



วิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง เรียน สนุก ลูกนั่งสบาย
เรื่องนันทนาการ สำหรับการทำงานและการเรียน

ปวส.1 สาขาธุรกิจการบัญชี

ชื่อผู้วิจัย

เอนก เมืองฉาย

ครุศาสตร์บัณฑิต โปรแกรมวิชาอุตสาหกรรมศิลป์

มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

วิทยาลัยอาชีวศึกษาภัฏฉะการและเทคโนโลยี่

ประจำปีการศึกษาที่ 2/2564

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยในครั้งนี้จะสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบคุณนักศึกษาสาขาธุรกิจการบัญชี ระดับชั้น ปวส.1 ทุกคน ที่มาช่วยเป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยในชั้นเรียนนี้ และผู้บริหารที่ให้คำปรึกษาในการทำวิจัยเล่มนี้ และเพื่อนครูและบุคลากรในสถานศึกษา ที่ช่วยมาตอบปัญหาในด้านต่างๆ และคอยให้กำลังใจ ให้คำปรึกษา ตลอดมา

และพิษของโรคภัยจากเชื้อโควิด 2019 ที่กำลังแพร่ระบาดในปัจจุบันนี้ ทำให้นักศึกษาและบุคคลทั่วไปเกิดความเบื่อหน่ายในการทำกิจกรรมซ้ำๆกัน และอยากจะมาพบเจอกันในห้องเรียนมากกว่าที่จะพบเจอกันในจอโทรศัพท์ จึงได้มีการสอนที่ให้นักศึกษากลุ่มเป้าหมายมีการปฏิบัติได้อย่างผ่อนคลาย จากการเรียนแบบเดิมๆ และเมื่อทำการปรับพฤติกรรมมาให้ลองทำงานในสมาร์ทโฟนดู ก็ยังคงให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี และมีส่วนร่วมในชั้นเรียนอย่างสม่ำเสมอและขอบคุณเพื่อนร่วมงานที่คอยช่วยเหลือในทุกๆเรื่องในการทำวิจัยเล่มนี้

นายเอนก เมืองฉาย

ผู้วิจัย

ชื่อเรื่อง	เรียน สนุก ลูกนั่งสบาย เรื่องนันทนาการ สำหรับการทำงานและการเรียน
ผู้วิจัย	นายเอนก เมืองฉาย ตำแหน่ง ครูผู้สอน
วุฒิการศึกษา	ครุศาสตรบัณฑิต โปรแกรมวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
สถานที่ทำงาน	วิทยาลัยอาชีวศึกษารักษาดิพนิตยการและเทคโนโลยี เลขที่ 39 ซ.12 ถ.ประชาหารษา ต.ในเมือง อ.เมือง จ.กำแพงเพชร โทรศัพท์ 055716459 มือถือ 0863458596
ปีที่ทำการวิจัย	ปีการศึกษา 2564
ประเภทงานวิจัย	วิจัยในชั้นเรียน
ลักษณะประชากรที่ศึกษา	นักศึกษาแผนกวิชาธุรกิจการบัญชี ระดับชั้นปวส.1 จำนวน 24 คน
ระยะเวลา	เดือนธันวาคม พ.ศ. 2564 ถึง กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2565 ภาคเรียน 2 ปีการศึกษา 2564

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้เพื่อปรับปรุงพฤติกรรมการเรียนในภาคทฤษฎีและการทำงานงานในคาบเรียนของนักศึกษารายวิชานันทนาการ เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต และเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภายหลังการปรับปรุงพฤติกรรมการเรียนโดยใช้ให้งาน ให้นักศึกษาได้ทดลองทำในสมาร์โฟน ซึ่งเหมาะกับยุคโควิด 2019 ที่ทุกวงการกำลังประสบอยู่ในทุกวันนี้ วงการการศึกษาก็เป็นหนึ่งในนั้นเช่นกันครับที่ต้องเจอกับปัญหาภัยโควิดที่ส่งผลร้ายต่อการดำรงชีวิต

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง นักศึกษาแผนกวิชาธุรกิจการบัญชี ระดับชั้นปวส.1 จำนวน 24 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบบทดสอบ ในระบบ Google form และส่งผลงานของนักศึกษาในระบบ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ผลการวิจัยมีดังนี้

ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในช่วงแรก พบว่ามีพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนอยู่ตลอด แต่เรื่องพอให้ทำงานนักศึกษาก็จะไม่ค่อยสนใจ แต่ถ้ามีเรื่องเทคโนโลยีเข้ามานักศึกษาจะสนใจเป็นอย่างมากโดยเฉพาะในโทรศัพท์ซึ่งทุกวันนี้นักศึกษาในสาขาวิชาธุรกิจการบัญชี ก็ใช้โทรศัพท์ที่เป็นสมาร์โฟนกันเกือบทั้งสิ้น จึงต้องมีการสอนและการวัดผลการเรียนรู้ที่เข้าถึงเด็กและ ให้เด็กได้ใช้ประโยชน์จากสมาร์โฟนในมือของตนเองเป็นหลัก โดยให้นักศึกษาได้ทดลองทำงานและสามารถนำไปประกอบกับงานที่จะทำได้ในอนาคต ภายหลังจากการปรับปรุงพฤติกรรมการเรียนในชั้นเรียนและการปฏิบัติงานให้ตรวจงานในคาบเรียนแล้ว ได้ทำการทดสอบหลังการเรียน (post-test) พบว่า คะแนนส่วนใหญ่อยู่ในระดับดีขึ้นไป ตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบผลคะแนนทดสอบก่อนการเรียน (Pre-test) ซึ่งเป็นคะแนนทฤษฎีและคะแนนทดสอบหลังการเรียน (post-test) แสดงให้เห็นว่าหลังจากปรับปรุงพฤติกรรมในชั้นเรียน จะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาดีขึ้น

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	(2)
บทคัดย่อ	(3)
สารบัญ	(4)
สารบัญตาราง	(5)
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	6
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	6
ขอบเขตในการศึกษา	6
นิยามศัพท์	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
แนวคิดการปรับปรุงพฤติกรรมในชั้นเรียน	8
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
กรอบแนวคิดในการศึกษา	10
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	
ประชากร	11
กลุ่มตัวอย่าง	11
เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล	11
ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ	11
การรวบรวมข้อมูล	12
การวิเคราะห์ข้อมูล	12
สถิติที่ใช้ในการวิจัย	12
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	13
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการวิจัย	14
อภิปรายผล	14
ข้อเสนอแนะ	15
ผลกระทบที่เกิดขึ้น	15
บรรณานุกรม13	16

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางกรอบแนวคิด	10
ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนการเรียนรู้ (Pre-test)	13
ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังการเรียนรู้(post-test)	13

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนได้นำเสนอโดยใช้การสอนทฤษฎีผ่านโปรแกรมระบบ Google meet ในการบรรยายก็จะเป็นส่วนหนึ่งที่จะดึงนักศึกษาให้เข้ามาสนใจในการเรียนได้ และการฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีให้เป็นประโยชน์ ปรากฏว่านักศึกษาสนใจใน google meet จริง แต่ทำงานในเอกสารนั้นนักศึกษาไม่ค่อยสนใจผู้สอนจึงมีความคิดจะนำสมาร์ทโฟนของนักศึกษาที่มีอยู่มาใช้ให้เกิดประโยชน์กว่าการนำมาเล่นเกมส์และแชทคุยกันเพียงอย่างเดียว เพราะการเรียนรู้อาจต้องควบคู่ไปกับการปฏิบัติงาน ดังนั้นจึงได้มีการให้นักศึกษาได้ปฏิบัติงานในสมาร์ทโฟน เพื่อให้ทุกคนได้มีผลการเรียนดีขึ้น นอกจากนี้ยังมีพฤติกรรมขาดความรับผิดชอบในการทำงานก็จะลดน้อยลงอีกด้วย ส่งผลให้ผลการเรียนของนักศึกษาดีขึ้น หรือต่ำลงขึ้นอยู่กับแนวทางในการสอนของคุณ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมุ่งที่จะทำการปรับปรุงพฤติกรรมในชั้นเรียน และศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากที่ได้ทำการปรับปรุงพฤติกรรมการเรียนในชั้นเรียนว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อปรับปรุงพฤติกรรมเรียนโดยการใช้สมาร์ทโฟนของนักศึกษาในรายวิชานันทนาการเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต เรื่องการนันทนาการ ในเรียนและการทำงาน
2. เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภายหลังการปรับปรุงพฤติกรรมเรียนโดยการใช้โปรแกรม Google meet และโปรแกรม Google form เข้ามาช่วยในการส่งงานและวัดประเมินผลการทำงานในทันที

กรอบแนวคิดในการวิจัย

1) ตัวแปรต้น

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า เป็นบทเรียนในรายวิชานันทนาการเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต เรื่องการนันทนาการ ในเรียนและการทำงาน โดยให้นักศึกษาได้ลงมือทำในสมาร์ทโฟนของตนเอง โดยมีผู้สอนคอยให้การชี้แนะการใช้งานในระบบ

2) ตัวแปรตาม

นักศึกษาแผนกวิชาธุรกิจการบัญชี ระดับชั้นปวส.1 ปีการศึกษาที่ 2/2564 จำนวน 24 คน

สมมุติฐานการวิจัย

เพื่อให้มีการศึกษาได้ดียิ่งขึ้น นักศึกษาสามารถสร้างแนวคิดใหม่ๆ ได้ และมีการปรับปรุงพฤติกรรมเรียนให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

นิยามศัพท์

การปรับพฤติกรรม คือ การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมระหว่างการเรียนในชั้นเรียนต่างๆ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลการเรียน หลังการเรียน ภายหลังจากปรับพฤติกรรม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้วิธีการสอนเพื่อปรับพฤติกรรมผู้เรียน
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้น

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1) แนวคิด ทฤษฎี

1.1 การปรับพฤติกรรมในชั้นเรียน

ประเทือง ภูมิภักทราคม (2540) อ้างถึงในขวัญเฉลิม ตันประเสริฐ (2553 : online) ได้อธิบายว่า “การปรับพฤติกรรม หมายถึง การประยุกต์หลักการพฤติกรรมหรือหลักการเรียนรู้เพื่อเปลี่ยนแปลงแก้ไขพฤติกรรม โดยเน้นที่พฤติกรรมที่สามารถสังเกตเห็นได้หรือวัดได้เป็นสำคัญ และมีความเชื่อพื้นฐานว่าพฤติกรรมปกติและไม่ปกติพัฒนามาจากหลักการเรียนรู้” วิธีการปรับพฤติกรรม สามารถกระทำได้หลากหลายวิธี ซึ่งสามารถเลือกใช้วิธีการให้เหมาะสมกับผู้เรียนหรือกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการปรับพฤติกรรม โดยทั่วไปนิยมใช้ 5 วิธี ดังนี้

- 1.1.1 แรงแเสริมเชิงบวก (Positive Reinforcement) เป็นวิธีการที่เสริมแรงเพื่อให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ต้องการออกมาอย่างสม่ำเสมอ เช่น การชมเชยเมื่อตอบคำถามได้ถูกต้อง เป็นต้น
- 1.1.2 แรงแเสริมเชิงลบ (Negative Reinforcement) เป็นวิธีการที่เสริมแรงในทางลบเพื่อให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ต้องการออกมา โดยการหลีกเลี่ยงการกระทำอีกสิ่งหนึ่ง เช่น กำหนดแบบฝึกหัด 2 ส่วน ให้ผู้เรียนเลือกทำเพียงส่วนใดส่วนหนึ่งเท่านั้น แต่ถ้าผู้เรียนคนใดเลือกทำทั้ง 2 ส่วน จะมีคะแนนพิเศษให้ เป็นต้น
- 1.1.3 การหยุดยั้ง (Extinction) เป็นวิธีการที่ผู้สอนงดการให้รางวัล คำชมเชยต่อพฤติกรรมในชั้นเรียนที่ไม่พึงประสงค์ และใช้วิธีเสริมแรงเชิงบวกควบคู่ไปด้วย แต่วิธีการนี้เหมาะสำหรับพฤติกรรมที่ไม่รุนแรง เช่น การคุยในชั้นเรียน ผู้สอนจะทำการเพิกเฉยต่อพฤติกรรมดังกล่าว แต่เมื่อผู้เรียนที่คุยในชั้นเรียนสามารถตอบคำถามถูกต้อง ก็ให้คำชมเชยหรือรางวัล เป็นต้น
- 1.1.4 การทำสัญญากับผู้เรียน (Behavioral contract) เป็นวิธีการผู้สอนทำสัญญากับผู้เรียน เช่น หากผู้เรียนจดบันทึกการบรรยายในสมุดและส่งท้ายชั่วโมงครบทุกสัปดาห์ จะได้รับคะแนนจิตพิสัย 5 คะแนน เป็นต้น
- 1.1.5 การลงโทษ (Punishment) เป็นวิธีการที่ผู้สอนพยายามขจัดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ในชั้นเรียนออกไป โดยการตำหนิ หักคะแนน หรือการลงโทษทางกาย เช่น เมื่อผู้เรียนขาดเรียนในสัปดาห์ใด จะต้องเขียนสรุปบทเรียนของสัปดาห์นั้นๆ ด้วยลายมือลงในกระดาษ A4 จำนวน 1 แผ่น เป็นต้น

1.2 ลักษณะของการปรับพฤติกรรม

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2541) อ้างถึงในวรณีย์ เจตจำนงนุช (2553:Online) ได้อธิบายเกี่ยวกับลักษณะสำคัญของการปรับพฤติกรรมไว้ดังนี้

1.2.1 มุ่งที่พฤติกรรมโดยตรง โดยที่พฤติกรรมนั้นต้องสังเกตเห็นได้ และวัดได้ตรงกันด้วย เครื่องมือที่เป็นวัตถุวิสัย ไม่ว่าจะการตอบสนองนั้นเป็นภายในหรือภายนอกก็ตาม

1.2.2 ไม่ใช่คำที่เป็นการตีตรา นอกจากจะมีความหมายกว้าง ไม่มีความชัดเจน ยากต่อการสังเกตให้ตรงกัน และยากต่อการจัดโปรแกรมการปรับพฤติกรรมให้บรรลุเป้าหมายได้ การตีตราอาจทำให้เด็กหรือผู้ปกครองเกิดความอับอายแล้วจะส่งผลให้เด็กเลือกแสดงพฤติกรรมตามที่ถูกตีตราได้

1.2.3 พฤติกรรมไม่จำเป็นจะเป็นพฤติกรรมที่ปกติหรือปกติ ก็ตาม ย่อมเกิดจากการเรียนรู้ในอดีตทั้งสิ้น ดังนั้นพฤติกรรมเหล่านี้สามารถเปลี่ยนแปลงได้โดยกระบวนการเรียนรู้

1.2.4 การปรับพฤติกรรมจะเน้นสภาพ และเวลาในปัจจุบันเท่านั้น เมื่อวิเคราะห์ได้ว่าสิ่งเร้า และผลกรรมใดที่ทำให้พฤติกรรมนั้นเกิดบ่อยหรือลดลงในสภาพปัจจุบัน ก็สามารถปรับสิ่งเร้าและผลกรรมให้เหมาะสมยิ่งขึ้น เพื่อให้พฤติกรรมดังกล่าวเปลี่ยนแปลงไปตามเป้าหมายที่ต้องการ

1.2.5 การปรับพฤติกรรมนั้นจะเน้นวิธีการทางบวกมากกว่าวิธีการลงโทษ เนื่องจากเป้าหมายของการปรับพฤติกรรมเน้นการเพิ่มพฤติกรรมที่พึงประสงค์ จึงจำเป็นต้องใช้วิธีการทางบวก เพราะเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพ ทั้งยังได้ก่อให้เกิดปัญหาทางอารมณ์น้อยกว่าวิธีการลงโทษ

1.2.6 วิธีการปรับพฤติกรรมนั้น สามารถใช้ได้อย่างเหมาะสมตามลักษณะของปัญหาแต่ละบุคคล เพราะคนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน ดังนั้นในการดำเนินการปรับพฤติกรรมจึงต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลด้วย

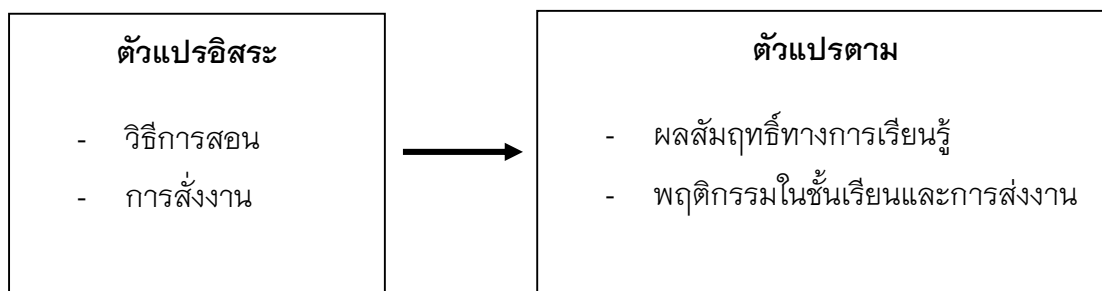
1.2.7 วิธีการปรับพฤติกรรมเป็นวิธีการที่ได้รับการพิสูจน์มาแล้วว่า มีประสิทธิภาพและได้ผล โดยวิธีการทางวิทยาศาสตร์

2) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 สรุทิจ คิววงศ์ปิ่น (2552) ได้ทำการวิจัยในชั้นเรียน เรื่องพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษา คณะบริหารธุรกิจที่ลงทะเบียนเรียนวิชาหลักการบัญชีเบื้องต้น ในภาคการศึกษาที่ 2/2551 พบว่านักศึกษามีพฤติกรรมไม่เข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอ ขาดการส่งงานหรือส่งงานไม่ครบตามที่ได้รับมอบหมาย ไม่ได้ทำแบบฝึกหัดด้วยตนเอง ไม่ใส่ใจในการทำแบบฝึกหัด โดยในภาพรวมพฤติกรรมต่างๆเกิดจากการไม่เข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอ และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาอยู่ในระดับต่ำ

2.2 อารยา อินจันทร์ (2548) ได้ทำการวิจัยในชั้นเรียน เรื่องการปรับพฤติกรรมการขาดความรับผิดชอบของนักศึกษาชั้น ปวส.2 แผนกวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคนิคชัยภูมิด้วยการสอนแบบร่วมแรงร่วมใจ พบว่า ภายหลังจากปรับเปลี่ยนพฤติกรรมความรับผิดชอบในการเรียนการสอนแบบร่วมแรงร่วมใจและการปรับพฤติกรรมแบบยอมรับพฤติกรรมของผู้เรียนนั้น ผู้เรียนขาดความรับผิดชอบไม่ส่งงานตามกำหนดลดลง คิดเป็นร้อยละ 12.97% ในบางกรณี บางรายที่ไม่พัฒนาขึ้นพบว่าปัญหาที่เกิดขึ้นเนื่องจากผู้เรียนมีภาระงานทางครอบครัวที่ต้องรับผิดชอบมาก ทำให้ไม่สามารถจัดการภาระงานที่ผู้สอนมอบหมายได้ทันตามกำหนด จำนวน 1 ราย ผู้สอนจึงใช้การยอมรับพฤติกรรมนั้นๆและให้ผู้เรียนเสนอเงื่อนไขร่วมกับครูผู้สอนโดยตกลงกันให้ผู้เรียนส่งงานช้ากว่ากำหนดได้ 1 วันเป็นกรณีพิเศษ

กรอบแนวคิด



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องการนันทนาการ การเรียนและการทำงาน ของนักศึกษาธุรกิจการบัญชี วิทยาลัย อาชีวศึกษารักษาดิพนธ์วิชาการและเทคโนโลยี ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ โดยดำเนินการตามลำดับขั้นดังนี้

- ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- เครื่องมือที่ใช้
- ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ
- การเก็บรวบรวมข้อมูล
- การวิเคราะห์ข้อมูล
- สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร

นักศึกษาแผนกวิชาธุรกิจการบัญชี ระดับชั้นปวส.1 จำนวน 24 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

กลุ่มตัวอย่าง

นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาธุรกิจการบัญชี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

เครื่องมือที่ใช้

1. แบบทดสอบก่อนการเรียน (pre-test) เรื่องการการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับผู้ร่วมกิจกรรม
2. แบบทดสอบหลังการปฏิบัติงาน (post-test) เรื่องการการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับผู้ร่วมกิจกรรม โดยแบ่งค่าระดับคะแนนออกเป็น 6 ระดับ คือ ดีมาก ดี ปานกลาง พอใช้ ไม่ดี และไม่ดีมาก ๆ ดังนี้

18-20	คะแนน	หมายถึง	การเรียนอยู่ในระดับ “ดีมาก”
15-17	คะแนน	หมายถึง	การเรียนอยู่ในระดับ “ดี”
12-14	คะแนน	หมายถึง	การเรียนอยู่ในระดับ “ปานกลาง”
9-10	คะแนน	หมายถึง	การเรียนอยู่ในระดับ “พอใช้”
6-8	คะแนน	หมายถึง	การเรียนอยู่ในระดับ “ไม่ดี”
1-5	คะแนน	หมายถึง	การเรียนอยู่ในระดับ “ไม่ดีมาก ๆ”

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลในการทำวิจัยครั้งนี้ คือ ใบงานในระบบออนไลน์ Google Form

1. กำหนดเนื้อหาแบบทดสอบก่อนการเรียนและหลังการเรียนที่จะให้นักศึกษาได้ทำการเขียนจริง
2. สร้างแบบทดสอบเพื่อความแน่ใจในการเรียน
3. นำแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญทดลองทำ
4. ประเมินผลการทดลอง และนำไปปรับปรุงแบบทดสอบ
5. ทำการทดสอบกับนักศึกษา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. คะแนนจากแบบทดสอบปฏิบัติก่อนการเรียน (pre-test)
2. คะแนนจากแบบทดสอบปฏิบัติหลังการเรียนในระบบ Google Form (post-test)
3. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน เช่น การซักถาม การลงข้อมูล การจัดกิจกรรมมานำเสนอ เป็นต้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

- 1) วิเคราะห์ผลคะแนนการทำแบบทดสอบก่อนเรียน (pre-test) และผลคะแนนการทำแบบทดสอบหลังการเรียน(post-test) แล้วนำผลคะแนนมาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์
- 2) สังเกตพฤติกรรมการทำใบงาน

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ใช้ค่าสถิติร้อยละ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบก่อนการเรียน และแบบทดสอบปฏิบัติงานหลังการเรียน ได้ผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนการเรียน (Pre-test)

คะแนน pre-test	จำนวน (คน)	ร้อยละ
6	11	45.83
8	5	20.83
9	8	33.33

จากตารางที่ 1 จะเห็นได้ว่าคะแนนทดสอบก่อนการเรียนส่วนใหญ่อยู่ในระดับไม่ดี (6,8 และ 9 คะแนน) ร้อยละ 45.83, 20.83 และ 33.33 ตามลำดับ แสดงให้เห็นความไม่ค่อยใส่ใจในการเรียนและการทำงาน ของนักศึกษาสาขาธุรกิจการบัญชี ระดับปวส.1 ในรายวิชานันทนาการเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต นั้นไม่ดีเท่าที่ควร เนื่องจากอาจจะเป็นความเบื่อหน่ายในการเรียน การทำใบงานแบบเดิมๆที่ไม่ค่อยน่าตื่นตาตื่นใจ เหมือนกับการเรียนแบบ Onsite แบบก่อนหน้าที่ได้มาพบมาพูดคุยกัน มาปรึกษาและปฏิบัติกันอยู่แบบเห็นหน้า

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังการเรียนใบงานในระบบ Google Form (post-test)

คะแนน post-test	จำนวน (คน)	ร้อยละ
14	6	25
17	4	16.66
18	10	41.66
19	4	16.66

จากตารางที่ 2 จะเห็นได้ว่าคะแนนจากการทำใบงานในระบบ Google Form นั้นส่วนใหญ่ทำคะแนนได้อยู่ในเกณฑ์ ดี และมีผู้ทำคะแนนได้ ดีมาก ถึง 14 คน คิดเป็นร้อยละ 41.66 และ 16.66

ซึ่งเป็นผลดีและสร้างแบบเทคนิคการเรียนแบบ เรียน สนุก ลูกนั่งสบายของนักศึกษา (post-test) (ตารางที่ 2) แสดงให้เห็นว่าหลังจากปรับพฤติกรรมในชั้นเรียน จะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาดีขึ้นตามลำดับ

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผล

จากการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนของระดับชั้น ปวส.1 สาขาธุรกิจการบัญชี ในช่วงแรกพบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมดังนี้

- 1) รับฟังการบรรยาย บางคนปิดกล้อง ไม่สามารถตรวจดูได้ว่านักศึกษายังอยู่หน้าจอหรือไม่
- 2) พอปล่อยพัก 5-10 นาที นักศึกษาจะพักเกินเวลา และไม่กลับมาเข้าห้องเรียนอีก
- 3) ไม่พูดคุยโต้ตอบกันในขณะที่ทำการสอนผ่านระบบออนไลน์แม้มีคำถามเชิงประจักษ์ที่ต้องการ

คำตอบ จึงไม่สามารถประเมินผลได้ว่านักศึกษาเข้าใจหรือไม่ในการเรียนรู้ผ่านระบบ Google meet

ผู้วิจัยได้เริ่มทำการปรับปรุงพฤติกรรมในชั้นเรียน ตั้งแต่ช่วงสัปดาห์ที่ 2 เป็นต้นไป โดยใช้วิธีการปรับ คือ หาเกมมาเล่นเพื่อสร้างการเรียนรู้แบบใหม่ ในการทำกิจกรรมนันทนาการให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมในห้องเรียน Online ทดลองให้ทำใบงานในระบบ Google Form ในคาบเรียน โดยมีผู้สอนนั้นจะสอดแทรกกิจกรรมในการเรียนเป็นระยะ เพื่อไม่ให้ให้นักศึกษาได้ตั้งเครียด และมีความเป็นกันเองตลอดทั้งตอนสอน และหลังทำการสอน และคอยให้คำปรึกษาแบบใกล้ชิดสามารถเปิดโมล์สอบถามได้ตลอดเวลา ซึ่งกรณีนี้นักศึกษาคนใดสามารถทำงานได้ถูกต้องและได้คะแนนดี เสียงเมโลดี้ ต่างๆให้กับนักศึกษาได้เพลิดเพลินขณะทำการเรียนการสอน พบว่านักศึกษามีความตั้งใจและใส่ใจการเรียนมากขึ้นและสนใจในการเรียนมากขึ้นด้วย ตั้งใจค้นคว้ามากกว่า การเรียนทฤษฎีแบบเดิมๆ สามารถศึกษาได้เอง นักศึกษาเกิดความเบื่อหน่ายน้อยลงและเริ่มที่จะสนใจมากขึ้น สามารถเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น ด้วยการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการเรียนนันทนาการซึ่งนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง

อภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ พบว่า นักศึกษาไม่ตระหนักถึงความสำคัญในการศึกษาเท่าที่ควร ประกอบกับมีเทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ามาดึงดูดความสนใจของนักศึกษา การสนทนาผ่านมือถือหรือสมาร์ตโฟน ต่างๆ ทำให้นักศึกษามุ่งไปที่สิ่งอื่น มากกว่าการเรียน โดยเห็นว่าการเรียนการสอนในชั้นเรียนเต็มไปด้วย ทฤษฎีนักศึกษาส่วนใหญ่อาจเกิดความเบื่อหน่ายได้ง่ายขึ้น จึงได้มีการสร้างบรรยากาศในการเรียนโดยมีการ เล่นเกมส์ และแลกเปลี่ยนทัศนคติ รวมถึงการพูดคุยผ่อนคลาย ให้ใบงานนักศึกษาเพื่อให้นักศึกษาได้ทดลอง ทำงานในใบงานในระบบ Google Form ที่ผู้สอนได้จัดเตรียมมาให้กับนักศึกษาในทุกๆหน่วยการเรียน จน พบว่านักศึกษา มีการตอบรับได้สามารถทำใบงานได้ตามวัตถุประสงค์และส่งงานกันได้เยอะมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

วิธีการสอน สื่อที่ใช้ในการสอน จำเป็นต้องนำเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่อยู่ในความสนใจของผู้เรียนเข้ามาใช้ ด้วย เช่น สื่อในระบบ Google meet .ให้สอดคล้องกันในระบบกับบทเรียน และใบงานที่หลากหลาย ซึ่งเป็นที่ นิยมของนักศึกษา และระบบการเรียนการสอนผ่าน Google meet ของสถานศึกษาซึ่งเป็นสื่อ Online เพื่อใช้

เป็นการสอนในยุคที่โควิด 19 กำลังระบาดอยู่ในขณะนี้ สำหรับการนำเสนอ ในระบบ Google นั้นสามารถเปิด ไมค์สอบถามได้เลยหากไม่เข้าใจจุดไหน และสามารถสอดแทรกใบงานเข้าไปให้นักศึกษาขณะทำการเรียนการสอนได้ด้วย เพื่อให้นักศึกษาที่กำลังอยู่ในโลกSocailได้เข้าไปศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการเรียนต่อไปสำหรับ ยุคโควิดเช่นนี้

ผลกระทบที่เกิดขึ้น

ในการทำวิจัยครั้งต่อไปควรมีผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนการสอน เพื่อให้นักศึกษาได้เข้าถึงรายวิชา การพูดคุยกับนักเรียนคอยให้คำปรึกษาพร้อมทั้งสอบถามถึงปัญหาต่างๆ ที่มีผลต่อการเข้าเรียนและคอยติดตามนักเรียนตลอด เพื่อให้นักศึกษาได้มีการสื่อสารกับผู้สอนตลอดเวลาหากเกิดปัญหาในการเรียน

บรรณานุกรม

ขวัญเฉลิม ต้นประเสริฐ.(2553).การปรับพฤติกรรมในชั้นเรียน[online]

จาก<http://www.gotoknow.org/blogs/posts/395511>

อารยา อินทร์จันทร์.(2548).การปรับพฤติกรรมการขาดความรับผิดชอบของนักศึกษาชั้น ปวส.2

แผนกวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคนิคชัยภูมิโดยการสอนแบบร่วมแรงร่วมใจ [Online]

โสภณ เสือพันธ์.นันทนาการเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต ปวส. สำนักพิมพ์ เอ็มพันธ์