

<b>ผลงานวิจัย</b>	การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติโดยใช้โปรแกรมไมโครซอฟออฟฟิศ ใน รายวิชา 20001-2001 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา
<b>ชื่อผู้วิจัย</b>	สุพจน์ ตั้งจิตยงสิวะ
<b>ตำแหน่ง</b>	ครูผู้สอน
<b>วุฒิการศึกษา</b>	ปริญญาโท
<b>ชื่อสถานศึกษา</b>	วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา
<b>โทรศัพท์</b>	099-6219054
<b>ปีที่ทำวิจัย</b>	2565
<b>ประเภทวิจัย</b>	วิจัยในชั้นเรียน

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาในรายวิชา 20001-2001 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพวิทยาลัยเทคโนโลยีสายประสิทธิ์บริหารธุรกิจก่อนและหลังการทดลองใช้การสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญครั้งนี้

ผู้วิจัยนำผลการทดสอบกลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาภาคปกติที่ลงทะเบียนในรายวิชา 20001-2001 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ในภาคเรียนที่ 1/2565 สาขาวิชาพาณิชยกรรม สาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจวิทยาลัยเทคโนโลยีสายประสิทธิ์บริหารธุรกิจด้วยวิธีสุ่มแบบเฉพาะเจาะจงมาจำนวน 2 ห้องเรียนซึ่งนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คนได้สรุปผลการวิจัยดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติของนักศึกษาในรายวิชา 20001-2001 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ในภาคเรียน ที่ 1/2565 สาขาวิชา พาณิชยกรรม สาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา จากการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติของนักศึกษา ในรายวิชา 20001-2001 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ในภาคเรียนที่ 1/2565 สาขาวิชาพาณิชยกรรม สาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวาจากการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. พฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาของนักศึกษาในรายวิชา 20001-2001 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ในภาคเรียนที่ 1/2565 สาขาวิชาพาณิชยกรรม สาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา ก่อนและหลังการทดลองใช้การสอนแบบมีส่วนร่วม(Active Learning)ดีขึ้นจากการสังเกตและประเมินผลของผู้สอน

## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ในบททั่วไปกำหนดความมุ่งหมายและหลักการในการจัดการศึกษาไว้ว่า “ ต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งทางร่างกายและจิตใจสติ.....ความสุข” จึงถือเป็นพันธกิจที่สำคัญที่จะต้องจัดระบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับนโยบายของสถานศึกษาและการเรียนการสอนในปัจจุบันแม้ผู้สอนจะใช้วิธีการอย่างไรก็ตามแต่ท้ายที่สุดมีเป้าหมายเดียวกันคือให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อะไร การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นน่าจะเกี่ยวข้องกับความรู้เรื่องของความจริงที่มีความน่าสนใจตามที่เคยมีนักวิชาการกล่าวไว้ว่าความจำ(Memorizing) คือกระบวนการในการเก็บรวบรวมข้อมูลและการเรียกข้อมูลออกมาใช้ซึ่งอาจเกิดจากสัญชาตญาณหรือการสั่งสมประสบการณ์ภายในระบบประสาทความจำจึงเป็นหน่วยหนึ่งของกิจกรรมทางสมองซึ่งความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กับระบบทางความคิดหากมีการสอนแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ก็อาจจะเป็นวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพเหมาะสมกับในปัจจุบันได้อีกวิธีการหนึ่งและการปฏิรูปการศึกษาไทยนั้นสิ่งหนึ่งที่จะขาดไม่ได้เลยก็คือการสอนโดยยึดนักเรียนเป็นสำคัญซึ่งการเรียนการสอนนั้นไม่ว่าจะสอนด้วยวิธีใดผู้สอนต้องคำนึงถึงให้การเรียนการสอนนั้นเป็น Active Learning กระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นนวัตกรรมการศึกษาที่สถาบันอุดมศึกษาให้ความสนใจและให้ความสำคัญพร้อมๆกับนโยบายปฏิรูปการศึกษาตาม พ.ร.บ. การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่เน้นการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญโดยหลักการแล้วทั้งActive Learning และChild Center ต่างก็มีพื้นฐานมาจากทฤษฎี Constructivism ที่เน้นความสำคัญของการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นภายในตัวผู้เรียนโดยการรับรู้ความรู้ใหม่จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆเช่นจากครูเพื่อนและสิ่งแวดล้อม โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้นั้นๆด้วยตัวผู้เรียนเองแล้วผสมผสานกับความรู้เดิมที่มีอยู่เกิดการสร้างสรรค์โน้ตทัศน์ในองค์ความรู้นั้นๆขั้นผู้เรียนได้มีโอกาสนำความรู้ไปทดลองใช้ฝึกทักษะแล้วนำเสนอต่อกลุ่มเพื่อน ยืนยันความรู้ที่ถูกต้องกิจกรรมเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่ออาจารย์เกิดความเข้าใจเห็นคุณค่าและนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในสถานศึกษาด้วยเหตุผลดังกล่าวสถาบันการศึกษาจึงควรให้ความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพการสอนของอาจารย์จึงได้สนับสนุนให้เกิดการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ให้กับนักศึกษาของสถาบัน (เทียนทองแก้ว. 2546 :คำนำ)

วิทยาลัยเทคโนโลยีสายประสิทธิ์บริหารธุรกิจ ได้จัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 ประเภทวิชาพาณิชยกรรม สาขาวิชาการบัญชี การตลาด และคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ซึ่งตามหลักสูตรดังกล่าวมีหลักการดังนี้

1. เป็นหลักสูตรระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ หลังมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อพัฒนากำลังคนระดับฝีมือให้มีความชำนาญเฉพาะด้าน มีคุณธรรม บุคลิกภาพและเจตคติที่เหมาะสม สามารถประกอบอาชีพได้ตรงตามความต้องการของตลาดแรงงานและการประกอบอาชีพอิสระ สอดคล้องกับภาวะเศรษฐกิจและสังคมทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับชาติ

2. เป็นหลักสูตรที่เปิดโอกาสให้เลือกรับเรียนได้อย่างกว้างขวาง เพื่อเน้นความชำนาญเฉพาะด้านด้วยการปฏิบัติจริง สามารถเลือกวิธีการเรียนตามศักยภาพและโอกาสของผู้เรียน ถวายนองผลการเรียนสะสมผลการเรียนเทียบความรู้และประสบการณ์จากแหล่งวิทยาการ สถานประกอบการ และสถานประกอบอาชีพอิสระได้

3. เป็นหลักสูตรที่สนับสนุนการประสานความร่วมมือในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างหน่วยงานและองค์กรที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐและเอกชน

4. เป็นหลักสูตรที่เปิดโอกาสให้สถานศึกษา ชุมชนและท้องถิ่น มีส่วนรวมในการพัฒนาหลักสูตรให้ตรงตามความต้องการและสอดคล้องกับสภาพชุมชนและท้องถิ่น

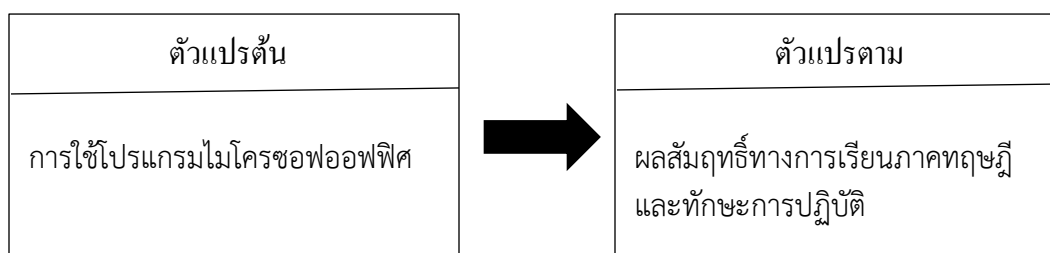
### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติโดยใช้โปรแกรมไมโครซอฟพอฟฟิศ ใน รายวิชา 20001-2001 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาพาณิชยกรรม ในภาคเรียนที่ 1/2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวาจากการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning)

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยใช้โปรแกรมไมโครซอฟพอฟฟิศ ใน รายวิชา 20001-2001 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาพาณิชยกรรม ในภาคเรียนที่ 1/2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา จากการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning)

3. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาโดยใช้โปรแกรมไมโครซอฟพอฟฟิศ ใน รายวิชา 20001-2001 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาพาณิชยกรรม ในภาคเรียนที่ 1/2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา จากการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning)

### กรอบแนวคิดในการวิจัย



### สมมติฐานการวิจัย

นักศึกษาที่ได้รับการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) โดยใช้โปรแกรมไมโครซอฟพอฟฟิศ ใน รายวิชา 20001-2001 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาพาณิชยกรรม ในภาคเรียนที่ 1/2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวาจากการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ก่อนและหลังการทดลองใช้การสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) จะมีพฤติกรรมการเรียนรู้และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

## นิยามศัพท์

**โปรแกรมไมโครซอฟออฟฟิศ** หมายถึง (Microsoft Office) เป็นชุดโปรแกรมสำนักงาน พัฒนาโดยไมโครซอฟท์ซึ่งสามารถใช้งานได้ในระบบปฏิบัติการไมโครซอฟท์ วินโดวส์ และแอปเปิล แมคอินทอช ไมโครซอฟท์ออฟฟิศยังมีการส่งเสริมให้ใช้บริการผ่านระบบเครื่องแม่ข่าย (Server) และ บริการผ่านหน้าเว็บ (Web Based) ในรุ่นใหม่ ๆ ของไมโครซอฟท์ ออฟฟิศ เราจะเรียกมันว่า ระบบสำนักงาน (Office system)

**คอมพิวเตอร์** หมายถึง เครื่องคำนวณ อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถทำงานคำนวณผลและเปรียบเทียบค่าตามชุดคำสั่งด้วยความเร็วสูงอย่างต่อเนื่องและอัตโนมัติ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 ได้ให้คำจำกัดความของคอมพิวเตอร์ไว้ค่อนข้างกะทัดรัดว่า เครื่องอิเล็กทรอนิกส์แบบอัตโนมัติ ทำหน้าที่เหมือนสมองกล ใช้สำหรับแก้ปัญหาต่างๆ ทั้งที่ง่ายและซับซ้อน โดยวิธีทางคณิตศาสตร์ หรืออาจกล่าวได้ว่า เครื่องคอมพิวเตอร์ หมายถึง เครื่องมือที่ช่วยในการคำนวณและการประมวลผลข้อมูล

**สารสนเทศ** หมายถึงการนำข้อมูลมาผ่านระบบการประมวลผล คำนวณ วิเคราะห์และแปลความหมายเป็นข้อความที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ ได้มากมายทำให้คำว่า สารสนเทศมีความหมายที่กว้างและหลากหลาย ทั้งความหมายในเชิงเทคนิคและความหมายของสารสนเทศในชีวิตประจำวัน เช่น สารสนเทศที่เป็นความรู้จากเครือข่ายคอมพิวเตอร์ จากโทรศัพท์มือถือ สารสนเทศระบบสื่อสารโทรคมนาคมสมัยใหม่ เช่น การฝากถอนเงินผ่านเครื่อง ATM การจองตั๋วเครื่องบิน และอื่นๆ

## แนวคิดทฤษฎี

การวิจัยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชา 20001-2001 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ จากการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาพาณิชยกรรมวิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำราทางวิชาการที่เกี่ยวข้องที่จำเป็นสำหรับการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

## แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้และเข้าใจ

การรับรู้(Perception) จะมีอิทธิพลในการกำหนดพฤติกรรมการตัดสินใจของบุคคลให้แตกต่างกันออกไป โดยเฉพาะจะมีอิทธิพลในสถานการณ์ตัดสินใจที่ไม่แน่นอน ข้อมูลในการตัดสินใจที่ไม่เพียงพอ

การรับรู้เป็นกระบวนการทางจิตวิทยาซึ่งรับสิ่งกระตุ้น(Stimulus) ผ่านอวัยวะรับความรู้สึกเช่น ตา หู คอ จมูก ปาก ผิวหนัง และไปสู่สมองซึ่งประกอบด้วยความจำประสบการณ์ในอดีต ทัศนคติ และความรู้สึก

แบลร์ โคลาสา (Blair Kolasa) เห็นว่าการรับรู้คือการแปลข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่รับเข้ามาอวัยวะรับความรู้สึกจะรับสิ่งเร้าไปสู่สมอง สมองจะรวบรวมและเปรียบเทียบกับประสบการณ์ที่เคยมีแต่ก่อน

โรนัลด์ อีเบิร์ต และเทอเรนซ์ มิทเชล (Ronald Ebert and Terrence Mitchel) เห็นว่าการรับรู้เป็นกระบวนการเลือกและจัดระบบข้อมูลความรู้สึกของตนเองซึ่งจะก่อให้เกิดประสบการณ์ใหม่

จากคำนิยามเหล่านี้จะเห็นได้ว่า การรับรู้จะประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ประการคือ ประการแรกกระบวนการของการเลือก (Selectivity) คนจะเลือกรับข้อมูลจากภายนอกเข้ามาโดยผ่านอวัยวะรับความรู้สึก อวัยวะรับความรู้สึกก็จะส่งไปยังสมอง และจะจัดแยกประเภทลักษณะของตัวกระตุ้น จัดลำดับตัวกระตุ้นต่าง ๆ เก็บไว้ในสมอง ประการที่สองคือการปะติดปะต่อ(Closure)เมื่อจัดประเภทจำแนกข้อมูลแล้ว เขาก็จะ

ปะติดปะต่อรวบรวมข้อมูลในลักษณะที่มีความหมายที่จะเข้าใจได้ องค์ประกอบประการสุดท้ายคือ คนจะนำตัวกระตุ้นที่เลือกแล้วปะติดปะต่อ และตีความหมาย(Interpretation) ตัวกระตุ้นนั้นโดยประสบการณ์ความจำซึ่งผลที่ได้แตกต่างจากสิ่งเร้าเดิม บางครั้งลักษณะบางอย่างที่ไม่มีก็เอามาเพิ่มขึ้นทำให้การรับรู้ผิดแผกไปจากข้อเท็จจริง (อรุณ รัชธรรมและคณะ, 2544, หน้า 255)

การรับรู้ คือการสัมผัส(Sensation) ที่มีความหมาย การรับรู้เป็นการแปลหรือตีความแห่งการสัมผัสที่ได้รับออกเป็นสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่มีความหมายโดยอาศัยประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ ถ้าไม่มีประสบการณ์เดิม การสัมผัสนั้นก็ยังไม่มีความหมายและยังไม่เกิดการรับรู้

1. การสัมผัสใช้การรับรู้หรือไม่
2. การรับรู้ประกอบด้วยอะไรบ้าง

การสัมผัส คือการที่ประสาทของเรารับรู้ความรู้สึกและส่งไปยังสมอง

การแปลความหมายจากการสัมผัส

การใช้ความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมเพื่อแปลความหมาย

การสัมผัสไม่ใช่การรับรู้

ความสำคัญของการรับรู้ เป็นกระบวนการในการที่คนเราติดต่อกับสิ่งแวดล้อมทำให้เราเข้าใจความหมายของสิ่งแวดล้อมชนิดต่าง ๆ และมีการตอบโต้ต่อสิ่งแวดล้อมนั้น ๆ อย่างเหมาะสมเพื่อการดำรงชีวิตของคนเรา(เพ็ญทิพย์ ชัยพัฒน์, 2527, หน้า 113)

การรับรู้ มีความสลับซับซ้อนและกว้างขวางกว่า การสัมผัส กระบวนการของการรับรู้ทำให้เกิดปฏิกิริยาโต้ตอบเกี่ยวกับการเลือก การจัดการ และการตีความที่สลับซับซ้อน แม้ว่าการรับรู้ส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับข้อมูลดิบที่เกิดจากการสัมผัส กระบวนการอาจกลั่นกรอง แก้ไข เปลี่ยนแปลงข้อมูลดังกล่าวโดยปฏิกิริยาโต้ตอบที่สลับซับซ้อน

อาจสรุปได้ว่า การรับรู้คืออาการสัมผัสที่มีความหมาย และการรับรู้ก็เป็นการแปลหรือตีความสัมผัสที่ได้รับ ออกมาเป็นสิ่งที่มีความหมาย ซึ่งเป็นที่รู้จักและเข้าใจกันโดยอาศัยประสบการณ์ที่มีมาแต่เดิม(วีรนาถมานะกิจ, 2535, หน้า31-32)

การรับรู้ เป็นผลของความรู้เดิมบวกกับการรับสัมผัส หรือเป็นผลของการเรียนรู้บวกกับความรู้สึกรับสัมผัส

การรับรู้ หมายถึงความรู้สึกรับสัมผัสที่มีความหมาย(Sensation) ความหมายของการรับรู้นี้หมายถึง การแปลหรือการตีความหมายของการสัมผัสหรืออาการสัมผัสที่คนได้รับออกมาเป็นหนึ่งสิ่งใดที่มีความหมายหรือที่เราเข้าใจกันในการแปลความหรือตีความ คนจะต้องใช้ความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมหรือความชัดเจนที่เคยมีมาแต่ก่อนเป็นเครื่องช่วย

ถ้ามองในแง่ของพฤติกรรมแล้ว การรับรู้ เป็นกระบวนการที่เกิดแทรกอยู่ระหว่างสิ่งเร้าและการสนองตอบต่อสิ่งเร้านั่นเองคือ Stimulus-perception-Response

การรับรู้ หมายถึงกระบวนการที่คนเรามีประสบการณ์กับวัตถุ หรือเหตุการณ์ ต่าง ๆ โดยอาศัยอวัยวะรับสัมผัส

การรับรู้ หมายถึง กระบวนการที่คนเรารู้จักสิ่งแวดล้อมโดยใช้สัมผัสต่าง ๆ ที่อินทรีย์มีอยู่

## ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning)

การสอนแบบเดิมนั้นมักจะใช้วิธีเก่าในการสอนโดยการถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เรียนซึ่งไพบูลย์เปานิลาว่าการสอนแบบบรรยายที่เรียกว่าเล็กเซอร์ (Lecture) จะดีขึ้นหากอาจารย์มีเอกสารคำสอน (Sheet) แจกให้และจะประทับใจที่สุดหากอาจารย์มีเรื่องตลกหรือเก๋ตลกเข้ามาเล่าให้ฟังจะทำให้ได้หัวเราะสนุกสนานประทับใจไปนานแล้วจะจดจำภาพเหล่านั้นมาเป็นต้นแบบการสอนจนกลายเป็นระบบการสอนที่เรียกว่า “Walk and talk and Chalk” เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ยึดตัวครูเป็นศูนย์กลางและเป็นวิธีการเรียนรู้แบบ Passive Learning คือผู้เรียนเป็นฝ่ายรับรู้บ้างไม่รู้บ้างครูมีหน้าที่บอก (กรอก) ความรู้อย่างเดียว (ไพบูลย์เปานิลา. 2546: 43-44)

นอกจากนี้ผู้สอนจะต้องปรับปรุงเปลี่ยนแปลงกระบวนการและวิธีสอนตลอดจนจัดทำแผนการสอนต้องสนใจในยุทธศาสตร์เรียนรู้ใหม่ๆ เพราะเป้าหมายการเรียนรู้คือการสร้างปัญญาการเรียนรู้จากการคิดพิจารณาและลงมือปฏิบัติเพิ่มปรับให้เข้ากับบริบทของสังคมใหม่ได้เพื่อกำจัดข้อบกพร่องที่เป็นจุดอ่อนของการสอนแบบเดิมๆ ดังต่อไปนี้ให้หมดสิ้นไปซึ่งการสอนแบบเดิมยังมีจุดอ่อนอีกหลายด้านดังที่ไพบูลย์เปานิลา. (2546 : 45) ได้สรุปจุดอ่อนของการสอนแบบเดิมไว้ดังนี้

1. ครูเป็นแหล่งความรู้ที่ล้าหลังหากไม่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง
2. ผู้เรียนขาดความสนใจเพราะทำหน้าที่ฟังอย่างเดียว
3. ผู้เรียนขาดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
4. ผู้เรียนไม่กล้าคิดไม่กล้าแสดงออกขาดความเชื่อมั่นตนเอง
5. ผู้เรียนไม่เกิดความรู้ที่แท้จริงไม่สามารถนำไปประยุกต์ - ปฏิบัติได้เพราะเน้นความจำอย่างเดียว
6. ผู้เรียนไม่รู้จักร่วมกันทำงานร่วมกันเป็นทีม
7. ครูให้ความสำคัญกับคะแนนสอบมากกว่าผลงานการประดิษฐ์คิดค้น
8. ผู้เรียนไม่รู้จักริธีการแสวงหาความรู้

จะเห็นได้ว่า พ.ร.บ. การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ในหมวด 4 ได้เน้นและให้

ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญซึ่งหมายถึงการจัดกระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการนำไปใช้ในชีวิตจริงสามารถนำไปปฏิบัติและประยุกต์ใช้ได้ “เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริงได้พัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ที่ศึกษาค้นคว้าทดลองและแสวงหาความรู้ด้วยตนเองตามความถนัดความสนใจด้วยกระบวนการและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายทั้งในและนอกห้องเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนสังคมและส่วนรวม” กระบวนการการเรียนรู้ที่คล้ายคลึงกับ Active Learning แตกต่างกันในที่กลุ่มผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานซึ่งยังเป็นเยาวชนอยู่จึงเรียกว่า Child Center ส่วนกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้ที่มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

1. กำหนดผลการเรียนรู้ (Learning Outcome) ให้ครอบคลุมองค์ความรู้ที่ต้องการให้เกิดความรู้ความเข้าใจทักษะเจตคติกระบวนการคุณธรรมและจริยธรรม
2. กำหนดสาระการเรียนรู้ให้ครอบคลุมเนื้อหาและสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่

ต้องการให้เกิดขึ้นผู้เรียน

3. ออกแบบหรือทำแผนกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งเน้นกิจกรรม 4 องค์ประกอบดังนี้

3.1 การแลกเปลี่ยนประสบการณ์เรียนรู้หมายถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนดึงประสบการณ์เดิมของตนเองออกมาเชื่อมโยงหรืออธิบายปัญหาใหม่ที่พบเพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือข้อสรุปการกระตุ้นให้เกิด

กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์นี้ครูอาจใช้เสมือนแผ่นใสวีดิทัศน์สถานการณ์จำลองตั้งคำถามหรือสื่อกิจกรรมอื่นๆก็ได้

3.2 การสร้างองค์ความรู้ร่วมกันโดยการตั้งประเด็นปัญหาหรือคำถามให้

ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์มวลประสบการณ์ร่วมกันอาจใช้คำถามหรือสถานการณ์จำลองที่ทำ

ทายอารมณ์ความรู้สึกของผู้เรียนเช่นความรักอมตะมีจริงหรือรักและเมตตาต่างกันอย่างไร? เป็นต้น

3.3 การนำเสนอความรู้หมายถึงการหลอมรวมแนวคิดที่ได้จากการอภิปรายกลุ่มเข้ากับหลักการ

ทฤษฎีที่ครูจัดเตรียมให้หรือค้นคว้ามาจากแหล่งเรียนรู้มาสังเคราะห์ภายในกลุ่ม

ผู้เรียนจนเกิดความเชื่อมั่นยอมรับว่าเป็นข้อเท็จจริงเช่นการนำปัญหาโทษภัยจากการสูบบุหรี่หรือสิ่งเสพติดทุกชนิดล้วนเกิดโทษภัยต่อตนเองสังคมและประเทศชาติโดยรวมจนผู้เรียนยอมรับ

3.4 การประยุกต์ใช้นำเสนอหรือลงมือปฏิบัติหมายถึงการนำเสนอความรู

นั้นต่อกลุ่มในห้องเรียนการนำเสนอต่อสาธารณะในลักษณะป้ายนิเทศป้ายโฆษณาหรือการเผยแพร่ทางสื่อมวลชนและหากผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้เช่นการลดและเลิกการสูบบุหรี่หรือสิ่งเสพติด

เพราะตระหนักและเชื่อในสิ่งที่พบถือว่าเป็นผลการเรียนรู้ที่มีคุณค่าสูงสุด (ไพบุลย์พานิล. 2546: 51-57)

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อุไรมะวิญญู (2542 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนการคิดวิเคราะห์เชิงวิจารณ์ญาณและพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนด้วยการให้ประสบการณ์กับคู่มือครูมีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการคิดวิเคราะห์เชิงวิจารณ์ญาณและพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนที่เรียนวิชาสังคมศึกษาโดยการสอนด้วยการให้ประสบการณ์กับการสอนตามคู่มือครูของกรมวิชาการผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ. 01 และพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01

รัตน์ ยืนนาน (2542 : 81- 86) ได้ศึกษาองค์ประกอบสำคัญของการจัดการศึกษาและปฏิบัติการกิจกรรมตามพระราชบัญญัติสถาบันราชภัฏ ที่ส่งผลต่อการประกันคุณภาพของสถาบันราชภัฏนครปฐมพบว่าปัจจัยที่มีผลต่อคุณภาพการศึกษาในระดับมากได้แก่ 1 ) การวิจัย 2) นักศึกษาและบัณฑิต 3) ผู้บริหารสถาบัน 4) บุคลากรสถาบัน 5) การวัดผลการศึกษาและสัมฤทธิ์ผลการเรียนการสอนของนักศึกษา 6) ระบบกลไกการประกันคุณภาพ 7) ห้องสมุดและบริการสารสนเทศ 8) การเรียนการสอน 9) อาจารย์สถาบัน 10) ภารกิจของสถาบัน 11) หลักสูตรการศึกษา 12) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ 13) สื่อการสอนและอุปกรณ์การศึกษาและวิจัย14) งานพัฒนาการศึกษา

ส่วนงบประมาณนั้นส่งผลต่อคุณภาพการศึกษาระดับปานกลางประภาวัลย์แพรวานิษฐ์ (2543 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้แผนผังทางปัญญาเพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาพยาบาลมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้แผนผังทางปัญญาเพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาพยาบาลและเพื่อเปรียบเทียบผลการสอนนักศึกษาระหว่างกลุ่มที่สอนตามรูปแบบการสอนโดยใช้แผนผังทางปัญญาและกลุ่มที่สอนตามปกติในด้านความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาพยาบาลและด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ผลการวิจัยดังนี้ 1) รูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการคือหลักการจุดมุ่งหมายเนื้อหากระบวนการเรียนการสอนการวัดและประเมินรูปแบบการสอนที่เน้นด้านการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แผนผังทางปัญญาโดยให้ผู้เรียนระดมสมองมีเป้าหมายให้มีความคิดที่อิสระและมีความคิดที่หลากหลายเพื่อนำมาสร้างแผนผังทางปัญญารวมทั้งได้นำการเรียนรู้แบบนำตนเองการเรียนรู้ที่มีความหมายแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ (constructivist) และความคิดสร้างสรรค์กับแผนผังทางปัญญามาประกอบในกระบวนการเรียนการสอนโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์สำหรับเอกสารประกอบรูปแบบการสอนมี 3 ฉบับได้แก่คู่มืออาจารย์คู่มือนักศึกษาและแผนการสอนจำนวน 15 แผน 2) นักศึกษาพยาบาลกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาพยาบาลหลังการสอนสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ภายหลังจากการสอนนักศึกษาพยาบาลกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาพยาบาลสูงกว่าก่อนการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) นักศึกษาพยาบาลกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาโภชนวิทยาและสุขภาพไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ญาณัญญาหวังอนุภาพ (2545 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีทักษะวิชามนุษยสัมพันธ์ในองค์การของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสถาบันราชภัฏจันทรเกษมจากกาสอนแบบมีส่วนร่วมพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีของนักศึกษาสูงขึ้นเป็นไปตามเกณฑ์ของหลักสูตรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Action Classroom Research) แบบหนึ่งกลุ่มสอบวัดความรู้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังทดลองสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning One Group Pretest – Posttest Design) ในรายวิชา 20001-2001 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ จากการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ได้แก่นักเรียนในภาคปกติที่ลงทะเบียนเรียน รายวิชา 20001-2001 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาพาณิชยกรรมวิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา จำนวน 85 คน

กลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาพาณิชยกรรมวิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวาใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจงมาจำนวน 2 ห้องเรียน ซึ่งมีนักเรียน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาจำนวน 20 คน

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



การวิจัยครั้งนี้มีเครื่องมือในการวิจัยดังนี้

1. แผนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning)

1.1 แผนที่ความคิด (Mind Mapping)

1.4 จับคู่ตอบปัญหา (Think Pair Share)

1.2 กรณีศึกษา (Case study)

1.5 Jigsaw

1.3 กิจกรรมเกมส์ (Game กลุ่มสนใจ)

1.6 Question and Answer

2. แบบสังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบ, ความเอาใจใส่, ความมีวินัย, ความอดทน, ความกระตือรือร้น, ความมุ่งมั่น, ความมีน้ำใจ

3. แผนภูมิการมีส่วนร่วม (Participation Chart)

4. ระเบียบพฤติกรรม (Anecdotal)

5. สอบวัดความรู้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังทดลองสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) One Group Pretest – Posttest Design

นำแบบสังเกตพฤติกรรมที่สร้างเสร็จแล้ว เสนอเพื่อพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบสังเกตพฤติกรรม ดังนี้

1. นางศุภรัตน์ ยั่งยืน

ผู้อำนวยการ วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา

2. นางอำไพ ดวงแก้ว

รองผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา

3. นางสาวสุพิศ ปิชาล

หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา

**วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล**

1. ทดสอบนักศึกษา ก่อนเรียน (ครั้งแรก) โดยใช้ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นกับกลุ่มทดลองจำนวน 20 คน ข้อสอบทั้งหมดมี 25 ข้อ

2. ผู้วิจัยดำเนินการสอนโดยใช้นวัตกรรม, กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning)

3. หลังจากสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมแล้วให้นักศึกษากลุ่มทดลองจำนวน 20 คนทำการทดสอบโดยใช้ข้อสอบชุดเดิมซึ่งมีจำนวน 25 ข้อ

4. นำกระดาษคำตอบของนักศึกษากลุ่มทดลองมาตรวจให้คะแนนโดยใช้หลักเกณฑ์เดียวกับการทดลองครั้งแรกก่อนใช้นวัตกรรมการวัดแผนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning)

**การวิเคราะห์ข้อมูล**

นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบครั้งแรกและครั้งหลังของกลุ่มทดลองลงตาราง Code แล้วนำไปวิเคราะห์หาค่าร้อยละ, ค่าเฉลี่ย, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน, ค่า t-test Anova One-way Analysis of variance วิเคราะห์ความแปรปรวนด้วย F-test ด้วยโปรแกรม SPSS

## ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยนำผลการทดสอบจากการทดสอบครั้งแรกและการทดสอบครั้งหลังของกลุ่มทดลองมาวิเคราะห์ดังนี้

1. วิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในการทดลองครั้งแรกและครั้งหลัง
2. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบทั้งสองครั้ง
3. ทดสอบสมมติฐานที่ 1 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของกลุ่มทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ทดสอบสมมติฐานที่ 2 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของกลุ่มทดลองผลคะแนนของการทดสอบครั้งหลังสูงกว่าผลการทดสอบครั้งแรกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยใช้นวัตกรรมเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาดังกิจกรรมต่อไปนี้

1. แผนที่ความคิด (Mind Mapping)
2. กรณีศึกษา (Case Study)
3. กิจกรรมเสนอแนะ (Game)

## ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชา 20001-2001 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ จากการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา ด้วยวิธีสุ่มแบบเฉพาะเจาะจงมาจำนวน 2 ห้องเรียนซึ่งมีนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน ผู้ศึกษาสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ : 1 ผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา

คะแนนทดสอบ	จำนวนตัวอย่าง	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่า T-Test
ระหว่างเรียน	20	50	21.09	11.79	9.843
หลังเรียน	20	50	42.87	5.18	45.345

ตารางที่ : 2 ผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา

ครั้งที่/ สัปดาห์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อ	การวัดและการประเมินผล
1	แผนการจัดการ เรียนรู้กิจกรรม การเรียนการ สอน /ตรวจสอบ สาเหตุเดิม	แนะนำผู้สอนและผู้เรียน แลกเปลี่ยนประสบการณ์	ตำราเรียน/แผนการ เรียนการสอน/	สังเกตการณ์ให้ความร่วมมือของ ผู้เรียน/การแสดงความคิดเห็นพบว่า ผู้เรียนให้ความร่วมมือในการตอบ คำถามและแสดงความคิดเห็นมากขึ้น
2	ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์	อภิปราย/ <b>ตั้งประเด็น คำถาม/</b> Question and Answer pair/ <b>เกมส์</b>	เอกสาร/ตำรา เครื่องคอมพิวเตอร์	สังเกตการณ์ให้ความร่วมมือของ ผู้เรียน/การแสดงความคิดเห็นพบว่า ผู้เรียนให้ความร่วมมือในกิจกรรม เกม และการตอบคำถามและแสดงความคิด เห็นมากขึ้น
3	ระบบปฏิบัติการ และซอฟต์แวร์ การใช้งาน	บรรยาย/อภิปราย <b>Question and Answer pair/เกมส์/</b> แผนที่ความคิด (Mind Mapping)	เอกสาร/ตำราสื่อ คลิปปิดิโอ ประกอบการสอน ใบงาน	สังเกตการทำงานเป็นกลุ่มย่อยของ ผู้เรียน/การแสดงความคิดเห็น/การจับ ประเด็นสำคัญของเนื้อหาที่เรียนได้ดี ขึ้น
4	การใช้โปรแกรม ประมวลผลคำ	อภิปราย/แสดงวิธีงาน เป็นขั้นตอน/ <b>เกมส์/</b> <b>Question and Answer pair</b>	คอมพิวเตอร์/ตำรา โปรแกรม MS- word /ใบงาน	สังเกตการทำงานเป็นกลุ่มของ ผู้เรียน/การแสดงความคิดเห็น การ ตอบคำถาม พบว่าผู้เรียนให้ความ ร่วมมือ ปฏิบัติการใช้โปรแกรมได้
5	การใช้โปรแกรม ประมวลผลคำ	อภิปราย/แสดงวิธีใช้งาน เป็นขั้นตอน <b>เกมส์/</b> <b>Question and Answer pair</b>	คอมพิวเตอร์/ตำรา โปรแกรม MS- word /ปฏิบัติการ ใช้งานโปรแกรมใบ งาน	สังเกตการทำงานของผู้ เรี ยน รายบุคคล/การแสดงความคิดเห็นและ การสะท้อนความคิดเห็นพบว่าผู้เรียน ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติการใช้ โปรแกรมและทำบ้านได้
6	การปรับแต่ง เอกสาร การ ปรับแต่งเอกสาร และการจัดพิมพ์ เอกสาร	อภิปราย/แสดงวิธีใช้งาน เป็นขั้นตอน/ <b>ใช้คำถาม Mind/Mapping/</b> ปฏิบัติการใช้โปรแกรม	คอมพิวเตอร์/ตำรา โปรแกรม MS- word /ใบงาน	สังเกตการทำงานเป็นกลุ่มของผู้เรียน/ การแสดงความคิดเห็นและการสะท้อน ความคิดเห็นพบว่าผู้เรียนให้ความ ร่วมมือในการปฏิบัติการใช้ในใช้ โปรแกรม MS- wordมากขึ้น/สามารถ ทำใบงานที่ได้รับมอบหมายได้ถูกต้อง ตามใบงานที่มอบหมาย

### ตารางที่ 3: ผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา (ต่อ)

ครั้งที่/ สัปดาห์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อ	การวัดและการประเมินผล
7	การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ	อภิปราย/แสดงวิธีใช้งาน เป็นขั้นตอน/ระดมความคิด ใช้คำถาม-ตอบ	เอกสาร/ตำราโปรแกรม MS-Excel /ใบงาน	สังเกตการให้ความร่วมมือของผู้เรียน/ การแสดงความคิดเห็นพบว่าสามารถใช้โปรแกรมตารางคำนวณตามใบงานที่มอบหมายและให้ความร่วมมือในการตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นมากขึ้น
8	การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ	อภิปราย/แสดงวิธีใช้งาน เป็นขั้นตอน/ระดมความคิด ใช้คำถาม-ตอบ/เกมส์	เอกสาร/ตำราโปรแกรม MS-Excel /ใบงาน	สังเกตการให้ความร่วมมือของผู้เรียน/ การแสดงความคิดเห็นพบว่าสามารถใช้โปรแกรมตารางคำนวณตามใบงานที่มอบหมายและให้ความร่วมมือในการตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นมากขึ้น
9	การใช้โปรแกรมตารางทำการในการคำนวณ	แสดงวิธีใช้งาน เป็นขั้นตอน//ปฏิบัติการใช้โปรแกรม ตั้งประเด็นคำถาม/เกมส์	เอกสาร/ตำราโปรแกรม MS-Excel /ใบงาน	สังเกตการให้ความร่วมมือของผู้เรียน/พบว่าสามารถใช้โปรแกรมตารางทำการในการคำนวณใบงานที่มอบหมายและให้ความร่วมมือในการตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นมากขึ้น/
10	การใช้โปรแกรมตารางทำการในการคำนวณ	แสดงวิธีใช้งาน เป็นขั้นตอน//ปฏิบัติการใช้โปรแกรม ตั้งประเด็นคำถาม/เกมส์	เอกสาร/ตำราโปรแกรม MS-Excel /ใบงาน	สังเกตการให้ความร่วมมือของผู้เรียน/พบว่าสามารถใช้โปรแกรมตารางทำการในการคำนวณใบงานที่มอบหมายและให้ความร่วมมือในการตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นมากขึ้น/
11	การสร้างแผนภูมิและการพิมพ์รายงานโปรแกรม MS-Excel	แสดงวิธีใช้งาน เป็นขั้นตอน//ปฏิบัติการใช้โปรแกรม/ ใช้คำถามเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ /Question and Answer pair/เกมส์	เอกสาร/ตำราใบงาน/โปรแกรม MS- Excel	สังเกตการให้ความร่วมมือของผู้เรียน/พบว่าสามารถใช้โปรแกรมเพื่อการสร้างแผนภูมิและการพิมพ์รายงานตามใบงานที่มอบหมายและให้ร่วมมือในกิจกรรม เกมส์ และการตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นมากขึ้น

#### ตารางที่ 4: ผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา (ต่อ)

ครั้งที่/ สัปดาห์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อ	การวัดและการประเมินผล
12	การใช้โปรแกรม นำเสนอผลงาน	แสดงวิธีใช้งาน เป็น ขั้นตอน//ปฏิบัติการใช้ โปรแกรม	เอกสาร/ตำรา ใบงาน/โปรแกรม MS- power point	สังเกตการให้ความร่วมมือของผู้เรียน/ พบว่าสามารถใช้โปรแกรม MS- power point ตามใบงานที่มอบหมาย และให้ร่วมมือในกิจกรรม เกมส์ และ การตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น มากขึ้น
13	การปรับแต่งการ นำเสนอผลงาน	อภิปราย/ปฏิบัติการใช้ โปรแกรม ตั้งประเด็นคำถาม/เกมส์	เอกสาร/ตำรา ใบงาน/ตำรา MS- power point /ใบ งาน	สังเกตการให้ความร่วมมือของผู้เรียน/ พบว่าสามารถใช้โปรแกรม MS- power point ตามใบงานที่มอบหมาย และพฤติกรรมกรปฏิบัติงาน เป็น รายบุคคลของผู้เรียน
14	การสร้าง ภาพเคลื่อนไหวกับ การนำเสนอ	แสดงวิธีใช้งาน เป็น ขั้นตอน//ปฏิบัติการใช้ โปรแกรม/ Case Study /เกมส์บรรยาย/อภิปราย	เอกสาร/ตำรา ใบงาน/โปรแกรม MS- power point	สังเกตการทำงานรายบุคคลของผู้เรียน ปฏิบัติการใช้โปรแกรม MS- power point ตามใบงาน การจับคู่ถาม-ตอบ ประเด็นสำคัญของเนื้อหาที่เรียนได้ดี ขึ้น
15	การสร้าง ภาพเคลื่อนไหวกับ การนำเสนอ	แสดงวิธีใช้งาน เป็น ขั้นตอน//ปฏิบัติการใช้ โปรแกรมเกมส์/ กรณีศึกษา (Case Study)	เอกสาร/ตำรา ใบงาน/ตำรา โปรแกรม MS- word	สังเกตการทำงานรายบุคคลของผู้เรียน ปฏิบัติการใช้โปรแกรม MS- power point ตามใบงานได้ถูกต้อง
16	ใช้อินเทอร์เน็ต และไปรษณีย์ อิเล็กทรอนิกส์เพื่อ สืบค้นข้อมูล	แสดงวิธีใช้งาน เป็น ขั้นตอน//ปฏิบัติการใช้ โปรแกรม/เกมส์/ แผนผังความคิด	เอกสาร/ตำรา ใบงาน/สื่อ วิดิทัศน์/ แบบทดสอบ	สังเกตการทำงานเป็นกลุ่มของผู้เรียน พบว่าผู้เรียนให้ความร่วมมือในการคิด วิเคราะห์ สร้างแผนผังความคิดได้ดี ปฏิบัติการใช้อินเทอร์เน็ตได้ถูกต้อง
17	กฎหมายและ จริยธรรมในการใช้ ระบบสารสนเทศ	บรรยาย/อภิปราย Role/Playing Case Study	เอกสาร/ตำรา สื่อวิดิทัศน์/ แบบทดสอบ	สังเกตการณ์ทำงานเป็นกลุ่มของ ผู้เรียน/การแสดงความคิดเห็นและการ สะท้อนความคิดร่วมกันของผู้เรียน พบว่าผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์การ แก้กรณีปัญหาดีขึ้นและแสดงความ คิดเห็นมากขึ้น
18	ทดสอบปลายภาคเรียน			

จากตารางที่ 2-4 พบว่าพัฒนาการด้านความรู้ความเข้าใจของนักศึกษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบผู้เรียนเป็นสำคัญมีความรู้ความเข้าใจและสามารถทำข้อสอบได้คะแนนสูงมากกว่าเดิมซึ่งยังมีเคยได้รับการจัดแผนการเรียนรูแบบมีส่วนร่วมมาก่อนทำให้พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาภาคทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติในรายวิชา 20001-2001 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ เป็นไปตามประสงค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังการสอนแบบมีส่วนร่วมสูงกว่าก่อนเรียนได้ตามเกณฑ์มาตรฐานของหลักสูตรคือ 70% ขึ้นไปอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติของนักศึกษาในรายวิชา 20001-2001 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ในภาคเรียน ที่ 1/2565 สาขาวิชา พาณิชยกรรม สาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานาวา จากการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติของนักศึกษา ในรายวิชา 20001-2001 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ในภาคเรียนที่ 1/2565 สาขาวิชาพาณิชยกรรม สาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานาวา จากการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาของนักศึกษาในรายวิชา 20001-2001 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ในภาคเรียนที่ 1/2565 สาขาวิชาพาณิชยกรรม สาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานาวา ก่อนและหลังการทดลองใช้การสอนแบบมีส่วนร่วม(Active Learning)ดีขึ้นจากการสังเกตและประเมินผลของผู้สอน

### อภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษาค้นคว้านี้แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติของนักศึกษาที่ได้รับการสอนแบบมีส่วนร่วม(Active Learning) ในการเรียนของนักศึกษาในรายวิชา 20001-2001 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ในภาคเรียนที่ 1/2565 สาขาวิชาพาณิชยกรรม สาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีสายประสิทธิ์บริหารธุรกิจซึ่งผู้วิจัยอภิปรายผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติของนักศึกษาในรายวิชา 20001-2001 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ในภาคเรียนที่ 1/2565 สาขาวิชาพาณิชยกรรม สาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานาวาเป็นไปตามเกณฑ์ของหลักสูตรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แสดงว่านักศึกษามีพัฒนาการด้านความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของบทเรียนและจุดประสงค์ของการเรียนรู้รายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ได้เป็นอย่างดีดีกว่าก่อนเรียนแบบผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติถึงแม้ว่าในปัจจุบันมนุษย์เราจะมีความคิดเห็นต่อเรื่องของเทคโนโลยีและนักศึกษามักจะมีความคิดว่าวิชา

คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นและมีผลกับการใช้ชีวิตประจำวันโดยปกติอยู่แล้วจึงอาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ให้นักศึกษามักจะขาดความกระตือรือร้นไม่เตรียมการเรียนล่วงหน้าก่อนเข้าเรียนประกอบกับวิธีการสอนแบบเก่าพบว่านักศึกษาขาดความสนใจและการมีส่วนร่วมจึงมีผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน (มาตรฐานที่พึงพอใจคือ 70% ขึ้นไป)

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติในรายวิชา 20001-2001 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ในภาคเรียนที่ 1/2565 สาขาวิชาพณิชยการสาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีสายประสิทธิ์บริหารธุรกิจหลังการสอนแบบมีส่วนร่วมแตกต่างกันคือนักศึกษาที่ได้เรียนรู้แบบมีส่วนร่วมได้ลงมือปฏิบัติเองตามกิจกรรมเสนอแนะและเครื่องมือของการเรียนแบบมีส่วนร่วมผู้วิจัยพบว่านักศึกษามีความสุขและสนุกสนานกับกิจกรรมที่จัดให้มีขึ้นนักศึกษาเรียนรู้ว่าภาคทฤษฎีที่ศึกษามาแล้วหากมีการนำทักษะภาคปฏิบัติตามกิจกรรมเสนอแนะมาให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์และนำเสนอเป็นสิ่งที่ทำให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นเข้าใจในบทเรียนสามารถจดบันทึกเนื้อหาที่เป็นประเด็นสำคัญและจดจำเนื้อหาที่สำคัญ ๆ ได้และสิ่งที่นักศึกษาปฏิบัติอยู่เป็นประจำในชีวิตประจำวันเกี่ยวกับเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตจำเป็นต้องมีการศึกษาภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติฝึกฝนจนเกิดเป็นทักษะและความชำนาญจะช่วยให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจทำให้ผลการสอบในครั้งต่อไปของนักศึกษาสูงกว่าการทดสอบในครั้งแรกนักศึกษามีพัฒนาการการเรียนรู้คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ได้ผลสัมฤทธิ์ตามหลักสูตรที่กำหนดสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างดียิ่งขึ้นและที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่ผู้วิจัยพบจากการสอนแบบมีส่วนร่วม(Active Learning) คือนักศึกษามีความสุขและสนุกไปกับกิจกรรมการจัดแผนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมด้วยซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของญาณัญญาหวังอนุภาพ (2545 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีทักษะวิชามนุษย์สัมพันธ์ในองค์การของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสถาบันราชภัฏจันทรเกษมจากกาสอนแบบมีส่วนร่วมพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีของนักศึกษาสูงขึ้นเป็นไปตามเกณฑ์ของหลักสูตรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

และสายสุนีย์ กลิมสุคนธ์ (2545 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมแรงร่วมใจที่มีความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปอนนาคราชสวาทยานนท์อำเภอพระสมุทรเจดีย์จังหวัดสมุทรปราการพบว่านักเรียนที่ได้รับการใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมแรงร่วมใจมีความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์มากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมแรงร่วมใจอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

### **ข้อเสนอแนะด้านการเรียนการสอน**

เนื่องจากผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติของนักศึกษาดีขึ้นสูงกว่าก่อนเรียนได้ตามเกณฑ์ของหลักสูตรนักศึกษามีพฤติกรรมการเรียนคุณลักษณะทางจิตพิสัยเชิงบวกและคุณธรรมของนักศึกษาที่พึงประสงค์แสดงว่าแผนการสอนแบบมีส่วนร่วม(Active Learning) มีผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งในด้านความรู้ความจำ,การนำไปใช้เป็นกาสร้างวิธีการเรียนการสอนแบบใหม่ขึ้นมาให้น่าเรียนมีชีวิตชีวาได้กระตุ้นนักศึกษาเกิดกระบวนการตามผลการเรียนรู้ตามที่กล่าวมาได้โดยนำ Active learning มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนสามารถพัฒนาให้ความสนใจของผู้เรียนในบทเรียนมีมากขึ้นพัฒนาขึ้นส่งผลให้ผู้เรียนมีจิตพิสัยที่ดีมากขึ้นได้และนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นได้ดีกว่าเดิมฉะนั้นสามารถนำแผนการสอนแบบมีส่วนร่วม

(Active Learning) ไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนในเรื่องอื่นๆหรือวิชาอื่นต่อไปก็จะทำให้มีประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

### ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

1. ในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติของนักศึกษาระหว่างการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) กับวิธีการสอนแบบอื่น
2. ในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำเป็นตำราหรือรูปแบบของบทเรียนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ทั้งวิชา
3. ในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำการวิจัยและพัฒนาการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

## บรรณานุกรม

- กรรณิการ์สุสม. (2544). การศึกษาแบบเรียนรวม.กรุงเทพมหานคร : อัดสำเนา  
ของสถาบันราชภัฏนครปฐม : ฟ้าเฟื่องเรื่องวิจัย. นครปฐม : สถาบันราชภัฏนครปฐม,  
ความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน ชั้นม. 2 โรงเรียนป้อมนาคราชสวาท  
คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่ออาชีพ.นนทบุรี:บริษัทศูนย์หนังสือเมืองไทย จำกัด .  
จากการสอนแบบมีส่วนร่วม.กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏจันทรเกษม
- ญาญญาหวังอนุภาพ. (2545)การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีทักษะวิชามนุษย  
ด้วยการให้ประสบการณ์กับคู่มือครู. วิทยานิพนธ์กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรี  
เทือนทองแก้ว. (2546). เอกสารประกอบการอบรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม.กรุงเทพฯ:  
นครินทร์วิโรฒประสานมิตร, 2542.
- ไพบูลย์เปาณิล. (2546). เอกสารประกอบการอบรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม.กรุงเทพฯ: สถาบัน  
ภารกิจตามพระราชบัญญัติสถาบันราชภัฏที่ส่งผลต่อการประกันคุณภาพการศึกษา  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์วิโรฒประสานมิตร,
- มะลิวรรณ พลาวุฒ(2556).(ครุ ค.ศ.3) คบ. (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ) บธ.ม. (บริหารธุรกิจ)  
ยานนท์อำเภพระสมุทรเจดีย์จังหวัดสมุทรปราการ. สารนิพนธ์กศ.ม. กรุงเทพฯ :
- รัตน์ยีนาน. (2542). การศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบสำคัญของการจัดการศึกษาและปฏิบัติ  
ราชภัฏจันทรเกษม. ถ่ายเอกสาร.  
และพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอน  
สถาบันราชภัฏจันทรเกษม. ถ่ายเอกสาร.ประภาวัลย์แพรวานิษ. (2543). การพัฒนารูปแบบการสอน  
โดยใช้แผนผังทางปัญญาเพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาพยาบาล.  
วิทยานิพนธ์ค.ม. กรุงเทพฯ:จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- อุไรมะณีวรรณ. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการคิดวิเคราะห์เชิงวิจารณ์ญาณ  
Salandanan, L.V. "Relationship Between Conceptual Style and Mathematical