ชื่องานวิจัย การศึกษาปัจจัยด้านสังคม จิตวิทยา และเศรษฐกิจที่มีผลต่อความต้องการในการเติมเกมของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.๑ และ ๒)
สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย

ชื่อผู้วิจัย นายทัตพงศ์ ดีกา

บทคัดย่อ

การเติมเงินในเกมดิจิทัลเป็นพฤติกรรมที่พบได้มากในกลุ่มนักเรียนอาชีวศึกษา โดยมีปัจจัยหลากหลายที่ผลักดันให้เกิดความต้องการเติมเกม ทั้งด้านสังคม จิตวิทยา และเศรษฐกิจ ปรากฏการณ์นี้อาจส่งผลต่อการเรียน การใช้จ่าย และพฤติกรรมในชีวิตประจำวัน การศึกษาครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจและอธิบายปัจจัยที่ส่งผลต่อความต้องการในการเติมเกมของนักเรียนอาชีวศึกษา

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) 1 และ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย จำนวน 24 คน ชาย 7 คน หญิง 17 คน คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย แนวคำถามสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง การสนทนากลุ่ม และแบบบันทึกการสังเกต ข้อมูลถูกนำมาวิเคราะห์เชิงธีม (Thematic Analysis) เพื่อสกัดรหัสและจัดกลุ่มเป็นประเด็นหลัก

การวิเคราะห์ข้อมูลพบปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความต้องการเติมเกม 5 ด้าน ได้แก่

1. ปัจจัยทางสังคม เช่น อิทธิพลเพื่อน แรงกดดันจากกลุ่ม และความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของคอมมูนิตี้เกม
2. ปัจจัยทางจิตวิทยา เช่น ความภาคภูมิใจ ความตื่นเต้น และการยืนยันอัตลักษณ์ตนเองผ่านสกินหรือไอเท็ม
3. ปัจจัยทางเศรษฐกิจ เช่น โปรโมชั่น กิจกรรมพิเศษ และความสะดวกในการชำระเงิน
4. ปัจจัยด้านเวลาและการเรียน เช่น การเติมเพื่อประหยัดเวลาในการเล่นและคลายเครียด

กระบวนการควบคุมการใช้จ่าย โดยนักเรียนบางส่วนกำหนดงบประมาณ แต่ยังมีการใช้จ่ายเกินในบางโอกาส

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าพฤติกรรมการเติมเกมของนักเรียนเกิดจากการผสมผสานปัจจัยหลายมิติ ทั้งสังคม จิตวิทยา และเศรษฐกิจ ซึ่งสะท้อนรูปแบบการใช้จ่ายในสังคมดิจิทัลยุคปัจจุบัน ผลการศึกษานี้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการวางแนวทางเสริมสร้างความรู้ทางการเงินดิจิทัล (Digital Financial Literacy) การจัดทำกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และการพัฒนานโยบายหรือมาตรการที่ช่วยให้นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกมและใช้จ่ายอย่างเหมาะสม

ชื่อโครงการวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้วยชุดการสอนร่วมกับสื่อดิจิทัล วิชาการบัญชีชั้นสูง 2 รหัสวิชา 30201-2008 หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย
ชื่อผู้ทำวิจัย นางรัตนาภรณ์ ตรีภพ
ปี พ.ศ. 2568

บทคำย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการวัดความพึงพอใจโดยใช้ชุดฝึกทักษะ ในรายวิชา การบัญชีชั้นสูง 2 เรื่อง งบการเงินรวม เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้ชุดฝึกทักษะและแบบสอบถามของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย จำนวน 40 คน

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์จากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือในการสอนรายวิชา การบัญชีการชั้นสูง 2 เรื่อง งบการเงินรวม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.68 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.70 และเมื่อวัดความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน ด้านการสอนของอาจารย์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ ชุดการสอน สื่อดิจิทัล

หัวข้อวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สื่อนวัตกรรม E-book เรื่อง การจัดดอกไม้ สำหรับ นักศึกษาชั้นปวช.3 สาขาวิชาการโรงแรมและบริการ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย

ผู้วิจัย นางจินตนา จรัสศรี

สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย

ปีที่พิมพ์ 2558

คณะกรรมการที่ปรึกษา

บทคัดย่อ

จากการเรียนการสอนวิชา การจัดดอกไม้ สำหรับนักศึกษาระดับชั้น ปวช.3/2 สาขาวิชาการโรงแรมและบริการ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย มาเป็นระยะเวลาหนึ่ง จะพบว่า สื่อการเรียนชนิดเดิม เช่น หนังสือประกอบการเรียน ตำราและแผ่นภาพต่างๆ จะขาดซึ่งความน่าสนใจ ไม่ทันสมัย และที่สำคัญคือ การเรียนการสอนที่เกิดขึ้นจำเป็น จะต้องทำที่ห้องเรียนหรือห้องสมุดเท่านั้น ทางผู้สอนจึงเล็งเห็นว่า จำเป็นต้องพัฒนาสื่ออิเลคทรอนิคส์ ประเภท E-book, วิดีโอ หรือ E Learning เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนในรายวิชานี้ และทำการวิจัยถึง ประสิทธิผลของการใช้สื่อต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ในระดับชั้น ปวช.3/2 ปีการศึกษา 1/2568

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1 เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของสื่อนวัตกรรม E-book เรื่อง การจัดดอกไม้ สำหรับ นักศึกษาชั้น ปวช.3/2 สาขาวิชาการรงแรมและบริการ ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2 เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ โดยใช้สื่อนวัตกรรม E-book เรื่อง การจัดดอกไม้ สำหรับนักศึกษาชั้น ปวช.3/2 สาขาวิชาการโรงแรมและบริการ

3 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักศึกษาชั้น ปวช. 3/2 สาขาวิชาการโรงแรมและบริการ ที่ใช้สื่อนวัตกรรม E-book เรื่อง การจัดดอกไม้

4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาชั้น ปวช.3/2 สาขาวิชาการโรงแรมและบริการ ต่อการใช้สื่อ นวัตกรรม E-book เรื่อง การจัดดอกไม้

วิธีการดำเนินการวิจัย มีดังนี้

กลุ่มตัวอย่าง

1) ประชากร ได้แก่ นักศึกษาชั้น ปวช.3/2 สาขาวิชาการโรงแรมและบริการ ปีการศึกษา 1/2568 วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย 13 คน

2) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาชั้น ปวช.3/2 สาขาวิชาการโรงแรมและบริการ ปีการศึกษา 1/2568 วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย จำนวน 13 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1) สื่อนวัตกรรม E-book เรื่อง การจัดดอกไม้ สำหรับนักศึกษาชั้น ปวช.3/2 สาขาวิชาการโรงแรมและบริการ จำนวน 2 ชุด

2) แผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการจัดดอกไม้ ชั้น ปวช.3/2 สาขาวิชาการโรงแรมและบริการ จำนวน 1 แผน

3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การจัดดอกไม้ สำหรับนักศึกษาชั้น ปวช.3 เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาชั้น ปวช.3/2 สาขาวิชาการโรงแรมและบริการ ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ สื่อนวัตกรรม E-book เรื่อง การจัดดอกไม้ มีลักษณะเป็นแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

ผลของการวิจัย ปรากฏว่า

จากการศึกษาผลการศึกษา โดยใช้สื่อ E-Book วิชาการจัดดอกไม้ ชั้น ปวช.3/2 สาขาวิชาการโรงแรมและบริการ มีผลการศึกษาที่สามารถนำมาอภิปรายผล ดังนี้

1 ประสิทธิภาพของสื่อ E-Book วิชาการจัดดอกไม้ ชั้น ปวช.3/2 สาขาวิชาการโรงแรมและบริการ ที่สร้าง ขึ้นทั้ง 2 ชุด เท่ากับ 80.75/80.75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ หมายความว่าสื่อที่ใช้นั้นมีผลให้ผู้เรียนมีผล การเรียนที่ดีขึ้น นักศึกษาได้คะแนนเฉลี่ยจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียนเท่ากับ 16.15 คิดเป็นร้อยละ 80.75 และค่าเฉลี่ยคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เท่ากับ 8.30 หลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 80.30 ซึ่งมี ประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้

2 ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้โดยใช้ค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ โดยใช้สื่อ E-Book วิชาการจัดดอกไม้ สำหรับนักศึกษาชั้น ปวช.3/2 สาขาวิชาการโรงแรมและบริการ มีค่าเท่ากับ 0.47 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า นักศึกษาหลังการเรียนรู้โดยใช้สื่อ E-Book วิชาการจัดดอกไม้ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพิ่มขึ้นร้อยละ 33.57 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการรับรู้ด้วยสื่อภาพและอิเลคทรอนิคส์ ซึ่งสามารถเปิดดูได้บ่อย เท่าที่ต้องการทำให้เกิดการสั่งสมของประสบการณ์เรียนรู้ รวมทั้งวิชานี้มีเนื้อหาที่สอดคล้องกับชีวิตประจำวัน ของผู้เรียนเป็นอย่างมาก

3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้สื่อ E-Book วิชาการจัดดอกไม้ สำหรับนักศึกษา ชั้น ปวช.3/2 สาขาวิชาการโรงแรมและบริการ มีค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไป ตาม สมติฐานที่ตั้งไว้ ที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะค่าความแตกต่างเพียงพอที่จะเกิดความแตกต่างในทางสถิติ

4 นักศึกษาชั้น ปวช.3/2 สาขาวิชาการโรงแรมและบริการ มีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้สื่อ E-Book วิชาการจัดดอกไม้ อยู่ในระดับ พึงพอใจมาก (3.93)

ชื่อโครงการวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการบัญชีชั้นสูง 1 นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สบช.1 โดยใช้ชุดฝึกทักษะ

ชื่อผู้ทำวิจัย นางเนตรนภา เชตุใจ

ปี พ.ศ. 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการวัดความพึงพอใจโดยใช้ชุดฝึกทักษะ ในรายวิชา การบัญชีชั้นสูง 1 เรื่องการบัญชีเกี่ยวกับสำนักงานใหญ่และสาขา เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้ชุดฝึกทักษะและแบบสอบถามของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย จำนวน 38 คน

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์จากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือในการสอนรายวิชา การบัญชีการชั้นสูง 1 เรื่องการบัญชีเกี่ยวกับสำนักงานใหญ่และสาขา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.88 และเมื่อวัดความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน ด้านการสอนของอาจารย์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวจิราวรรณ วงค์กองแก้ว

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาเทคนิคการนำเสนอสินค้า

ปีการศึกษา : 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพมีวัตถุประสงค์เพื่อเพื่อพัฒนาเทคนิคและกระบวนการนำเสนอขายสินค้าของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) สาขาวิชาการตลาด ระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการแสดงบทบาทสมมุติ เรื่องการพัฒนาเทคนิคการนำเสนอสินค้า ในรายวิชาศิลปะการขาย ตามหลักสูตร

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชาการตลาด ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 18 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ใบความรู้เรื่องเทคนิคการนำเสนอขายและตัวอย่างการแสดงบทบาทสมมุติ Pre- test จำนวน 18 ชุด Post-testจำนวน18ชุดผลคะแนนการเรียนการสอนวิชาการขายเบื้องต้นวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติไปตรวจเพื่อหาให้คะแนนโดยคิดเป็นร้อยละ การหาร้อยละความก้าวหน้าของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนก่อนเรียน - หลังเรียน

ผลการวิจัยปรากฏว่าการพัฒนาเทคนิคและมากระบวนการนำเสนอขายทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพที่ 2 สาขาการตลาด วิชาศิลปะการขาย โดยใช้วิธีการแสดงบทบาทสมมุติโดยภาพรวม คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 6.08 และคะแนนเฉลี่ยความก้าวหน้าหลังเรียนเท่ากับ 23.54คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น17.46ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดเมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่านักเรียนได้คะแนนเพิ่มขึ้นทุกคนมีคะแนนความก้าวหน้าตั้งแต่16ถึง18แสดงว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมวิธีการแสดง บทบาทสมมุติโดยมีการจัดกระบวนการเรียนโดยให้นักเรียนจับคู่กันซึ่งในแต่ละคู่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดของพฤติกรรมการแสดงออกโดยการใช้วิธีการแสดงบทบาทสมมุติคือการแสดงบทบาทสมมติแบบการเล่นละคร(ระหว่างผู้ซื้อกับผู้ขาย)อยู่ในระดับดีส่วนค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือการแสดงบทบาทสมมติแบบแก้ปัญหา(ระหว่างผู้ซื้อกับผู้ขาย)อยู่ในระดับปานกลางมีพัฒนาการทางด้านการเรียนวิชาการโฆษณาสามารถพัฒนาเทคนิคและมากระบวนการนำเสนอขายได้เหมาะสมอยู่ในเกณฑ์การให้คะแนนระดับดีที่คะแนนเฉลี่ยรวม 70.15 โดยวิธีการแสดงบทบาทสมมุติทำให้นักเรียนทั้งหมดมีความสามารถและพัฒนาเทคนิคและมากระบวนการนำเสนอขายได้อย่างเหมาะสมสามารถเข้ากับกลุ่มลูกค้าเป้าหมายแต่ละประเภทได้เมื่อทำการทดสอบหลังเรียน Post-test

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวพัชนีย์ วิธิบุญ

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาโดยใช้กระบวนการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ร่วมกับการสอนแบบลงมือปฏิบัติ ของนักเรียนชั้น ปวช.2 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ปีการศึกษา : 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยในชั้นเรียนนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาโดยใช้กระบวนการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์และศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จำนวน 26 คน ในรายวิชาการเขียนโปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ รหัสวิชา 21910-2010 ผู้วิจัยพบว่านักเรียนมีปัญหาด้านทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาอย่างมาก เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบเดิมยังไม่ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้เท่าที่ควร อีกทั้งบริบทด้านการเข้าถึงสื่อและเทคโนโลยีของผู้เรียนที่ค่อนข้างไม่ครอบคลุม จึงนำไปสู่การพัฒนาและประยุกต์ใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ซึ่งใช้นวัตกรรมโปรแกรม ZEP Quiz ร่วมกับการสอนแบบลงมือปฏิบัติ (Practice) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน-หลัง และแบบสอบถามความพึงพอใจ

ผลการวิจัย พบว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการใช้บทเรียน CAI สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อเทียบกับคะแนนก่อนเรียน (จากค่าเฉลี่ย 10.53 เป็น 24.19) ซึ่งยืนยันสมมติฐานของการวิจัยได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มนักเรียนจำนวน 20 คน จากทั้งหมด 26 คน ที่มีผลการเรียนดีขึ้นและได้เกรดตั้งแต่ 2.00 ขึ้นไป ซึ่งแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบใหม่นี้ นอกจากนี้ ผลการประเมินจากแบบสอบถามยังพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้อยู่ในระดับ **มากที่สุด** (ค่าเฉลี่ย 4.78) เนื่องจากบทเรียนมีลักษณะที่น่าสนใจ มีภาพ เสียง และวิดีโอประกอบที่ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น และยังสามารถฝึกฝนได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง

การวิจัยนี้สรุปได้ว่าการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ร่วมกับการสอนแบบลงมือปฏิบัติเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้อย่างแท้จริง ผลการศึกษาครั้งนี้จึงชี้ให้เห็นว่าการบูรณาการเทคโนโลยีที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนเข้ากับวิธีการสอนที่เน้นการลงมือปฏิบัติเป็นแนวทางที่มีศักยภาพสูงในการแก้ปัญหาด้านการเรียนรู้ ซึ่งสามารถนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริงในอนาคต

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวพัชนีย์ วิธิบุญ

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาโดยใช้กระบวนการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ร่วมกับการสอนแบบลงมือปฏิบัติ ของนักเรียนชั้น ปวช.2 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ปีการศึกษา : 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยในชั้นเรียนนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาโดยใช้กระบวนการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์และศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จำนวน 26 คน ในรายวิชาการเขียนโปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ รหัสวิชา 21910-2010 ผู้วิจัยพบว่านักเรียนมีปัญหาด้านทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาอย่างมาก เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบเดิมยังไม่ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้เท่าที่ควร อีกทั้งบริบทด้านการเข้าถึงสื่อและเทคโนโลยีของผู้เรียนที่ค่อนข้างไม่ครอบคลุม จึงนำไปสู่การพัฒนาและประยุกต์ใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ซึ่งใช้นวัตกรรมโปรแกรม ZEP Quiz ร่วมกับการสอนแบบลงมือปฏิบัติ (Practice) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน-หลัง และแบบสอบถามความพึงพอใจ

ผลการวิจัย พบว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการใช้บทเรียน CAI สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อเทียบกับคะแนนก่อนเรียน (จากค่าเฉลี่ย 10.53 เป็น 24.19) ซึ่งยืนยันสมมติฐานของการวิจัยได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มนักเรียนจำนวน 20 คน จากทั้งหมด 26 คน ที่มีผลการเรียนดีขึ้นและได้เกรดตั้งแต่ 2.00 ขึ้นไป ซึ่งแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบใหม่นี้ นอกจากนี้ ผลการประเมินจากแบบสอบถามยังพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้อยู่ในระดับ **มากที่สุด** (ค่าเฉลี่ย 4.78) เนื่องจากบทเรียนมีลักษณะที่น่าสนใจ มีภาพ เสียง และวิดีโอประกอบที่ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น และยังสามารถฝึกฝนได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง

การวิจัยนี้สรุปได้ว่าการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ร่วมกับการสอนแบบลงมือปฏิบัติเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้อย่างแท้จริง ผลการศึกษาครั้งนี้จึงชี้ให้เห็นว่าการบูรณาการเทคโนโลยีที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนเข้ากับวิธีการสอนที่เน้นการลงมือปฏิบัติเป็นแนวทางที่มีศักยภาพสูงในการแก้ปัญหาด้านการเรียนรู้ ซึ่งสามารถนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริงในอนาคต

หัวข้อวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ เรื่อง การวัดแนวโน้มเข้าสู่ส่วนกลาง โดยใช้แบบฝึกทักษะ สำหรับนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ปีการศึกษา 1/2568

ผู้วิจัย นายรัตนพล บัวหลวง

สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย

ปีที่พิมพ์ 2568

คณะกรรมการที่ปรึกษา นางสาวนะภาพร ทาระอาธร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ เรื่อง การวัดแนวโน้มเข้าสู่ส่วนกลาง สำหรับนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ที่ใช้แบบฝึกทักษะ เรื่อง การวัดแนวโน้มเข้าสู่ส่วนกลาง 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ต่อการใช้แบบฝึกทักษะ เรื่อง การวัดแนวโน้มเข้าสู่ส่วนกลาง ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 ปีการศึกษา 1/2568 วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย จำนวน 123 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ปีการศึกษา 1/2568 วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย จำนวน 20 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง(Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 4 ชนิด คือ 1) แบบฝึกทักษะ 2) แผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย($\overline{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ใช้ t-test (Dependent Sample)

ผลการวิจัย 1) ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ เรื่อง รูปแบบของประพจน์สำหรับนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ที่สร้างขึ้นทั้ง 3 ชุด E_1/E_2 มีค่าเท่ากับ 80.17/80.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ เรื่อง การวัดแนวโน้มเข้าสู่ส่วนกลาง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 3) นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล มีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ เรื่อง การวัดแนวโน้มเข้าสู่ส่วนกลาง อยู่ในระดับ มาก