

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อการสอน “โปรแกรมMeet” วิชาหลักการตลาด เรื่อง แผนธุรกิจ ของนักศึกษาระดับชั้นปวส.1 วิทยาลัยอาชีวศึกษารักรัตน์วิทยการและเทคโนโลยี ปีการศึกษา 2564 ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีเนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูงจาก

ดร.พิทักษ์ มหุณพาชัย (ผู้รับใบอนุญาตวิทยาลัยอาชีวศึกษารักรัตน์วิทยการและเทคโนโลยี) ดร.ธิตี มหุณพาชัย(ผู้อำนวยการวิทยาลัยอาชีวศึกษารักรัตน์วิทยการและเทคโนโลยี) และดร.ณภณัฐ เสาวรงค์(ผู้จัดการวิทยาลัยอาชีวศึกษารักรัตน์วิทยการและเทคโนโลยี)ที่ปรึกษางานวิจัยที่กรุณาส่งเสริมอำนวยความสะดวกในการทำวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้คำแนะนำการดำเนินการวิจัยตลอดจนปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่งผู้วิจัยตระหนักถึงนโยบายการพัฒนาความทุ่มเทและความตั้งใจจริงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์ประหลาด จันทะโก(รองผู้อำนวยการวิทยาลัยอาชีวศึกษารักรัตน์วิทยการและเทคโนโลยี) อาจารย์ไพฑูรย์ กตกุลเดโช (รองผู้อำนวยการวิทยาลัยอาชีวศึกษารักรัตน์วิทยการและเทคโนโลยี) อาจารย์ทับทิม เสียนเจริญ (อาจารย์วิทยาลัยอาชีวศึกษารักรัตน์วิทยการและเทคโนโลยี) อาจารย์ธันยรัตน์ กอสัมพันธ์ (อาจารย์วิทยาลัยอาชีวศึกษารักรัตน์วิทยการและเทคโนโลยี) ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้ความอนุเคราะห์ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยด้วยดี

ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยฉบับนี้จะมีประโยชน์ต่อการพัฒนาการเรียนการสอนและแนวทางการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อผลคะแนนบูรณาการทางการเรียน จึงขอมอบส่วนดีทั้งหมดนี้ให้แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายจนทำให้ผลงานวิจัยสำเร็จ เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษาและขอแสดงความกตัญญูตเวทิตา แต่บิดามารดา และผู้มีพระคุณทุกท่าน สำหรับข้อบกพร่องต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นนั้น ผู้วิจัยขอน้อมรับผิดเพียงผู้เดียว และยินดีที่จะรับฟังคำแนะนำจากทุกท่านที่ได้เข้ามาศึกษา เพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนางานวิจัยต่อไป

ขอขอบคุณนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาบัญชี ชั้นปีที่ 1 อันเป็นที่รักทุกคน ที่ให้ความร่วมมือในกิจกรรมการเรียนการสอนและทำการทำวิจัยในชั้นเรียนเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อการสอน “โปรแกรมMeet” วิชาหลักการตลาด เรื่อง แผนธุรกิจ ของนักเรียนระดับชั้นปวส. วิทยาลัยอาชีวศึกษารักรัตน์วิทยการและเทคโนโลยี ปีการศึกษา 2564 จนงานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จ และขอบคุณคณะครูและบุคลากรวิทยาลัยอาชีวศึกษารักรัตน์วิทยการและเทคโนโลยีที่คอยให้กำลังใจให้คำปรึกษามา ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัย

นางสาวน้ำฝน หล้าลาบ

วันที่ 14 เดือน พฤษภาคม พ.ศ.2565

ชื่องานวิจัย	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อการสอน “โปรแกรม Meet” วิชาหลักการตลาด
เรื่อง	แผนธุรกิจ ของนักศึกษาระดับชั้นปวส. วิทยาลัยอาชีวศึกษารักดีพัฒนชยการและเทคโนโลยี ปีการศึกษา 2564
ผู้วิจัย	นางสาวน้ำฝน หญ้าลาบ
ตำแหน่ง	ครูผู้สอน
วุฒิการศึกษา	ศษ.บ ศึกษาศาสตร์บัณฑิต (การแนะแนว) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
สถานที่ทำงาน	วิทยาลัยอาชีวศึกษารักดีพัฒนชยการและเทคโนโลยี 39 ซอย 12 ถนนประชาหารรษา อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร 62000
โทรศัพท์ส่วนตัว	094 740 5636 โทรศัพท์ 055 716 459 โทรสาร 055 716 951
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	ปีการศึกษา 2564
ประเภทงานวิจัย	วิจัยชั้นเรียน

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อการสอน “โปรแกรม Meet” วิชา หลักการตลาด เรื่อง แผนธุรกิจ ของนักศึกษาระดับชั้นปวส.1 วิทยาลัยอาชีวศึกษารักดีพัฒนชยการและเทคโนโลยี ปีการศึกษา 2564 ผู้ให้ข้อมูลคือนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 ที่เรียนวิชา หลักการตลาด ในภาคเรียนที่ 2/2564 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แผนการเรียนรู้แบบกิจกรรมบูรณาการการใช้สื่อการสอน และแบบบันทึกคะแนนการจัดกิจกรรมบูรณาการคะแนนเต็ม 40 คะแนน และแบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และร้อยละ ผลการวิจัยมีดังนี้

ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมและบรรยากาศการเรียนของผู้เรียนในช่วงสัปดาห์ที่ 1 – 2 พบว่าผู้เรียนไม่เข้าห้องเรียนเพื่อเรียนรู้เนื้อหา บางคนมีอุปสรรคเรื่องการแบ่งเวลาเวลาเข้าเรียน Meet ระหว่างการเรียนการสอน นั้นผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาน้อยและไม่มีจุดมุ่งหมายของการเรียน อาจเนื่องจากขาดปัจจัยสำคัญคือแนวทางของการเรียนรู้ รวมทั้งการขาดแรงจูงใจ แรงกระตุ้นในการอยากเรียนรู้เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคของโควิด 19 ทำให้ผู้เรียนต้องเรียนรู้ผ่านออนไลน์ ภายหลังจากการปรับแผนการจัดการเรียนรู้ นำมาใช้ในชั้นเรียนแล้วทำประเมินผลคะแนนบูรณาการทางการเรียน วิชา หลักการตลาด ที่สอนแบบกิจกรรมบูรณาการร่วมกับ Active Learning โดยการใช้โปรแกรม Google Meet ได้ทำการประเมินคะแนนกิจกรรมบูรณาการ และประเมินความพึงพอใจต่อการใช้แผนจัดการเรียนการสอน พบว่านักศึกษามีคะแนนการดำเนินกิจกรรมเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก(90.12 คะแนน) มีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนอยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.70) แสดงให้เห็นว่าหลังจากพัฒนาการเรียนการสอนโดยการเรียนรู้แบบกิจกรรมบูรณาการร่วมกับ Active Learningโดยการใช้โปรแกรมช่วยสอนจะส่งผลให้มีการพัฒนาผลคะแนนบูรณาการทางการเรียนวิชา หลักการตลาด ดีขึ้น

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ได้ส่งผลกระทบต่อประชากรโลกเป็นวงกว้างโดยมีจำนวนผู้ป่วยติดเชื้อและผู้เสียชีวิตเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมากในระยะเวลาอันรวดเร็ว องค์การอนามัยโลกจึงได้ประกาศให้โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 เป็นโรคระบาดใหญ่ (Pandemic) ในวันที่ 11 มีนาคม พุทธศักราช 2563 (WHO, 2020, ย่อหน้า 17) อีกทั้งการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา ยังทำให้พฤติกรรมมนุษย์ พฤติกรรมการบริโภคและการบริการเกิดการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในหลายๆ ด้าน ส่งผลให้ในหลายภาคส่วนเกิดผลกระทบ เช่น เศรษฐกิจสังคม การท่องเที่ยว เทคโนโลยี และการศึกษา นอกจากนี้ยังส่งผลให้สถานศึกษาไม่สามารถจัดการเรียนการสอนได้ตามปกติ

สถานศึกษาเป็นสถานที่ที่มีนักเรียนอยู่รวมกันจำนวนมากจึงมีความเสี่ยงสูงที่อาจจะมีการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ได้ในกลุ่มเด็กไปยังบุคคลในบ้าน หากมีการระบาดในกลุ่มเด็กขึ้นจะมีผลกระทบในสังคมหรือผู้ใกล้ชิด เช่น ครู พ่อแม่ ผู้สูงอายุที่ติดเชื้อมาจากเด็ก องค์การอนามัยโลก WHO, UNICEF, & CIFRC (2020, pp.4-6) ได้เสนอแนวทางในการป้องกันและควบคุมโรคระบาดในโรงเรียน โดยให้ตระหนักถึงการป้องกันทางด้านสภาวะแวดล้อมในโรงเรียน สุขอนามัยของนักเรียนและการผ่อนคลายให้กับครู นักเรียนและบุคลากรทางการศึกษาเมื่อมีอาการป่วยนอกจากนั้นการเว้นระยะห่างทางสังคมเป็นอีกเรื่องหนึ่งที่สำคัญที่ควรคำนึงถึงโดยให้มีการจัดห้องเรียนแบบสลับกันมาเรียน ยกเลิกกิจกรรมที่มีการรวมตัวกัน กีฬา เกมส์ และการชุมนุมกันเป็นกลุ่มใหญ่และจัดโต๊ะเรียนให้ห่างกันอีกทั้งยังส่งเสริมให้โรงเรียนจัดการเรียนการสอนออนไลน์อีกด้วย นอกจากนี้สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ได้ตระหนักถึงความสำคัญในการดูแลนักเรียน ผู้ปกครอง ครูและบุคลากรทางการศึกษา จึงได้จัดทำแนวทางการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในสถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อ ไวรัสโคโรนา 2019 ปีการศึกษา 2563 เพื่อให้โรงเรียนใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนใน สังกัดอย่างมีประสิทธิภาพ (ศูนย์เฉพาะกิจการจัดการศึกษาทางไกลในสถานการณ์โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, (2563, หน้า 2)

การใช้สื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษาเป็นการเชื่อมต่อช่องว่างระหว่างครูผู้สอนและนักเรียนในการจัดการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) มีการเว้นระยะห่างทางสังคม การนำเอาสื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษามาใช้นั้นทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้จากที่บ้านและครูผู้สอนสามารถมอบหมายงานตรวจงานและสร้างแบบวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา New normal หรือความปกติใหม่นี้ส่งผลให้สถานศึกษาเกิดการปรับตัวและมีการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วครูผู้สอนนักเรียนและสถานศึกษาต้องปรับตัวอย่างเร่งด่วน ผู้พัฒนาระบบทางด้านสารสนเทศได้เร่งพัฒนาเครื่องมือที่ช่วยในการจัดการศึกษาและการประชุมทางไกล จึงเกิดเครื่องมือที่ช่วยในการจัดการเรียนการสอนและการประชุมทางไกลขึ้นมากมายเพื่อตอบสนองต่อความต้องการ

ของผู้ใช้ เช่น Zoom, Google Hangouts, Skype, Line, Facetime, Facebook, Messenger, Microsoft Teams, True Visual World, Google Meet, Vroom, WebX เป็นต้น (กาญจนา บุญภักดี, 2563, หน้า 2)

ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่าผู้เรียนควรได้รับกิจกรรมกระตุ้นกระบวนการคิดและวิเคราะห์โดยการใช้สื่อประกอบการเรียนแบบ Active Learning เพื่อเชื่อมโยงสาระการเรียนรู้ในศาสตร์สาขาต่าง ๆ ให้เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน ทั้งนี้ให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงปรับปรุงพฤติกรรมจัดการเรียนรู้ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) และนำองค์ความรู้ที่ได้ไปเป็นแนวทางในการพัฒนาและประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์

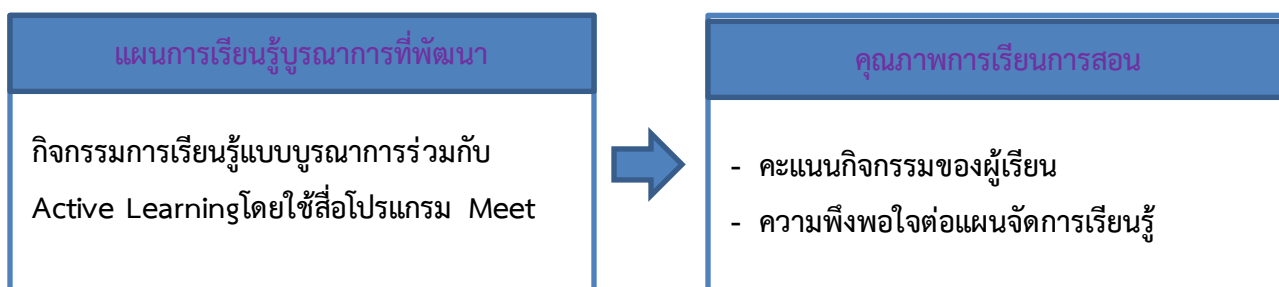
1. เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในรูปแบบบูรณาการร่วมกับ Active Learning ในการใช้สื่อโปรแกรม Meet ช่วยเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการอยากเรียนรู้ วิชาหลักการตลาด การให้คะแนนมีด้วยองค์ประกอบหลักได้แก่ การมีส่วนร่วมการเรียนการสอน การวางแผนการดำเนินกิจกรรม การเรียนการสอน เอกสารประกอบ การเข้าศึกษาเพิ่มเติมในโปรแกรม โดยมีเป้าหมายเพื่อให้นักศึกษาทุกคนมีผลคะแนน (ร้อยละ 70) เป็นอัตราร้อยละ 70 ขึ้นไป

2 เพื่อประเมินคุณภาพผู้เรียนในเบื้องต้นในการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ แบบบูรณาการร่วมกับ Active Learning โดยการใช้สื่อโปรแกรม Meet ในการเรียนการสอนวิชาหลักการตลาด ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาบัญชี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยมีเป้าหมาย เพื่อความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.51 ขึ้นไป)

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ Independent Variable

ตัวแปรตาม Dependent Variable



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัยเรื่องความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการร่วมกับ Active Learning โดยการใช้สื่อโปรแกรมช่วยสอน Meet ในการเรียนการสอน วิชา หลักการตลาด เรื่อง แผนธุรกิจ

สมมติฐานการวิจัย

1. นักศึกษาที่ได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับ Active Learning โดยใช้สื่อ “โปรแกรม Meet” วิชาหลักการตลาด เรื่อง แผนธุรกิจ มีคะแนนกิจกรรมร้อยละ 70 ขึ้นไป
2. พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับ Active Learning โดยการใช้สื่อ โปรแกรม Meet” ช่วยสอนในการเรียนการสอนและนำไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

นิยามศัพท์

การวิจัยเรื่อง เรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อการสอน “โปรแกรม Meet” วิชาหลักการตลาด เรื่อง แผนธุรกิจ ของนักศึกษาระดับชั้นปวส.1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาภัคดีพัฒนศึกษาและเทคโนโลยี ปีการศึกษา 2564 ผู้วิจัยได้กำหนดนิยามคำศัพท์สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ดังนี้

1. โปรแกรม **Meet** แอปพลิเคชันสำหรับการประชุมทางวิดีโอที่ใช้งานง่ายไม่มีสะดุดจาก Google ช่วยให้พัฒนาความสัมพันธ์กับทีมกลุ่มห้องเรียนเฉพาะอย่างยิ่งการเชื่อมต่อเครื่องคอมพิวเตอร์กับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นระบบที่เชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ ให้เป็นเครือข่ายขนาดใหญ่ ครอบคลุมทั่วโลก การประชุมทางวิดีโอความละเอียดสูง รองรับผู้เข้าร่วมได้สูงสุด 100 - 250 คน เข้าถึงได้ง่าย เพียงแค่แชร์ลิงก์ให้ทุกคนเข้าร่วม รองรับการใช้งานที่หลากหลายบน **Desktop, IOS และ Android** สามารถแชร์หน้าจอ รูปภาพ ไฟล์ และข้อความได้

“Meet” คือแพลตฟอร์มการประชุมทางวิดีโอระดับองค์กรสถานศึกษาธุรกิจสำหรับทุกคนที่มีบัญชี Google และ Google Workspace จะสร้างการประชุมออนไลน์ที่รองรับผู้เข้าร่วมได้สูงสุด 100 คน และประชุมได้สูงสุด 60 นาทีต่อการประชุมหรือ ระบบจัดการเรียนการสอน (LMS) แบบ Open Source Software ที่พัฒนาขึ้น เพื่อช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในระบบการเรียนแบบออนไลน์ ให้มี บรรยากาศเหมือนเรียนในห้องเรียนจริงที่ผู้สอนกับผู้เรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้ Meet เป็นซอฟต์แวร์สำหรับการจัดการรายวิชาผ่านเว็บ โดยกำหนดให้มีระบบการจัดการ เว็บไซต์ซึ่งรองรับทั้ง ผู้ดูแลระบบ ผู้สอน และผู้เรียน มีเครื่องมือที่ช่วยในการจัดแหล่งความรู้กิจกรรม และ สภาพแวดล้อมทางการเรียนการสอนผ่านเว็บให้เป็นไปได้ อย่างมีประสิทธิภาพ ระบบนี้ได้ถูกพัฒนาขึ้น

2. **Active Learning** เป็นกระบวนการเรียนการสอนอย่างหนึ่ง แปลตามตัวก็คือเป็นการเรียนรู้ผ่าน การปฏิบัติหรือการลงมือทำซึ่ง” ความรู้ “ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์กระบวนการในการ จัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียวต้องจัดกิจกรรมให้ ผู้เรียนได้ การเรียนรู้โดยการอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้ กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์, การสังเคราะห์

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จและสมรรถภาพด้านต่างๆของผู้เรียนที่ได้จากการ เรียนรู้อันเป็นผลมาจากการเรียนการสอนการฝึกฝนหรือประสบการณ์ของแต่ละบุคคลซึ่งสามารถวัดได้จากการ ใช้โปรแกรมช่วยการคำนวณ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง เรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อการสอน “โปรแกรม Meet” วิชาหลักการตลาด เรื่อง แผนธุรกิจ ของนักศึกษาระดับชั้นปวส.1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาภัคดีพัฒนศึกษาและเทคโนโลยี ปีการศึกษา 2564 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษาให้เพิ่มขึ้นและประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learningของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยมีการศึกษาผลคะแนนและความสามารถในการเรียนของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning หลักการตลาด การให้คะแนนมีด้วย องค์ประกอบหลัก ได้แก่ การมีส่วนร่วมการเรียนการสอน การวางแผนการดำเนินกิจกรรม การดำเนินการ และผลงานที่นักศึกษาส่งพร้อมนำเสนอ โดยมีเป้าหมายเพื่อให้นักศึกษาทุกคนมีผลคะแนน (ร้อยละ 70) เป็น อัตราร้อยละ 70 ขึ้นไป และเพื่อประเมินคุณภาพเบื้องต้นในการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในการเรียนการสอนวิชาหลักการตลาด ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยมีเป้าหมาย เพื่อความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.51 ขึ้นไป) โดยผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1) แนวคิด ทฤษฎี

1.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อการเรียนรู้ ทฤษฎีการเรียนรู้เป็นพื้นฐานที่จะนำมาใช้ในการออกแบบบทเรียนซึ่งทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางประกอบด้วย 3ทฤษฎี คือ ทฤษฎีกลุ่ม พฤติกรรมนิยม ทฤษฎีกลุ่มปัญญานิยม และทฤษฎีกลุ่มคอนสตรัคติวิสต์ ในการวิจัยนี้ให้นำแนวคิดทฤษฎีกลุ่ม พฤติกรรมนิยมมาเป็นพื้นฐานในการออกแบบบทเรียนองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้ในทฤษฎีกลุ่มพฤติกรรมนิยม ประกอบด้วย 4 ประการ คือ

1.1.1 แรงขับ (drive) หมายถึง ความต้องการของผู้เรียนในบางสิ่งบางอย่างที่จูงใจให้ผู้เรียนหาหนทางตอบสนองตามความต้องการนั้น

1.1.2 สิ่งเร้า (stimulus) หมายถึง สิ่งที่เข้ามากระตุ้นให้ผู้เรียนมีปฏิกิริยาการตอบสนองเกิดเป็นพฤติกรรมขึ้น ซึ่งได้แก่ การให้สาระความรู้ในรูปแบบต่างๆ รวมทั้งการชี้แนะ

1.1.3 การตอบสนอง (response) หมายถึง การที่ผู้เรียนแสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งอธิบายได้ด้วยพฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออก

1.1.4 การเสริมแรง (reinforcement) หมายถึง สิ่งเร้าใดที่ทำให้พฤติกรรมการเรียนรู้เกิดขึ้นแล้วมีแนวโน้มจะเกิดขึ้นอีก มีความคงทนถาวร เช่น การกดคันและจิกแป้นสีของนกพิราบได้ถูกต้องต้องการทุกครั้งเมื่อหิวหรือต้องการในการทดลอง Skinner ตัวเสริมแรง แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ

1.1.4.1) ตัวเสริมแรงทางบวก หมายถึง สิ่งเร้าใดเมื่อนำมาใช้แล้วทำให้อัตราการตอบสนองมากขึ้น เช่น คำชมเชย รางวัล อาหาร เป็นต้น

1.1.4.2) ตัวเสริมแรงทางลบ หมายถึง สิ่งเร้าทฤษฎีการวางเงื่อนไขด้วยการกระทำการเสริมแรงจิตใจในการเรียนรู้จะเกิดประสิทธิภาพ ประสิทธิผลได้นั้น การเสริมแรงจิตใจในการเรียนรู้มีส่วนสำคัญพื้นฐานกระบวนการของแรงจูงใจเกิดจากการกระตุ้นแล้วซึ่งในทางกลับกันก็จะตามด้วยปฏิกิริยาทางอารมณ์ที่นำไปสู่พฤติกรรมตอบสนองที่เฉพาะเจาะจงในผู้เรียน

1.2 การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถใช้ได้กับนักเรียนทุกระดับ ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคล การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ ได้เสนอตัวอย่างรูปแบบหรือเทคนิค การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ดี ได้แก่

1. การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด(Think-Pair-Share) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนดแต่ละคน ประมาณ 2-3 นาที (Think) จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนอีกคน 3-5 นาที (Pair) และนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด (Share)

2. การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analyze case studies) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้อ่านกรณีตัวอย่างที่ต้องการศึกษาจากนั้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือแนวทางแก้ปัญหาภายในกลุ่ม แล้วนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด

3. Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนอย่างหนึ่ง แปลตามตัวก็คือเป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือ การลงมือทำซึ่ง ” ความรู้ “ ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์, การสังเคราะห์, และการประเมินค่า

4. การให้คะแนนแบบรูบิคส์ (Rubric) คือ เครื่องมือในการให้คะแนนซึ่งประกอบด้วยเกณฑ์ด้านต่างๆ ที่ใช้พัฒนาชิ้นงานหรือการปฏิบัติ เช่น การประเมินงานเขียนจะพิจารณาวัตถุประสงค์ องค์ประกอบ รายละเอียดและวิธีการเขียน ได้แก่ คำอธิบายระดับคุณภาพของเกณฑ์แต่ละด้านระดับดีเยี่ยมจนถึงต้องปรับปรุง เหตุผลที่ครูและนักเรียนต้องใช้รูบิคมีหลายประการ (MerriamWebster dictionary, online; Griffin, 2010; Brookhart, S. M. 2013; McTighe, 2013; โชติกา ภาชีผล, 2559; รัตนาภรณ์P ทรงนภาวุฒิกุล. 2559)

2) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สามมิติ สุขบรรจง (2554) การวิจัยและพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชาการแสดงและสื่อสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้ 1.การตรวจสอบคุณภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์รายวิชาการแสดงและสื่อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จากผลการวิจัยเชิงทดลอง จำนวน 3 ครั้ง พบว่า การทดลอง ครั้งที่ 1 บทเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82/84.4 การทดลองครั้งที่ 2 บทเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.2/85.2 และการทดลองครั้งที่ 3 บทเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.2/86.8 และเป็นไปตามสมมติฐาน ที่ตั้งไว้ และ 2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคมมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒเมื่อใช้บทเรียน

อิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ” จากผลการวิจัยพบว่า ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้และรวมหน่วยการเรียนรู้ทั้งหมดนิสิตในกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยหลังใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์สูงกว่าเดิม

พิรพัฒน์ คำเกิด (2557 : 38-44) ได้เปรียบเทียบพฤติกรรมการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลัง เรียนของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนแบบ Active Learning ด้วยเทคนิคการคิดเดี่ยว คิดคู่ ร่วมกัน คิด เทคนิคแบบต่อภาพ และการใช้แผนผังทางปัญญา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ (1)แผนการสอนรายวิชาฟิสิกส์วิศวกรรม โดยใช้การจัดการเรียนแบบใฝ่ รู้ด้วยเทคนิคการคิดเดี่ยว คิดคู่ ร่วมกันคิด เทคนิคแบบต่อภาพ และการใช้แผนผังทาง ปัญญาที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้วอยู่ในระดับเหมาะสมมาก (2) แบบประเมินพฤติกรรมการ เรียนรู้ จำนวน 25 ข้อ (3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนแบบใฝ่รู้ด้วยเทคนิคการคิดเดี่ยว คิดคู่ ร่วมกันคิด เทคนิคแบบต่อภาพ และ การใช้แผนผังทางปัญญา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เอมย์วิภา พุทธรักษา และคณะ (2560) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์บนระบบปฏิบัติการ Android 2) ทดสอบประสิทธิภาพแอปพลิเคชันที่ได้พัฒนาขึ้น พบว่าแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์มีความสมบูรณ์มีเนื้อหาครบตามขอบเขตการพัฒนา ประสิทธิภาพการทำงานอยู่ในระดับดีมากกล่าวโดยสรุปแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ มีความเหมาะสมสำหรับ นำไปใช้เพื่อประกอบการเรียนการสอน

อาจารย์กิติมาภรณ์ ดวงเนตร Active Learning การเน้นการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม การวางแผนการดำเนินกิจกรรม การดำเนินการและผลงานที่นักศึกษาส่ง โดยมีเป้าหมายเพื่อให้นักศึกษาทุกคนมีผลคะแนนบูรณาการ(ร้อยละ70)และเพื่อประเมินคุณภาพเบื้องต้นในการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ รายวิชาร่วมกับ Active Learning โดยมีเป้าหมาย เพื่อความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก (กิติมาภรณ์ ดวงเนตร, 2562)

วศิรินทร์ มีพรบุชา (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่อง เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ โดยใช้ระบบห้องเรียน ออนไลน์ google Classsroomชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ แก้ปัญหา เพื่อพัฒนาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ระบบห้องเรียนออนไลน์ Google Classsroom 2) เพื่อ ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์3)เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนจากการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์โดยใช้ระบบห้องเรียนออนไลน์ Google Classsroom จากการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนระหว่างเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัด กิจกรรมการ เรียนรู้แบบออนไลน์ในระดับมาก เพราะผู้เรียนสามารถศึกษาบทเรียนได้ด้วยตนเองในช่วงเวลาที่ต้องการ

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

วิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อการสอน “โปรแกรม Meet” วิชาหลักการตลาด เรื่อง แผนธุรกิจของนักเรียนระดับชั้นปวส.1วิทยาลัยอาชีวศึกษาภัคดีพัฒนวิชาการและเทคโนโลยีปีการศึกษา2564 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางการเรียนและประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ประชากร

นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 สาขา บัญชี จำนวน 30 คน วิทยาลัยอาชีวศึกษาภัคดีพัฒนวิชาการและเทคโนโลยี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

2. กลุ่มตัวอย่าง(ผู้ให้ข้อมูล)

ผู้ให้ข้อมูลเป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 สาขา บัญชี จำนวน 30 คน วิทยาลัยอาชีวศึกษาภัคดีพัฒนวิชาการและเทคโนโลยี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับ Active Learning โดยสื่อโปรแกรมช่วยสอน

2.1.2 แบบประเมินคุณภาพแผนการเรียนการสอนแบบบูรณาการร่วมกับ Active Learning โดยใช้สื่อในการจัดการเรียนการสอน แบ่งค่าระดับคะแนนออกเป็น 5 ระดับ เกณฑ์ในการประเมินเป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับตามวิธีของ ลิเคิร์ท (บุญชม ศรีสะอาด. 2545:103)โดยถือเกณฑ์การประเมินเป็นคะแนน ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	แปลความหมาย
4.51–5.00	เหมาะสมมากที่สุด(ดีมาก)
3.51–4.50	เหมาะสมมาก (ดี)
2.51–3.50	เหมาะสมปานกลาง (ปานกลาง)
1.51–2.50	เหมาะสมน้อย (พอใช้)
1.00 –1.50	เหมาะสมน้อยที่สุด (ควรปรับปรุง)

2.1.3 ใบบันทึกการให้คะแนนการเรียนรู้ ประเมินผลคะแนนทางการเรียน วิชา หลักการตลาด

2.2 การสร้างเครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในวิจัยครั้งนี้เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองโดยการรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาค้นคว้า และประยุกต์ใช้กับกรณีศึกษาจากการเรียนการสอนที่ผ่านมา และประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านได้แก่

1. ดร.พิทักษ์	มหาวิทยาลัย	ผู้รับใบอนุญาต
2. ดร.ธิตี	มหาวิทยาลัย	ผู้อำนวยการ
3. นายประหลาด	จังหวัด	รองผู้อำนวยการ
4. นายไพฑูรย์	กตฤกษ์	รองผู้อำนวยการ
5. นางทับทิม	เชียงใหม่	หัวหน้างานหลักสูตร

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้พัฒนาการเรียนการสอนรูปแบบบูรณาการร่วมกับ Active Learning โดยใช้สื่อโปรแกรมช่วยสอนในการจัดการเรียนการสอนด้วยความตระหนักต่อสมรรถนะและผลคะแนนทางการเรียน วิชาหลักการตลาดของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยการพัฒนาแผนการเรียนให้มีการศึกษาผลคะแนนและความสามารถในการเรียนรู้แบบแอกทีฟเลิร์นนิงและเป็นหลักสูตรสมรรถนะของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ปฏิบัติการสอนเป็นเวลา 1 สัปดาห์ ในหน่วยการเรียนรู้แผนธุรกิจ

3.1 ขั้นเตรียมการ ผู้วิจัยสนทนากับนักศึกษากลุ่มนักศึกษาในการประชุมเพื่อหารือเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา การทำกิจกรรมการเรียนการสอนและกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดจนการเก็บคะแนนต่างๆในรายการจัดการทรัพยากรรวมทั้งให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นร่วมกันในการจัดการเรียนการสอนภายใต้สถานการณ์โควิดที่ต้องเรียนแบบออนไลน์

3.2 ขั้นปฏิบัติ ผู้วิจัยให้นักศึกษาทำการค้นคว้าเนื้อหาเกี่ยวกับสาระการเรียนรู้เรื่องการเขียนรายงาน โดยใช้โปรแกรม Meet เสริมในเนื้อหาที่เป็นสาระสำคัญ แล้วนำเสนอกิจกรรมและแนวทางการจัดกิจกรรมกรณีศึกษาเพื่อเป็นเครื่องมือพัฒนาทักษะรายวิชาหลังจากนั้นให้นักศึกษาวางแผนและดำเนินการกิจกรรมโดยใช้ความรู้และทักษะจากการศึกษาโปรแกรม Meet มาพัฒนาทักษะกระบวนการคิดและการเรียนรู้แบบปฏิบัติจริง ประมวลผลจริง

3.3 ขั้นสรุป หลังจากทุกคนนำเสนอ ผู้วิจัยได้ร่วมกับนักศึกษาวเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อมูลการดำเนินการคิดค้นและสร้างนวัตกรรมต่างๆ โดยใช้ความรู้ที่ได้จากการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนมาสรุปผล

3.4 ขั้นการวัดและประเมินผล ผู้วิจัยวัดและประเมินผล โดยใช้แบบประเมินการคิดวิเคราะห์ เทคนิคการคิดวิเคราะห์โดยใช้การประเมินผลงานและประเมินผลการเรียนรู้รายวิชาในหน่วยที่เกี่ยวข้อง

3.5 นักศึกษาให้คะแนนแบบประเมินความพึงพอใจต่อแผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนแบบบูรณาการร่วมกับ Active learning โดยการใช้สื่อโปรแกรมช่วยสอนโปรแกรม Meet

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อการสอน “โปรแกรมMeet” วิชาหลักการตลาด เรื่อง แผนธุรกิจ ของนักเรียนระดับชั้นปวส.1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาภัคดีพัฒนวิชาการและเทคโนโลยี ปีการศึกษา 2564 ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ ดังนี้

4.1 ประเมินผลจากแบบประเมินการคิดวิเคราะห์ ผลการดำเนินงาน และนำคะแนนที่ได้จากการประเมินมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ประเมินที่กำหนดไว้ตามแผนการวิจัย

4.2 ประเมินความพึงพอใจต่อแผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรม โดยการวิเคราะห์ สังเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สถิติในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ความถี่ ค่าเฉลี่ย และร้อยละ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

วิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อการสอน “โปรแกรมMeet” วิชาหลักการตลาด เรื่อง แผนธุรกิจ ของนักศึกษาระดับชั้นปวส.1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาภาคใต้พณิชยการและเทคโนโลยี ปีการศึกษา 2564 ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. ผลการประเมินจากการให้คะแนนการดำเนินกิจกรรมแบบบูรณาการ

ผู้วิจัยได้ประเมินคะแนนในการดำเนินการศึกษาผลคะแนนและความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับ Active learning โดยการใช้สื่อการสอนของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 และนำคะแนนที่ได้จากการประเมินมาเทียบกับเกณฑ์การผ่านที่ร้อยละ 70 ปรากฏผลการประเมิน ดังตารางที่ 4.1

ผลการประเมินจากการให้คะแนนการดำเนินกิจกรรมบูรณาการ			ผลการประเมินตามเกณฑ์ที่ผ่าน
คะแนนที่ได้จากการประเมิน	ความถี่ (คน)	ร้อยละของคะแนนที่ได้รับ	
40	6	100	ผ่านเกณฑ์
37	7	95.50	ผ่านเกณฑ์
33	15	82.50	ผ่านเกณฑ์
29	2	72.5	ผ่านเกณฑ์
คะแนนเฉลี่ย 34.75	รวม 30 คน	90.12	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 100

จากตารางที่ 4.1 ผลการทำการศึกษาผลคะแนนบูรณาการและความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ พบว่านักศึกษานักศึกษาทุกคนมีคะแนนผ่านเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 100 คะแนนเฉลี่ยของห้องอยู่ที่ 34.75 คะแนน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 90.12

2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการใช้แผนจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับActive Learningโดยการใช้สื่อการเรียนการสอนของนักเรียน

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการใช้แผนจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับ Active Learning โดยการใช้สื่อการเรียนการสอนการศึกษาผลคะแนนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจและนำมาวิเคราะห์ สัจเคราะห์เนื้อหา(Content Analysis) ดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 วิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการใช้แผนจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับActive Learning การใช้สื่อการสอนและความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน

รายการ	\bar{X}	ระดับความพึงพอใจ
1.ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ Active Learning	4.53	ดีมาก
2. มีการใช้สื่อและเทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน	4.54	ดีมาก
3.การจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการช่วยให้นักศึกษาเกิด ทักษะการเรียนรู้สู่ศตวรรษ 21	4.51	ดี
4.ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอน	5	ดีมาก
5.หลังจากมีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการทำให้ผู้เรียน เกิดการพัฒนาตนเองที่ดีขึ้น	4.67	ดีมาก
6.สามารถนำทักษะประสบการณ์รายวิชาไปใช้ในการทำงานและ การดำรงชีวิต	4.83	ดีมาก
7.ผู้สอนมีการประเมินผลการเรียนที่โปร่งใส ยุติธรรม	4.84	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	4.70	ดีมาก

จากตารางที่ 4.2 จะเห็นได้ว่าค่าความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนอยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.70 โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 3 ลำดับแรก คือ ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอน ผู้สอนมีการประเมินผลการเรียนที่โปร่งใส ยุติธรรม สามารถนำทักษะประสบการณ์รายวิชาไปใช้ในการทำงานและการดำรงชีวิต (ค่าเฉลี่ย 5 4.84 และ 4.83 ตามลำดับ)

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การสรุปผลการวิจัยในงานวิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อการสอน “โปรแกรมMeet” วิชาหลักการตลาด เรื่อง แผนธุรกิจ ของนักศึกษาระดับชั้นปวส.1 วิทยาลัยอาชีวศึกษากฎีพัฒนชยการและเทคโนโลยี ปีการศึกษา 2564 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ดังนี้

- 1) ผลการทำการศึกษาคณะแผนแบบบูรณาการร่วม Active Learning โดยการใช้สื่อการสอน ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ พบว่านักศึกษาทุกคนมีคะแนนผ่านเกณฑ์
- 2) วิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการใช้แผนจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับ Active Learning โดยการใช้สื่อการสอนการศึกษาคณะแผนบูรณาการและความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ของ นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ค่าความพึงพอใจต่อการใช้แผนการเรียนรู้ฯ อยู่ในระดับดีมาก กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหารายวิชา นักศึกษาได้รับการพัฒนาความรู้และทักษะจากการสร้างผลงานบูรณาการ การดำเนินการตามแผนกิจกรรมการเรียนรู้ วิธีการจัดการเรียนการสอนของครู

การอภิปรายผล

สรุปผลการวิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อการสอน “โปรแกรมMeet” วิชาหลักการตลาด เรื่อง แผนธุรกิจ ของนักศึกษาระดับชั้นปวส.1 วิทยาลัยอาชีวศึกษากฎีพัฒนชยการและเทคโนโลยี ปีการศึกษา 2564 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ดังนี้

- 1) จากการวิจัย พบว่านักศึกษาทุกคนมีความตั้งใจในการดำเนินกิจกรรมตามแผนการเรียนรู้ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แสดงให้เห็นถึงการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนแบบบูรณาการได้เป็นอย่างดี วศิรพร มีพรบุชา (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่อง เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ โดยใช้ระบบห้องเรียน ออนไลน์ google Classroomชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ แก้ปัญหา เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ระบบห้องเรียนออนไลน์ Google Classroom
- 2) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์
- 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนจากการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์โดยใช้ระบบห้องเรียนออนไลน์ Google Classroom จากการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนระหว่างเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ในระดับมาก
- 4) วิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการใช้แผนจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับActive Learning การศึกษาคณะแผนบูรณาการและความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมแอดทีฟเลิร์น นิ่งของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ค่าความพึงพอใจต่อการใช้แผนการเรียนรู้ฯอยู่ในระดับดีมากกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหารายวิชา เอมย์วิภา พุทธรักษา และคณะ (2560) ได้ทำการศึกษา

เรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์บนระบบปฏิบัติการ Android 2) ทดสอบประสิทธิภาพแอปพลิเคชันที่ได้พัฒนาขึ้นพบว่าแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์มีความสมบูรณ์มีเนื้อหาครบตามขอบเขตการพัฒนา ประสิทธิภาพการทำงานอยู่ในระดับดีมากกล่าวโดยสรุปแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ มีความเหมาะสมสำหรับ นำไปใช้เพื่อประกอบการเรียนการสอน

3) นักศึกษามีการพัฒนาทักษะการเรียนรู้จากการเรียนตามแผนของครูซึ่งมีความหลากหลายของกิจกรรมบูรณาการ เน้นการสอนอย่างมีส่วนร่วม อาจารย์กิติมาภรณ์ ดวงเนตร Active Learning การเน้นการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมการวางแผนการดำเนินกิจกรรมการดำเนินการและผลงานที่นักศึกษาส่ง โดยมีเป้าหมายเพื่อนักศึกษาทุกคนมีผลคะแนนบูรณาการ(ร้อยละ70) และเพื่อประเมินคุณภาพเบื้องต้นในการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการรายวิชาร่วมกับ Active Learning โดยมีเป้าหมาย เพื่อความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก (กิติมาภรณ์ ดวงเนตร 2562)

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1) ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

- 1.1) ครูผู้สอนควรนำแนวทางการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการกิจกรรมไปใช้เพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะแก่ผู้เรียนในทุกๆด้าน
- 1.2) สำหรับผู้เรียนที่มีความรู้ความสามารถต่ำก็สามารถพัฒนาได้โดยครูเป็นผู้กระตุ้นให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้และวิเคราะห์ปัญหา ตลอดจนดำเนินกิจกรรมตามแผนได้
- 1.3) กิจกรรมการเรียนรู้ควรมีการใช้สื่อและเทคโนโลยีร่วมเพื่อสอดคล้องกับนโยบายปฏิรูปการศึกษาและคุณลักษณะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

2) ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1) ควรมีการพัฒนาแผนการจัดการจัดกิจกรรมบูรณาการส่งเสริมการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีเพิ่มมากขึ้นทั้งด้านสื่อวัตกรรมการเรียนการสอน ไปพัฒนาผู้เรียนในหน่วยเนื้อหาวิชาหน่วยเรียนอื่น ๆ ให้ครบทุกหน่วยการเรียน
- 2.2) ควรมีการวิจัยที่สอดคล้องการวัดและประเมินด้านบุคลิกภาพของผู้เรียนด้วยเพื่อส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนครอบคลุมทุกคุณลักษณะ

สรุปผลการวิจัย

1) ผู้เรียนร้อยละ100มีผลคะแนนบูรณาการและความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้จากการได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับ Active Learning และมีคะแนนผ่านเกณฑ์

2) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอน ผู้สอนมีการประเมินผลการเรียนที่โปร่งใส ยุติธรรม สามารถนำทักษะประสบการณ์รายวิชาไปใช้ในการทำงานและการดำรงชีวิต

บรรณานุกรม

- สามมิติ สุขบรรจง (2554) การวิจัยและพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชาการแสดงและสื่อ
- ศิริรัตน์ กระจาดทอง(2554)การวิจัยเรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมีเกมส์วิชาคอมพิวเตอร์ต้นเรื่อง ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่2โรงเรียนศรีประจันต์ “เมธีประมุข
- พีรพัฒน์ คำเกิด (2557 : 38-44)ได้เปรียบเทียบพฤติกรรมการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลัง เรียนของนักศึกษาที่ได้รับกำจัดการเรียนแบบ Active Learning ด้วยเทคนิคการคิดเดี่ยว คิดคู่ ร่วมกัน คิด เทคนิคแบบต่อภาพ และการใช้แผนผังทำปัญญ์
- MerriamWebster dictionary, online; Griffin, 2010; Brookhart, S. M. 2013; McTighe, 2013; โชติกา ภาษีผล, 2559 ระบุริคเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพมากในการเรียนการสอนและการประเมินช่วยปรับปรุงพัฒนาการปฏิบัติหรือการแสดงออกของนักเรียน
- เอมย์วิกา พุทธิรักษา และคณะ (2560)ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
- กาญจนา บุญภักดิ์, (2563, หน้า 2) การใช้สื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษาเป็นการเชื่อมต่อช่องว่างระหว่างครูผู้สอนและนักเรียนในการ จัดการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19)
- กิติมาภรณ์ ดวงเนตร, (2562) Active Learning การเน้นการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม การ วางแผนการดำเนินกิจกรรม การดำเนินการและผลงานที่นักศึกษาส่ง โดยมีเป้าหมายเพื่อให้นักศึกษาทุกคนมีผลคะแนนบูรณาการ(ร้อยละ70)และเพื่อประเมินคุณภาพเบื้องต้นในการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการรายวิชาร่วมกับ Active Learning โดยมีเป้าหมาย เพื่อความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก (กิติมาภรณ์ ดวงเนตร, 2562)
- มนธิชา ทองหัตถา (2564) สภาพกำจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) ของครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

สารบัญ

กิตติกรรมประกาศ	1
บทคัดย่อ	2
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	3
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
กรอบแนวคิด	4
สมมติฐานการวิจัย	5
นิยามศัพท์	5
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
แนวคิดการปรับพฤติกรรมในชั้นเรียน	6
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	9
เครื่องมือที่ใช้	9
ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ	10
การเก็บรวบรวมข้อมูล	10
การวิเคราะห์ข้อมูล	11
สถิติที่ใช้ในการวิจัย	11
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	12
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการวิจัย	14
อภิปรายผล	14
ข้อเสนอแนะ	15
บรรณานุกรม	16