เชื่อมโยงกับการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ สังคมศาสตร์ ศิลปะ และมิติข้ามวัฒนธรรมในอาเซียน การบูรณาการศิลปศาสตร์กับการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะมนุษย์

7. นวัตกรรมการศึกษาเชิงประยุกต์ (Applied Educational Innovation) ได้แก่ การประยุกต์ใช้การวิจัยเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา การพัฒนารูปแบบ แนวปฏิบัติที่ดี และโมเดลการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์สังคม การเชื่อมโยงองค์ความรู้เพื่อการพัฒนามนุษย์และชุมชนอย่างยั่งยืน

8. บทความวิชาการ บทความวิจัย และบทความปริทัศน์เชิงนวัตกรรม (Academic Articles, Research Articles, and Innovative Review Articles) ครอบคลุมบทความวิจัย (Research Article) บทความวิชาการ (Academic Article) บทความปริทัศน์ (Review Article) และบทความวิเคราะห์เชิงนโยบายหรือเชิงแนวคิดที่มีคุณค่าทางวิชาการและสังคม

บทความที่ได้รับการพิจารณาให้ตีพิมพ์เผยแพร่ได้ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) จำนวน 3 ท่าน พิจารณาตีพิมพ์บทความทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ผลงานที่ส่งมาจะต้องไม่เคยตีพิมพ์หรืออยู่ระหว่างการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตีพิมพ์ในวารสารอื่น ผู้เขียนบทความจะต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) เพื่อตีพิมพ์ในวารสารอย่างเคร่งครัด รวมทั้งระบบการอ้างอิงต้องเป็นไปตามหลักเกณฑ์ของวารสาร

ทัศนะและข้อคิดเห็นที่ปรากฏในบทความวารสาร ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนบทความนั้น มิใช่ความคิดของคณะผู้จัดทำ และไม่ถือเป็นทัศนะและความรับผิดชอบของกองบรรณาธิการ ทั้งนี้กองบรรณาธิการไม่สงวนลิขสิทธิ์ในการคัดลอก แต่ให้อ้างอิงแสดงที่มา

กำหนดออกวารสารปีละ 6 ฉบับ เป็นราย 2 เดือน

ฉบับที่ 1 เดือน มกราคม - กุมภาพันธ์

ฉบับที่ 2 เดือน มีนาคม - เมษายน

ฉบับที่ 3 เดือน พฤษภาคม - มิถุนายน

ฉบับที่ 4 เดือนกรกฎาคม – สิงหาคม

ฉบับที่ 5 เดือนกันยายน – ตุลาคม

ฉบับที่ 6 เดือน พฤศจิกายน – ธันวาคม

☞ เจ้าของ

สถาบันส่งเสริมและพัฒนาวิชาการด็อกเตอร์เกษ เลขที่ 1 หมู่ที่ 12 ตำบลเหล่าต่างคำ อำเภอโพนพิสัย จังหวัดหนองคาย 43120 โทร 061-0186156, 042-650099

Email: socialscienceinnovation.12@gmail.com

Facebook: https://www.facebook.com/photo/?fbid=683892851318394&set=a.683893031318376

Website: https://iadp-institute.org/index.html

☞ ที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์ ดร.สุรพล พรมกุล

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

E-mail: sariga6116@gmail.com

☞ บรรณาธิการ

ดร.ฐิติวัสส์ หมั่นกิจ

สถาบันส่งเสริมและพัฒนาวิชาการด็อกเตอร์เกษ

ความเชี่ยวชาญ: การศึกษา, การวิจัยสหวิทยาการ, การพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน, มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

E-mail: Thitiwattao@gmail.com

☞ กองบรรณาธิการ

บรรณาธิการส่วนการศึกษา

รศ. ดร.ปิยะธิดา ปัญญา

มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ความเชี่ยวชาญ: การวิจัยทางการศึกษา, การวัดและประเมินผลทางการศึกษา, สถิติสำหรับการวิจัย, การจัดการและการบริหารการศึกษา

E-mail: dr.piyatida@gmail.com

บรรณาธิการนวัตกรรมการศึกษา

ผศ. ดร.ภูมิภควัธจ์ ภูมพงศ์คชศร

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ความเชี่ยวชาญ: นวัตกรรมการศึกษาและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์, การบริหารจัดการภาครัฐและท้องถิ่น, การพัฒนาชุมชนและสังคม, การประยุกต์นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนา รวมทั้งการวิจัยทางสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ

E-mail: eitsthailand64@gmail.com

บรรณาธิการส่วนนวัตกรรมการบริหารการศึกษา

ผศ. ดร.เชวงศักดิ์ พฤกษเทเวศ

วิทยาลัยพิชญบัณฑิต

ความเชี่ยวชาญ: การสร้างนวัตกรรมการบริหาร, การใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการศึกษา, การบริหารแบบมีส่วนร่วม, การบริหารจัดการด้วยข้อมูล, การพัฒนาคุณภาพและความยั่งยืน

E-mail: chawengsak@gmail.com

บรรณาธิการส่วนหลักสูตรและการสอน

รศ. ดร.ไพศาล วรคำ

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

ความเชี่ยวชาญ: การพัฒนาหลักสูตร, การจัดการเรียนการสอน, นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา, การวิจัยด้านหลักสูตรและการสอน, การเชื่อมโยงกับการพัฒนาสังคม

E-mail: w.paisarn@gmail.com

บรรณาธิการส่วนนวัตกรรมการจัดการ

รศ. ดร.คิด วรุณดี

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

ความเชี่ยวชาญ: การจัดการเชิงนวัตกรรม, การพัฒนากลยุทธ์องค์กร, การจัดการแบบมีส่วนร่วม, การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการ, การจัดการเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

E-mail: dr.kidvarundee@gmail.com

บรรณาธิการส่วนนวัตกรรมการจัดการ

รศ. ดร.คิด วรุณดี

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

ความเชี่ยวชาญ: การจัดการเชิงนวัตกรรม, การพัฒนากลยุทธ์องค์กร, การจัดการแบบมีส่วนร่วม, การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการ, การจัดการเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

E-mail: dr.kidvarundee@gmail.com

บรรณาธิการส่วนศิลปะศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูมิภควัธจ์ ภูมพงศ์คชศร

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ความเชี่ยวชาญ: มนุษยศาสตร์และวัฒนธรรม, การศึกษาและการเรียนการสอนในศิลปศาสตร์, การเชื่อมโยงศิลปศาสตร์กับสังคม, การวิจัยด้านศิลปศาสตร์, การบูรณาการสหวิทยาการ

E-mail: sompong.ke@rmutsb.ac.th

บรรณาธิการส่วนนวัตกรรมการศึกษาเชิงประยุกต์

รศ. ดร.สุเทพ สุวีรางกูร

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

ความเชี่ยวชาญ: สังคมวิทยา, การประยุกต์ใช้การวิจัยเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา, การพัฒนารูปแบบ, แนวปฏิบัติที่ดี, โมเดลการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์สังคม, การเชื่อมโยงองค์ความรู้เพื่อการพัฒนามนุษย์และชุมชนอย่างยั่งยืน

E-mail: suthepsuvirangkun8178@gmail.com

☞ ผู้ช่วยกองบรรณาธิการ

นายธนกฤติ ผาทอง

สถาบันส่งเสริมและพัฒนาวิชาการด็อกเตอร์เกษ

E-mail: thanadolpolpan@gmail.com

☞ **ฝ่ายประสานงานและจัดการ**

วรรณภา บุปผาโสภา

โทร.061-0186156, Line ID: iadp11

E-mail: ajehd.editorial@gmail.com

☞ **ฝ่ายกฎหมาย**

ดร.เด่นคุณ ธรรมนิตย์ชยุต

คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

☞ **พิสูจน์อักษร**

นายธนาวุฒิ เป้ากลางไพร

สถาบันส่งเสริมและพัฒนาวิชาการด็อกเตอร์เกษ

☞ **ออกแบบปก**

นางสาวอุไร ต่างโอษฐ์

สถาบันส่งเสริมและพัฒนาวิชาการด็อกเตอร์เกษ

☞ **จัดรูปเล่ม**

ศุภมงคล ศรีพิกุล

สถาบันส่งเสริมและพัฒนาวิชาการด็อกเตอร์เกษ

☞ **พิมพ์ที่**

ศูนย์เรียนรู้การผลิตและจัดการธุรกิจสิ่งพิมพ์ดิจิตอล มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูถัมภ์ เลขที่ 1 หมู่ 20 ถนนพหลโยธิน ตำบลคลองหนึ่ง อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 13180 โทรศัพท์ 0 2529 0574 7, 0 2909 1633 www.vru.ac.th

บทบรรณาธิการ

วารสารการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ในอาเซียน เป็นฉบับที่ 2 ประจำปีพุทธศักราช 2569 มีจำนวนบทความทั้งหมด จำนวน 5 เรื่อง เป็นบทความวิจัยทั้งหมด จำนวน 5 เรื่อง วารสารกำลังพัฒนาปรับปรุงรูปแบบและประเด็นหลักเพื่อเป็นไปตามเกณฑ์การประเมินคุณภาพวารสารในฐานข้อมูล TCI เพื่อรองรับการประเมินจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (Thai Journal Citation Index-TCI) และเพื่อให้คุณภาพของบทความเป็นไปตามเงื่อนไข และกติกาสากล จึงเปิดโอกาสให้นักวิชาการ นักวิจัยและนักศึกษาระดับทุกระดับได้เผยแพร่บทความทางวิชาการ บทความวิจัย บทความปริทัศน์ และบทวิจารณ์หนังสือ ซึ่งกองบรรณาธิการได้ดำเนินการตามกระบวนการเชิงหลักการเผยแพร่บทความตามเกณฑ์สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษาทุกประการ

กองบรรณาธิการวารสารการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ในอาเซียน ขอขอบคุณผู้นิพนธ์บทความ ท่านสมาชิกและท่านผู้อ่านที่ให้ความสนใจและไว้วางใจวารสารของเราเป็นอย่างดี และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าบทความที่ได้เลือกสรรมาตีพิมพ์มีประโยชน์ต่อผู้อ่านทุกท่าน บรรณาธิการขอขอบพระคุณท่านผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ได้ให้ความกรุณาอ่านและแนะนำการปรับแก้บทความวิจัยให้มีคุณภาพทางวิชาการยิ่งขึ้น

สุดท้ายนี้กองบรรณาธิการหวังอย่างยิ่งว่าเนื้อหาในวารสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านบ้างตามสมควร หากผู้อ่านจะมีข้อเสนอแนะในการปรับปรุงวารสารนี้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น กองบรรณาธิการขอน้อมรับไว้ด้วยความยินดียิ่ง

บรรณาธิการ

สารบัญ

บรรณาธิการ **(ก)**

บทบรรณาธิการ **(ช)**

สารบัญ **(ซ)**

การพัฒนารูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model เพื่อยกระดับทักษะ 3Rs ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 ในโรงเรียนบ้านหนองแอก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 2 **1-14**

DEVELOPMENT OF A SCHOOL ADMINISTRATION MODEL BASED ON THE PABA MODEL TO ENHANCE 3RS (READING, WRITING, AND ARITHMETIC) SKILLS AMONG GRADE 1–3 STUDENTS AT BAN NONG AEK SCHOOL UNDER NONG KHAI PRIMARY EDUCATIONAL SERVICE AREA OFFICE 2

จรินธรณ์ ขันโพธิ์น้อย

การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโนนสะอาด อำเภอเฝ้าไร่ จังหวัดหนองคาย **15-25**

THE RELATIONSHIP BETWEEN PARTICIPATORY MANAGEMENT AND ORGANIZATIONAL COMMITMENT OF TEACHERS IN SMALL SCHOOLS UNDER THE NONG BUA LAMPHU PRIMARY EDUCATIONAL SERVICE AREA OFFICE

เชวงศักดิ์ พฤกษเทเวศ, กนกอร ทองศรี, ประยงค์ หัตถพรหม และ นัสชนะ ส่างช้าง

การวาดภาพและระบายสีเพื่อส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กห้องอนุบาล 2 โรงเรียนหอคำพิทยาสรรค์ **26-35**

THE USE OF GAMIFICATION-BASED LEARNING TO ENHANCE LEARNING MOTIVATION OF GRADE 3 STUDENTS AT BAN NON-SA-ARD SCHOOL, FAO RAI DISTRICT, NONG KHAI PROVINCE

คำจันทร์ ระวิพันธ์ และ ปกครอง ธานัง

การศึกษาปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียน ระดับชั้น ปวช.ปีที่ 3 รายวิชาการคำนวณต้นทุนเพื่องานอาชีพ 36-47

A STUDY OF ASSIGNMENT NON-SUBMISSION PROBLEMS AMONG THIRD-YEAR VOCATIONAL CERTIFICATE STUDENTS IN THE COURSE “COST CALCULATION FOR OCCUPATIONAL WORK”

อนันต์ สีมุนทอง, เชวงศักดิ์ พฤกษเทเวศ และ ประยงค์ หัตถพรหม

อิทธิพลของการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาวิชาชีพครูในวิทยาลัยพิชญบัณฑิต 48-57

THE INFLUENCE OF ONLINE LEARNING PLATFORM USAGE ON THE ACADEMIC ACHIEVEMENT OF PRE-SERVICE TEACHERS AT PITCHAYABUNDIT COLLEGE

เชวงศักดิ์ พฤกษเทเวศ และ ประยงค์ หัตถพรหม

คำแนะนำสำหรับผู้เขียน 58-82

การพัฒนารูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model เพื่อยกระดับทักษะ 3Rs ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 ในโรงเรียนบ้านหนองแอก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 2*

DEVELOPMENT OF A SCHOOL ADMINISTRATION MODEL BASED ON THE PABA MODEL TO ENHANCE 3RS (READING, WRITING, AND ARITHMETIC) SKILLS AMONG GRADE 1–3 STUDENTS AT BAN NONG AEK SCHOOL UNDER NONG KHAI PRIMARY EDUCATIONAL SERVICE AREA OFFICE 2

จรินธรณ์ ขันโพธิ์น้อย

Jarintorn Kanponoi

โรงเรียนบ้านหนองแอก สพป.หนองคาย เขต 2

Ban Nong AekSchool, Nong Khai Primary Educational Service Area 2, Thailand.

Corresponding Author's Email: jkanponoi@gmail.com

Received 23 February 2026; Revised 30 Aril 2025; Accepted 30 Aril 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาและตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model เพื่อยกระดับทักษะ 3Rs ของนักเรียน (2) ศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบโดยเปรียบเทียบทักษะ 3Rs ก่อนและหลังการใช้รูปแบบ

Citation:

* จรินธรณ์ ขันโพธิ์น้อย. (2569). การพัฒนารูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model เพื่อยกระดับทักษะ 3Rs ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 ในโรงเรียนบ้านหนองแอก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 2. วารสารการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ในอาเซียน, 1(2), 1-14.

Jarintorn Kanponoi. (2026). Development of A School Administration Model Based on the Paba Model to Enhance 3rs (Reading, Writing, And Arithmetic) Skills Among Grade 1–3 Students at Ban Nong Aek School Under Nong Khai Primary Educational Service Area Office 2. ASEAN Journal of Education and Human Development, 1(2), 1-14.;

Website: https://so16.tci-thaijo.org/index.php/AJEHD

(3) ประเมินผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณ และ (4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) ควบคู่กับการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โรงเรียนบ้านหนองแอก จำนวน 46 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ รูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดทักษะ 3Rs แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบ และแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างไม่อิสระ

ผลการวิจัยพบว่า (1) รูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.78, S.D. = 0.32) (2) ทักษะ 3Rs ของนักเรียนหลังการใช้รูปแบบสูงกว่าก่อนการใช้รูปแบบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 15.32$, $p < .001$) (3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยมีขนาดอิทธิพลอยู่ในระดับสูง และ (4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.68, S.D. = 0.43)

สรุปได้ว่า รูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพในการยกระดับทักษะ 3Rs ของนักเรียนทั้งในเชิงสถิติและเชิงปฏิบัติ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบและยั่งยืน

คำสำคัญ: รูปแบบการบริหารสถานศึกษา, PABA Model, ทักษะ 3Rs, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความพึงพอใจ

Abstract

This study aimed to (1) develop and examine the suitability of a school administration model based on the PABA Model to enhance students' 3Rs skills, (2) investigate the effectiveness of the model by comparing students' 3Rs skills before and after implementation, (3) evaluate its impact on learning achievement in reading, writing, and arithmetic, and (4) examine students' satisfaction with the learning management. The research employed a Research

and Development (R&D) approach combined with a quasi-experimental design. The target group consisted of 46 Grade 1–3 students at Ban Nong Aek School. The research instruments included the PABA Model, lesson plans, a 3Rs skills test, a model suitability assessment form, and a student satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean, standard deviation, and dependent samples t-test.

The results revealed that (1) the PABA Model demonstrated the highest level of suitability ($\bar{x}$ = 4.78, S.D. = 0.32), (2) students' 3Rs skills after the implementation were significantly higher than before at the .05 level (t = 15.32, p < .001), (3) learning achievement in reading, writing, and arithmetic significantly improved with large effect sizes, and (4) students' overall satisfaction was at the highest level ($\bar{x}$ = 4.68, S.D. = 0.43).

In conclusion, the developed PABA Model is effective in enhancing students' 3Rs skills both statistically and practically, and can be applied to improve educational quality in a systematic and sustainable manner.

Keywords: School Administration Model, PABA Model, 3Rs Skills, Learning Achievement, Satisfaction

บทนำ

การพัฒนาคุณภาพการศึกษาถือเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ โดยเฉพาะทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะ 3Rs คือ Reading, Writing และ Arithmetic ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการต่อยอดการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น ทั้งนี้ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม ได้กำหนดแนวทางการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะพื้นฐานที่จำเป็น ควบคู่กับการพัฒนาคุณภาพการบริหารจัดการสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542) อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวนโยบายการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่มุ่งยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านออก เขียนได้ และคิดคำนวณได้อย่างมีมาตรฐาน

ในเชิงแนวคิดทางการบริหารการศึกษา การพัฒนาทักษะผู้เรียนจำเป็นต้องอาศัยรูปแบบการบริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ โดยแนวคิดการบริหารเชิงระบบ (System Management Theory) และแนวคิดการบริหารแบบมีส่วนร่วม (Participatory Management) ได้อธิบายว่า ความสำเร็จของสถานศึกษาขึ้นอยู่กับกระบวนการบริหารที่เชื่อมโยงทั้งด้านการวางแผน การดำเนินงาน การประเมินผล และการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (Hoy & Miskel, 2013) นอกจากนี้ แนวคิดการพัฒนานวัตกรรมทางการบริหารยังเน้นการใช้รูปแบบหรือโมเดลที่เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา เพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียนอย่างเป็นระบบ จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า การพัฒนาทักษะ 3Rs ของผู้เรียนในระดับประถมศึกษายังคงเป็นปัญหาสำคัญในหลายพื้นที่ โดยเฉพาะโรงเรียนขนาดเล็กและโรงเรียนในชนบท ซึ่งมีข้อจำกัดด้านทรัพยากร ครู และกระบวนการจัดการเรียนรู้ งานวิจัยของ UNESCO (2020) ระบุว่า ทักษะการอ่านและการคำนวณของนักเรียนระดับประถมในหลายประเทศยังอยู่ในระดับต่ำกว่ามาตรฐาน ขณะที่งานวิจัยในประเทศไทยพบว่า นักเรียนระดับประถมศึกษายังมีปัญหาด้านการอ่านไม่คล่อง เขียนสะกดคำไม่ถูกต้อง และขาดทักษะการคิดคำนวณพื้นฐาน (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2565)

สำหรับบริบทของโรงเรียนบ้านหนองแอก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 2 พบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 จำนวน 46 คน ยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะ 3Rs ต่ำกว่าค่าเป้าหมายของสถานศึกษา โดยเฉพาะด้านการอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำ และการคิดคำนวณพื้นฐาน อีกทั้งกระบวนการบริหารจัดการยังขาดรูปแบบที่ชัดเจนในการพัฒนาทักษะผู้เรียนอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง ส่งผลให้คุณภาพผู้เรียนยังไม่เป็นไปตามมาตรฐานที่กำหนด

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญในการพัฒนารูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model เพื่อยกระดับทักษะ 3Rs ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โดยคาดว่าผลการวิจัยจะทำให้ได้รูปแบบการบริหารที่มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้พัฒนาคุณภาพผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ และเป็นแนวทางให้สถานศึกษาอื่น ๆ สามารถประยุกต์ใช้ในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model เพื่อยกระดับทักษะ 3Rs ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3

2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model โดยเปรียบเทียบทักษะ 3Rs ของนักเรียนก่อนและหลังการใช้รูปแบบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

3. เพื่อประเมินผลกระทบของรูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณของนักเรียน

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ภายใต้รูปแบบ PABA Model

สมมติฐานการวิจัย

1. รูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากขึ้นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ภายใต้รูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model มีทักษะ 3Rs หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การใช้รูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณของนักเรียนสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ภายใต้รูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model อยู่ในระดับมากขึ้นไป

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model เพื่อยกระดับทักษะ 3Rs ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โรงเรียนบ้านหนองแอก เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) ควบคู่กับการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง

(Quasi-Experimental Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา ตรวจสอบคุณภาพ และประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการบริหารสถานศึกษาที่พัฒนาขึ้นภายใต้บริบทจริง ทั้งนี้ การดำเนินการวิจัยได้ออกแบบอย่างเป็นระบบและสอดคล้องกับหลักระเบียบวิธีวิจัยทางการศึกษา ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

ประชากรและกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โรงเรียนบ้านหนองแอก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 2 จำนวนทั้งสิ้น 46 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจงทั้งกลุ่ม (Total Population Sampling) เนื่องจากประชากรมีขนาดจำกัดและสามารถเก็บข้อมูลได้ครบถ้วนทุกหน่วย

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ เครื่องมือในการดำเนินการวิจัย และเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

2.1 เครื่องมือในการดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย 1) รูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model และ 2) แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะ 3Rs

2.2 เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล 1) แบบทดสอบวัดทักษะ 3Rs (ก่อน–หลังเรียน) ครอบคลุมด้านการอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณ 2) แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ ลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale)

3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

การพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือดำเนินการอย่างเป็นระบบ ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดและโครงสร้างของเครื่องมือ

3.2 สร้างเครื่องมือตามองค์ประกอบของรูปแบบ PABA Model

3.3 ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3–5 คน

3.4 วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การยอมรับตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

3.5 นำเครื่องมือไปทดลองใช้ (Try-out) กับกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของเครื่องมือก่อนนำไปใช้จริง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ดังนี้

4.1 ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เพื่อวัดระดับทักษะ 3Rs ของนักเรียน

4.2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model ตามแผนที่กำหนด

4.3 ดำเนินการทดลองใช้รูปแบบอย่างต่อเนื่องภายใต้บริบทจริงของสถานศึกษาในช่วงระยะเวลาที่กำหนด

4.4 ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกันหรือชุดเทียบเท่า

4.5 เก็บรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนภายหลังการจัดการเรียนรู้

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติที่เหมาะสมกับลักษณะของข้อมูลและวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

5.1 วิเคราะห์ความเหมาะสมของรูปแบบโดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

5.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะ 3Rs ก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้สถิติทดสอบทีสำหรับกลุ่มตัวอย่างไม่อิสระ (Dependent Samples t-test)

5.3 วิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5.5 กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) และ สถิติทดสอบทีสำหรับกลุ่มตัวอย่างไม่อิสระ (Dependent Samples t-test)

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model เพื่อยกระดับทักษะ 3Rs ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โรงเรียนบ้านหนองแอก ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้

2. ผลการพัฒนาและตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model

ตารางที่ 1 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

องค์ประกอบของรูปแบบ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
การวางแผน (Planning)	4.75	0.35	มากที่สุด
การดำเนินงาน (Action)	4.82	0.30	มากที่สุด
การสร้างความร่วมมือ (Building Collaboration)	4.70	0.34	มากที่สุด
การประเมินผล (Assessment)	4.85	0.28	มากที่สุด
รวม	**4.78**	**0.32**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 1 พบว่า รูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.78, S.D. = 0.32) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกองค์ประกอบมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านการประเมินผลมีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือด้านการดำเนินงาน ด้านการวางแผน และด้านการสร้างความร่วมมือ ตามลำดับ สะท้อนให้เห็นว่ารูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ในบริบทสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบโดยเปรียบเทียบทักษะ 3Rs ก่อนและหลังการใช้รูปแบบ

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะ 3Rs ของนักเรียนก่อนและหลังการใช้รูปแบบ PABA Model

การทดสอบ	N	$\bar{x}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน (Pre-test)	46	11.42	2.15	15.32	.000*
หลังเรียน (Post-test)	46	18.67	1.84		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะ 3Rs ของนักเรียนหลังการใช้รูปแบบ PABA Model ($\bar{x}$ = 18.67, S.D. = 1.84) สูงกว่าก่อนการใช้รูปแบบ ($\bar{x}$ = 11.42, S.D. = 2.15) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t = 15.32, p < .001) แสดงให้เห็นว่ารูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิผลในการยกระดับทักษะพื้นฐานของผู้เรียน

3. ผลการประเมินผลกระทบของรูปแบบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณ

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ทักษะ 3Rs รายด้าน พร้อม Effect Size

ด้านทักษะ	ก่อนเรียน ($\bar{x}$)	S.D.	หลังเรียน ($\bar{x}$)	S.D.	Mean Diff.	t	p	Cohen's d
การอ่าน (Reading)	3.82	1.22	6.45	1.10	2.63	8.21	< .001*	1.21
การเขียน (Writing)	3.69	1.18	6.13	1.12	2.44	7.74	< .001*	1.14
การคิดคำนวณ (Arithmetic)	3.91	1.25	6.09	1.16	2.18	7.28	< .001*	1.07

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า ทักษะ 3Rs ของนักเรียนในทุกด้าน ได้แก่ การอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณ มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (p < .001) โดยมีค่าความแตกต่างเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.18–2.63 คะแนน และมีขนาดอิทธิพลอยู่ในระดับสูง (Cohen's d = 1.07–1.21) โดยด้านการอ่านมีค่าการพัฒนาสูงที่สุด รองลงมาคือด้านการเขียน และด้านการคิดคำนวณ ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่ารูปแบบ PABA Model ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะพื้นฐานของผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญทั้งในเชิงสถิติและเชิงปฏิบัติ

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ภายใต้รูปแบบ PABA Model

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.75	0.40	มากที่สุด
ด้านสื่อและนวัตกรรม	4.66	0.45	มากที่สุด
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้	4.63	0.44	มากที่สุด
รวม	**4.68**	**0.43**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 4 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ภายใต้รูปแบบ PABA Model โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.68, S.D. = 0.43) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือด้านสื่อและนวัตกรรม และด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่ารูปแบบดังกล่าวสามารถส่งเสริมแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อภิปรายผล

ผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model เพื่อยกระดับทักษะ 3Rs ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังนี้

1. ความเหมาะสมของรูปแบบ PABA Model ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่ารูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา และตอบสนองต่อการพัฒนาทักษะพื้นฐานของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากรูปแบบดังกล่าวได้รับการพัฒนาบนพื้นฐานของแนวคิดเชิงระบบ (Systems Approach) และการบริหารแบบมีส่วนร่วม ซึ่งเน้นการบูรณาการระหว่างการวางแผน การปฏิบัติ การสร้างเครือข่ายความร่วมมือ และการประเมินผลอย่างต่อเนื่อง ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Peter Senge ที่เสนอว่าองค์กรแห่งการเรียนรู้ควรมีการพัฒนาอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง รวมถึงสอดคล้องกับงานวิจัยของ Hallinger (2011) ที่พบว่าการบริหารสถานศึกษาที่มีโครงสร้างชัดเจนและมีการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง จะส่งผลต่อคุณภาพผู้เรียนในระยะยาว นอกจากนี้ ยังสอดคล้อง

กับงานวิจัยในประเทศของ สุวิมล ว่องวาณิช (2560) ที่พบว่าการพัฒนารูปแบบการบริหารที่อิงบริบทจริงและผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญจะช่วยเพิ่มความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริงในสถานศึกษา

2. ประสิทธิผลของรูปแบบในการยกระดับทักษะ 3Rs ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีทักษะ 3Rs หลังการใช้รูปแบบสูงกว่าก่อนการใช้รูปแบบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .001$) แสดงให้เห็นว่ารูปแบบ PABA Model มีประสิทธิผลในการยกระดับทักษะพื้นฐานของผู้เรียนอย่างชัดเจน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากรูปแบบดังกล่าวเน้นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม (Active Learning) และการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ John Dewey (1938) ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Learning by Doing) รวมถึงสอดคล้องกับงานวิจัยของ Hattie (2009) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้ที่มีการออกแบบอย่างมีระบบและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญสามารถส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญ อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2561) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมช่วยพัฒนาทักษะพื้นฐานของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายด้านผลการวิจัยพบว่า ทักษะด้านการอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณของนักเรียนมีการพัฒนาเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติทุกด้าน โดยมีขนาดอิทธิพลในระดับสูง (Large Effect Size) สะท้อนให้เห็นว่ารูปแบบ PABA Model ไม่เพียงแต่ส่งผลในเชิงสถิติ แต่ยังมีความหมายในเชิงปฏิบัติอย่างชัดเจน ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ OECD (2019) ที่เน้นความสำคัญของทักษะพื้นฐาน (Foundational Skills) ในการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 รวมถึงสอดคล้องกับงานวิจัยของ Slavin (2015) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้ที่มีโครงสร้างและการสนับสนุนอย่างเป็นระบบสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ ในบริบทของประเทศไทย ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิจารณ์ พานิช (2563) ที่เน้นว่าการพัฒนาทักษะ 3Rs เป็นฐานสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

4. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อรูปแบบ PABA Model ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ภายใต้รูปแบบ PABA Model อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่ารูปแบบดังกล่าวสามารถสร้างแรงจูงใจและบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาผู้เรียนผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Deci และ Ryan (2000) ที่เสนอว่าแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) มีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน นอกจากนี้

ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Fredricks et al. (2004) ที่พบว่าการมีส่วนร่วมของผู้เรียนมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และในบริบทไทยยังสอดคล้องกับงานของทิศนา แขมมณี (2562) ที่ชี้ให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางจะช่วยเพิ่มความพึงพอใจและผลลัพธ์การเรียนรู้

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model เพื่อยกระดับทักษะ 3Rs ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบ ศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบต่อการพัฒนาทักษะ 3Rs ประเมินผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียน

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการบริหารสถานศึกษาด้วย PABA Model ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และสามารถนำไปใช้ในบริบทของสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การทดลองใช้รูปแบบดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนมีทักษะ 3Rs ได้แก่ การอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งในภาพรวมและรายด้าน อีกทั้งยังพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ภายใต้รูปแบบในระดับมากที่สุด

ผลการวิจัยดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า การบริหารสถานศึกษาที่บูรณาการกระบวนการวางแผน การดำเนินงาน การสร้างความร่วมมือ และการประเมินผลอย่างเป็นระบบ สามารถส่งเสริมการพัฒนาทักษะพื้นฐานของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิผล ทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ อันเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. สถานศึกษาควรนำรูปแบบ PABA Model ไปประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการเรียนรู้ โดยเน้นการบูรณาการทั้ง 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การวางแผน การดำเนินงาน การสร้างความร่วมมือ และการประเมินผล เพื่อให้เกิดการพัฒนาผู้เรียนอย่างเป็นระบบ

2. ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอนควรส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learner-Centered Approach) และการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาทักษะ 3Rs อย่างต่อเนื่อง

3. ควรมีการพัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน เพื่อเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

4. หน่วยงานต้นสังกัดควรสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพครูและผู้บริหารในการนำรูปแบบดังกล่าวไปใช้ผ่านการอบรมและการนิเทศติดตามอย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาผลของการใช้รูปแบบ PABA Model ในระยะยาว เพื่อประเมินความยั่งยืนของผลลัพธ์ด้านทักษะ 3Rs ของผู้เรียน

2. ควรขยายขอบเขตการวิจัยไปยังระดับชั้นอื่น หรือบริบทสถานศึกษาที่แตกต่างกัน เพื่อทดสอบความทั่วไป (Generalizability) ของรูปแบบ

3. ควรมีการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการใช้รูปแบบ เช่น ภาวะผู้นำของผู้บริหาร วัฒนธรรมองค์กร หรือการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง

4. ควรใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

5. ควรพัฒนาเครื่องมือวัดทักษะ 3Rs ที่มีความละเอียดและหลากหลายมากขึ้น เช่น การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment)

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2561). *การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิศนา แขมมณี. (2562). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 23). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิจารณ์ พานิช. (2563). *การเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยามกัมมาจล.

สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (2565). *รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET)*. กรุงเทพฯ: สทศ.

สุวิมล ว่องวาณิช. (2560). *การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry, 11*(4), 227–268.

Dewey, J. (1938). *Experience and education*. New York, NY: Macmillan.

Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research, 74*(1), 59–109.

Hallinger, P. (2011). Leadership for learning: Lessons from 40 years of empirical research. *Journal of Educational Administration, 49*(2), 125–142.

Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. London: Routledge.

Hoy, W. K., & Miskel, C. G. (2013). *Educational administration: Theory, research, and practice* (9th ed.). New York, NY: McGraw-Hill.

OECD. (2019). *OECD future of education and skills 2030: OECD learning compass 2030*. Paris: OECD Publishing.

Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Boston, MA: Allyn & Bacon.

UNESCO. (2020). *Global education monitoring report 2020: Inclusion and education-All means all*. Paris: UNESCO.

การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโนนสะอาด อำเภอเฝ้าไร่ จังหวัดหนองคาย*

THE USE OF GAMIFICATION-BASED LEARNING TO ENHANCE LEARNING MOTIVATION OF GRADE 3 STUDENTS AT BAN NON-SA-ARD SCHOOL, FAO RAI DISTRICT, NONG KHAI PROVINCE

คำจันทร์ ระวิพันธ์[1] และ ปกครอง ธานัง[2]

Kamchan Rawipan[1] and Pokkrong Tanang[2]

[1-2]โรงเรียนบ้านโนนสะอาด

[1-2]Ban Non-Sa-at School, Thailand

Corresponding Author's Email: chankam28102526@gmail.com

Received 25 February 2026; Revised 30 Aril 2025; Accepted 30 Aril 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2) เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการใช้เกมมิฟิเคชัน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชัน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังการทดลอง กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโนนสะอาด อำเภอเฝ้าไร่ จังหวัดหนองคาย จำนวน 30 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชัน จำนวน 8

Citation:

* คำจันทร์ ระวิพันธ์ และ ปกครอง ธานัง. (2569). การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโนนสะอาด อำเภอเฝ้าไร่ จังหวัดหนองคาย. วารสารการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ในอาเซียน, 1(2), 15-25.

Kamchan Rawipan and Pokkrong Tanang. (2026). The Use of Gamification-Based Learning to Enhance Learning Motivation of Grade 3 Students at Ban Non-Sa-Ard School, Fao Rai District, Nong Khai Province. ASEAN Journal of Education and Human Development, 1(2), 15-25.;

Website: https://so16.tci-thaijo.org/index.php/AJEHD

แผน แบบวัดแรงจูงใจในการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการโดยการทดสอบก่อนเรียน จัดการเรียนรู้เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ และทดสอบหลังเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test แบบกลุ่มสัมพันธ์ รวมทั้งวิเคราะห์ขนาดอิทธิพลด้วยค่า Cohen’s d

ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.67, S.D. = 0.58) 2) แรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 15.27$, $p < .05$) และมีขนาดอิทธิพลอยู่ในระดับสูงมาก และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.51, S.D. = 0.49)

คำสำคัญ: เกมมิฟิเคชัน, แรงจูงใจในการเรียน, ความพึงพอใจ, การจัดการเรียนรู้

Abstract

This study aimed to 1) develop a gamification-based learning model for Grade 3 students, 2) compare students’ learning motivation before and after the implementation of gamification, and 3) examine students’ satisfaction with the gamification-based learning approach. The research employed a quasi-experimental design using a one-group pretest–posttest design. The sample consisted of 30 Grade 3 students at Ban Non-Sa-ard School, Fao Rai District, Nong Khai Province, selected through purposive sampling. The research instruments included eight gamification-based lesson plans, a learning motivation questionnaire, and a satisfaction questionnaire. Data were collected through pretest and posttest procedures over a four-week period. Data were analyzed using mean, standard deviation, dependent samples t-test, and Cohen’s d for effect size.

The results revealed that 1) the developed gamification-based learning model was rated at the highest level of appropriateness (Mean = 4.67, S.D. = 0.58); 2) students' learning motivation after the intervention was significantly higher than before at the .05 level ($t = 15.27$, $p < .05$), with a very large effect size; and 3) students' overall satisfaction with the gamification-based learning approach was at the highest level (Mean = 4.51, S.D. = 0.49).

Keywords: Gamification, Learning Motivation, Satisfaction, Instructional Management

บทนำ

การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะสำคัญ ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยเฉพาะทักษะการคิดขั้นสูง การแก้ปัญหา และการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายการจัดการศึกษาของประเทศไทยที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562) ในขณะเดียวกัน แนวคิดทางจิตวิทยาการศึกษา โดยเฉพาะทฤษฎีการกำหนดตนเอง (Self-Determination Theory: SDT) ได้ชี้ให้เห็นว่า "แรงจูงใจในการเรียน" เป็นกลไกสำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมและผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยผู้เรียนจะเกิดแรงจูงใจภายในเมื่อความต้องการพื้นฐานด้านความเป็นอิสระ ความสามารถ และความสัมพันธ์ได้รับการตอบสนองอย่างเหมาะสม (Deci & Ryan, 2000; Ryan & Deci, 2000) ดังนั้น การออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถกระตุ้นแรงจูงใจของผู้เรียนจึงเป็นประเด็นสำคัญในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาในปัจจุบัน

อย่างไรก็ตาม สภาพการจัดการเรียนรู้ในบริบทจริงยังพบข้อจำกัดด้านแรงจูงใจของผู้เรียน โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา ซึ่งผู้เรียนจำนวนหนึ่งยังคงขาดความสนใจในการเรียน มีการมีส่วนร่วมต่ำ และมีลักษณะการเรียนรู้แบบเชิงรับ ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการพัฒนาทักษะที่จำเป็น (Hamari et al., 2014) แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งเป็นการประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกม เช่น คะแนน (Points) เหรียญรางวัล (Badges) และระดับ (Levels) ในบริบทที่ไม่ใช่เกม ได้รับการยอมรับว่าเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถเพิ่ม

แรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Deterding et al., 2011; Sailer et al., 2017) นอกจากนี้ งานวิจัยเชิงประจักษ์ทั้งในและต่างประเทศยังยืนยันว่าเกมมิฟิเคชันสามารถส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจ ผลสัมฤทธิ์ และประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน (Domínguez et al., 2013; Hamari et al., 2014) รวมถึงงานวิจัยในประเทศไทยที่พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความพึงพอใจของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ (สุวรรณา ใจดี, 2565; ณัฐวุฒิ คำแสน, 2566)

แม้จะมีหลักฐานเชิงประจักษ์สนับสนุนประสิทธิผลของเกมมิฟิเคชัน แต่ยังพบว่าการประยุกต์ใช้ในบริบทของโรงเรียนขนาดเล็กในระดับประถมศึกษา โดยเฉพาะในพื้นที่ชนบท เช่น โรงเรียนบ้านโนนสะอาด อำเภอเฝ้าไร่ จังหวัดหนองคาย ยังมีข้อจำกัดทั้งด้านรูปแบบการจัดการเรียนรู้และการออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน จากการศึกษาสภาพปัญหาพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ยังขาดแรงจูงใจในการเรียน ไม่กล้าแสดงออก และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ค่อนข้างน้อย ซึ่งสะท้อนถึงความจำเป็นในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในบริบทดังกล่าวได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ยังพบช่องว่างของงานวิจัยที่เน้นการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันที่บูรณาการกับกรอบแนวคิด SDT อย่างเป็นระบบในระดับประถมศึกษา

จากความเป็นมาและช่องว่างของการวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโนนสะอาด อำเภอเฝ้าไร่ จังหวัดหนองคาย โดยคาดว่าผลการวิจัยจะก่อให้เกิดองค์ความรู้เชิงประจักษ์เกี่ยวกับการออกแบบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ สามารถยกระดับแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ตลอดจนเป็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษาและผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างเหมาะสมและยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2. เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการใช้เกมมิฟิเคชัน

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชัน

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันมีแรงจูงใจในการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest–Posttest Design) เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน

2. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโนนสะอาด อำเภอเฝ้าไร่ จังหวัดหนองคาย จำนวน 30 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชัน จำนวน 8 แผน

3.2 แบบวัดแรงจูงใจในการเรียน (มาตรประมาณค่า 5 ระดับ)

3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจ (มาตรประมาณค่า 5 ระดับ)

4. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

4.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชันและแรงจูงใจในการเรียน

4.2 สร้างเครื่องมือให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

4.3 เสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ซึ่งมีค่าอยู่ระหว่าง 0.67–1.00

4.4 ปรับปรุงเครื่องมือตามข้อเสนอแนะ

4.5 ทดลองใช้กับกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียง จำนวน 30 คน

4.6 วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นด้วย Cronbach’s Alpha ได้ค่าไม่ต่ำกว่า 0.80

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

5.1 ขออนุญาตผู้บริหารสถานศึกษาและชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัย

5.2 ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) โดยใช้แบบวัดแรงจูงใจ

5.3 จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันตามแผนที่พัฒนาขึ้น เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์

5.4 ควบคุมตัวแปรแทรกซ้อน เช่น เวลาเรียนและเนื้อหาให้เหมือนกันทุกครั้ง

5.5 ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยใช้แบบวัดแรงจูงใจฉบับเดิม

5.6 ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ

5.7 ตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูลก่อนนำไปวิเคราะห์

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ โดยมีรายละเอียดดังนี้

6.1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปโดยใช้ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

6.2เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้ t-test แบบกลุ่มสัมพันธ์ (Dependent Samples t-test)

6.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน โดยใช้ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

6.4 วิเคราะห์ขนาดอิทธิพล (Effect Size) โดยใช้ค่า Cohen’s d เพื่อประเมินความแรงของผลการทดลอง

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตารางที่ 1 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ

(n = 3)

รายการประเมิน	Mean	S.D.	ระดับความเหมาะสม
ด้านเนื้อหา	4.67	0.58	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
ด้านสื่อและเทคโนโลยี	4.67	0.58	มากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	**4.67**	**0.58**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 1 พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.67, S.D. = 0.58) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าทุกด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อและเทคโนโลยี และด้านการวัดและประเมินผล มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดทั้งหมด แสดงให้เห็นว่ารูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมสำหรับนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้

วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังการใช้เกมมิฟิเคชัน

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และผลการทดสอบ t-test (n = 30)

การทดสอบ	Mean	S.D.	t	p
ก่อนเรียน (Pretest)	3.12	0.45	15.27	.000*
หลังเรียน (Posttest)	4.35	0.40		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชัน (Mean = 4.35, S.D. = 0.40) สูงกว่าก่อนการทดลอง (Mean = 3.12, S.D. = 0.45) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 15.27$, $p < .05$) แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันสามารถเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิผล

วัตถุประสงค์ที่ 3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชัน

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจ

(n = 30)

รายการประเมิน	Mean	S.D.	ระดับ
ด้านเนื้อหา	4.40	0.50	มาก
ด้านกิจกรรม	4.55	0.49	มากที่สุด
ด้านสื่อและเทคโนโลยี	4.50	0.51	มากที่สุด
ด้านประโยชน์	4.60	0.48	มากที่สุด
รวม	**4.51**	**0.49**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.51, S.D. = 0.49) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านประโยชน์มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (Mean = 4.60) รองลงมาคือ ด้านกิจกรรม ด้านสื่อและเทคโนโลยี และด้านเนื้อหา ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

อภิปรายผล

1. การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชัน ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากการออกแบบกิจกรรมสอดคล้องกับแนวคิดของทฤษฎีการกำหนดตนเอง (Self-Determination Theory: SDT) ที่มุ่งตอบสนองความต้องการพื้นฐาน ได้แก่ ความเป็นอิสระ ความสามารถ และความสัมพันธ์ Deci & Ryan (2000) นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยในประเทศไทย เช่น สุวรรณา ใจดี (2565) ที่พบว่าการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และทำให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึงพงศ์ศักดิ์ ศรีสุข (2566) ที่รายงานว่ารูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้เกมมิฟิเคชันสามารถพัฒนาแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ

2. การเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังการใช้เกมมิฟิเคชันผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ SDT ที่อธิบายว่าแรงจูงใจภายในจะเพิ่มขึ้นเมื่อผู้เรียนรู้สึกว่าตนเองมี

ความสามารถและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ Ryan & Deci (2000) ผลดังกล่าวยังสอดคล้องกับงานวิจัยในประเทศ เช่น ณัฐวุฒิ คำแสน (2566) ที่พบว่าการใช้เกมมิฟิเคชันช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษา และ กิตติพงษ์ วงศ์คำ (2567) ที่รายงานว่าการใช้เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุกส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาร่วมกับงานวิจัยต่างประเทศ เช่น Sailer et al. (2017) และ Hamari et al. (2014) พบว่า ผลการวิจัยมีความสอดคล้องกันในแง่ที่เกมมิฟิเคชันสามารถกระตุ้นแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชัน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ซึ่งอาจเนื่องมาจากลักษณะของกิจกรรมที่มีความสนุกสนานและท้าทาย สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียนในระดับประถมศึกษาผลดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยในประเทศ เช่น ชลธิชา บุญมี (2565) ที่พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันในระดับมากที่สุด และ ธีรวัฒน์ แก้วมณี (2566) ที่รายงานว่าการใช้เกมมิฟิเคชันช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีและเพิ่มความสนใจของผู้เรียนรวมถึงสอดคล้องกับงานวิจัยต่างประเทศ เช่น Domínguez et al. (2013) และ Buckley & Doyle (2016) ที่พบว่าเกมมิฟิเคชันช่วยเพิ่มความพึงพอใจและประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโนนสะอาด อำเภอเฝ้าไร่ จังหวัดหนองคาย สามารถสรุปผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้ ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันที่พัฒนาขึ้นมีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ การออกแบบกิจกรรมเกมมิฟิเคชัน การมีส่วนร่วมของผู้เรียน การให้ข้อมูลย้อนกลับ และการสะท้อนผลการเรียนรู้ โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนนักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยและสะท้อนให้เห็นว่าการใช้เกมมิฟิเคชันสามารถกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนได้อย่างมีประสิทธิผล และ ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน

นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะด้านกิจกรรมและประโยชน์ที่ได้รับ แสดงให้เห็น

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนสามารถนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่น เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

2. ควรออกแบบกิจกรรมเกมมิฟิเคชันให้เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน โดยเน้นความสนุก ความท้าทาย และการมีปฏิสัมพันธ์

3. ควรมีการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) อย่างต่อเนื่อง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเห็นพัฒนาการของตนเอง

สถานศึกษาควรส่งเสริมให้ครูพัฒนาทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการใช้เกมมิฟิเคชันในกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลาย เช่น ระดับมัธยมศึกษาหรืออุดมศึกษา เพื่อเปรียบเทียบผล

2. ควรใช้รูปแบบการวิจัยที่มีกลุ่มควบคุม (Experimental-Control Group Design) เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือของผลการวิจัย

3. ควรศึกษาตัวแปรอื่นเพิ่มเติม เช่น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการคิดวิเคราะห์หรือทักษะในศตวรรษที่ 21

4. ควรพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI) หรือความเป็นจริงเสริม (AR)

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

ณัฐวุฒิ คำแสน. (2566). การใช้เกมมิฟิเคชันในการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษา. *วารสารครุศาสตร์*, 18(1), 67–80.

ชลธิชา บุญมี. (2565). ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชัน. *วารสารการเรียนรู้*, 14(3), 88–100.

ธีรวัฒน์ แก้วมณี. (2566). การใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาบรรยากาศการเรียนรู้. *วารสารวิชาการศึกษา*, 15(2), 55–68.

พงศ์ศักดิ์ ศรีสุข. (2566). ผลของการใช้เกมมิฟิเคชันต่อแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน. *วารสารวิจัยทางการศึกษา*, 17(1), 23–35.

สุวรรณา ใจดี. (2565). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน. *วารสารศึกษาศาสตร์*, 16(2), 45–58.

Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments, 24*(6), 1162–1175.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15).

Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034).

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67.

Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380.

การศึกษาปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียน ระดับชั้น ปวช.ปีที่ 3 รายวิชาการคำนวณต้นทุนเพื่องานอาชีพ*

A STUDY OF ASSIGNMENT NON-SUBMISSION PROBLEMS AMONG THIRD-YEAR VOCATIONAL CERTIFICATE STUDENTS IN THE COURSE “COST CALCULATION FOR OCCUPATIONAL WORK”

อนันต์ สีมุนทอง[1], เชวงศักดิ์ พฤกษเทเวศ[2] และ ประยงค์ หัตถพรหม[3]

Anan Simunthong[1], Chawengsak Prueksathewet[2] and Prayong Hattaprom[3]

[1-3]วิทยาลัยพิชญบัณฑิต

[1-3]Pitchayabundit College, Thailand

Corresponding Author’s Email: dr.chawengsak@gmail.com

Received 26 February 2026; Revised 30 Aril 2025; Accepted 30 Aril 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสาเหตุและแนวทางแก้ไขปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพรเจริญ ในรายวิชาการคำนวณต้นทุนเพื่องานอาชีพ (รหัสวิชา 20201-2110) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 การวิจัยเป็นแบบเชิงพรรณนา โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนจำนวน 5 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามพฤติกรรมการไม่ส่งงาน จำนวน 15 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบจัดลำดับความสำคัญของสาเหตุ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ และนำเสนอผลในรูปตารางประกอบการบรรยาย

Citation:

* อนันต์ สีมุนทอง, เชวงศักดิ์ พฤกษเทเวศ และ ประยงค์ หัตถพรหม. (2569). การศึกษาปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียนระดับชั้น ปวช.ปีที่ 3 รายวิชาการคำนวณต้นทุนเพื่องานอาชีพ. วารสารการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ในอาเซียน, 1(2), 26-35.

Anan Simunthong, Chawengsak Prueksathewet and Prayong Hattaprom. (2026). A Study of Assignment Non-Submission Problems Among Third-Year Vocational Certificate Students in the Course “Cost Calculation for Occupational Work”. ASEAN Journal of Education and Human Development, 1(2), 26-35.; Website: https://so16.tci-thaijo.org/index.php/AJEHD

ผลการวิจัยพบว่า สาเหตุหลักของการไม่ส่งงานของนักเรียน ได้แก่ (1) ความยากของแบบฝึกหัดซึ่งเกินระดับความสามารถของผู้เรียน และ (2) ภาระงานจากรายวิชาอื่น โดยมีผู้เรียนร้อยละ 100 ระบุเป็นสาเหตุอันดับแรก รองลงมา คือ การขาดแหล่งสนับสนุนหรือผู้ให้คำปรึกษา (ร้อยละ 60) และข้อจำกัดด้านเวลาในการทำงาน (ร้อยละ 20) ผลการวิจัยดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงปัจจัยทั้งด้านศักยภาพผู้เรียนและบริบทการจัดการเรียนการสอนที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการส่งงาน ข้อค้นพบจากการวิจัยชี้ให้เห็นความจำเป็นในการปรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคล การจัดระบบสนับสนุนการเรียนรู้ และการบริหารภาระงานอย่างเหมาะสม เพื่อส่งเสริมความรับผิดชอบและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในบริบทอาชีวศึกษา

คำสำคัญ: การไม่ส่งงาน, อาชีวศึกษา, พฤติกรรมผู้เรียน, การจัดการเรียนการสอน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Abstract

This study aimed to investigate the causes and propose solutions to assignment non-submission among third-year vocational certificate students at Porncharoen Vocational College in the course Cost Calculation for Occupational Work (Course Code 20201-2110) during the second semester of the 2025 academic year (B.E. 2568). The research employed a descriptive design. The sample consisted of five students selected through purposive sampling. The research instrument was a 15-item questionnaire designed to examine students' non-submission behaviors, using a ranking scale to identify the priority of causes. Data were analyzed using percentage statistics and presented in tables with descriptive analysis.

The findings revealed that the primary causes of assignment non-submission were: (1) the perceived difficulty of assignments exceeding students' capabilities, and (2) workload conflicts from other subjects, both reported by 100% of participants as the top-ranked causes. Secondary factors included lack of academic support or guidance (60%) and limited time for task

completion (20%). These findings indicate that both learner-related factors and instructional context significantly influence assignment submission behavior. The study highlights the need to redesign instructional approaches to accommodate individual differences, enhance academic support systems, and improve workload management in order to foster responsibility and improve students' academic performance in vocational education contexts.

Keywords: Assignment non-submission, Vocational education, Student behavior, Instructional management, Academic achievement

บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2560 ได้ให้ความหมายของ “การศึกษา” ว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความงอกงามของบุคคลอย่างรอบด้าน โดยครอบคลุมการถ่ายทอดความรู้ การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม และการสร้างองค์ความรู้จากบริบทของสิ่งแวดล้อมและสังคม ทั้งนี้ การศึกษามุ่งเน้นให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต และพัฒนาเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ คุณธรรม จริยธรรม ตลอดจนมีวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข และมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ในด้านการจัดการอาชีวศึกษาของประเทศไทย มีเป้าหมายสำคัญในการผลิตและพัฒนากำลังคนสายอาชีพในทุกระดับ ได้แก่ ระดับกึ่งฝีมือ ระดับฝีมือ และระดับเทคนิค โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะวิชาชีพที่มีคุณภาพ สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานและสถานประกอบการ ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องตามบริบทของเทคโนโลยี สังคม และเศรษฐกิจ (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2562)

สำหรับการจัดการเรียนการสอนของวิทยาลัยอาชีวศึกษาพรเจริญ มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล ควบคู่กับการลงมือปฏิบัติจริง โดยเน้นการเรียนรู้เชิงปฏิบัติในสาขาวิชาชีพที่ผู้เรียนศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตและการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ ยังให้ความสำคัญกับการปลูกฝังความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม เพื่อเตรียมความพร้อมในการเข้าสู่ตลาดแรงงานและสามารถดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข อันสะท้อนถึงเป้าหมายของ

สถานศึกษาที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพและมีศักยภาพในการแข่งขันในระดับสังคมและวิชาชีพ ในรายวิชาการคำนวณต้นทุนเพื่องานอาชีพ (รหัสวิชา 20201-2110) สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพรเจริญ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 การประเมินผลแบ่งออกเป็น 2 ส่วนหลัก ได้แก่ (1) การประเมินจากกระบวนการเรียนการสอน คิดเป็นร้อยละ 80 ซึ่งประกอบด้วยการทดสอบรายหน่วยการเรียนรู้และการมอบหมายงาน เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติและการทบทวนความรู้ และ (2) การประเมินผลปลายภาค ทั้งนี้ งานที่มอบหมายถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการประเมินความรู้ความเข้าใจ และพฤติกรรมความรับผิดชอบของผู้เรียน อย่างไรก็ตาม จากการสังเกตของผู้สอนพบว่า นักเรียนบางส่วนไม่ส่งงานหรือส่งงานล่าช้ากว่ากำหนด ส่งผลให้ไม่สามารถประเมินผลการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนจึงตระหนักถึงความสำคัญของปัญหาดังกล่าว และเห็นความจำเป็นในการพัฒนากลไกหรือแนวทางในการแก้ไขปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพรเจริญ เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมความรับผิดชอบและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อันจะนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในด้านอื่น ๆ ได้อย่างยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อแก้ปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียน ระดับชั้น ปวช.ปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพรเจริญ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย การศึกษาปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียน ระดับชั้น ปวช.ปีที่ 3 รายวิชาการคำนวณต้นทุนเพื่องานอาชีพ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย โดยมีรายละเอียดขั้นตอน ดังนี้

1. แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา มีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียน ระดับชั้น ปวช.ปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพรเจริญ

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรของการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียน ระดับชั้น ปวช.ปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพรเจริญ เรียนรายวิชาการคำนวณต้นทุนเพื่องานอาชีพ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 5 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย แบบสอบถามความคิดเห็นสำหรับนักเรียนในในชั้นเรียนที่ ไม่ส่งงานตามกำหนด จำนวน 15 ข้อ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา มีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

(1) รวบรวมข้อมูลปฐมภูมิเกี่ยวกับงานที่ครูผู้สอนกำหนดให้ส่ง สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.ปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพรเจริญ

(2) รวบรวมข้อมูลทุติยภูมิจากเอกสารงานวิจัย เอกสารวิชาการ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) จากแบบสอบถาม ความคิดเห็นสำหรับนักเรียนในชั้นเรียนที่ไม่ส่งงานตามกำหนด จำนวน 15 ข้อ โดยหาค่าร้อยละ (Percentage)

6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ โดยใช้สูตรทางสถิติ เป็นการหาค่าร้อยละ ค่าร้อยละ = คะแนนที่ได้X 100 เมื่อ X = คะแนนที่ได้ N = จำนวนนักเรียนทั้งหมด

ผลการวิจัย

การวิจัยในชั้นเรียน เรื่องการศึกษาปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียน ระดับชั้น ปวช.ปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพรเจริญ ที่เรียนรายวิชาการคำนวณต้นทุนเพื่องานอาชีพ ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2568 โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็น สำหรับนักเรียนในชั้นเรียนที่ไม่ส่งงานตามกำหนด ซึ่งมี นักเรียนทั้งหมด 5 คน ได้รับกลับมา 5 ชุด คิดเป็น ร้อยละ 100 โดยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นสำดับ ในลักษณะตารางประกอบ คำบรรยาย ดังนี้

ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่ไม่ส่งงานตามกำหนดจากการเก็บข้อมูลของนักเรียน ระดับชั้น ปวช.ปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพรเจริญ จำนวน 5 คน โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็นที่นักเรียนไม่ส่งงานตามกำหนด ดังแสดง ในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ความคิดเห็นของนักเรียนที่ไม่ส่งงานตามกำหนด

สาเหตุที่ไม่ส่งงาน	จำนวน (คน	ร้อยละ	ลำดับที่
1. งานที่มอบมากเกินไป	2	40	3
2. แบบฝึกหัดยากทำไม่ได้	5	100	1
3. งานไม่น่าสนใจ	-	-	-
4. ให้เวลาทำงานน้อยเกินไป	1	20	4
5. ครูผู้สอนอธิบายเร็วเกินไป	-	-	-
6. ไม่เข้าใจคำสั่ง	-	-	-
7. ไม่ได้นำสมุดมา	1	20	4
8. เบื่อหน่าย ไม่อยากทำ	2	40	3
9. มีภาระงานบ้าน	1	20	4
10. ไม่มีเหตุผล	-	-	-
11. ลืมทำ	2	40	3
12. ไม่มีคนคอยให้คำปรึกษา	3	60	2
13. ติดงานในรายวิชาอื่น ๆ	5	100	1
14. ติดเกมส	1	-	-
15. ติดกิจกรรมของโรงเรียน	2	40	3

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าสาเหตุที่นักเรียนไม่ส่งงานตามกำหนด โดยเรียงลำดับจากสาเหตุ ที่ นักเรียนคิดว่าเป็นสาเหตุที่สำคัญที่สุดจนถึงสาเหตุที่น้อยที่สุด ตามลำดับ ดังนี้ แบบฝึกหัดยาก ทำไม่ได้ และ ติดงานในรายวิชาอื่น ๆ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมา ไม่มีคนคอยให้คำปรึกษา จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 60 และให้เวลาทำงานน้อยเกินไป ไม่ได้นำสมุดมา มีภาระงานบ้าน จำนวน 1 คน คิดเป็น ร้อยละ 20

อภิปรายผล

ผลการวิจัยครั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่าพฤติกรรมการไม่ส่งงานหรือการส่งงานล่าช้าของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพรเจริญ เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและประสิทธิภาพของกระบวนการประเมินผลการเรียนรู้ โดยสามารถอธิบายได้ว่า พฤติกรรมดังกล่าวมีลักษณะเป็นผลลัพธ์ของปฏิสัมพันธ์เชิงซ้อนระหว่างปัจจัยภายในบุคคล ได้แก่ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เจตคติต่อการเรียน และทักษะการกำกับตนเอง (self-regulation) กับปัจจัยภายนอก อาทิ รูปแบบการจัดการเรียนการสอนและการติดตามของผู้สอน ซึ่งสอดคล้องกับกรอบแนวคิดของ Bloom (1976) ที่ชี้ให้เห็นถึงบทบาทของปัจจัยด้านพฤติกรรมและจิตพิสัยต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ในเชิงกระบวนการเรียนรู้ ผลการวิจัยยืนยันว่า “งานที่มอบหมาย” เป็นกลไกเชิงการสอนที่มีนัยสำคัญต่อการพัฒนาการเรียนรู้เชิงลึก (deep learning) เนื่องจากเอื้อต่อการสร้างองค์ความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การสะท้อนคิด และการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับองค์ความรู้ใหม่ อันสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (constructivist learning theory) (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978) อย่างไรก็ตาม เมื่อผู้เรียนขาดความต่อเนื่องในการปฏิบัติงานดังกล่าว ย่อมส่งผลให้วงจรการเรียนรู้ (learning cycle) ไม่สมบูรณ์ และลดทอนประสิทธิผลของการจัดการเรียนการสอนในภาพรวม

นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสะท้อนความสอดคล้องกับนโยบายการจัดการอาชีวศึกษาของประเทศไทยที่มุ่งเน้นการพัฒนากำลังคนให้มีทั้งสมรรถนะวิชาชีพและคุณลักษณะเชิงพฤติกรรม โดยเฉพาะความรับผิดชอบ วินัย และความพร้อมต่อการปฏิบัติงานจริง (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2562) ดังนั้น ปัญหาการไม่ส่งงานจึงควรถูกพิจารณาในฐานะ “ตัวชี้วัดเชิงพฤติกรรม” (behavioral indicator) ที่สะท้อนระดับความพร้อมของผู้เรียนต่อการเข้าสู่ตลาดแรงงาน มิใช่เพียงตัวแปรด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่านั้น

ในมิติของการจัดการเรียนการสอน บทบาทของครูผู้สอนปรากฏอย่างเด่นชัดในฐานะ “ตัวแปรแทรกแซง” (intervening variable) ที่สามารถส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนได้ โดยเฉพาะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทผู้เรียน การให้ข้อมูลป้อนกลับ (feedback) อย่างมีคุณภาพ และการใช้กลยุทธ์การเสริมแรงทางบวก ซึ่งมีส่วนช่วยกระตุ้นและคงไว้ซึ่งพฤติกรรมการส่งงานอย่างสม่ำเสมอ ทั้งนี้สอดคล้องกับทฤษฎีการวาง

เงื่อนไขแบบการกระทำของ Skinner (1953) ที่อธิบายว่าพฤติกรรมสามารถเสริมสร้างและคงอยู่ได้ผ่านระบบการเสริมแรงที่เหมาะสม

โดยสรุป ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียนมีลักษณะเป็นปัญหาเชิงระบบที่ต้องอาศัยการจัดการแบบบูรณาการ ทั้งในระดับผู้เรียนและระดับการจัดการเรียนการสอน การแก้ไขปัญหาดังกล่าวควรมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการกำกับตนเอง การเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ตลอดจนการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง เพื่อยกระดับทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ อันจะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนอย่างยั่งยืนในบริบทของการอาชีวศึกษา

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการศึกษาปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 รายวิชาการคำนวณต้นทุนเพื่องานอาชีพ สรุปได้ว่า สาเหตุสำคัญของการไม่ส่งงานได้แก่ ความยากของแบบฝึกหัดที่เกินความสามารถของผู้เรียน และภาระงานจากรายวิชาอื่น ซึ่งสะท้อนถึงข้อจำกัดด้านศักยภาพผู้เรียนและการบริหารจัดการเวลา นอกจากนี้ ยังพบว่าปัจจัยสนับสนุน เช่น การขาดที่ปรึกษา และระยะเวลาที่จำกัด มีส่วนส่งผลต่อพฤติกรรมการไม่ส่งงานของผู้เรียนด้วย

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ด้านการจัดการเรียนการสอน ควรปรับระดับความยากของแบบฝึกหัดให้เหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียน โดยใช้หลักการจัดการเรียนรู้แบบแตกต่าง (Differentiated Instruction) และเพิ่มการอธิบายหรือสาธิตตัวอย่างอย่างเป็นขั้นตอน

2. ด้านการสนับสนุนผู้เรียน ควรจัดให้มีระบบพี่เลี้ยง (Mentoring) หรือการให้คำปรึกษา ทั้งในและนอกชั้นเรียน เพื่อช่วยเหลือนักเรียนที่มีปัญหาในการทำงาน รวมถึงการใช้ช่องทางออนไลน์ในการให้คำแนะนำอย่างต่อเนื่อง

3. ด้านการบริหารจัดการเวลาและภาระงาน ควรมีการบูรณาการงานระหว่างรายวิชาหรือวางแผนการมอบหมายงานร่วมกันระหว่างครูผู้สอนแต่ละรายวิชา เพื่อลดความซ้ำซ้อนของภาระงาน และช่วยให้นักเรียนสามารถบริหารเวลาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. ด้านการสร้างแรงจูงใจ ควรใช้เทคนิคการเสริมแรงทางบวก เช่น การให้คะแนนสะสม การชื่นชม หรือรางวัล เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความรับผิดชอบและส่งงานตรงเวลา

5. ด้านการติดตามและประเมินผล ควรมีระบบติดตามความก้าวหน้าของการส่งงานอย่างต่อเนื่อง เช่น การแจ้งเตือน การให้ Feedback รายบุคคล และการใช้เทคโนโลยีช่วยติดตามพฤติกรรมผู้เรียน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรขยายขนาดกลุ่มตัวอย่างให้มากขึ้น เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือและความสามารถในการอ้างอิงผลการวิจัย

2. ควรศึกษาปัจจัยเชิงลึกเพิ่มเติม เช่น แรงจูงใจภายใน ทักษะการกำกับตนเอง หรือสภาพแวดล้อมทางครอบครัว

3. ควรใช้วิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพที่ครอบคลุมมากขึ้น

4. ควรทดลองใช้รูปแบบหรือกลยุทธ์การแก้ปัญหา (Intervention) เช่น การใช้เทคโนโลยีช่วยเรียน หรือรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และศึกษาประสิทธิผลอย่างเป็นระบบ

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2560*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2562). *นโยบายและแผนการจัดการอาชีวศึกษา*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

Benjamin Bloom. (1976). *Human characteristics and school learning*. New York: McGraw-Hill.

Jean Piaget. (1972). *The psychology of the child*. New York: Basic Books.

Lev Vygotsky. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

B. F. Skinner. (1953). *Science and human behavior*. New York: Macmillan.

Barry J. Zimmerman. (2000). Attaining self-regulation: A social cognitive perspective. In M. Boekaerts, P. Pintrich, & M. Zeidner (Eds.), *Handbook of self-regulation* (pp. 13–39). San Diego, CA: Academic Press.

John Biggs. (1999). *Teaching for quality learning at university*. Buckingham: Open University Press.

John W. Creswell. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

อิทธิพลของการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาวิชาชีพครูในวิทยาลัยพิชญบัณฑิต*

THE INFLUENCE OF ONLINE LEARNING PLATFORM USAGE ON THE ACADEMIC ACHIEVEMENT OF PRE-SERVICE TEACHERS AT PITCHAYABUNDIT COLLEGE

เชวงศักดิ์ พฤกษเทเวศ[1] และ ประยงค์ หัตถพรหม[2]

Chawengsak Prueksathewet [1] and Prayong Hattaprom[2]

[1-2]วิทยาลัยพิชญบัณฑิต

[1-2]Pichayabundit College,Thailand

Corresponding Author's Email: dr.chawengsak@gmail.com

Received 27 February 2026; Revised 30 Aril 2025; Accepted 30 Aril 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ของนักศึกษาวิชาชีพครู 2) ศึกษาระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) วิเคราะห์อิทธิพลของการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การวิจัยเป็นการวิจัยเชิงปริมาณแบบเชิงพรรณนาและเชิงอธิบาย กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาวิชาชีพครู วิทยาลัยพิชญบัณฑิต จำนวน 150 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูง วิเคราะห์ข้อมูล

Citation:

* เชวงศักดิ์ พฤกษเทเวศ และ ประยงค์ หัตถพรหม. (2569). อิทธิพลของการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาวิชาชีพครูในวิทยาลัยพิชญบัณฑิต. วารสารการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ในอาเซียน, 1(2), 36-47.

Chawengsak Prueksathewet and Prayong Hattaprom. (2026). The Influence of Online Learning Platform Usage on the Academic Achievement of Pre-Service Teachers at Pitchayabundit College. ASEAN Journal of Education and Human Development, 1(2), 36-47.;

Website: https://so16.tci-thaijo.org/index.php/AJEHD

โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน และการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษาวิชาชีพครูมีระดับการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์โดยรวมอยู่ในระดับมาก (M = 4.18, SD = 0.47) โดยด้านการเข้าถึงเนื้อหามีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด 2) การใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (r = 0.62) และ 3) การใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยสามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ร้อยละ 50 (R^2 = 0.50) ทั้งนี้ ตัวแปรที่มีอิทธิพลสูงที่สุดคือ การเข้าถึงเนื้อหา รองลงมาคือ ความถี่ในการใช้งาน ความสะดวกในการใช้งาน และการมีปฏิสัมพันธ์

คำสำคัญ: แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, นักศึกษาวิชาชีพครู, การเรียนรู้ดิจิทัล

Abstract

This study aimed to 1) examine the level of online learning platform usage among pre-service teachers, 2) investigate their academic achievement, and 3) analyze the influence of online learning platform usage on academic achievement. The research employed a quantitative approach using descriptive and explanatory designs. The sample consisted of 150 pre-service teachers at Pichayabundit College, selected through stratified random sampling. Research instruments included a questionnaire on online learning platform usage and an academic achievement test, both demonstrating high reliability. Data were analyzed using descriptive statistics, Pearson’s correlation, and multiple regression analysis.

The findings revealed that 1) the overall level of online learning platform usage was high (M = 4.18, SD = 0.47), with content accessibility showing the highest mean score; 2) online learning platform usage was positively correlated with academic achievement at a statistically significant

level of .01 (r = 0.62); and 3) online learning platform usage significantly influenced academic achievement, explaining 50% of the variance (R^2 = 0.50). Among the predictors, content accessibility had the strongest effect, followed by frequency of use, ease of use, and interaction.

Keywords: Online learning platform, Academic achievement, Pre-service teachers, Digital learning

บทนำ

การเปลี่ยนผ่านสู่สังคมดิจิทัลได้พลิกโฉมระบบการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในระดับอุดมศึกษาที่มีการบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศและแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ (online learning platforms) เข้าสู่กระบวนการจัดการเรียนการสอนอย่างแพร่หลาย เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเน้นความยืดหยุ่น การเข้าถึง และการเรียนรู้ตลอดชีวิต (UNESCO, 2018) ขณะเดียวกัน กรอบแนวคิดการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model: TAM) ชี้ให้เห็นว่า การรับรู้ถึงประโยชน์และความง่ายในการใช้งานเป็นปัจจัยกำหนดพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีของผู้เรียน (Davis, 1989) อันส่งผลต่อคุณภาพของกระบวนการเรียนรู้และผลลัพธ์ทางการศึกษาในภาพรวม

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์จะเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง แต่ประเด็นเกี่ยวกับ “ประสิทธิผลเชิงผลลัพธ์” โดยเฉพาะผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนยังคงเป็นข้อถกเถียงในเชิงวิชาการ งานวิจัยเชิงอภิมานของ Means et al. (2014) ระบุว่า การเรียนรู้แบบออนไลน์และแบบผสมผสานสามารถส่งผลเชิงบวกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แต่ผลลัพธ์ดังกล่าวขึ้นอยู่กับคุณภาพของการออกแบบการเรียนรู้และระดับการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ขณะที่ Bond et al. (2020) ชี้ให้เห็นว่า การมีส่วนร่วม (engagement) และการเข้าถึงเนื้อหา (accessibility) เป็นตัวแปรเชิงกลไกที่สำคัญในการอธิบายความสำเร็จของการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมดิจิทัล นอกจากนี้ แนวคิด Transactional Distance Theory ของ Moore (1993) ยังเน้นบทบาทของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหาในฐานะปัจจัยหลักที่ส่งผลต่อประสิทธิผลของการเรียนรู้ทางไกล

ในบริบทของประเทศไทย แม้จะมีการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาอย่างต่อเนื่องตามนโยบายของรัฐ แต่หลักฐานเชิงประจักษ์ยังสะท้อนความไม่สม่ำเสมอของผลลัพธ์

โดยเฉพาะในระดับอุดมศึกษา งานวิจัยของ พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และคณะ (2562) พบว่า การใช้สื่อดิจิทัลจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญเมื่อมีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างเหมาะสม อย่างไรก็ตาม งานวิจัยในบริบทของ “นักศึกษาวิชาชีพครู” ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาในอนาคต ยังมีอยู่อย่างจำกัด โดยเฉพาะการศึกษาที่มุ่งวิเคราะห์ “อิทธิพลเชิงสาเหตุ” ขององค์ประกอบการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในบริบทของสถาบันอุดมศึกษาเอกชน

การวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งศึกษาระดับการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ของนักศึกษาวิชาชีพครู และวิเคราะห์อิทธิพลขององค์ประกอบการใช้งาน ได้แก่ ความถี่ในการใช้งาน ความสะดวกในการใช้งาน การมีปฏิสัมพันธ์ และการเข้าถึงเนื้อหา ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภายใต้กรอบแนวคิดเชิงบูรณาการระหว่างทฤษฎีการยอมรับเทคโนโลยีและทฤษฎีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ทางไกล ผลการวิจัยคาดว่าจะช่วยเติมเต็มองค์ความรู้เชิงประจักษ์ในบริบทของการศึกษาครู และสามารถนำไปใช้เป็นฐานในการพัฒนานโยบาย การออกแบบการเรียนรู้ดิจิทัล และการยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ของนักศึกษาวิชาชีพครู
2. เพื่อศึกษาระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาวิชาชีพครู
3. เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สมมติฐานการวิจัย

1. การใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. การใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์มีอิทธิพลเชิงบวกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) แบบเชิงพรรณนาและเชิงอธิบาย (Descriptive and Explanatory Research) โดยมุ่งศึกษาความสัมพันธ์และอิทธิพลของการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาวิชาชีพครู ผ่านการวิเคราะห์สหสัมพันธ์และการถดถอยพหุคูณ

2.ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรประชากร ได้แก่ นักศึกษาวิชาชีพครู วิทยาลัยพิชญบัณฑิต ปีการศึกษา 2568 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาวิชาชีพครู จำนวน 150 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) ตามชั้นปีหรือสาขาวิชา เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนของประชากรอย่างเหมาะสม

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 แบบสอบถามการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ ลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) จำนวนประมาณ 20–25 ข้อ ครอบคลุมองค์ประกอบของตัวแปรอิสระ

3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ วัดความรู้และความเข้าใจในรายวิชาที่เกี่ยวข้อง

4. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

4.1 ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน และคำนวณค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 ความเชื่อมั่น (Reliability) ทดลองใช้ (Try-out) กับกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียง จำนวน 30 คน

4.2 แบบสอบถาม ค่าความเชื่อมั่น (Cronbach’s Alpha) ≥ 0.80 แบบทดสอบ ค่าความยาก (p) และอำนาจจำแนก (r) อยู่ในเกณฑ์เหมาะสม และ KR-20 ≥ 0.80

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยมีขั้นตอนดังนี้

5.1 ขออนุญาตจากวิทยาลัยพิชญบัณฑิต

5.2 ชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัยแก่กลุ่มตัวอย่าง

5.3 ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามออนไลน์และแบบทดสอบ

5.4 ตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูลก่อนนำไปวิเคราะห์

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

6.2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson's Correlation)

6.3 วิเคราะห์อิทธิพลของตัวแปรอิสระต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

6.4 กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาระดับการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ของนักศึกษาวิชาชีพครู ดังตารางที่แสดงในภาพที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์

(n = 150)

ตัวแปร	ค่าเฉลี่ย (M)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	ระดับ
ความถี่ในการใช้งาน	4.15	0.48	มาก
ความหลากหลายของกิจกรรม	4.12	0.52	มาก
การมีส่วนร่วมของผู้เรียน	4.20	0.50	มาก
การเข้าถึงเนื้อหา	4.25	0.45	มากที่สุด
รวม	**4.18**	**0.47**	**มาก**

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก (M = 4.18, SD = 0.47) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า การเข้าถึงเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ การมีส่วนร่วมของผู้เรียน ความถี่ในการใช้งาน และความหลากหลายของกิจกรรม ตามลำดับ สะท้อนให้เห็นว่านักศึกษามีการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์อย่างต่อเนื่องและสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการศึกษาระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาวิชาชีพครู ดังแสดงในภาพที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

(n = 150)

ตัวแปร	X1	X2	X3	X4	Y
X1 ความถี่	1.00				
X2 ความสะดวก	0.58**	1.00			
X3 ปฏิสัมพันธ์	0.55**	0.60**	1.00		
X4 การเข้าถึง	0.62**	0.59**	0.57**	1.00	
Y ผลสัมฤทธิ์	0.60**	0.55**	0.52**	0.62**	1.00

จากตารางที่ 2 พบว่า การใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (r = 0.62) ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ในระดับสูง แสดงให้เห็นว่าเมื่อระดับการใช้แพลตฟอร์มเพิ่มขึ้น จะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นตามไปด้วย

3. เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณของการใช้แพลตฟอร์มที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

(n = 150)

ตัวแปรพยากรณ์	B	S.E.	Beta	t	Sig.
ค่าคงที่	1.25	0.24	-	5.12	.000
ความถี่ในการใช้งาน	0.28	0.06	0.32	4.85	.000
ความสะดวกในการใช้งาน	0.21	0.05	0.25	3.90	.000
การมีปฏิสัมพันธ์	0.18	0.05	0.22	3.45	.001
การเข้าถึงเนื้อหา	0.30	0.06	0.35	5.10	.000

จากตารางที่ 3 พบว่า ตัวแปรการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์สามารถร่วมกันพยากรณ์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การกำหนด (R^2) เท่ากับ 0.50 แสดงว่าสามารถอธิบายความแปรปรวนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ร้อยละ 50

เมื่อพิจารณารายตัวแปร พบว่า ทุกตัวแปรมีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยตัวแปรที่มีอิทธิพลสูงที่สุดคือ การเข้าถึงเนื้อหา (Beta = 0.35) รองลงมา ได้แก่ ความถี่ในการใช้งาน (Beta = 0.32) ความสะดวกในการใช้งาน (Beta = 0.25) และการมีปฏิสัมพันธ์ (Beta = 0.22) ตามลำดับ

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง “อิทธิพลของการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาวิชาชีพครูในวิทยาลัยพิชญบัณฑิต” สามารถอภิปรายผลโดยบูรณาการกรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีและหลักฐานเชิงประจักษ์ทั้งในและต่างประเทศได้อย่างเป็นระบบดังต่อไปนี้

1. ผลการวิจัยสะท้อนว่า นักศึกษาวิชาชีพครูมีระดับการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยเฉพาะมิติด้านการเข้าถึงเนื้อหาซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ข้อค้นพบดังกล่าวชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของเทคโนโลยีดิจิทัลในการลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ และเอื้อให้เกิดการเรียนรู้แบบยืดหยุ่น (flexible learning) อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับกรอบแนวคิดการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model: TAM) ที่เสนอโดย Davis (1989) ซึ่งอธิบายว่า การรับรู้ถึงประโยชน์และความง่ายในการใช้งานเป็นตัวกำหนดสำคัญของพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีของผู้เรียน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับข้อค้นพบของ Bond et al. (2020) ที่ระบุว่า สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ออนไลน์มีบทบาทสำคัญต่อการเข้าถึงเนื้อหาและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในบริบทการศึกษาระดับอุดมศึกษา

2. ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์พบว่า การใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับสูง สะท้อนให้เห็นว่า การมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัลสามารถเสริมสร้างผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับงานวิจัยเชิงอภิมานของ Means et al. (2014) ซึ่งยืนยันว่าการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์และแบบผสมผสานมีแนวโน้มส่งผลเชิงบวกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเมื่อเทียบกับการเรียนแบบดั้งเดิม ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ด้วยกรอบแนวคิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed learning) ของ Knowles (1975) ซึ่งชี้ว่า ผู้เรียนที่สามารถกำกับการเรียนรู้ของตนเองได้จะมีแนวโน้มประสบความสำเร็จทางการ

เรียนสูงกว่า นอกจากนี้ ในบริบทของประเทศไทย ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับ พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และคณะ (2562) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านสื่อดิจิทัลมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญ

3. ประเด็นที่สาม ผลการวิเคราะห์อิทธิพลโดยใช้การถดถอยพหุคูณพบว่า ตัวแปรด้านการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ในระดับสูง ($R^2 = 0.50$) โดยเฉพาะตัวแปรด้านการเข้าถึงเนื้อหาซึ่งมีอิทธิพลมากที่สุด รองลงมาคือ ความถี่ในการใช้งาน ความสะดวกในการใช้งาน และการมีปฏิสัมพันธ์ตามลำดับ ข้อค้นพบดังกล่าวมีนัยสำคัญเชิงทฤษฎี โดยสอดคล้องกับแนวคิด Transactional Distance Theory ของ Moore (1993) ที่ให้ความสำคัญกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหา (learner–content interaction) ในฐานะกลไกหลักของการเรียนรู้ทางไกล รวมถึงสอดคล้องกับงานวิจัยร่วมสมัยของ Al-Rahmi et al. (2021) ที่ยืนยันว่าการเข้าถึงทรัพยากรการเรียนรู้และการใช้งานแพลตฟอร์มอย่างต่อเนื่องเป็นตัวแปรทำนายสำคัญของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นอกจากนี้ แม้ว่าตัวแปรด้านการมีปฏิสัมพันธ์และความสะดวกในการใช้งานจะมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลรองลงมา แต่ยังคงมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสะท้อนบทบาทของปัจจัยเชิงพฤติกรรมและประสบการณ์ผู้ใช้ (user experience) ในกระบวนการเรียนรู้ดิจิทัล ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงสังคมวัฒนธรรม (Sociocultural Theory) ของ Vygotsky (1978) ที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์เป็นกลไกสำคัญในการสร้างองค์ความรู้ และสอดคล้องกับ Hrastinski (2009) ที่เสนอว่าการมีส่วนร่วมในสภาพแวดล้อมออนไลน์เป็นเงื่อนไขสำคัญของการเรียนรู้อย่างมีความหมาย

โดยสรุป ผลการวิจัยครั้งนี้มีความสอดคล้องเชิงประจักษ์กับทั้งกรอบแนวคิดทางทฤษฎีและงานวิจัยร่วมสมัยอย่างชัดเจน และยืนยันว่า การใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ โดยเฉพาะในมิติของการเข้าถึงเนื้อหาและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เป็นปัจจัยเชิงกำหนด (determinant factors) ที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาวิชาชีพครูในบริบทอุดมศึกษา ทั้งนี้ ข้อค้นพบดังกล่าวสามารถนำไปใช้เป็นฐานเชิงนโยบายและเชิงปฏิบัติในการออกแบบระบบการเรียนรู้ดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืนต่อไป

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “อิทธิพลของการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาวิชาชีพครูในวิทยาลัยพิชญบัณฑิต” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ ศึกษาระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และวิเคราะห์อิทธิพลของการใช้แพลตฟอร์มที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า นักศึกษาวิชาชีพครูมีระดับการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยเฉพาะด้านการเข้าถึงเนื้อหาซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด สะท้อนถึงศักยภาพของเทคโนโลยีดิจิทัลในการสนับสนุนการเรียนรู้ในบริบทอุดมศึกษา

นอกจากนี้ การใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และสามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ร้อยละ 50 โดยตัวแปรที่มีอิทธิพลสูงที่สุดคือ การเข้าถึงเนื้อหา รองลงมาคือ ความถี่ในการใช้งาน ความสะดวกในการใช้งาน และการมีปฏิสัมพันธ์ตามลำดับ

ข้อค้นพบดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า การออกแบบและพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ที่มีคุณภาพ โดยเฉพาะในมิติของการเข้าถึงเนื้อหาและการใช้งานอย่างต่อเนื่อง เป็นกลไกสำคัญในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาวิชาชีพครู

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ด้านนโยบายการศึกษาสถาบันอุดมศึกษาควรกำหนดนโยบายส่งเสริมการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์อย่างเป็นระบบ โดยเน้นการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลและการจัดสรรทรัพยากรด้านเทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างทั่วถึง

2. ด้านการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น การเรียนรู้แบบโต้ตอบ (interactive learning) การเรียนรู้แบบร่วมมือ (collaborative learning) และการเรียนรู้แบบผสมผสาน (blended learning) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของผลลัพธ์ทางการเรียน

3. ด้านการพัฒนาแพลตฟอร์มควรให้ความสำคัญกับการออกแบบระบบที่เอื้อต่อการเข้าถึงเนื้อหาได้ง่าย รวดเร็ว และมีความหลากหลาย รวมถึงการพัฒนาประสบการณ์ผู้ใช้ (user experience) เพื่อให้เกิดการใช้งานอย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ

4. ด้านผู้เรียน ควรส่งเสริมให้นักศึกษาพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง (self-directed learning) และทักษะดิจิทัล (digital literacy) เพื่อให้สามารถใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาตัวแปรเพิ่มเติม เช่น แรงจูงใจในการเรียนรู้ ความพึงพอใจในการใช้แพลตฟอร์ม หรือทักษะดิจิทัลของผู้เรียน เพื่อขยายขอบเขตการอธิบายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

2. ควรใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับพฤติกรรมและประสบการณ์ของผู้เรียนในการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์

3. ควรขยายกลุ่มตัวอย่างไปยังสถาบันอุดมศึกษาอื่น หรือเปรียบเทียบระหว่างสาขาวิชา เพื่อเพิ่มความสามารถในการอ้างอิงทั่วไป (generalizability) ของผลการวิจัย

4. ควรศึกษาการพัฒนาโมเดลการเรียนรู้ดิจิทัลที่เหมาะสมกับบริบทของนักศึกษาวิชาชีพครู เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

พิมพันธ์ เดชะคุปต์, และคณะ. (2562). *การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านสื่อดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิจารณ์ พานิช. (2563). *การเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยามกัมมาจล.

สุวิมล ว่องวาณิช. (2560). *การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Al-Rahmi, W. M., Yahaya, N., Alamri, M. M., & Aljarboa, N. A. (2021). The role of online learning platforms in enhancing academic performance. *Education and Information Technologies*, 26(4), 1–18.

Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2020). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(44), 1–24.

Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.

Hrastinski, S. (2009). A theory of online learning as online participation. *Computers & Education*, 52(1), 78–82.

Knowles, M. S. (1975). *Self-directed learning: A guide for learners and teachers*. New York: Cambridge Books.

Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., & Baki, M. (2014). The effectiveness of online and blended learning: A meta-analysis. *Teachers College Record*, 115(3), 1–47.

Moore, M. G. (1993). Theory of transactional distance. In Keegan, D. (Ed.), *Theoretical principles of distance education* (pp. 22–38). New York: Routledge.

UNESCO. (2018). *ICT in education: A critical literature review and its implications*. Paris: UNESCO.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

การพัฒนาการออกแบบสื่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนยาม่า 2 หนองคาย*

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA DESIGN USING CANVA FOR GRADE 9 STUDENTS AT YAMA 2 SCHOOL, NONG KHAI

กรณ์ดนัย เทพาขันธ์[1], เชวงศักดิ์ พฤกษเทเวศ[2] และ ประยงค์ หัตถพรหม[3]

Korndanai Thephakhan[1], Chawengsak Prueksathewet[2] and Prayong Hattaprom[3]

[1-3]วิทยาลัยพิชญบัณฑิต

[1-3]Pitchayabundit College, Thailand

Corresponding Author's Email: prayong.h2@hotmail.com

Received 28 February 2026; Revised 30 Aril 2025; Accepted 30 Aril 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาการออกแบบสื่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนยาม่า 2 จังหวัดหนองคาย มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Canva และ (2) เปรียบเทียบความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ การวิจัยใช้รูปแบบการทดลองเบื้องต้น (pre-experimental design) แบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อน–หลัง (one-group pretest–posttest design) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจงเครื่องมือวิจัยประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Canva จำนวน 5 แผน (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82 และ (3) แบบประเมินทักษะการออกแบบสื่อแบบรูบริก มีค่า

Citation:

* กรณ์ดนัย เทพาขันธ์, เชวงศักดิ์ พฤกษเทเวศ และ ประยงค์ หัตถพรหม. (2569). การพัฒนาการออกแบบสื่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนยาม่า 2 หนองคาย. วารสารการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ในอาเซียน, 1(2), 48-57.

Korndanai Thephakhan, Chawengsak Prueksathewet and Prayong Hattaprom. (2026). Development of Learning Media Design Using Canva for Grade 9 Students at Yama 2 School, Nong Khai. ASEAN Journal of Education and Human Development, 1(2), 48-57.;

Website: https://so16.tci-thaijo.org/index.php/AJEHD

ความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มสัมพันธ์

ผลการวิจัยพบว่า (1) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้ Canva โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.32, S.D. = 0.58) และ (2) ความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้หลังเรียน ($\bar{x}$ = 17.85, S.D. = 1.80) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{x}$ = 11.20, S.D. = 2.15) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 9.45$, $p < .05$) สะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Canva มีประสิทธิผลในการพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อและผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

คำสำคัญ: การออกแบบสื่อการเรียนรู้, Canva, ทักษะดิจิทัล, ความพึงพอใจ, มัธยมศึกษา

Abstract

This study, entitled “Development of Learning Media Design Using Canva for Grade 9 Students at Yama 2 School, Nong Khai,” aimed to: (1) examine students’ satisfaction with Canva-based instruction and (2) compare their learning media design skills before and after the intervention. A pre-experimental design using a one-group pretest–posttest model was employed. The sample consisted of 20 Grade 9 students selected through purposive sampling.The research instruments included: (1) five Canva-integrated lesson plans, (2) a 20-item achievement test (reliability = 0.82), and (3) a rubric-based media design assessment (reliability = 0.85). Data were analyzed using mean, standard deviation, and dependent samples t-test.

The findings revealed that (1) students’ overall satisfaction was at a high level ($\bar{x}$ = 4.32, S.D. = 0.58), and (2) posttest scores ($\bar{x}$ = 17.85, S.D. = 1.80) were significantly higher than pretest scores ($\bar{x}$ = 11.20, S.D. = 2.15) at the .05 level ($t = 9.45$, $p < .05$). These results indicate that Canva-based instruction effectively enhances students’ media design skills and learning outcomes.

Keywords: Learning media design, Canva, Digital skills, Satisfaction, Secondary education

บทนำ

ในบริบทของสังคมดิจิทัล การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะสำคัญ ได้แก่ การคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพในอนาคต (Partnership for 21st Century Skills P21, 2019) การจัดการเรียนรู้จึงควรมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย

การออกแบบสื่อการเรียนรู้เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึกของผู้เรียน โดยสื่อที่ได้รับการออกแบบอย่างเหมาะสมสามารถช่วยกระตุ้นความสนใจ และเพิ่มประสิทธิภาพในการทำความเข้าใจเนื้อหา แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียระบุว่า การนำเสนอข้อมูลผ่านข้อความร่วมกับภาพและสื่อกราฟิก จะช่วยเสริมสร้างกระบวนการรับรู้และการจดจำของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น (Mayer, 2009) อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาบริบทการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษาพบว่า นักเรียนจำนวนมากยังขาดทักษะในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ ทั้งในด้านการจัดองค์ประกอบ การสื่อความหมาย และการใช้เครื่องมือดิจิทัล

โปรแกรม Canva เป็นแพลตฟอร์มสำหรับการออกแบบสื่อดิจิทัลที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย เนื่องจากมีรูปแบบการใช้งานที่ง่าย สะดวก และมีเทมเพลตที่หลากหลาย ทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับบริบทการเรียนรู้ (Canva, 2023) การนำ Canva มาใช้ในการจัดการเรียนรู้จึงมีศักยภาพในการส่งเสริมทักษะด้านการออกแบบ การคิดสร้างสรรค์ และการสื่อสารของผู้เรียน นอกจากนี้ งานวิจัยในประเทศยังสนับสนุนว่า การใช้สื่อดิจิทัลและเครื่องมือออกแบบสามารถช่วยเพิ่มความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2562; ทิศนา แขมมณี, 2560)

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่างานวิจัยส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ แต่ยังมีข้อจำกัดในด้านการศึกษาการพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva ในระดับมัธยมศึกษา โดยเฉพาะในบริบทของสถานศึกษาท้องถิ่น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนยาม่า 2 จังหวัดหนองคาย เพื่อพัฒนาความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน พร้อมทั้งศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบดังกล่าว และเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียน

อันจะนำไปสู่แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับบริบทของการศึกษาไทยในยุคดิจิทัล

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้โปรแกรม Canva

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนมีความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva อยู่ในระดับมาก

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-experimental research) โดยใช้รูปแบบ One Group Pretest–Posttest Design เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva ต่อทักษะการออกแบบสื่อการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโรงเรียนยาม่า 2 หนองคาย ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน วิธีการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างกลุ่มตัวอย่างได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยพิจารณาจากนักเรียนที่กำลังเรียนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศ และมีความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดระยะเวลาการทดลอง

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva จำนวน 5 แผน ใช้เวลาเรียนรวม 10 ชั่วโมง โดยผ่านการตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหาและกิจกรรมจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ครอบคลุมเนื้อหาการออกแบบสื่อ มีการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ และคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าระหว่าง 0.67–1.00 จากนั้นนำไปทดลองใช้ (Try-out) และหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ได้ค่าเท่ากับ 0.82 3) แบบประเมินทักษะการออกแบบสื่อการเรียนรู้ เป็นแบบรูบริก (Rubric Scoring) 4 ระดับ จำนวน 5 ด้าน ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ การจัดองค์ประกอบ การใช้สี ความชัดเจนของเนื้อหา และความเหมาะสมของสื่อ โดยตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา และหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach’s alpha) ได้ค่าเท่ากับ 0.85

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้

3.1 ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

3.2 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva ตามแผนที่กำหนด

3.3 ประเมินทักษะการออกแบบสื่อของนักเรียนระหว่างและหลังการจัดกิจกรรม

3.4 ทดสอบหลังเรียน (Posttest) ด้วยแบบทดสอบชุดเดิม

3.5 รวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปวิเคราะห์ต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ดังนี้

4.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อวิเคราะห์ระดับทักษะ

4.2 การทดสอบค่าทีแบบกลุ่มสัมพันธ์ (Dependent Samples t-test) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน เกณฑ์การแปลผลระดับคะแนนใช้เกณฑ์ 5 ระดับ

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva

ตารางที่ 1 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้	4.35	0.60	มาก
ด้านการใช้โปรแกรม Canva	4.40	0.55	มาก
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.30	0.59	มาก
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้	4.25	0.57	มาก
รวมเฉลี่ย	**4.32**	**0.58**	**มาก**

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.32, S.D. = 0.58) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านการใช้โปรแกรม Canva มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x}$ = 4.40) รองลงมา ได้แก่ ด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x}$ = 4.35) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{x}$ = 4.30) และด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ($\bar{x}$ = 4.25) ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Canva สามารถสร้างความพึงพอใจแก่ผู้เรียนในทุกมิติ

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียนโดยใช้โปรแกรม Canva

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการออกแบบสื่อก่อนและหลังเรียน

การทดสอบ	N	$\bar{x}$	S.D.	t	p-value
ก่อนเรียน	20	11.20	2.15	9.45	.000*
หลังเรียน	20	17.85	1.80		

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของนักเรียนหลังเรียน ($\bar{x}$ = 17.85, S.D. = 1.80) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{x}$ = 11.20, S.D. = 2.15) อย่างชัดเจน และเมื่อทดสอบความแตกต่างโดยใช้สถิติ t-test แบบกลุ่มสัมพันธ์ พบว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 9.45$, $p < .05$) แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้

โปรแกรม Canva สามารถพัฒนาความสามารถในการออกแบบสื่อของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 3 ระดับความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ (Rubric)

ด้านการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
ความคิดสร้างสรรค์	4.35	0.60	ดี
การจัดองค์ประกอบ	4.30	0.58	ดี
การใช้สี	4.25	0.62	ดี
ความชัดเจนของเนื้อหา	4.20	0.65	ดี
ความเหมาะสมของสื่อ	4.30	0.60	ดี
รวมเฉลี่ย	**4.28**	**0.62**	**ดี**

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x}$ = 4.28, S.D. = 0.62) โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือด้านความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{x}$ = 4.35) รองลงมาคือด้านการจัดองค์ประกอบและความเหมาะสมของสื่อ ($\bar{x}$ = 4.30) แสดงให้เห็นว่านักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อได้อย่างเหมาะสมหลังการใช้โปรแกรม Canva

อภิปรายผล

ผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาการออกแบบสื่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนยาม่า 2 จังหวัดหนองคาย สามารถอภิปรายเชิงลึกโดยเชื่อมโยงกับงานวิจัยร่วมสมัยได้ดังนี้

1. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้โดยใช้ Canva ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva อยู่ในระดับมาก ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถตอบสนองความต้องการและลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพผล ดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2562) ที่พบว่า การใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้สามารถเพิ่มแรงจูงใจและความพึงพอใจของผู้เรียนได้ เนื่องจากผู้เรียนมีโอกาสมีส่วนร่วมและเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นนอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ ทิศนา แขมมณี (2560) ซึ่งเสนอว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและใช้สื่อที่หลากหลาย จะช่วยส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ที่

มีความหมาย และเพิ่มระดับความพึงพอใจของผู้เรียนในบริบทการใช้เครื่องมือดิจิทัลโดยตรง งานวิจัยของ สุพัตรา อินทร์แก้ว (2565) พบว่า การใช้โปรแกรม Canva ในการจัดการเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก เนื่องจากใช้งานง่าย มีความสวยงาม และช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างสื่อได้ด้วยตนเอง

2. การพัฒนาความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการออกแบบสื่อของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นถึงประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Canva ผลดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิจารณ์ พานิช (2555) ที่เน้นว่าการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ “ลงมือปฏิบัติจริง” และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะที่จำเป็นได้อย่างมีประสิทธิภาพรวมทั้งสอดคล้องกับงานของ พรทิพย์ ศิริสุข (2564) ที่พบว่า การใช้สื่อดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้สามารถพัฒนาทักษะการออกแบบ การคิดสร้างสรรค์ และการสื่อสารของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญนอกจากนี้ งานวิจัยของ กัญญารัตน์ บุญมี (2566) ยังพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เครื่องมือออกแบบสื่อ เช่น Canva มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการสร้างสื่อสูงกว่ากลุ่มที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาการออกแบบสื่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนยาม่า 2 จังหวัดหนองคาย สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva มีประสิทธิผลในการพัฒนาผู้เรียนทั้งในมิติด้านทักษะและทัศนคติ กล่าวคือ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก และมีความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยเฉพาะการใช้เครื่องมือที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน สามารถยกระดับสมรรถนะด้านการออกแบบ การคิดสร้างสรรค์ และการสื่อสารของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ด้านการจัดการเรียนการสอน ควรส่งเสริมให้ครูนำโปรแกรม Canva หรือเครื่องมือดิจิทัลที่มีลักษณะใกล้เคียงมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยเน้นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ (Active Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบและการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

2. ด้านการพัฒนาผู้เรียน ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสสร้างผลงานจริง เช่น การออกแบบอินโฟกราฟิก งานนำเสนอ หรือสื่อการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะที่จำเป็นในยุคดิจิทัล และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

3.ด้านการสนับสนุนจากสถานศึกษา สถานศึกษาควรสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี เช่น อินเทอร์เน็ต อุปกรณ์ และบัญชีใช้งานโปรแกรม รวมถึงการพัฒนาศักยภาพครูในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง

4. ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ ควรใช้การประเมินแบบหลากหลาย เช่น การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) และการใช้รูบริก (Rubric) เพื่อสะท้อนความสามารถของผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรขยายขนาดกลุ่มตัวอย่างและใช้วิธีสุ่มตัวอย่าง เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือและความสามารถในการอ้างอิงผลการวิจัยในวงกว้าง

2. ควรใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลองแท้ (True Experimental Design) หรือการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกมากยิ่งขึ้น

3. ควรศึกษาตัวแปรเพิ่มเติม เช่น แรงจูงใจในการเรียนรู้ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ หรือสมรรถนะดิจิทัลของผู้เรียน

4. ควรเปรียบเทียบเครื่องมือดิจิทัลประเภทต่าง ๆ เช่น Canva, PowerPoint, หรือ AI tools เพื่อศึกษาประสิทธิผลเชิงเปรียบเทียบ

5. ควรศึกษาผลระยะยาว (Longitudinal Study) เพื่อวิเคราะห์ความคงทนของทักษะที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2562). *การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิศนา แขมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.* (พิมพ์ครั้งที่ 21). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยามกัมมาจล.

สุพัตรา อินทร์แก้ว. (2565). การพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. *วารสารการศึกษาไทย*, 19(2), 45–58.

พรทิพย์ ศิริสุข. (2564). การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน. *วารสารครุศาสตร์*, 49(3), 112–126.

กัญญารัตน์ บุญมี. (2566). ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เครื่องมือดิจิทัลที่มีต่อทักษะการออกแบบสื่อของนักเรียน. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา*, 16(1), 78–92.

Canva. (2023). *Canva for Education: Empowering creativity in the classroom*. Retrieved from https://www.canva.com/education/

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.

Partnership for 21st Century Skills (P21). (2019). *Framework for 21st century learning.* Retrieved from http://www.battelleforkids.org/networks/p21

Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)?. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60–70.

Redecker, C. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.

UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. Paris: UNESCO.

วารสารการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ในอาเซียน

ASEAN Journal of Education and Human Development

_**********_

1. นโยบายการตีพิมพ์ในวารสารการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ในอาเซียน

วารสาร ASEAN Journal of Education and Human Development หรือ วารสารการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ในอาเซียน เป็นเวทีทางวิชาการที่มุ่งเน้นการเผยแพร่บทความวิชาการและบทความวิจัยด้านการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ โดยเฉพาะในบริบทของประเทศสมาชิกอาเซียน ทั้งนี้วารสารให้ความสำคัญกับการสร้างองค์ความรู้ที่มีคุณภาพและสามารถประยุกต์ใช้ได้จริง ครอบคลุมสาขาที่หลากหลาย ได้แก่ ด้านการศึกษา ซึ่งครอบคลุมแนวคิด ทฤษฎี และการปฏิบัติด้านการจัดการศึกษาในทุกระดับ รวมถึงการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาและผู้เรียน ด้านนวัตกรรมการศึกษา ซึ่งมุ่งเน้นเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ สื่อการสอน นวัตกรรมการเรียนรู้ การออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน การเรียนรู้ดิจิทัล และการเรียนรู้ตลอดชีวิต ด้านนวัตกรรมการบริหารการศึกษา ที่ให้ความสำคัญกับการจัดการเชิงนวัตกรรมสำหรับสถานศึกษา ภาวะผู้นำ การบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ และการพัฒนาคุณภาพการบริหารอย่างสร้างสรรค์ ด้านหลักสูตรและการสอน ซึ่งครอบคลุมการพัฒนาและออกแบบหลักสูตร การจัดการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ตลอดจนการวัดผลและประเมินผลทางการศึกษา นอกจากนี้ยังครอบคลุมด้านนวัตกรรมการจัดการที่เกี่ยวข้องกับการจัดการองค์การและทรัพยากรมนุษย์ การจัดการเชิงนวัตกรรมเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม การจัดการความรู้ และการจัดการเชิงสร้างสรรค์ รวมถึงด้านศิลปศาสตร์ที่เชื่อมโยงภาษา วัฒนธรรม มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ ศิลปะ และมิติข้ามวัฒนธรรมในอาเซียนเข้ากับการพัฒนามนุษย์ ตลอดจนด้านนวัตกรรมการศึกษาเชิงประยุกต์ที่มุ่งเน้นการนำผลการวิจัยไปพัฒนารูปแบบ แนวปฏิบัติที่ดี และโมเดลการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์สังคมและการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน วารสารเปิดรับบทความหลากหลายประเภท ทั้งบทความวิจัย บทความวิชาการ บทความปริทัศน์ และบทความวิเคราะห์เชิงนโยบายหรือเชิงแนวคิดที่มีคุณค่าทางวิชาการและสังคม โดยบทความทุกเรื่องจะต้องผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) จำนวน 3 ท่าน และสามารถส่งผลงานได้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ทั้งนี้ผลงานที่ส่งจะต้องไม่เคยตีพิมพ์หรืออยู่ระหว่างการพิจารณาในวารสารอื่น ผู้เขียนต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ของศูนย์

ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) อย่างเคร่งครัด และจัดทำระบบการอ้างอิงให้เป็นไปตามรูปแบบที่วารสารกำหนด ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่ปรากฏในบทความถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียน มิใช่ทัศนะของคณะผู้จัดทำหรือกองบรรณาธิการ โดยกองบรรณาธิการไม่สงวนลิขสิทธิ์ในการคัดลอก ทั้งนี้ต้องมีการอ้างอิงแสดงที่มาอย่างชัดเจน วารสารกำหนดออกเผยแพร่ปีละ 6 ฉบับ เป็นราย 2 เดือน ได้แก่ ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม–กุมภาพันธ์ ฉบับที่ 2 เดือนมีนาคม–เมษายน ฉบับที่ 3 เดือนพฤษภาคม–มิถุนายน ฉบับที่ 4 เดือนกรกฎาคม–สิงหาคม ฉบับที่ 5 เดือนกันยายน–ตุลาคม และฉบับที่ 6 เดือนพฤศจิกายน–ธันวาคม เพื่อส่งเสริมการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ทางวิชาการอย่างต่อเนื่องและยั่งยืนในภูมิภาคอาเซียน

2. ประเภทของผลงานที่ตีพิมพ์ในวารสารการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ในอาเซียน

1. การศึกษา (Education Studies) ได้แก่ แนวคิด ทฤษฎี และการปฏิบัติด้านการจัดการศึกษาในทุกระดับ การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาและผู้เรียน

2. นวัตกรรมการศึกษา (Educational Innovation) ได้แก่ เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ สื่อการสอน นวัตกรรมการเรียนรู้ และการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน การเรียนรู้ดิจิทัลและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

3. นวัตกรรมการบริหารการศึกษา (Educational Administration Innovation) ได้แก่ การจัดการเชิงนวัตกรรมสำหรับสถานศึกษา ภาวะผู้นำและการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ การพัฒนาคุณภาพการบริหารและการจัดการเชิงสร้างสรรค์

4. หลักสูตรและการสอน (Curriculum and Instruction) ได้แก่ การพัฒนาและออกแบบหลักสูตร การจัดการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 การวัดผลและประเมินผลทางการศึกษา

5. นวัตกรรมการจัดการ (Management Innovation) ได้แก่ การจัดการองค์การและทรัพยากรมนุษย์ การจัดการเชิงนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม การจัดการความรู้และการจัดการเชิงสร้างสรรค์

6. ศิลปศาสตร์ (Liberal Arts) ได้แก่ ภาษา วัฒนธรรม และมนุษยศาสตร์ที่เชื่อมโยงกับการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ สังคมศาสตร์ ศิลปะ และมิติข้ามวัฒนธรรมในอาเซียน การบูรณาการศิลปศาสตร์กับการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะมนุษย์

7. นวัตกรรมการศึกษาเชิงประยุกต์ (Applied Educational Innovation) ได้แก่ การประยุกต์ใช้การวิจัยเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา การพัฒนารูปแบบ แนวปฏิบัติที่ดี

และโมเดลการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์สังคม การเชื่อมโยงองค์ความรู้เพื่อการพัฒนามนุษย์และชุมชนอย่างยั่งยืน

8. บทความวิชาการ บทความวิจัย และบทความปริทัศน์เชิงนวัตกรรม (Academic Articles, Research Articles, and Innovative Review Articles) ครอบคลุมบทความวิจัย (Research Article) บทความวิชาการ (Academic Article) บทความปริทัศน์ (Review Article) และบทความวิเคราะห์เชิงนโยบายหรือเชิงแนวคิดที่มีคุณค่าทางวิชาการและสังคม

3. รูปแบบของการจัดเตรียมต้นฉบับ

1) ต้นฉบับบทความต้องมีความยาว 8 - 12 หน้ากระดาษ A4 (ไม่รวมเอกสารอ้างอิง) พิมพ์บนกระดาษหน้าเดียว ใช้ตัวอักษรแบบ THSarabunPSK ตั้งค่าหน้ากระดาษโดยเว้นขอบบน ขอบซ้าย 1 นิ้ว และขอบขวา ขอบล่าง 1 นิ้ว กำหนดระยะห่างระหว่างบรรทัดเท่ากับ 1 และเว้นบรรทัดระหว่างแต่ละย่อหน้า การนำเสนอรูปภาพและตาราง ต้องนำเสนอรูปภาพและตารางที่มีความคมชัดพร้อมระบุหมายเลขกำกับรูปภาพไว้ด้านล่าง พิมพ์เป็นตัวหนาเช่นตารางที่ 1 หรือ Table 1 และ ภาพที่ 1 หรือ Figure 1 รูปภาพที่นำเสนอต้องมีรายละเอียดของข้อมูลครบถ้วนและเข้าใจได้โดยไม่จำเป็นต้องกลับไปอ่านที่เนื้อความอีก ระบุลำดับของรูปภาพทุกรูปให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่อยู่ในต้นฉบับ โดยคำอธิบายต้องกระชับและสอดคล้องกับรูปภาพที่นำเสนอ

2) ชื่อเรื่องต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พิมพ์ไว้ตรงกลางหน้าแรก

3) ชื่อผู้เขียน ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พร้อมระบุชื่อสังกัดหรือหน่วยงาน

4) มีบทคัดย่อภาษาไทย จำนวนคำอยู่ที่ 250-400 คำ

5) กำหนดคำสำคัญ (Keywords) 3-5 คำ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

6) การเรียงหัวข้อ หัวข้อใหญ่สุด ให้พิมพ์ชิดขอบด้านซ้าย หัวข้อย่อยเว้นห่างจากหัวข้อใหญ่ 3-5 ตัวอักษร และหัวข้อย่อยขนาดเดียวกัน ต้องพิมพ์ให้ตรงกัน เมื่อขึ้นหัวข้อใหญ่ให้เว้นระยะห่าง 1 บรรทัด

7) การใช้ตัวเลข คำย่อ และวงเล็บ ควรใช้ตัวเลขอารบิกทั้งหมด ใช้คำย่อที่เป็น สากลเท่านั้น (ระบุคำเต็มไว้ในครั้งแรก) การวงเล็บภาษาอังกฤษ ควรใช้ดังนี้ (Student centred learning)

บทความวิจัย ให้เรียงลำดับสาระ ดังนี้

1) ชื่อเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

2) ชื่อผู้เขียนและผู้ร่วมเขียนบทความ

3) สถาบันภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

4) Corresponding Author's Email (อีเมลผู้ติดต่อประสานบทความ)

5) บทคัดย่อ (Abstract) เสนอวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัยและผลการวิจัยโดยสรุป สั้นกะทัดรัดได้ใจความ

6) บทนำ (Introduction) ระบุความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาในการวิจัยและระบุวัตถุประสงค์ของการวิจัย

7) วัตถุประสงค์ของการวิจัย

8) สมมติฐาน (ถ้ามี)

9) การทบทวนวรรณกรรม

10) วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methodology) ระบุแบบแผนการวิจัยการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างและการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล

11) ผลการวิจัย (Results) เสนอผลที่พบตามวัตถุประสงค์การวิจัยตามลำดับอย่างชัดเจน ควรเสนอในรูปตารางหรือแผนภูมิ

12) อภิปรายผล (Discussion) เสนอเป็นความเรียง ชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของผลการวิจัยกับกรอบแนวคิด และงานวิจัยที่ผ่านมา ไม่ควรอภิปรายเป็นข้อ ๆ แต่ชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของตัวแปรที่ศึกษาทั้งหมด

13) องค์ความรู้ใหม่ (ถ้ามี) (Originality and Body of Knowledge) ระบุองค์ความรู้อันเป็นผลสัมฤทธิ์ที่ได้จากการวิจัย สังเคราะห์ออกมาในรูปแบบโมเดล พร้อมคำอธิบายรูปแบบ/โครงสร้างของโมเดลอย่างกระชับ เข้าใจง่าย

14) สรุป (Conclusion) /ข้อเสนอแนะ (Recommendation) ระบุข้อสรุปที่สำคัญและข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ และประเด็นสำหรับการวิจัยต่อไป

15) เอกสารอ้างอิง (References) ต้องเป็นรายการอ้างอิงที่มีปรากฏในบทความเท่านั้น

บทความวิชาการ ให้เรียงลำดับสาระ ดังนี้

1) ชื่อเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

2) ชื่อผู้เขียนและผู้ร่วมเขียนบทความ

3) สถาบันภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

4) Corresponding Author's Email (อีเมลผู้ติดต่อประสานบทความ)

5) บทคัดย่อ (Abstract)

6) บทนำ (Introduction)

7) เนื้อเรื่อง (Content) แสดงสาระสำคัญที่ต้องการนำเสนอตามสำดับ

8) สรุป (Conclusion)

9) เอกสารอ้างอิง (Reference)

บทความปริทัศน์และบทวิจารณ์หนังสือ ให้เรียงลำดับสาระ ดังนี้

1) ชื่อเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

2) ชื่อผู้เขียนและผู้ร่วมเขียนบทความ

3) สถาบันภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

4) Corresponding Author's Email (อีเมลผู้ติดต่อประสานบทความ)

5) ข้อมูลส่วนประกอบของหนังสือที่วิจารณ์ ดังนี้

5.1 ภาพปกหนังสือ

5.2 แปลจากหนังสือ: .....

5.3 ผู้เขียน: .....

5.4 ผู้แปล: .....

5.5 สำนักพิมพ์: .....

5.6 ปีที่พิมพ์: .....

5.7 จำนวนหน้า: .....

6) บทนำ (Introduction)

7) เนื้อเรื่อง (Content)

8) บทวิจารณ์

9) สรุป (Conclusion)

10) เอกสารอ้างอิง (Reference)

4. ระบบการอ้างอิงและเอกสารอ้างอิงทางวิชาการ

เอกสารที่นำมาใช้ในการอ้างอิงบทความ ควรมีที่มาจากแหล่งตีพิมพ์ที่ชัดเจน และมีความน่าเชื่อถือ สามารถสืบค้นได้ เช่น หนังสือ วารสาร หรืองานวิจัย เป็นต้น ผู้เขียนบทความจะต้องตรวจสอบความถูกต้องของรายการอ้างอิง เพื่อป้องกันความล่าช้าในการตีพิมพ์บทความ เนื่องจากบทความที่มีการอ้างอิงไม่ถูกต้อง จะไม่ได้รับการส่งต่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณา จนกว่าการอ้างอิงเอกสารจะได้รับการแก้ไขให้สมบูรณ์

การอ้างอิงในเนื้อหาบทความ

รูปแบบการอ้างอิงในเนื้อเรื่องและท้ายเล่มใช้**วิธีการอ้างอิงระบบนาม – ปี ตามรูปแบบของ American Psychological Association (APA)** ให้ใช้ระบบตัวอักษรโดยใช้วงเล็บ เปิด-ปิด แล้วระบุชื่อ-นามสกุลของผู้เขียนและปีที่ตีพิมพ์ กำกับท้ายเนื้อความที่ได้อ้างอิง ตัวอย่างเช่น *การปฏิวัติทางอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 (Industry 4.0) ภาครัฐและภาคอุตสาหกรรมจะต้องเตรียมพร้อมในหลาย ๆ ด้านและสิ่งที่สำคัญที่สุดก็คือ การเตรียมพร้อมด้านทรัพยากรมนุษย์ เพื่อรองรับอุตสาหกรรมใหม่และเศรษฐกิจยุคใหม่ เป็นการพัฒนาคนสู่อุตสาหกรรมอนาคต เชื่อมโยงทรัพยากรบุคคล ความรอบรู้ นวัตกรรมทางความคิด และเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นหนึ่งเดียวกับการขับเคลื่อนอุตสาหกรรม (ธนิต โสรัตน์, 2559)* โดยเอกสารอ้างอิงที่ใช้ในการอ้างอิงในบทความ จะต้องปรากฏในเอกสารอ้างอิงท้ายบทความทุกรายการ โดยรูปแบบของเอกสารอ้างอิง มีดังนี้

อ้างอิงจากเอกสารภาษาไทย

1) พระไตรปิฎกและอรรถกถาให้อ้างชื่อคัมภีร์ /เล่มที่/ข้อที่/เลขหน้า แล้วตามด้วยชื่อหน่วยงานผู้จัดทำ ตามด้วยเครื่องหมายจุลภาค (,) พร้อมปีที่พิมพ์ ตัวอย่าง เช่น “ภิกษุทั้งหลาย รูปเวทนา สัญญา สังขาร และวิญญาณ เป็นอนัตตา ภิกษุทั้งหลาย ถ้ารูปเวทนา สัญญา สังขาร วิญญาณนี้จักเป็นอัตตาแล้วไซร้รูปเวทนา สัญญา สังขาร วิญญาณนี้ไม่พึงเป็นไปเพื่ออาพาธ” (วิ.ม. 4/20/27) (มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2539)

2) ผู้แต่งหนึ่งราย ให้อ้างชื่อ-นามสกุลผู้แต่ง แล้วตามด้วยเครื่องหมายจุลภาค (,) และตามด้วยปีที่พิมพ์ เช่น (เกสาวดี เชี่ยวชาญ, 2557)

3) ผู้แต่งสองราย ให้อ้างชื่อ-นามสกุลของผู้แต่งทั้งสองรายโดยใช้คำว่า “และ” ในการเชื่อมผู้เขียนทั้งสองแล้วตามด้วยเครื่องหมายจุลภาค (,) และปีที่พิมพ์ เช่น (นิรมัย คุ้มรักษา และอัจจิมา ศิริพิบูลย์ผล, 2560)

4) ถ้ามีผู้แต่งมากกว่า 2 รายให้อ้างชื่อ-นามสกุลของผู้แต่งรายแรก แล้วเพิ่มคำว่า “และคณะ” แล้วตามด้วยเครื่องหมายจุลภาค (,) และตามด้วยปีที่พิมพ์ เช่น (ทศพร คำผลศิริ และคณะ, 2560)

5) กรณีที่เนื้อความเป็นเรื่องเดียวกัน หรือผลการวิจัยเหมือนกัน แต่มีผู้อ้างอิงหลายคน ให้ใช้รายการอ้างอิงที่ใกล้เคียงกับปีปัจจุบันมากที่สุด (ค้นพบล่าสุด) หรือหากเป็นแนวคิดทฤษฎี ก็ควรอ้างอิงเจ้าของแนวคิดทฤษฎี หรือบุคคลผู้เป็นที่ยอมรับของวงการวิชาการส่วนใหญ่เป็นสำคัญ

อ้างอิงจากเอกสารภาษาอังกฤษ

1) ถ้ามีผู้แต่งหนึ่งราย ให้อ้างนามสกุลของผู้แต่ง ตามด้วยอักษรตัวย่อของชื่อภาษาอังกฤษ ตามด้วยเครื่องหมายจุลภาค (,) และปีที่พิมพ์ เช่น (Phathong, K., 2007)

2) ถ้ามีผู้แต่งสองราย ให้อ้างนามสกุลของผู้แต่งรายแรก ตามด้วยอักษรตัวย่อของชื่อภาษาอังกฤษ ตามด้วยเครื่องหมายแอนด์ (&) คั่นกลาง ตามด้วยนามสกุลของผู้แต่งรายที่สอง และตามด้วยอักษรย่อของชื่อภาษาอังกฤษ แล้วตามด้วยเครื่องหมายจุลภาค (,) และปีที่พิมพ์ เช่น (Werker, J. F. & Desjardins, R. N, 2004)

3) ถ้ามีผู้แต่งมากกว่า 2 รายให้อ้างนามสกุลของผู้แต่งรายแรก ตามด้วยอักษรตัวย่อของชื่อภาษาอังกฤษตามด้วย et al. ตามด้วยเครื่องหมายจุลภาค (,) และปีที่พิมพ์ เช่น (Bloom, B. S., et al.)

เอกสารอ้างอิงท้ายเล่ม

(1) พระไตรปิฎก อรรถกถา

รูปแบบ :

ผู้แต่ง.//(ปีที่พิมพ์).//*ชื่อพระไตรปิฎกอรรถกถา*.//สถานที่พิมพ์:/สำนักพิมพ์หรือโรงพิมพ์.

ตัวอย่าง :

มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2539). *พระไตรปิฎกฉบับภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

(2) หนังสือ

รูปแบบ :

ผู้แต่ง.//(ปีที่พิมพ์).//*ชื่อหนังสือ*.//(ครั้งที่พิมพ์).//สถานที่พิมพ์/:/สำนักพิมพ์หรือโรงพิมพ์.

ตัวอย่าง :

เกษฎา ผาทอง. (2548). *ระเบียบวิธีวิจัยทางรัฐศาสตร์ : แนวคิด ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: พิสิษฐ์ ไทย ออฟเซต.

(3) บทความในหนังสือ

รูปแบบ :

ผู้แต่ง.//(ปีที่พิมพ์).//ชื่อบทความ.//ใน ชื่อบรรณาธิการ (บรรณาธิการ).//*ชื่อเรื่อง*/(เลขหน้าที่อ้าง).//สถานที่พิมพ์/: /สำนักพิมพ์หรือโรงพิมพ์.

ตัวอย่าง :

ชลิตา บัณฑุวงศ์. (2556 ข้าวและชาวนาไทยในกระแสการเปลี่ยนแปลง ใน พจนก กาญจนจันทร (บรรณาธิการ), *คน ข้าว นา ควาย ในวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้* (หน้า 39-68). กรุงเทพฯ: อัมรินทร์.

(4) บทความจากวารสาร

รูปแบบ :

ผู้แต่ง.//(ปีที่พิมพ์).//ชื่อบทความ.//*ชื่อวารสาร*.//ปีที่/(ฉบับที่), /เลขหน้าแรก ที่ตีพิมพ์-เลขหน้าสุดท้ายที่ตีพิมพ์.

ตัวอย่าง :

เกษฎา ผาทอง และคณะ. (2562). พระพุทธศาสนากับการเมือง. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทรรศน์*, 3(2), 16-31.

(5) บทความในสารานุกรม

รูปแบบ :

ผู้แต่ง.//(ปีที่พิมพ์).//ชื่อบทความ.//ใน *ชื่อสารานุกรม*,/(เล่มที่อ้าง, หน้า เลขหน้าที่อ้าง). สถานที่พิมพ์: /สำนักพิมพ์หรือโรงพิมพ์.

ตัวอย่าง :

สนิทอาจพันธ์. (2537). หม้อคอควาย. ใน *สารานุกรมของใช้พื้นบ้านไทยในอดีตเขต หัวเมืองฝ่ายเหนือ*, (หน้า 274-275). กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้น.

(6) หนังสือพิมพ์

รูปแบบ :

ผู้แต่ง.//(วันที่ เดือน ปีที่พิมพ์).//ชื่อบทความ.//*ชื่อหนังสือพิมพ์*,/เลขหน้า.

ตัวอย่าง :

สุชาติ เผือกสกนธ์. (9 มิถุนายน 2549). ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง. *ผู้จัดการรายวัน*, น.13.

(7) สารนิพนธ์, วิทยานิพนธ์, ดุษฎีนิพนธ์, รายงานการวิจัย

รูปแบบ :

ผู้แต่ง.//(ปีที่พิมพ์).// ชื่อวิทยานิพนธ์.//ใน *ระดับวิทยานิพนธ์ สาขา./*ชื่อมหาวิทยาลัยที่พิมพ์.

ตัวอย่าง :

พรไทย ศิริสาธิตกิจ. (2558). การพัฒนารูปแบบการปรับตัวของชาวนาอย่างยั่งยืนในพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา. ใน *ดุษฎีนิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนศึกษา.* มหาวิทยาลัยศิลปากร.

นายมนัส ภาคภูมิ. (2540). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของเจ้าอาวาสในการพัฒนาวัดให้เป็นศูนย์กลางชุมชน. ใน *รายงานการวิจัย*. มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

(8) สัมภาษณ์

รูปแบบ:

ชื่อผู้ที่ได้รับการสัมภาษณ์.//(วัน เดือน ปี ที่สัมภาษณ์).//*ชื่อเรื่องที่สัมภาษณ์.*//(ชื่อผู้สัมภาษณ์)

ตัวอย่าง :

ไชยศิริ ลีศิริกุล. (5 พ.ย. 2562). *วิถีการพัฒนาห่วงโซ่อุปทานข้าว*. (พระมหาปรัชญ์ อัตถาพร, สัมภาษณ์)

(9) สื่อออนไลน์

รูปแบบ :

ผู้แต่ง.//(ปีที่เผยแพร่).// *ชื่อเรื่อง*.//เรียกใช้เมื่อ/ จาก แหล่งที่มาของข้อมูล (URL)

ตัวอย่าง :

ฤทัยชนก จริงจิตร. (2555). *กลยุทธ์ข้าวไทยบนฐาน AEC เพื่อก้าวสู่การเป็น Trading Nation* เรียกใช้เมื่อ 1 สิงหาคม 2563 จาก http://www.tpso.moc.go.th/sites/default/files/862-img.pdf

สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ. (2561). *เลื่อนข้าราชการให้ดำรงตำแหน่งประเภททั่วไป ระดับชำนาญงาน คำสั่งสำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ ที่ 593/2562* . เรียกใช้เมื่อ 15 มกราคม 2562 จาก http://www.onab.go.th/category/news/คำสั่ง-ประกาศ/

(10) ราชกิจจานุเบกษา

รูปแบบ:

ชื่อกฎหมาย.//(ปีที่พิมพ์).//ชื่อเรื่อง(ถ้ามี).//*ราชกิจจานุเบกษา เล่มที่/ตอนที่/หน้า*/(วันเดือนปี).

ตัวอย่าง:

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 4). (2562). *ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 136 ตอนที่ 57 ก หน้า 49* (1 พฤษภาคม 2562).

ประกาศกระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม. (2562). เรื่อง กำหนดประเภทและขนาดของโครงการหรือกิจการซึ่งต้องจัดทำรายงานการวิเคราะห์ผลกระทบสิ่งแวดล้อม และหลักเกณฑ์ วิธีการ ระเบียบปฏิบัติ และแนวทางการจัดทำรายงานการวิเคราะห์ผลกระบทสิ่งแวดล้อม. *ราชกิจจนุเบกษา เล่ม 129 ตอนพิเศษ 97 ง หน้า 1* (20 มิถุนายน 2555).

ตัวอย่างเอกสารอ้างอิง

เอกสารอ้างอิง

เกษฎา ผาทอง. (2564). *ระเบียบวิธีวิจัยทางรัฐศาสตร์ : แนวคิด ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ*. ปทุมธานี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์.

ประภัสสร ปรี่เอี่ยม และธรรมนูญ รวีผ่อง. (2554). ผลการส่งเสริมพัฒนาการ กล้ามเนื้อมัดเล็ก สำหรับเด็กพัฒนาการช้าโดยพ่อแม่ของเด็กที่มีความต้องการพิเศษใน จังหวัดมหาสารคาม. ใน *รายงานการวิจัย*. สถาบันราชภัฏมหาสารคาม.

พระสุดรักษ์ วิสุทฺโธ และเดชชาติ ตรีทรัพย์. (2561). บทบาทของผู้สูงอายุในการพัฒนาชุมชนในตำบลทรายขาว อำเภอหัวไทร จังหวัดนครศรีธรรมราช. *วารสารสังคมศาสตร์และวัฒนธรรม*, *2*(2), 8-13

พระสถาพร ปุณฺณนนฺโท (รำจวนจร) และคณะ. (2562). การวิเคราะห์การประยุกต์ใช้หลักพุทธธรรมในการทำงานจิตอาสา ของชุมชนวัดสระเกษ อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา. *วารสารสังคมศาสตร์และวัฒนธรรม*, *3*(2), 16-31.

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 4). (2562). ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 136 ตอนที่ 57 ก หน้า 49 (1 พฤษภาคม 2562).

มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2535). *พระไตรปิฎกฉบับภาษาบาลี ฉบับมหาจุฬาเตปิฎกं 2500*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

สำนักงานสาธารณสุขอ่างทอง. (2560). *รายงานทารกน้ำหนักน้อยกว่า 2,500 กรัม ได้รับการคัดกรองพัฒนาการ DSPM ปีงบประมาณ 2560 (อินเตอร์เน็ต)*. เรียกใช้เมื่อ 15 มิถุนายน 2562 จาก http://atg.hdc.moph.go.th

สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดพัทลุง. (2563). *ศิลปะการแห่งโนราห์.* เรียกใช้เมื่อ 9 กุมภาพันธ์ 2563 จาก https://www.m-culture.go.th/phatthalung/ewt_news.php?nid=508&filename=index.

Elizabet, B. (1990). *Ecotourism: The Potentials and Pitfalls*. Vol.1 and 2. World Wildlife Fund. Washington, D.C.

Dunst, C. J. & Triette, C. M. (1996). Empowerment, effective helpgiving practices and family-Centered care. *Pediatr Nurs*, 22(2), 334-337.

5. หลักเกณฑ์การส่งต้นฉบับบทความเพื่อได้รับการตีพิมพ์

การส่งในระบบ (Online Submission) สามารถส่งเข้าระบบออนไลน์ได้เว็บไซต์ของวารสารการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ในอาเซียน ได้ที่ https://so16.tci-thaijo.org/index.php/AJEHD เมื่อส่งเข้าระบบสำเร็จให้แจ้งข้อมูลเพิ่มเติมทาง Email : ajehd.editorial@gmail.com

6. ขั้นตอนการนำบทความลงตีพิมพ์ลงในวารสารการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ในอาเซียน

ต้นฉบับบทความที่เสนอเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารให้อยู่ในรูปแบบของไฟล์เอกสาร *.docx ของ Microsoft Word Version 2010 หรือมากกว่า หากต้นฉบับประกอบด้วยภาพ ตาราง หรือสมการ ให้ส่งแยกจากไฟล์เอกสาร ในรูปแบบไฟล์ภาพ สกุล *.PDF*.JPG*.GIF หรือ *.bmp ความยาวของต้นฉบับต้องไม่เกิน 12 หน้า (ไม่รวมเอกสารอ้างอิง) กองบรรณาธิการจะพิจารณาบทความเบื้องต้น เกี่ยวกับความถูกต้องของรูปแบบทั่วไป ถ้าไม่ผ่านการพิจารณาจะส่งกลับไปแก้ไข ถ้าผ่านจะเข้าสู่การพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิเมื่อผลการประเมินผ่านหรือไม่ผ่านหรือมีการแก้ไข จะแจ้งผลให้ผู้เขียนทราบ โดยการพิจารณาบทความเพื่อลงตีพิมพ์ได้จะคำนึงถึงความหลากหลายและความเหมาะสม

7. สิทธิของบรรณาธิการ

ในกรณีที่กองบรรณาธิการหรือผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งได้รับเชิญให้เป็นผู้ทรงคุณวุฒิผู้ตรวจประเมินบทความมีความเห็นว่าควรแก้ไข กองบรรณาธิการจะส่งคืนเพื่อให้เจ้าของบทความแก้ไข โดยจะยึดถือข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิผู้ตรวจประเมินเป็นเกณฑ์หลัก และหรือขอสงวนสิทธิ์ที่จะพิจารณาไม่ตีพิมพ์ ในกรณีที่รายงานการวิจัย บทความทางวิชาการหรือบทความวิจัย บทความปริทัศน์ และบทวิจารณ์หนังสือ ไม่ตรงกับแนวทางของวารสารการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ในอาเซียนหรือไม่ผ่านการพิจารณาของกองบรรณาธิการหรือผู้เชี่ยวชาญเมื่อบทความที่ได้รับการตีพิมพ์ผู้เขียนจะได้รับวารสารลิ้งค์ฉบับที่นำบทความลงตีพิมพ์ พร้อมกับหนังสือรับรองการตีพิมพ์บทความในวารสารการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ในอาเซียน

ตัวอย่างการเตรียมต้นฉบับบทความวิจัย

ชื่อบทความ (ไทย) (20 pt)

ชื่อบทความ (อังกฤษ) (18 pt)

ชื่อ-นามสกุลผู้เขียน[1] (ไทย) (14 pt)

ชื่อ-นามสกุลผู้เขียน[1] (อังกฤษ) (12 pt)

หน่วยงานต้นสังกัด[1] (ไทย) (14 pt)

หน่วยงานต้นสังกัด[1] (อังกฤษ) (12 pt)

Corresponding Author's Email: (12 pt)

บทคัดย่อ (18 pt) (250-400 คำ)

(16 pt) วัตถุประสงค์ของการวิจัย ระบุประเภทของวิจัย ประชากรกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผลการวิจัยที่พบ (เลือกนำเสนอเฉพาะผลการวิจัยที่มีความน่าสนใจมากที่สุด) .....

.....

.....

.....

.....

.....

คำสำคัญ: 3-5 คำ

Abstract (18 pt)

(16 pt) ให้ตรงตามบทคัดย่อภาษาไทย .....

.....

.....

.....

.....

Keywords: 3-5 words

บทนำ (18 pt) (ไม่ควรเกิน 4 ย่อหน้า)

(16 pt) 1. กล่าวถึงความเป็นมาแล้วความสำคัญของปัญหา โดยกว้าง ๆ (อ้างนโยบาย กฎหมาย หรือแนวคิดทฤษฎีมารองรับ)

2. กล่าวถึงสภาพปัญหาปัจจุบันที่เกิดขึ้น (อ้างงานวิจัยหรือทฤษฎีมารองรับ

3. กล่าวถึงสภาพปัญหาของประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการศึกษา

4.สรุปความเป็นมาทั้งหมดชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการวิจัยและประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย (18 pt)

1. (16 pt)
2. (16 pt)
3. (16 pt)

สมมติฐานการวิจัย (18 pt) (ถ้ามี)

1. (16 pt)
2. (16 pt)
3. (16 pt)

การทบทวนวรรณกรรม (18 pt)

1. (16 pt)
2. (16 pt)

สรุป (16 pt)

วิธีดำเนินการวิจัย (18 pt)

(16 pt) ระบุรูปแบบของการวิจัย, ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง, วิธีการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่าง, การสร้างเครื่องมือและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ, การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิเคราะห์ข้อมูล .....

ผลการวิจัย (18 pt)

(16 pt) ผลการวิจัยต้องตอบวัตถุประสงค์ทุกข้อ .....

.....

.....

.....

.....

.....

ภาพที่ 1 (ชื่อภาพ) (ถ้ามี)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ตารางที่ 1 (ชื่อตาราง) (ถ้ามี)

.....

.....

.....

.....

อภิปรายผล (18 pt)

(16 pt) อภิปรายผลการวิจัยที่พบตามวัตถุประสงค์ ผลการวิจัยสอดคล้องหรือไม่สอดคล้องกับผลการวิจัยของใคร สามารถนำมาอภิปรายได้ทั้งหมด.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

องค์ความรู้ใหม่ (18 pt) (ถ้ามี)

(16 pt) ระบุองค์ความรู้อันเป็นผลสัมฤทธิ์ที่ได้จากการวิจัย สังเคราะห์ออกมาในรูปแบบโมเดล พร้อมคำอธิบายรูปแบบ/โครงสร้างของโมเดลอย่างกระชับ เข้าใจง่าย

สรุป/ข้อเสนอแนะ (18 pt)

(16 pt) สรุปผลการวิจัยทั้งหมด สั้น ๆ กะทัดรัดได้ใจความ พร้อมข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย และการนำผลการวิจัยไปใช้ ร่วมถึงเสนอแนะแนวทางในการวิจัยครั้งต่อไป

กิตติกรรมประกาศ (18 pt) (ถ้ามี) (ให้ใส่เฉพาะกรณีที่ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย หรือกรณีขอบทความมีชื่อเรื่องไม่ตรงกับงานวิจัยหรือวิทยานิพนธ์)

(16 pt) ตัวอย่าง เช่น ขอขอบคุณทุนสนับสนุนวิจัยจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ปีงบประมาณ 2559 และข้อมูลจากโครงการวิจัยย่อย เรื่องสภาพปัญหาและความต้องการดูแลสุขภาพของผู้สูงอายุในบริบทภาคใต้ตอนล่าง

เอกสารอ้างอิง (18 pt)

(16 pt)

ตัวอย่างการเตรียมต้นฉบับบทความวิชาการ

ชื่อบทความ (ไทย) (20 pt)

ชื่อบทความ (อังกฤษ) (18 pt)

ชื่อ-นามสกุลผู้เขียน[1] (ไทย) (14 pt)

ชื่อ-นามสกุลผู้เขียน[1] (อังกฤษ) (12 pt)

หน่วยงานต้นสังกัด[1] (ไทย) (14 pt)

หน่วยงานต้นสังกัด[1] (อังกฤษ) (12 pt)

Corresponding Author's Email: (12 pt)

บทคัดย่อ (18 pt) (250-400 คำ)

(16 pt) .....

.....

.....

.....

.....

.....

คำสำคัญ: 3-5 คำ

Abstract (18 pt)

(16 pt) .....

.....

.....

.....

.....

Keywords: 3-5 words

บทนำ (18 pt)

(16 pt)

เนื้อหา (18 pt)

(16 pt)

สรุป (18 pt)

(16 pt)

เอกสารอ้างอิง (18 pt)

(16 pt)

ชื่อบทความ (ไทย) (20 pt)

ชื่อบทความ (อังกฤษ) (18 pt)

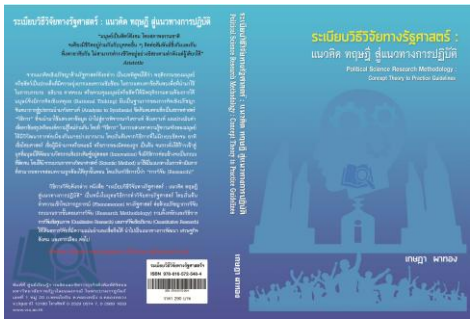
ชื่อ-นามสกุลผู้เขียน[1] (ไทย) (14 pt)

ชื่อ-นามสกุลผู้เขียน[1] (อังกฤษ) (12 pt)

หน่วยงานต้นสังกัด[1] (ไทย) (14 pt)

หน่วยงานต้นสังกัด[1] (อังกฤษ) (12 pt)

Corresponding Author's Email: (12 pt)



(14 pt)

แปลจากหนังสือ:

ผู้เขียน:

ผู้แปล:

สำนักพิมพ์:

ปีที่พิมพ์:

จำนวนหน้า:

บทนำ (18 pt)

(16 pt) บริบท ความเป็นมา ของหนังสือหรือประเด็นที่ศึกษา.....

.....

.....

.....

.....

เนื้อเรื่อง (18 pt)

(16 pt) องคประกอบของหนังสือหรือประเด็นที่ศึกษา บท หมวดหมู่ ลักษณะ ชนิด ประเภท วัตถุประสงค สาระ ประเด็น แงคิด มุมมอง ฯลฯ

บทวิจารณ์ (18 pt)

(16 pt) นำเสนอหลักการ แนวคิด ผานการวิเคราะห สังเคราะห วิจารณ ที่สะท้อนมุมมองเหตุผลความคาดหวัง ผลกระทบ สาระสำคัญ ตามหลักทฤษฎีเชิงวิชาการ พรอมเสนอแนะแนวทางเพื่อการแกไข การสงเสริมและพัฒนาตอยอด (อางอิงถามี)

จุดเด่น

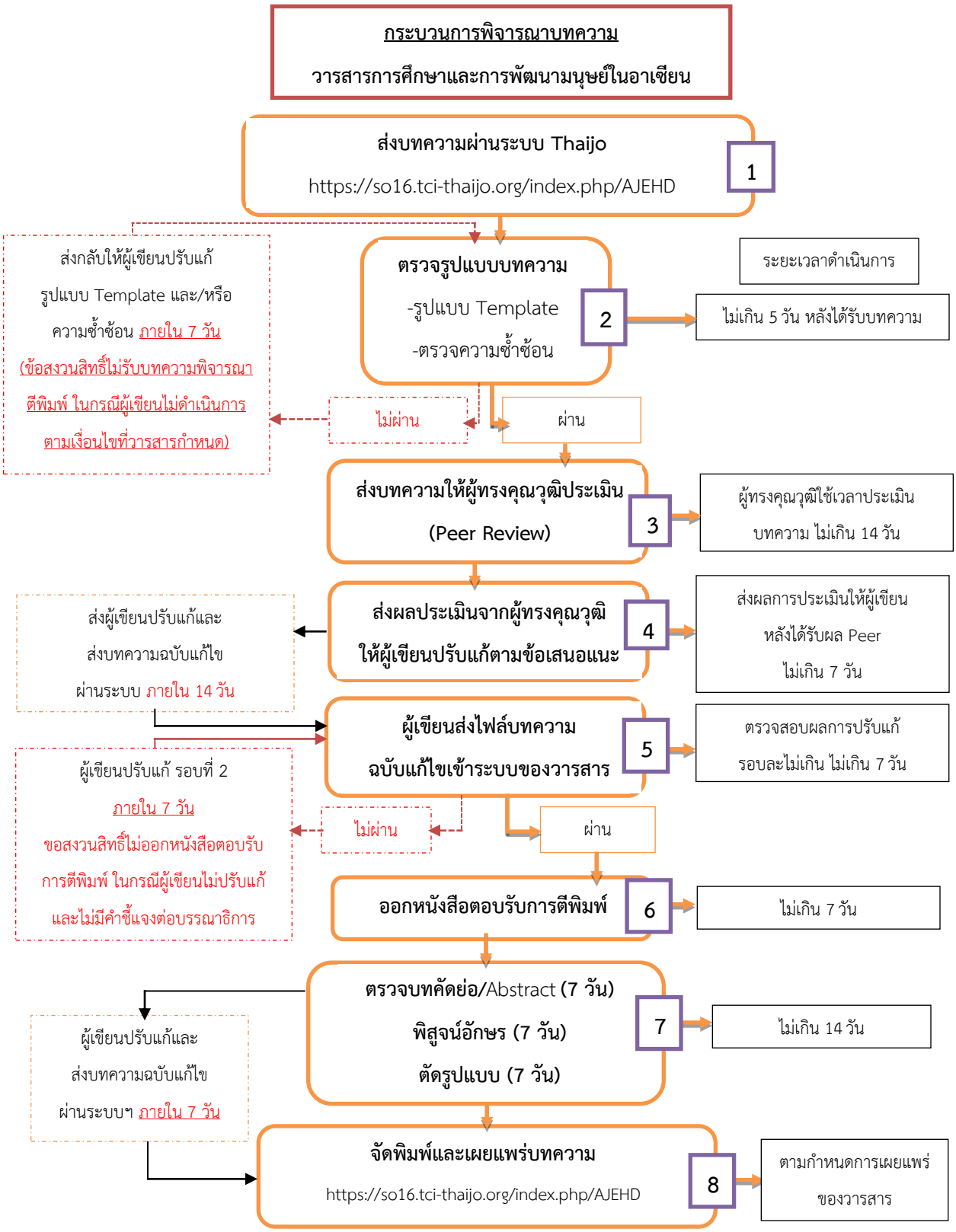
จุดด้อย

สรุป (18 pt)

(16 pt) สรุปภาพรวมครอบคลุมผลการศึกษาที่นำเสนอ สะทอนคุณคา การนำไปใชประโยชน เปนความเรียงไมใสเลขเปนขอมาตรา ไมเอียง ไมหนา ไมแทรกภาพโมเดล สะทอนคุณคาทางวิชาการ

เอกสารอ้างอิง (18 pt)

(16 pt)



หมายเหตุ: ระยะเวลาของกระบวนการพิจารณาบทความตั้งแต่ผู้นิพนธ์ส่งบทความเข้าระบบ ขั้นตอนที่ 1-6 ใช้ระยะเวลาประมาณ 1 เดือน ในการออกหนังสือตอบรับการตีพิมพ์ (ผู้นิพนธ์บทความต้องปรับแก้บทความตามกำหนด)