



วารสารวิชาการ

ISSN 3027 - 6624 (Print)

ISSN 3027 - 6675 (Online)

บัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต

Suan Dusit Graduate School Academic Journal

ปีที่ 21 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม - สิงหาคม 2568)

Graduate School

SDU

SDU

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

Graduate School, Suan Dusit University



วารสารวิชาการ

บัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต

Suan Dusit Graduate School Academic Journal

ปีที่ 21 ฉบับที่ 2 ประจำเดือนพฤษภาคม - สิงหาคม 2568

เจ้าของ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

วัตถุประสงค์

1. เพื่อการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการในประเภทบทความวิจัย บทความวิชาการ และบทความวิจารณ์หนังสือ
2. เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด ด้านมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ (ครุศาสตร์ รัฐศาสตร์

รัฐประศาสนศาสตร์ นิติศาสตร์ อาชีวศึกษา บริหารธุรกิจ และสาขาอื่นที่เกี่ยวข้อง)

ที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์ ดร.ศิโรจน์ ผลพันธิน
รองศาสตราจารย์ ดร.สุขุม เฉลยทรัพย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิทักษ์ จันทน์เจริญ
รองศาสตราจารย์ ดร.ชนะศึก นิษานนท์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรชนิตร์ แก้วเนตร
ศาสตราจารย์ พล.ต.ต. หญิง ดร.พัชรา สีนลอยมา

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาภาศิริ สุวรรณานนท์

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์ พล.ต.ต. ดร.โสภณ ศรีวาทน์
รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ ประเสริฐศรี
รองศาสตราจารย์ ดร.สุณีย์ กัลยาจิตร์
รองศาสตราจารย์ ดร.ประกฤติ พูลพัฒน์
รองศาสตราจารย์ ศิริวรรณ เสรีรัตน์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ตนาชา สลึงค์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พันตำรวจเอกหญิง ศิพร โกวิท
พันตำรวจโท ดร.พงษ์ธร ธัญญศิริ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.องค์อร สงวนญาติ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชาติชาย มหาศีตะ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
มหาวิทยาลัยมหิดล
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์
โรงเรียนนายร้อยตำรวจ
กระทรวงยุติธรรม
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ผู้ประสานงาน

อาจารย์ยุทธรภูมิ ภูไพบูลย์
นางสาวณัฏชา ถาวรบุตร
นางสาวจารุภา ยิ้มละมัย

การพิจารณาบทความ

ต้นฉบับบทความจะได้รับการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) ภายนอก ในสาขาวิชานั้น ๆ จำนวน 3 ท่าน โดยเป็นการประเมินแบบอำพรางสองฝ่าย (Double Blind) และผ่านการตรวจสอบการละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งจะส่งผลการพิจารณาแก่ผู้เขียน เพื่อปรับปรุง แก้ไข บทความ หรือพิมพ์ต้นฉบับใหม่ แล้วแต่กรณี เมื่อบทความผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิและกองบรรณาธิการแล้วผู้เขียนจึงจะได้ใบตอบรับการตีพิมพ์บทความในวารสาร

กำหนดเผยแพร่

จัดพิมพ์เผยแพร่ปีละ 3 ฉบับ (วารสารราย 4 เดือน)

ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม-เมษายน

ฉบับที่ 2 เดือนพฤษภาคม-สิงหาคม

ฉบับที่ 3 เดือนกันยายน-ธันวาคม

ลิขสิทธิ์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

145/9 อาคารเฉลิมพระเกียรติ 50 พรรษา มหาวิชราลงกรณ์

ถนนสุขุมวิท เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

โทรศัพท์: 02-241-7191-5 ต่อ 4135 โทรสาร: 02-243-3408

Website: <https://so19.tci-thaijo.org/index.php/SDUGSAJ/index>

Facebook : <https://www.facebook.com/Grad.Journal.SDU>

E-mail: gradjournal@dusit.ac.th

พิมพ์ที่ ศูนย์บริการสื่อและสิ่งพิมพ์ กราฟฟิคไซท์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

295 ถนนนครราชสีมา แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300

โทรศัพท์: 02-244-5081

วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต มหาวิทยาลัยสวนดุสิต เป็นวารสารปรากฏอยู่ในฐาน TCI (Thai Journal Citation Index Centre) หรือศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย โดยปฏิบัติการพัฒนาคุณภาพวารสารตามเกณฑ์มาตรฐานวิชาการตามที่สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) กำหนดกองบรรณาธิการของวารสารประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิระดับปริญญาเอกมีผลงานวิจัยต่อเนื่อง ซึ่งเป็นบุคลากรจากสถาบันภายนอกและภายใน และมีผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) อ่านพิจารณาบทความ ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญและมีผลงานทางวิชาการอย่างต่อเนื่อง

ทัศนะและข้อคิดเห็นใด ๆ ที่ปรากฏในวารสารนี้เป็นความคิดเห็นของผู้เขียน ทางกองบรรณาธิการเปิดเสรีในความคิด และไม่ถือว่าเป็นความรับผิดชอบของกองบรรณาธิการ

บทบรรณาธิการ ปีที่ 21 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม-สิงหาคม 2568

วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต เป็นวารสารวิชาการที่ได้รับการรับรองมาตรฐานตามเกณฑ์การประเมินคุณภาพวารสารวิชาการของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (Thai-Journal Citation Index Centre: TCi) กลุ่มที่ 1 โดยได้ดำเนินการรวบรวมบทความวิจัย บทความวิชาการ บทความวิจารณ์หนังสือที่มีคุณภาพผ่านการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ไว้อย่างต่อเนื่อง ในฉบับนี้เป็นฉบับปีที่ 21 ฉบับที่ 2 ประจำเดือนพฤษภาคม-สิงหาคม 2568 ในวารสารฉบับนี้ได้นำเสนอบทความวิจัยที่มีความหลากหลายและเป็นประโยชน์ทางวิชาการมากมาย ในด้านการศึกษา เช่น การพัฒนาชุดกิจกรรม เรื่องพัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การพัฒนาเกณฑ์การให้คะแนนและชิ้นงานสำหรับการวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และประสิทธิผลของการใช้สื่อวีดิทัศน์นมแม่โดยการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาพยาบาล ในด้านการผลิตภาคอุตสาหกรรมและการตลาด เช่น ปัจจัยที่มีอิทธิพลในการประยุกต์ใช้ระบบ ERP ในอุตสาหกรรมเครื่องดื่มแอลกอฮอล์: กรณีศึกษาในประเทศไทย ความคุ้มค่าทางการเงินเพื่อเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์หม้อไม้ต้มอนามัย อำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย และปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร ในด้านการเมืองการปกครอง บทความที่น่าสนใจในฉบับนี้ได้แก่ บทความเรื่องรูปแบบการเคลื่อนไหวทางการเมืองของภาคประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร นอกจากนี้ยังมีบทความวิชาการที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนและการบริหารสถาบันการศึกษายุคใหม่ ได้แก่ ภาวะผู้นำกับการพัฒนาธุรกิจวิชาการในสถาบันอุดมศึกษา และเทคนิคการสร้างสรรคแอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษามือแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน รวมทั้งบทความวิจารณ์หนังสือในเรื่อง ตะวันตกวิฤต คริสต์ศาสนา ที่มีความน่าสนใจอย่างมาก

กองบรรณาธิการ ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่ได้กรุณาอนุเคราะห์พิจารณาคุณภาพบทความ และผู้เขียนบทความทุกท่านที่ได้ส่งบทความที่เป็นประโยชน์ตีพิมพ์ในวารสารฉบับนี้ หากท่านมีข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อวารสารส่งมาได้ทั้งทางกองบรรณาธิการ เบอร์โทรศัพท์ 02-2417151-5 ต่อ 4135 โทรสาร 02-2433408 อีเมล gradjournal@dusit.ac.th ทาง Facebook: <https://www.facebook.com/Grad.Journal.SDU> ทางเว็บไซต์ Website: <https://so19.tcithaijo.org/index.php/SDUGSAJ/index> ทางกองบรรณาธิการจะนำไปพิจารณาปรับปรุงวารสารให้เป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านให้มากยิ่งขึ้นต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาภาศิริ สุวรรณานนท์
บรรณาธิการ

สารบัญ

หน้า

บทความวิจัย

การพัฒนาชุดกิจกรรม เรื่องพัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	1
ชนิษฐา แก้วขารี และกานต์รวี บุษยานนท์	

การพัฒนาเกณฑ์การให้คะแนนและชิ้นงานสำหรับการวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	15
พิมพ์น้ำผึ้ง วรรณสาม สัจจวรรณ จัตุระโทก และณลินี ณ นคร	

การพัฒนาบอร์ดเกมเรื่องประวัติศาสตร์สากลร่วมกับการสอนแบบร่วมมือ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	31
วรรณภา ทกประเสริฐ และกานต์รวี บุษยานนท์	

รูปแบบการเคลื่อนไหวทางการเมืองของภาคประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร	45
ลิปป์ณรงค์ กาญจนาวงค์ไพศาล และวิจิตรา ศรีสอน	

ปัจจัยที่มีอิทธิพลในการประยุกต์ใช้ระบบ ERP ในอุตสาหกรรมเครื่องดื่มแอลกอฮอล์: กรณีศึกษาในประเทศไทย	61
สุริยันต์ ธนธัญนันท์ และอรพรรณ คงมาลัย	

ปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าตราห้าง อุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือ กรณีศึกษาธุรกิจค้าปลีกไอที	77
อารีรัตน์ ทองเสที่อน และอรพรรณ คงมาลัย	

ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้า ประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร	93
อนิษา มากยอด และชินโสณ วิสิฐนิจิกิจา	

ปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน ฟอร์ กรีน จำกัด	107
อาณัติ หาญณรงค์ และทศพร มะหะหมัด	

ความคุ้มค่าทางการเงินเพื่อเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์หน่อไม้ต้มอนามัย อำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย	119
จิราวดี กายาน วรินทร์ธร โตพันธ์ และวิไลพร ยาชามป้อม	

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ประสิทธิผลของการใช้สื่อวีดิทัศน์นมแม่โดยการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาพยาบาล อารียา เตชะไมตรีจิตต์	131
บทความวิชาการ	
เทคนิคการสร้างสรรค์แอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษามือแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน สิริลักษณ์ มณีรัตน์ ภริมา วิธาสถิตยกุล และชนินันท์ แยมขวัญยืน	145
ภาวะผู้นำกับการพัฒนาธุรกิจวิชาการในสถาบันอุดมศึกษา มุกิตา สร้อยเพชร ศิโรจน์ ผลพันธ์ิน สุชุม เฉลยทรัพย์ และจิตชิน จิตติสุขพงษ์	159
บทความวิจารณ์หนังสือ	
ตะวันตกวิกฤต คริสต์ศาสนา ยอดชาย ชูติกาโม	171
นโยบายและการดำเนินงานจัดพิมพ์วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต	173

การพัฒนาชุดกิจกรรม เรื่องพัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้
แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาประวัติศาสตร์
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

The Development of Instructional Packages on the Development of Thailand
in the Rattanakosin Period with Inquiry-Based Learning (5E) to Promote
Academic Achievement in History for Prathomsuksa 6 Students

ชนิษฐา แก้วขารี่* และกานต์วี บุษยานนท์
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Kanitta Kaewcharee* and Kanrawee Busayanon
Faculty of Education, Ramkhamhaeng University

Received: June 26, 2024

Revised: November 10, 2024

Accepted: November 17, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อน และหลังการใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในการใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประชาอุปถัมภ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 27 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) ชุดกิจกรรม เรื่อง พัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ 2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้จัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่แบบ Dependent Sample t-test ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ชุดกิจกรรม พัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้

Abstract

The objectives of this research were to: 1) compare the academic achievement of Prathomsuksa 6 students before and after using the instructional packages on the development of Thailand in the Rattanakosin period, along with inquiry-based learning (5E); and 2) study the satisfaction of Prathomsuksa 6 students using the instructional packages on the development of Thailand in the Rattanakosin period, along with inquiry-based learning (5E). The participants in the research were 27 Prathomsuksa 6 students at Pracha-Uppatham School during the second semester of the 2023 academic year. The research instruments included: 1) the instructional packages on the development of Thailand in the Rattanakosin period, 2) lesson plans using inquiry-based learning (5E), 3) an academic achievement test, and 4) a satisfaction assessment form. Statistics used in data analysis included mean, standard deviation, and dependent sample t-test. The research results were as follows: 1) Academic achievement of Prathomsuksa 6 students after studying with the instructional packages on the development of Thailand in the Rattanakosin period combined with inquiry-based learning (5E) was higher than before studying at the statistical significance level of .05. 2) The Prathomsuksa 6 students' overall satisfaction towards learning using the instructional packages on the development of Thailand in the Rattanakosin period combined with inquiry-based learning (5E) was found at the high level.

Keywords: Instructional Packages, Development of Thailand in the Rattanakosin Period, Academic Achievement, Inquiry-Based Learning (5E)

บทนำ

การจัดการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ได้มีการกำหนดเนื้อหาสาระต่าง ๆ ไว้ดังนี้ ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์ อันจะช่วยให้ นักเรียนสามารถดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ ปรับเปลี่ยนบริบทโดยรอบได้อย่างเหมาะสม มีคุณธรรม จริยธรรม นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม และเป็นพลเมืองดีของประเทศชาติต่อไป ประวัติศาสตร์เป็นสาระหนึ่งใน 5 ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีการกล่าวถึงเวลา และยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติศาสตร์ พัฒนาการของมนุษยชาติ ความสัมพันธ์เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง รวมถึงผลกระทบที่เกิดจากเหตุการณ์สำคัญในอดีต บุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงด้านต่าง ๆ ความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรมประเพณี และภูมิปัญญาของไทย อารยธรรมสำคัญของโลก นำไปสู่ความเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมาแล้วในสังคมไทย และสังคมโลก รวมถึงที่กำลังดำเนินการอยู่ และที่จะเกิดขึ้นในอนาคต เข้าธรรมชาติด และการกระทำของมนุษย์ รู้จักความเป็นมาของตน และประวัติศาสตร์จะช่วยให้เข้าใจเหตุการณ์ในปัจจุบันว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร เข้าใจภูมิหลังของปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น สามารถหาแนวทางการแก้ไขและป้องกันสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) จากการจัดการเรียนการสอนของผู้วิจัยในรายวิชาประวัติศาสตร์ รหัส ส 16102 พบว่า ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างต่ำเนื่องจากนักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาเรื่องพัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์น้อย เมื่อพิจารณาจากผลการเรียนจึงไม่สามารถตีความ และวิเคราะห์เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีตอันส่งผลต่อปัจจุบัน รวมถึงไม่สามารถนำความรู้ หรือประสบการณ์มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

เมื่อพิจารณางานวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะจะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ คือ การจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้นักเรียนเกิดข้อสงสัย หรือคำถามแล้วแสวงหาความรู้ หรือคำตอบอย่างเป็นกระบวนการด้วยตนเองโดยมีครูช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้นักเรียน (ณัฐวุฒิ ศรีระชา, 2564) เป็นการดำเนินการเรียนการสอนโดยครูกระตุ้นนักเรียนในการตั้งคำถาม เกิดความคิด และการแสวงหาความรู้ เพื่อนำมาประมวลหาคำตอบให้กับตนเอง โดยที่ครูช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ให้นักเรียน (ทิตินา แคมมณี, 2553) ส่วนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2561) คือ การสร้างความสนใจ (Engagement) การสำรวจและค้นหา (Exploration) การอธิบาย และลงข้อสรุป (Explanation) การขยายความรู้ (Elaboration) และการประเมินความรู้ (Evaluation) จากลำดับขั้นตอนดังกล่าว ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้โดยผ่านกระบวนการคิดด้วยตนเองมีการกำหนดประเด็นปัญหา นักเรียนสามารถเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ได้ โดยใช้กระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ มีเหตุผล แสวงหาความจริงจากการสืบเสาะหาข้อมูล รู้จักการแก้ปัญหาด้วยตนเองรวมทั้งรู้จักทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะ

ในส่วนของผู้จัดกิจกรรมเป็นการบูรณาการสื่อต่าง ๆ และกิจกรรมอย่างหลากหลายมาประกอบกันเพื่อจัดการเรียนรู้ โดยสอดคล้องกับเนื้อหาวิชา จุดประสงค์การเรียนรู้ผู้สอนต้องมีการวางแผนอย่างเป็นระบบ เพื่อใช้ชุดกิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับความรู้ และประสบการณ์จากการเรียนด้วยชุดกิจกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ (สุภาภรณ์ ทาวิ, 2565) โดยนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมจะสามารถเรียนได้ด้วยตนเอง โดยมีครูให้คำปรึกษา แนะนำ ช่วยเหลือ เพื่อให้นักเรียนบรรลุตัวชี้วัดที่กำหนด (สุธาแก้ว บุญพอ, 2564) ซึ่งการใช้ชุดกิจกรรมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) จะทำให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิดที่เป็นขั้นตอน และเข้าใจเนื้อหาวิชาประวัติศาสตร์มากขึ้น ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเพิ่มขึ้นจากเดิม

อีกทั้งผลการวิจัยของ เบญจรัตน์ ขุนศิริ (2563) ที่ได้ศึกษา การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์เมืองสิงห์ถิ่นวีรชนจังหวัดสิงห์บุรี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ความรู้ ความเข้าใจของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีความสอดคล้องกับ เมธินี สุนนท์ (2566) ที่ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่องพัฒนาการของอาณาจักรอยุธยา โดยใช้ชุดกิจกรรมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

จากเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรม เรื่องพัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในการใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิด

1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E

1.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E

ทิสนา แชมมณี (2553) ได้กล่าวถึง การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ว่าเป็นการดำเนินการเรียนการสอน โดยครูกระตุ้นให้นักเรียนเกิดคำถาม เกิดความคิด และลงมือแสวงหาความรู้เพื่อนำมาประมวลหาคำตอบ หรือข้อสรุป ด้วยตนเองโดยที่ครูช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ให้แก่นักเรียน

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2561) ได้กล่าวว่า การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้เป็นการสอนที่ฝึกให้นักเรียนรู้จักใช้ความคิดของตนเอง กล้าแสดงความคิดเห็น ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น กิจกรรมการทดลองจะฝึกฝนให้นักเรียนได้มีการใช้ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

สรุปได้ว่า การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้เป็นการสอนที่เน้นกระบวนการแสวงหาความรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้ค้นพบความรู้ หรือความจริงต่าง ๆ ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้เนื้อหาวิชา และแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และสามารถนำความรู้นั้นไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริง

1.2 ขั้นตอนของการใช้สอนแบบสืบเสาะหาความรู้

วิลล สาราญวานิช (2541) ได้กำหนดเกี่ยวกับขั้นตอนของการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ซึ่งแบ่งขั้นตอนได้ดังนี้ 1) สร้างสถานการณ์ หรือปัญหาจากเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่จะสอน 2) ใช้คำถามในการอภิปรายเพื่อนำไปสู่แนวทางการหาคำตอบของปัญหาข้างต้น 3) ใช้คำถามเพื่อนำไปสู่การออกแบบการทดลอง เทคนิคการทดลอง และความปลอดภัย 4) ดำเนินการทดลอง และบันทึกผลการทดลองในขั้นนี้ นักเรียนจะต้องลงมือดำเนินการทดลอง และบันทึกผลการทดลองเพื่อทดสอบสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผู้สอนมีบทบาทในการให้คำแนะนำ และช่วยเหลือนักเรียน และ 5) ใช้คำถามในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการทดลองเพื่อนำไปสู่การสรุปหาคำตอบ ควรมีคำถามที่ฝึกให้นักเรียนนำความรู้ที่ได้ไปใช้สถานการณ์ใหม่ที่นักเรียนพบเห็นในชีวิตประจำวัน หรือเรื่องที่จะเรียนต่อไป

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2561) ได้สรุปเกี่ยวกับขั้นตอนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนที่สำคัญ ไว้ดังนี้ 1) ขั้นสร้างความสนใจ เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนหรือเรื่องที่สนใจ 2) ขั้นสำรวจ และค้นหาแล้วลงมือปฏิบัติเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล 3) ขั้นอธิบาย และลงข้อสรุปนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ แปลผล สรุปผล และนำเสนอผลได้ในรูปแบบต่าง ๆ 4) ขั้นขยายความรู้เป็นการนำความรู้ที่สร้างขึ้นไปเชื่อมโยงกับความรู้เดิม หรือแนวคิดที่ได้ค้นคว้าเพิ่มเติม 5) ขั้นประเมินเป็นการประเมินการเรียนรู้ด้วยกระบวนการต่าง ๆ ว่านักเรียนมีความรู้ะไรบ้าง

สรุปได้ว่าขั้นตอนของการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนดังนี้ สร้างความสนใจ สำรวจและค้นหา อธิบายลงข้อสรุป ขยายความรู้ และประเมินผล

2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับชุดกิจกรรม

2.1 ความหมายของชุดกิจกรรม

สุธาแก้ว บุญพอ (2564) ชุดกิจกรรม หมายถึง การรวมกันของวัสดุอุปกรณ์ สื่อผสมหลาย ๆ อย่างเข้าด้วยกันอย่างครบถ้วน นักเรียนสามารถเรียนได้ด้วยตนเองโดยมีครูให้คำปรึกษา แนะนำ ช่วยเหลือ เพื่อให้นักเรียนบรรลุตัวชี้วัดที่กำหนดเป็นแนวทางให้ครูท่านอื่นนำชุดกิจกรรมมาใช้ในการเรียนการสอน โดยชุดกิจกรรมนี้จะจัดไว้เป็นชุด ๆ ตามเนื้อหาที่กำหนดไว้

รัตนะ บัวสนธ์ (2565) ชุดการเรียนรู้ หมายถึง สื่อการเรียนการสอนชนิดหนึ่งที่มีลักษณะเป็นสื่อผสมที่ประกอบด้วยสื่อตั้งแต่ 2 ชนิดขึ้นไปที่ใช้ร่วมกัน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในหน่วยการเรียนรู้แต่ละหน่วย สื่อดังกล่าวจะจัดไว้เป็นชุด ๆ บรรจุอยู่ในซอง หรือกระเป๋า ชุดการเรียนรู้เป็นสื่อที่จัดทำขึ้นสำหรับให้ครูใช้ประกอบการสอน และให้นักเรียนใช้ประกอบการเรียนเป็นรายบุคคลได้อีกด้วย

สรุปได้ว่าชุดกิจกรรม หมายถึง ชุดการเรียนรู้ที่ประกอบด้วยสื่อ และกิจกรรมที่หลากหลาย สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ เนื้อหาวิชาเพื่อพัฒนาทักษะของนักเรียนมีการจัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก โดยครูเป็นผู้ให้คำปรึกษา และอำนวยความสะดวก

2.2 การออกแบบและการสร้างชุดกิจกรรม

คือ ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ขั้นตอนกิจกรรม ขั้นสรุปผลการเรียน และทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ได้เปลี่ยนไป

รัตนาวดี แม่นอุดม (2562) ได้กล่าวถึงแนวคิดการสร้างชุดกิจกรรม ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การเลือกหัวข้อ 2) การกำหนดเนื้อหาที่จะทำชุดกิจกรรม 3) การเขียนจุดประสงค์ในการเรียนรู้ 4) การจัดทำชุดการเรียนรู้ และ 5) การกำหนดการประเมินผลการเรียนรู้

สรุปได้ว่า การสร้างชุดกิจกรรมมีขั้นตอน คือ การเลือกหัวข้อที่จะสร้างชุดกิจกรรม การศึกษาและวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ เลือกสื่อการเรียนรู้ การลงมือสร้างชุดกิจกรรม และการวัดประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.3 ประโยชน์ของชุดกิจกรรม

เพ็ชรรัตน์ พรหมมา (2555) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรม ไว้ดังนี้

ประโยชน์ของชุดกิจกรรม คือ 1) ช่วยครูที่ไม่มีความรู้และความชำนาญในเรื่องที่สอน 2) นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองมีทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม 3) ฝึกให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวม มีความเชื่อมั่นในตนเอง 4) ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนตามความสามารถ ความถนัดและความสนใจ และ 5) นักเรียนมีโอกาสในการพัฒนาการเรียนรู้ของตนเอง

3. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ธวัชชัย บุญสวัสดิ์กุลชัย (2543) ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพทางสมองในด้านต่าง ๆ ที่นักเรียนได้รับการถ่ายทอดของครู ตรวจสอบได้โดยการใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

กระทรวงศึกษาธิการ (2545) ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จ หรือความสามารถในการกระทำใด ๆ ที่ต้องอาศัยทักษะ หรือมีฉะนั้นต้องอาศัยความรู้ในวิชาใดวิชาหนึ่งโดยเฉพาะ

สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะ ความรู้ ความสามารถของบุคคลที่มีการพัฒนาขึ้นหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ การฝึกฝน การอบรมทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ทักษะ และความสามารถในด้านต่าง ๆ ซึ่งเป็นผลจากการจัดการเรียนรู้ สามารถตรวจสอบได้โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.2 ลักษณะของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เพื่องลัดดา จิตจักร (2558) กล่าวว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดี ควรวัดให้ครอบคลุมทั้ง 6 พฤติกรรม ได้แก่ ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินผล

โชติรส อัมสมบุญ (2564) ได้แบ่งการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านพุทธิพิสัย เป็นการแสดงออกถึงความรู้ หรือแนวคิดหลักสามารถพัฒนาได้จากการเรียนรู้ 2) ด้านทักษะพิสัย เป็นการแสดงออกถึงความสามารถในการแสวงหาความรู้ด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และ 3) ด้านจิตพิสัย เป็นการแสดงออกถึงความสนใจในการเรียน และเกิดจากความสนใจของนักเรียนแต่ละคน

สรุปได้ว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้น สามารถวัดได้โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม 3 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านความรู้ความคิด 2) ด้านความรู้สึกรู้สึก และ 3) ด้านการปฏิบัติการ

3.3 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เพื่องัดดา จิตจักร (2558) กล่าวว่า การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีขั้นตอนดังนี้ 1) กำหนดจุดมุ่งหมายของการสอบ 2) ออกแบบข้อสอบ 3) กำหนดพฤติกรรมที่ต้องการวัด 4) เขียนข้อสอบ 5) นำไปทดลองใช้ 6) นำมาวิเคราะห์หาคุณภาพ และ 7) นำข้อสอบมาปรับปรุง

4. ความพึงพอใจ

4.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ราชบัณฑิตสถาน (2554) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง รัก ชอบใจ

เพ็ชรรัตน์ พรหมมา (2555) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก หรือทัศนคติที่ดีที่เกิดจากการสัมผัส การรับรู้ ทำให้เกิดการเรียนรู้ ยอมรับ เป็นไปตามที่คาดหวัง

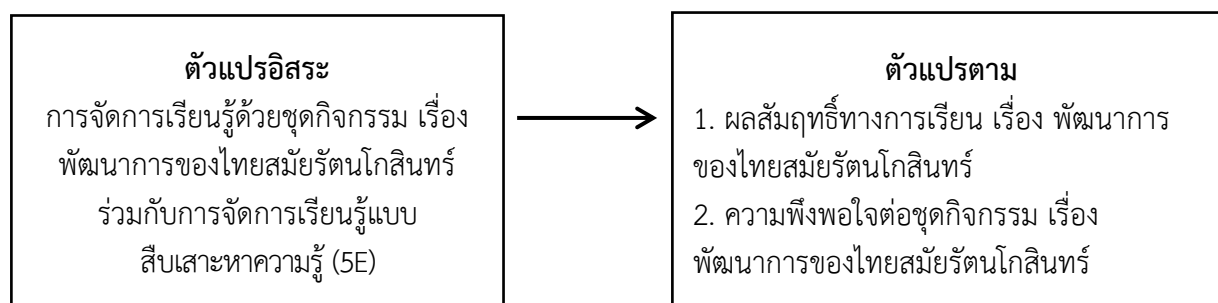
สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ คือ ความชอบใจ หรือความรู้สึกที่ดี จนทำให้เกิดการเรียนรู้

4.2 การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ

รัตน์ บัสนธ์ (2565) กล่าวว่า แบบประเมินความพึงพอใจมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้ 1) ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 2) กำหนดขอบข่ายเนื้อหาสาระ 3) นิยามศัพท์ 4) เขียนข้อคำถามตามประเด็นที่กำหนดไว้ 5) จัดพิมพ์ข้อคำถามและจัดทำแบบประเมินข้อคำถามนั้น 6) นำแบบประเมินข้อคำถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญทำการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา 7) คำนำตอบที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาพิจารณาคัดขีความสอดคล้อง 8) จัดพิมพ์ข้อคำถามทั้งที่ปรับแก้แล้ว และข้อที่ได้ตามเกณฑ์เป็นเครื่องมือทั้งฉบับทำไปทดลองใช้ และ 9) เมื่อเครื่องมือผ่านการตรวจสอบคุณภาพ และปรับแก้ให้สมบูรณ์แล้วก็จัดพิมพ์ต้นฉบับเพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูล

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดการพัฒนาชุดกิจกรรม เรื่องพัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นการศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ผู้วิจัยสนใจที่จะนำชุดกิจกรรม ซึ่งเป็นสื่อ และกิจกรรมที่หลากหลาย สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ เนื้อหารายวิชา มีการจัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยากเพื่อพัฒนาทักษะของนักเรียน โดยครูเป็นผู้ให้คำปรึกษา และอำนวยความสะดวกร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน ที่จะส่งเสริมการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนได้ เพื่อศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียน



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด

สมมติฐานของการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) มีค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ระเบียบวิธีวิจัย

1. การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเบื้องต้นจากตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 การพัฒนาชุดกิจกรรม การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย 6 ระดับของ Bloom วิธีการสร้างแบบทดสอบ และแบบประเมินความพึงพอใจ

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประชาอุปถัมภ์

2.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์ รหัส ส 16102 โรงเรียนประชาอุปถัมภ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 27 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพ

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 4 ฉบับ ได้แก่ ชุดกิจกรรม เรื่อง พัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้จัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

3.1.1 ชุดกิจกรรม มีลักษณะเป็นสื่อการสอนที่จัดไว้เป็นชุด เรื่อง พัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ สร้างขึ้นเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน มีองค์ประกอบคือ คำชี้แจงสำหรับนักเรียน จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรม สื่อการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล ชุดกิจกรรมประกอบด้วย 5 ชุดกิจกรรม ดังนี้

(1) ชุดกิจกรรมที่ 1: การสถาปนาอาณาจักรรัตนโกสินทร์

(2) ชุดกิจกรรมที่ 2: ปัจจัยที่ส่งเสริมความเจริญทางเศรษฐกิจและการปกครองสมัยรัตนโกสินทร์

(3) ชุดกิจกรรมที่ 3: พัฒนาการในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น

(4) ชุดกิจกรรมที่ 4: พัฒนาการในสมัยปฏิรูปประเทศ

(5) ชุดกิจกรรมที่ 5: พัฒนาการในสมัยประชาธิปไตย

3.1.2 แผนการจัดการเรียนรู้ มีลักษณะเป็นแผนรูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ ระยะเวลา 10 ชั่วโมง

3.1.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มี 1 ตอน มีลักษณะเป็นปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวมคะแนนเต็ม 30 คะแนน

3.1.4 แบบประเมินความพึงพอใจ ลักษณะเป็นแบบมาตรวัดประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งออกเป็น 5 ด้าน จำนวน 17 ข้อ

3.2 การตรวจสอบคุณภาพ มีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

3.2.1 ชุดกิจกรรม

3.2.1.1 ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมที่ผ่านการปรับแก้แล้วจากอาจารย์ที่ปรึกษาไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน พิจารณา ซึ่งผลการประเมินความเหมาะสม พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุดทุกชุดกิจกรรม โดยชุดกิจกรรมที่ 1: การสถาปนาอาณาจักรรัตนโกสินทร์ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.56 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.50 ชุดกิจกรรมที่ 2: ปัจจัยที่ส่งเสริมความเจริญทางเศรษฐกิจและการปกครองสมัยรัตนโกสินทร์ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.50 ชุดกิจกรรมที่ 3: พัฒนาการในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.58 และ

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.50 ชุดกิจกรรมที่ 4: พัฒนาการในสมัยปฏิรูปประเทศ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.62 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.49 และชุดกิจกรรมที่ 5: พัฒนาการในสมัยประชาธิปไตย ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.78 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.42

3.2.1.2 ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมพัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ ไปทดลองนำร่อง (Try Out) กับนักเรียนจำนวน 35 คน จากนั้นนำกลับมาปรับปรุงเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ก่อนใช้ทดลองจริง

3.2.2 แผนการจัดการเรียนรู้

3.2.2.1 ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการปรับแก้แล้วจากอาจารย์ที่ปรึกษาไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน พิจารณา ซึ่งผลการประเมินความเหมาะสม พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกแผนการจัดการเรียนรู้ โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.72 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.45 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.77 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.43 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.77 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.43 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.85 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.36 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.77 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.43

3.2.2.2 ผู้วิจัยจัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้จัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3.2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.2.3.1 ผู้วิจัยนำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผ่านการปรับแก้แล้วจากอาจารย์ที่ปรึกษาไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความเหมาะสมของคำสั่ง สื่อ อุปกรณ์ที่ใช้ และเกณฑ์การให้คะแนน ซึ่งผลการตรวจสอบ พบว่า แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 โดยมีค่าความสอดคล้องรวมทั้งฉบับอยู่ที่ 0.93

3.2.3.2 ผู้วิจัยนำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 35 ข้อ ไปทดลองนำร่อง (Try Out) กับนักเรียนจำนวน 35 คน จากนั้นนำกลับมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย และอำนาจจำแนก โดยพบว่า มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.57-0.77 และอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.23-0.69 ผ่านเกณฑ์จำนวน 30 ข้อ ซึ่งถือว่าครอบคลุมเนื้อหาสาระ และจุดประสงค์การเรียนรู้ทั้งหมด มีค่าอำนาจจำแนกสูง เมื่อนำมาวิเคราะห์ความเชื่อมั่นตามวิธีของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (KR-20) พบว่า มีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.94 แสดงว่า มีความเชื่อมั่นสูง

3.2.4 แบบประเมินความพึงพอใจ

3.2.4.1 ผู้วิจัยนำแบบประเมินความพึงพอใจ ไปใช้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา และนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ โดยแบ่งออกเป็น

4.1 ก่อนการทดลอง

ผู้วิจัยนำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ในช่วงเวลา 13.30 - 14.30 น. รวม 60 นาที โดยดำเนินการทดสอบเป็นรายบุคคล

4.2 ดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) กับกลุ่มตัวอย่าง ในช่วงเวลา 13.30-15.30 น. ชุดกิจกรรมละ 2 ชั่วโมง รวมระยะเวลา 10 ชั่วโมง

4.3 หลังการทดลอง

ผู้วิจัยนำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ในช่วงเวลา 13.30-14.30 น. รวม 60 นาที โดยดำเนินการทดสอบเป็นรายบุคคล

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการทดลองมาตรวจให้คะแนน และนำข้อมูลมาวิเคราะห์ค่าทางสถิติ ดังนี้

5.1 คำนวณคะแนนจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของกลุ่มตัวอย่าง และทดสอบค่าที (t-test Dependent)

5.2 คำนวณคะแนนจากแบบประเมินความพึงพอใจ และวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของกลุ่มตัวอย่าง โดยมีเกณฑ์การแปลผลดังนี้

ระดับ 5	หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	พึงพอใจมาก
ระดับ 3	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	พึงพอใจน้อย
ระดับ 1	หมายถึง	พึงพอใจน้อยที่สุด

ผลการศึกษา

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อน และหลังการใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)

ผลการเรียน	จำนวน	คะแนนเต็ม	M	S.D.	t	Sig
ก่อนเรียน	27	30	9.56	2.91	10.83	.000*
หลังเรียน	27	30	20.11	4.65		

* $p \leq .05$

จากตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียน และหลังเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) จำนวน 27 คน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน หลังการทดลอง พบว่า คะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.56 ($M = 9.56$, $S.D. = 2.91$) และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 20.11 ($M = 20.11$, $S.D. = 4.65$) และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน และหลังเรียน พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในการใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)

ตารางที่ 2 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในการใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)

รายการ	กลุ่มทดลอง (n=27)		แปลผล
	M	S.D.	
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.26	0.08	มาก
1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ทำการเรียนรู้มีความสนุกสนานและตื่นเต้น	4.26	0.66	มาก
2. กิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นการสร้างความสนใจ ทำให้นักเรียนเกิดการสร้างคำถาม และกำหนดประเด็นที่จะศึกษา	4.15	0.60	มาก
3. กิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นการสำรวจและค้นหา ทำให้นักเรียนสนุกกับการค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล	4.11	0.58	มาก
4. กิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นการอธิบาย ทำให้นักเรียนเกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่มส่งเสริมการแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล	4.07	0.62	มาก
5. กิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นการขยายความรู้ ทำให้นักเรียนมีความรู้ที่ลึกซึ้งขึ้น เชื่อมโยงความรู้เดิมสู่ความรู้ใหม่	4.30	0.72	มาก
6. กิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นการประเมินผล ทำให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน การสรุปความรู้ที่มีการอ้างอิงน่าเชื่อถือ	4.67	0.48	มากที่สุด
ด้านสื่อการจัดการเรียนรู้	4.49	0.05	มาก
1. ชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอนและเนื้อหา	4.41	0.64	มาก
2. ชุดกิจกรรมเข้าใจง่าย สามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง	4.70	0.54	มากที่สุด
3. สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและน่าสนใจ	4.37	0.63	มาก
ด้านบรรยากาศในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.79	0.11	มากที่สุด
1. บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียน	4.93	0.27	มากที่สุด
2. บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีโอกาสดิด และลงมือกระทำอย่างเท่าเทียมกัน	4.74	0.45	มากที่สุด
3. บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่ม	4.70	0.47	มากที่สุด
ด้านการวัดประเมินผล	4.20	0.04	มาก
1. มีการวัดและประเมินผลอย่างหลากหลาย	4.26	0.66	มาก
2. ประเมินตามสภาพจริง	4.15	0.60	มาก
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.53	0.09	มากที่สุด
1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	4.67	0.48	มากที่สุด
2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าเนื้อหาที่ลึกซึ้งขึ้น	4.52	0.64	มากที่สุด
3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม	4.41	0.64	มาก
รวม	4.44	0.11	มาก

จากตารางที่ 2 ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในการใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาการของไทย สมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) หลังการทดลอง พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 4.44$, $S.D. = 0.11$) ด้านที่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดมีสองด้าน ได้แก่ ด้านบรรยากาศในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($M = 4.79$, $S.D. = 0.11$) และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($M = 4.53$, $S.D. = 0.09$) ที่เหลืออีกสามด้านมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($M = 4.26$, $S.D. = 0.08$) ด้านสื่อการจัดการเรียนรู้ ($M = 4.49$, $S.D. = 0.05$) และด้านการวัดประเมินผล ($M = 4.20$, $S.D. = 0.04$) นั้นหมายความว่า หลังการทดลองนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาการของไทย สมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) มีความพึงพอใจมาก

อภิปรายผล

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วย ชุดกิจกรรม เรื่อง พัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นประกอบด้วย สื่อ และกิจกรรมที่หลากหลาย สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ เนื้อหารายวิชา นักเรียนสามารถอภิปราย และแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ ครูสามารถนำไปประกอบการสอน นักเรียนใช้ประกอบการเรียน โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ($M = 20.11$, $S.D. = 4.65$) สูงกว่าก่อนเรียน ($M = 9.56$, $S.D. = 2.91$) แสดงให้เห็นว่า นักเรียนที่ได้เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีความกระตือรือร้นที่จะแสวงหา หรือสืบค้นความรู้เพื่ออธิบาย และตอบคำถามอย่างมีเหตุผล และเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ รัตนะ บัวสนธ์ (2565) ที่กล่าวว่า การเรียนด้วยชุดกิจกรรมจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในหน่วยการเรียนรู้แต่ละหน่วย สื่อดังกล่าวจะจัดไว้เป็นชุด ๆ จัดทำขึ้นสำหรับให้ครูใช้ประกอบการสอน และให้นักเรียนใช้ประกอบการเรียนเป็นรายบุคคลได้อีกด้วย สอดคล้องกับแนวคิดของ สุธาแก้ว บุญพอ (2564) ที่กล่าวว่าชุดกิจกรรมเป็นชุดที่มีการรวมกันของวัสดุอุปกรณ์ สื่อผสมหลาย ๆ อย่างเข้าด้วยกันอย่างครบถ้วน นักเรียนสามารถเรียนได้ด้วยตนเอง โดยมีครูผู้สอนให้คำปรึกษาแนะนำ ช่วยเหลือ เพื่อให้ นักเรียนบรรลุตัวชี้วัดที่กำหนด อีกทั้งการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับการใช้ชุดกิจกรรม จะทำให้นักเรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้เป็นลำดับขั้น มีความกระตือรือร้นที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง หาคำตอบ อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดของ ณัฐฉา ศิริระชา (2564) ที่ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ว่าเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดข้อสงสัย หรือคำถามแล้วแสวงหาความรู้ หรือคำตอบอย่างเป็นกระบวนการด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน จากที่กล่าวมาจะเห็นว่าการเรียนด้วยชุดกิจกรรมจะช่วยพัฒนาทักษะ และผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนให้ดีขึ้น มีความสอดคล้องกับผลวิจัยของ เบญจรัตน์ ขุนศิริ (2563) ที่ได้ศึกษา เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ประวัติศาสตร์เมืองสิงห์ฉันทบุรี จังหวัดสิงห์บุรี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ความรู้ ความเข้าใจ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ธัญลดา เทพวารินทร์ (2564) ที่ได้ศึกษา เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง หนูน้อยนักเศรษฐศาสตร์ วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

2. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในการใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาการของไทย สมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ชุดกิจกรรม เรื่อง พัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)

ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 4.44$, $S.D. = 0.11$) นักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมมีความสนใจ และพอใจในการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน และแสวงหาความรู้ให้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และการอภิปรายร่วมกับผู้อื่น สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ และรับบทบาทหน้าที่ของตนเอง สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ธนากร นะเริงหาย (2566) ได้ศึกษา เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เรื่อง การศึกษาประวัติศาสตร์สมัยก่อนสุโขทัยในดินแดนไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนปัญญาวิทยาลัย อำเภอลาดยาว จังหวัดนครสวรรค์ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยรวมอยู่ในระดับมาก และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ นพรัตน์ มาเขียว (2563) ได้ศึกษา เรื่อง การศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 4.24$, $S.D. = 0.24$)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

1.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องศึกษาขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลอย่างละเอียด พร้อมทั้งชี้แจงลำดับขั้นตอนในการสอนแก่นักเรียนให้ชัดเจน เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจและเกิดการเรียนรู้อย่างเต็มที่

1.2 ครูผู้สอนควรนำชุดกิจกรรมไปประยุกต์ใช้ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น แบบระดมสมอง (Brainstorming) เป็นต้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม ครูจะต้องอธิบายขั้นตอนการใช้ชุดกิจกรรมให้ชัดเจน ก่อนนักเรียนลงมือปฏิบัติเพื่อให้ นักเรียนเข้าใจตรงกัน อำนวยความสะดวก และให้คำแนะนำกับนักเรียน มีการวางแผนจัดการเวลาที่ยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม

2.2 ควรมีการนำชุดกิจกรรมไปใช้กับวิชาอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2)

พุทธศักราช 2545. กรุงเทพฯ: สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (ฉบับปรับปรุง 2560)

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

โชติรส อับสมบุญ. (2564). ผลการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับเทคนิค SSCS ที่มีต่อความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาทางเคมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้เรื่องปริมาณสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ณัฐฉา ศิริระชา. (2564). การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

ทิตินา แหมมณี. (2553). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 13). กรุงเทพฯ: สุทธาการพิมพ์.

- ธนากร นะเริงหาย. (2566). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เรื่อง การศึกษาประวัติศาสตร์ สมัยก่อนสุโขทัยในดินแดนไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนปัญญาวิทยาลัย อำเภอลาดยาว จังหวัด นครสวรรค์. วารสารวิจัยและวิชาการบวรพัฒน์, 1(4), 1-15.
- ธวัชชัย บุญสวัสดิ์กุลชัย. (2543). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการวิทยาศาสตร์ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กิจกรรมฝึกทักษะกระบวนการวิทยาศาสตร์. วิทยานิพนธ์ศึกษา ศาสตรมหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ธัญลดา เทพวารินทร์. (2564). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง หนูน้อยนักเศรษฐศาสตร์ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารมหาจุฬานาครธรรมส์, 8(10), 262-270.
- นพรัตน์ มาเขียว. (2563). การศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการ เรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วารสารอักษราพิบูล, 1(2), 73-88.
- เบญจรัตน์ ขุนศิริ. (2563). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ประวัติศาสตร์เมืองสิงห์ถันวีรชนจังหวัดสิงห์บุรี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วารสารวิชาการเครือข่ายบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ, 9(2), 135-148.
- เพ็ชรรัตน์ พรหมมา. (2555). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การอนุรักษ์พลังงานไฟฟ้า สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสารสาสน์เอกตรา กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เพ็ญลัดดา จิตจักร. (2558). ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง ปฏิกริยาเคมี ที่มีต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ด้วยแบบแผนการทดลองแบบสีกกลุ่มของโซโลมอน. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เมธินี สุนนท์. (2566). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่องพัฒนาการของอาณาจักรอยุธยา โดยวิธีการ เรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD และชุดกิจกรรมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วารสาร มจร อุบล บริหารณ์, 8(3), 901-908.
- รัตนะ บัวสนธ์. (2565). การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัตนาวดี แม่นอุดม. (2562). ผลการใช้ชุดกิจกรรมรูปแบบเพื่อนช่วยใกล้เคียงเพื่อพัฒนาความสามารถในการ แก้ปัญหาความขัดแย้ง: กรณีศึกษาสถานักเรียนระดับประถมศึกษาในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์ อจท.
- วิมล สำราญวานิช. (2541). การสอนวิทยาศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษา. ขอนแก่น: ภาควิชามัธยมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2561). คู่มือการใช้หลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมวิทยาศาสตร์ วิชา ฟิสิกส์ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตาม หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. สืบค้นเมื่อ 25 ตุลาคม 2566 จาก <https://www.scimath.org/e-books/8437/flippingbook/20/index.html>
- สุธาแก้ว บุญพอ. (2564). การพัฒนาชุดกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมความสุขในการเรียน วิทยาศาสตร์และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุวกาญจน์ ทาวิ. (2565). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านเพื่อความเข้าใจตามแนวสมดุภาษาสำหรับ นักเรียนประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุวธิดา ล้วนสา. (2558). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ เพื่อส่งเสริม
ความสามารถในการคิดวิเคราะห์และจิตวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

คณะผู้เขียน

ชนิษฐา แก้วขารี

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240
Email: gawcharee@gmail.com

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กานต์วี บุษยานนท์

อาจารย์ประจำสาขาวิชาวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240
Email: kanrawee.b@rumail.ru.ac.th

การพัฒนาเกณฑ์การให้คะแนนและชิ้นงานสำหรับการวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง
สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

Developing Rubrics and Tasks for Measuring Coding Competency
for Mathayomsuksa 3 Students

พิมพ์น้ำผึ้ง วรรณสาม* สัງวรรณ จัตุระโทก และนลินี ณ นคร
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

Pimnamphueng Wannasam*, Sungworn Ngudgratoke and Nalinee Na Nakorn
Sukhothai Thammathirat Open University

Received: July 2, 2024

Revised: September 6, 2024

Accepted: September 11, 2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเกณฑ์การให้คะแนนสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และ 2) พัฒนาชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้ให้ข้อมูล คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการโค้ดดิ้ง 5 คน และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 60 คน เลือกมาอย่างเจาะจงโดยความสามารถ เครื่องมือการวิจัย คือ เกณฑ์การให้คะแนนแบบแยกส่วน และชิ้นงาน 2 ประเภท คือ ประเภทบอร์ดเกม และประเภทโปรแกรมสแครชแบบออนไลน์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าดัชนี Aiken และค่าความเที่ยงภายในผู้ตรวจ ผลการวิจัย พบว่า 1) เกณฑ์การให้คะแนนสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง ประกอบด้วย 5 มิติ ได้แก่ ความสามารถในการคิดเชิงนามธรรม ความสามารถในการคิดแยกย่อย ความสามารถในการคิดอย่างเป็นลำดับขั้นตอน ความสามารถในการประเมินวิธีการแก้ปัญหา และความสามารถในการระบุรูปแบบความเหมือน ความเชื่อมโยง และการนำไปใช้แก้ปัญหาเกณฑ์การให้คะแนนมีความตรงเชิงเนื้อหา ค่าดัชนี Aiken เท่ากับ 1.00 และค่าความเที่ยงภายในผู้ตรวจอยู่ระหว่าง .96 - .97 และ 2) ชิ้นงานในการวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งประเภทบอร์ดเกมมีความตรงเชิงเนื้อหา ค่าดัชนี Aiken เท่ากับ 1.00 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .65 - .70 ค่าความยากอยู่ระหว่าง .54 - .57 ส่วนประเภทโปรแกรมสแครชแบบออนไลน์มีความตรงเชิงเนื้อหา ค่าดัชนี Aiken เท่ากับ 1.00 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .61 - .63 และค่าความยากอยู่ระหว่าง .53 - .60

คำสำคัญ: เกณฑ์การให้คะแนน สมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง บอร์ดเกม สแครช ออนไลน์

Abstract

This research aimed to: 1) develop coding competency rubrics for Mathayomsuksa 3 students and 2) develop tasks for measuring coding competency for Mathayomsuksa 3 Students. Informants were 5 coding experts and 60 students selected through purposive sampling to represent a range of abilities. The research instruments were analytic rubrics and two types of tasks: board games and online

*พิมพ์น้ำผึ้ง วรรณสาม (Corresponding Author)

e-mail: pimnamphueng@gmail.com

Scratch programming. Statistics used in data analysis included mean, standard deviation, Aiken's V index and the intra-rater reliability coefficients. The results showed that 1) the rubrics for coding competency consisted of 5 dimensions: abstraction, decomposition, algorithmic thinking, evaluation, and generalization/ patterns. Scoring criteria met content validity (Aiken index value of 1.0) and the intra - rater reliability coefficients of .96 to .97. 2) the tasks measuring coding competency through using board games met content validity (Aiken index value of 1.00), with the discrimination indices ranging from .65 to .70 and the difficulty indices ranging from .54 to .57 ; and the tasks measuring coding competency thrush using online Scratch programming met content validity (Aiken index value of 1.00), with the discrimination indices ranging from .61 to .63 and the difficulty indices ranging from .53 to .60

Keywords: *Rubric, Coding Competency, Board Games, Scratch Online*

บทนำ

โค้ดดิ้งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 (Wing, 2006, 2010; National Research Council, 2010) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ การเขียนโปรแกรมและโค้ดดิ้งเป็นเครื่องมือสำคัญในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน และช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานด้วยระบบอัตโนมัติ (Wing, 2010) ในประเทศไทย โค้ดดิ้งเป็นส่วนหนึ่งของวิชาวิทยาการคำนวณ และเป็นวิชาบังคับในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีเหตุผล คิดอย่างมีวิจารณญาณ และคิดเชิงสร้างสรรค์ ปี 2563 รัฐบาลไทยได้พัฒนาความรู้ความสามารถของครูเพื่อการจัดการเรียนการสอนโค้ดดิ้ง เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ต่อมาสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2564) ได้นำเสนอผลการติดตามการพัฒนาความรู้ความสามารถของครูในปี 2564 พบว่า ผู้เรียนไม่ได้รับการฝึกทักษะ และกระบวนการคิดตามหลักการ และเป้าหมายของวิชาวิทยาการคำนวณโค้ดดิ้ง เนื่องจากครูผู้สอนขาดความรู้ความเข้าใจที่ชัดเจน ไม่สามารถนำความรู้ไปสู่การปฏิบัติและการประยุกต์ใช้ และผลการทดสอบ O-NET วิชาวิทยาการคำนวณ โค้ดดิ้งยังไม่สามารถสะท้อนพัฒนาการในการเรียนรู้เชิงกระบวนการคิดของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาจึงเสนอแนวทางส่งเสริมให้มีการสอบ O-NET ในลักษณะเดียวกันกับการประเมินผล PISA เพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะ และสมรรถนะด้านกระบวนการคิดของผู้เรียน ทั้งนี้การสอบ O-NET และ PISA ที่ผ่านมาเป็นการวัดความรู้ ความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้ข้อสอบแบบเลือกตอบ ซึ่ง Balanskat & Engelhardt (2015) และ Brennan & Resnick (2012) อธิบายว่า โค้ดดิ้งเป็นทักษะการปฏิบัติ (Practical Skills) ที่เป็นส่วนหนึ่งของการคิดเชิงคำนวณ และแนวคิดการเขียนโค้ดดิ้งเป็นแนวคิดสำคัญของการคิดเชิงคำนวณ (Tsarava et al., 2017) ดังนั้น เพื่อเป็นการส่งเสริมสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งให้ผู้เรียนจำเป็นต้องวัดให้ครอบคลุมทั้งทักษะการปฏิบัติ และกระบวนการคิดตามหลักการและเป้าหมายของวิชาวิทยาการคำนวณโค้ดดิ้ง รวมถึงควรมีการพัฒนารอบการประเมินที่ชัดเจน ทั้งนี้ การวัดทักษะปฏิบัติจำเป็นต้องใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics) ซึ่งจะทำให้การให้คะแนนผลงานเชื่อถือได้ (Jonsson & Svingby, 2007)

จากการศึกษาแนวทางการวัดและประเมินวิทยาการคำนวณโค้ดดิ้ง ในประเทศไทยยังไม่พบการพัฒนาเกณฑ์ในการให้คะแนนสมรรถนะวิทยาการคำนวณโค้ดดิ้ง ขณะที่ต่างประเทศมีการวัดสมรรถนะการคิดเชิงคำนวณ และการโค้ดดิ้งด้วยวิธีการต่าง ๆ รวมทั้งมีการใช้เกณฑ์การให้คะแนน เช่น Korkmaz (2016) ประเมินการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การแก้ปัญหา และคณิตศาสตร์เชิงตรรกะด้วยเครื่องมือ 3 ชนิด คือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประเภทเลือกตอบแบบวัดทักษะเชิงตรรกะ และคณิตศาสตร์ซึ่งเป็นกิจกรรมการออกแบบ Lego Mindstorms Ev3 และแบบสำรวจการแก้ปัญหาประเภทมาตราประมาณค่า 6 ระดับ แบบลิเคอร์ท Brennan & Resnick (2012) ประเมินทักษะ

การคิดเชิงคำนวณตามสภาพจริงประกอบด้วย การวิเคราะห์แฟ้มสะสมของโครงการ (Project Portfolio Analysis) การสัมภาษณ์เกี่ยวกับสิ่งประดิษฐ์ (Artifact-based Interviews) และการใช้สถานการณ์การออกแบบ (Design Scenarios) Djambong (2016) ประเมินงานทักษะการคิดเชิงคำนวณผ่านการเขียนโปรแกรมด้วยภาพ (Visual Programming) และใช้เกณฑ์ของงานที่ดีของ Bebras (Criteria of Good Bebras Tasks) Brackmann et al. (2017) วัดทักษะการคิดเชิงคำนวณโดยใช้แบบทดสอบการคิดเชิงคำนวณแบบเลือกตอบ และสังเกตการปฏิบัติกิจกรรมที่ไม่ใช่คอมพิวเตอร์ Tsarava et al. (2017) ประเมินกระบวนการคิดเชิงคำนวณโดยการเล่นเกมดิจิทัล ส่วน Unahalekhaka & Bers (2022) ทำการประเมินการโค้ดดิ้งเชิงสร้างสรรค์ของเด็กเล็กโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนสแครช การวัดสมรรถนะการคิดเชิงคำนวณ และการโค้ดดิ้งให้เกิดความตรงจำเป็นต้องกำหนดโครงสร้างของการวัดให้ชัดเจน และครอบคลุม Csizmadia et al. (2015) กล่าวว่า การโค้ดดิ้งเป็นเทคนิคที่ส่งผลให้เกิดทักษะการคิดเชิงคำนวณ และได้กำหนดองค์ประกอบของการคิดเชิงคำนวณไว้ 5 มิติ ดังนี้ 1) ความสามารถในการคิดเชิงนามธรรม (Abstraction) 2) ความสามารถในการคิดแยกย่อย (Decomposition) 3) ความสามารถในการคิดอย่างเป็นลำดับขั้นตอน (Algorithmic Thinking) 4) ความสามารถในการประเมินวิธีการแก้ปัญหา (Evaluation) และ 5) ความสามารถในการระบุรูปแบบ ความเหมือน ความเชื่อมโยง และการนำไปใช้แก้ปัญหา (Generalization/Patterns) สมรรถนะการคิดเชิงคำนวณต้องใช้ทักษะทางปฏิบัติที่สำคัญ คือ การเขียนโค้ด หรือการโค้ดดิ้ง ซึ่ง Brennan & Resnick (2012) อธิบายว่า แนวคิดพื้นฐานของการเขียนโค้ด (Central Concepts in Coding) ประกอบด้วย ลำดับ (Sequencing) ลูป (Loops) การทำงานแบบขนาน (Parallelism) เหตุการณ์ (Events) เงื่อนไข (Conditionals) ตัวดำเนินการ (Operators) และข้อมูล/ตัวแปร (Data/Variables) ซึ่ง Tsarava et al. (2017) ระบุว่า ลำดับลูปการทำงานแบบขนาน เหตุการณ์ เงื่อนไข ตัวดำเนินการ และข้อมูล/ตัวแปร เป็นแนวคิดสำคัญของการคิดเชิงคำนวณที่เป็นลักษณะร่วมกันระหว่างการคิดเชิงคำนวณ และการเขียนโปรแกรม และ Tsarava และคณะได้นำแนวคิดสำคัญทั้ง 7 ประการข้างต้นมาใช้ในการฝึกอบรมการคิดเชิงคำนวณ

ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาเกณฑ์การให้คะแนนร่วมกับการสร้างชิ้นงานสำหรับการวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้ผลการประเมินมีความตรง สามารถวัดในสิ่งที่ต้องการวัดได้ครบถ้วน และผู้ตรวจสามารถให้คะแนนที่ตรงกัน โดยที่การโค้ดดิ้ง และการคิดเชิงคำนวณมีแนวคิดสำคัญที่เป็นคุณลักษณะร่วมกัน (Tsarava et al., 2017) ผู้วิจัยจึงใช้องค์ประกอบการคิดเชิงคำนวณ 5 มิติ ตามแนวคิดของ Csizmadia et al. (2015) และแนวคิดการโค้ดดิ้ง (Coding Concept) ที่เป็นทักษะการปฏิบัติ ตามแนวคิดของ Brennan & Resnick (2012) มาเป็นกรอบในการพัฒนาเกณฑ์ในการให้คะแนนและชิ้นงานสำหรับการวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง

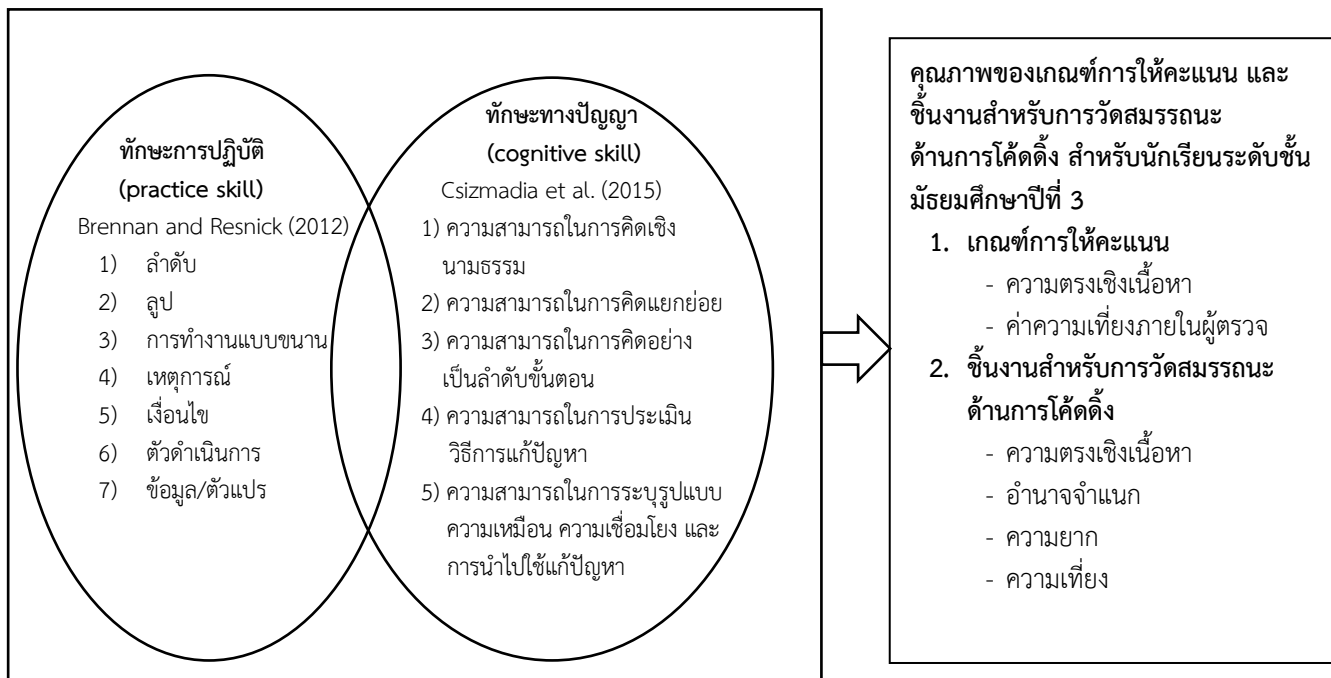
วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาเกณฑ์การให้คะแนนสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อพัฒนาชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิด

การวิจัยนี้มุ่งสร้างเกณฑ์การให้คะแนน และชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และในการสร้างเกณฑ์การให้คะแนนผู้วิจัยใช้องค์ประกอบของการคิดเชิงคำนวณตามแนวคิดของ Csizmadia et al. (2015) ซึ่งทักษะทางปัญญา (Cognitive Skill) ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบคือ 1) ความสามารถในการคิดเชิงนามธรรม (Abstraction) 2) ความสามารถของการคิดในแง่ของการแยกย่อย (Decomposition) 3) ความสามารถในการคิดอย่างเป็นลำดับขั้นตอน (Algorithmic Thinking) 4) ความสามารถในการประเมินวิธีการแก้ปัญหา (Evaluation) และ 5) ความสามารถในการคิดในลักษณะของการปรับกระบวนการขั้นตอนการแก้ปัญหา ระบุ และใช้ประโยชน์จากรูปแบบ (Generalization/Patterns) และอิงแนวคิดของ Brennan & Resnick

(2012) ในการวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งโดยการปฏิบัติ ประกอบด้วย ลำดับ (Sequencing) ลูป (Loops) การทำงานแบบขนาน (Parallelism) เหตุการณ์ (Events) เงื่อนไข (Conditionals) ตัวดำเนินการ (Operators) และข้อมูล/ตัวแปร (Data/Variables) ส่วนชิ้นงานเป็นภาระงานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อให้นักเรียนปฏิบัติอิงแนวคิดการโค้ดดิ้ง (Coding Concept) ที่เป็นทักษะการปฏิบัติของ Brennan & Resnick (2012) แล้วจึงนำเกณฑ์การให้คะแนนและชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งไปตรวจสอบคุณภาพด้านความตรง ความเที่ยง และความยาก และอำนาจจำแนกของชิ้นงานโดยสามารถสรุปกรอบแนวคิดการวิจัยได้ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ผู้ให้ข้อมูล

ผู้ให้ข้อมูล ประกอบด้วย 2 กลุ่ม ดังนี้

1.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านการโค้ดดิ้ง เป็นผู้ที่สอนโค้ดดิ้งในสถาบันการศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน หรือระดับอุดมศึกษาที่มีวุฒิการศึกษาขั้นต่าระดับปริญญาโทที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์คอมพิวเตอร์ และมีประสบการณ์ในการทำงานไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 5 คน เลือกมาแบบเจาะจง

1.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จังหวัดชุมพร จำนวน 60 คน เลือกมาอย่างเจาะจง โดยความสามารถซึ่งครูผู้สอนเป็นผู้เลือกทั้งนี้นักเรียนยินดี และเต็มใจให้ข้อมูล การวิจัยนี้แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มสำหรับตรวจสอบคุณภาพเกณฑ์การให้คะแนน 30 คน และกลุ่มสำหรับตรวจสอบคุณภาพชิ้นงาน 30 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและคุณภาพของเครื่องมือ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เครื่องมือ 2 ชนิด ได้แก่ เกณฑ์การให้คะแนนสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แบบแยกส่วน และชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นภาระงานการปฏิบัติการด้านโค้ดดิ้งที่ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ ประเภทบอร์ดเกม 2 ชุด และใช้คอมพิวเตอร์ประเภทโปรแกรมสแครช แบบออนไลน์ 2 ชุด

วิธีการพัฒนาเกณฑ์การให้คะแนน และชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งดำเนินการดังนี้ เริ่มแรก ผู้วิจัยทำการสังเคราะห์เอกสารเพื่อกำหนดนิยามสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากนั้น สร้างเกณฑ์การให้คะแนนและชิ้นงาน และตรวจสอบคุณภาพเกณฑ์การให้คะแนนและชิ้นงาน โดยมีรายละเอียดของการสร้างเกณฑ์การให้คะแนนและชิ้นงาน และการตรวจสอบคุณภาพดังนี้

2.1 การออกแบบและสร้างเกณฑ์การให้คะแนนและชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง

2.1.1 นิยามสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยนิยามสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งโดยอิงกระบวนการคิดเชิงคำนวณของ Csizmadia et al. (2015) เนื่องจากการโค้ดดิ้งเป็นเทคนิคอย่างหนึ่ง ที่ช่วยให้เกิดกระบวนการคิดเชิงคำนวณ และแนวคิดการโค้ดดิ้งเป็นลักษณะร่วมกันกับแนวคิดสำคัญของการคิดเชิงคำนวณ (Tsarava et al., 2017) สมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง หมายถึง ความสามารถที่แสดงให้เห็นถึงกระบวนการทางปัญญา ที่เกี่ยวกับการแก้ปัญหา การใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการทำความเข้าใจ และแยกปัญหาออกเป็นส่วนย่อย ๆ และจัดลำดับ ขั้นตอนได้อย่างเป็นระบบ รวมถึงความสามารถในการประเมินเพื่อคัดเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่เหมาะสม และเป็นไปได้ ประกอบด้วย 5 มิติ ดังนี้ 1) ความสามารถในการคิดเชิงนามธรรม หมายถึง การแยกรายละเอียดที่สำคัญและจำเป็นต่อการแก้ปัญหาออกจากรายละเอียดที่ไม่จำเป็น 2) ความสามารถในการคิดแยกย่อย หมายถึง การทำให้ปัญหาที่ซับซ้อน ย่อยออกเป็นส่วนเล็ก ๆ เพื่อให้ง่ายต่อการจัดการและแก้ปัญหา 3) ความสามารถในการคิดอย่างเป็นลำดับขั้นตอน หมายถึง การวางลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา และเขียนเป็นคำสั่งได้ตรงตามเงื่อนไข และตามขั้นตอนที่วางไว้ 4) ความสามารถในการประเมินวิธีการแก้ปัญหา หมายถึง การประเมินความเหมาะสมของวิธีแก้ปัญหาชิ้นงานกับ วัตถุประสงค์ ตลอดจนทดสอบกระบวนการ หรืออัลกอริทึมที่ละขั้นตอนในการทำงานตามแบบแผนที่กำหนดได้ตรงตามเงื่อนไข และขั้นตอนการแก้ปัญหาที่วางไว้ และ 5) ความสามารถในการระบุรูปแบบ ความเหมือน ความเชื่อมโยง และการนำไปใช้แก้ปัญหา หมายถึง การวิเคราะห์หารูปแบบ หรือลักษณะที่เหมือนกันของปัญหาเล็ก ๆ หากมีรูปแบบของ ปัญหาคล้ายกันสามารถนำวิธีการแก้ปัญหานั้นมาประยุกต์ใช้

2.1.2 จัดทำคำอธิบายเกณฑ์การให้คะแนนสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง คำอธิบายเกณฑ์การให้คะแนนที่ ผู้วิจัยจัดทำขึ้นได้นำแนวคิดการโค้ดดิ้ง (Coding Concept) ซึ่งเป็นทักษะการปฏิบัติ (Practical Skills) 7 ประการตาม แนวคิดของ Brennan & Resnick (2012) ได้แก่ ลำดับ ลูป การทำงานแบบขนาน เหตุการณ์ เงื่อนไข ตัวดำเนินการ และข้อมูล/ตัวแปร มาเขียนคำอธิบายเกณฑ์การให้คะแนนเพื่อวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งใน 5 มิติ แบบแยกส่วน (Analytic Rubric) เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการให้ข้อมูลย้อนกลับในการพัฒนาสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งของผู้เรียนให้ บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่คาดหวัง

2.1.3 เขียนเกณฑ์การให้คะแนนสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง เกณฑ์การให้คะแนน ประกอบด้วย เกณฑ์ (Criteria) อธิบายองค์ประกอบสำคัญของชิ้นงานระดับความสามารถ หรือระดับคุณภาพ (Performance Level) และ คำอธิบายคุณภาพ (Quality Description) รายละเอียดดังนี้

1) เกณฑ์อธิบายองค์ประกอบสำคัญของชิ้นงาน ประกอบด้วย 5 มิติหรือเกณฑ์ ได้แก่ 1) เกณฑ์ความสามารถในการคิดเชิงนามธรรม 2) เกณฑ์ความสามารถในการคิดแยกย่อย 3) เกณฑ์ความสามารถในการคิดอย่างเป็นลำดับขั้นตอน 4) เกณฑ์ความสามารถในการประเมินวิธีการแก้ปัญหา 5) เกณฑ์ความสามารถในการระบุ รูปแบบ ความเหมือน ความเชื่อมโยง และการนำไปใช้แก้ปัญหา

2) ระดับความสามารถ เกณฑ์การให้คะแนนแต่ละมิติ หรือเกณฑ์มีระดับความสามารถ 3 ระดับ ดังนี้ ระดับความสามารถในการคิดเชิงนามธรรม ระดับความสามารถในการคิดแยกย่อย และระดับความสามารถในการ คิดอย่างเป็นลำดับขั้นตอน มีคะแนน 0 1 และ 2 คะแนน ซึ่งระดับความสามารถเหล่านี้ประเมินความถูกต้องเป็น 0 คะแนนได้ ส่วนระดับความสามารถในการประเมินวิธีการแก้ปัญหา และระดับความสามารถในการระบุรูปแบบ ความเหมือน ความเชื่อมโยง และการนำไปใช้แก้ปัญหา มีคะแนน 1 2 และ 3 คะแนน

3) คำอธิบายคุณภาพ คำอธิบายคุณลักษณะในแต่ละระดับความสามารถบอกความแตกต่างของสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งตั้งแต่ระดับสูงถึงระดับต่ำ ดังตารางที่ 1

2.1.4 สร้างชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง แนวคิดเบื้องหลังที่เป็นรากฐานในการออกแบบชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง คือ กระบวนการคิดเชิงคำนวณของ Csizmadia et al. (2015) และแนวคิดการโค้ดดิ้งที่เป็นทักษะการปฏิบัติของ Brennan & Resnick (2012) ส่วนวิธีการสร้างชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งที่ผู้วิจัยนำมาใช้เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดของ Brennan & Resnick (2012) คือ นำแนวคิดของ Brackmann et al. (2017) มาสร้างชิ้นงานการปฏิบัติการโค้ดดิ้งที่ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ และนำแนวคิดของ Unahalekhaka & Bers (2022) มาสร้างชิ้นงานเพื่อให้นักเรียนใช้เครื่องมือและแอปพลิเคชันการเขียนโค้ดโดยใช้โปรแกรมสแครช ทั้งนี้การออกแบบและสร้างชิ้นงานทั้ง 2 แบบนี้ผู้วิจัยคำนึงถึงความสอดคล้องของตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 สาระเทคโนโลยี เพื่อเชื่อมโยงความรู้กับกระบวนการและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ดังนั้นชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งครั้งนี้มี 2 ประเภท คือ ชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งที่ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ ประเภทบอร์ดเกม และชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งที่ใช้คอมพิวเตอร์ประเภทโปรแกรมสแครช แบบออนไลน์

1) ชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งที่ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ ประเภทบอร์ดเกม เป็นภาระงาน (Tasks) การปฏิบัติการเขียนโค้ด (ชิ้นงานการเขียนโค้ด) สำหรับให้นักเรียนแก้ปัญหาจำนวน 2 ชุด แต่ละชุดประกอบด้วย คู่มือการทดสอบ และบอร์ดเกมมีลักษณะเป็นแผ่นกระดาษมีรูปภาพสำหรับดำเนินเรื่อง และเป็นพื้นที่สำหรับวางแผ่นฟังก์ชันการทำงานสำหรับลดขั้นตอนการทำงานของคำสั่ง บัตรลูกศรสำหรับเขียนคำสั่ง (โค้ดดิ้ง) แผ่นหมายเลขบอกจำนวนครั้งของคำสั่ง บัตรปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ที่กำหนดให้ และแผ่นสำหรับวางคำสั่ง (โค้ดดิ้ง) บอร์ดเกมประกอบด้วย 1) บัตรคำสั่งบอร์ดเกม 2) แผ่นรูปภาพสำหรับดำเนินเรื่อง 3) แผ่นฟังก์ชันการทำงานสำหรับลดขั้นตอนการทำงานของคำสั่ง 4) บัตรลูกศรสำหรับเขียนคำสั่ง (โค้ดดิ้ง) 5) แผ่นหมายเลขบอกจำนวนครั้งของคำสั่ง 6) บัตรปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ที่กำหนดให้ 7) ลูกเต๋าสำหรับสุ่มตำแหน่งเพื่อวางแผ่นรูปภาพ และ 8) แผ่นสำหรับวางคำสั่ง (โค้ดดิ้ง)

2) ชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งที่ใช้คอมพิวเตอร์ ประเภทโปรแกรมสแครช แบบออนไลน์เป็นภาระงานการปฏิบัติการเขียนโค้ด (ชิ้นงานการเขียนโค้ด) สำหรับให้นักเรียนปฏิบัติเขียนโค้ดให้เป็นสตอรี่บอร์ด คือ การสร้างภาพให้เห็นลำดับของการเล่าเรื่องในรูปของภาพเคลื่อนไหวเป็นภาพร่างของฉากต่าง ๆ เพื่อกำหนดการเล่าเรื่อง ลำดับเรื่องโดยใช้ภาษาการเขียนโปรแกรมสแครชแบบบล็อก ซึ่งนักเรียนต้องนำบล็อกต่าง ๆ ที่มีในโปรแกรมมาใช้เขียนคำสั่งเพื่อแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดให้

2.2 การตรวจสอบคุณภาพเกณฑ์การให้คะแนนและชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง

2.2.1 ตรวจสอบคุณภาพเกณฑ์การให้คะแนนสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง ผู้วิจัยทำการตรวจสอบคุณภาพความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ และตรวจสอบความเที่ยงของเกณฑ์การให้คะแนนภายในผู้ตรวจ

2.2.2 ตรวจสอบคุณภาพชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง ผู้วิจัยทำการตรวจสอบคุณภาพความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ ความยากและอำนาจจำแนก และความเที่ยงของชิ้นงานแยกตามประเภท

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ตามลำดับดังนี้

3.1 ส่งข้อมูลไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของเกณฑ์การให้คะแนนและชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทางไปรษณีย์ และทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ ข้อมูลสำหรับตรวจสอบความตรงประกอบด้วย

1) เกณฑ์การให้คะแนนสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แบบแยกย่อย

2) ชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ ประเภทบอร์ดเกม 2 ชุด และที่ใช้คอมพิวเตอร์ประเภทโปรแกรมสแครช แบบออนไลน์ 2 ชุด

3) แบบตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของเกณฑ์การให้คะแนนและชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และคำอธิบายสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง

3.2 นำชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งที่ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ ประเภทบอร์ดเกม 2 ชุด และที่ใช้คอมพิวเตอร์ประเภทโปรแกรมสแครชแบบออนไลน์ 2 ชุด ไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ความสามารถ จำนวน 30 คน และนำผลการปฏิบัติการโค้ดดิ้งของนักเรียนทั้ง 2 ประเภท รวม 4 ชุด ไปให้ครู 1 คน ที่ผ่านการฝึกตรวจให้คะแนนด้วยเกณฑ์การให้คะแนนสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งที่สร้างขึ้นทำการตรวจคะแนน 2 ครั้ง ห่างกัน 14 วัน เพื่อทิ้งช่วงระยะเวลาในการตรวจ เนื่องจากผู้ตรวจอาจยังจำการให้คะแนนที่ให้ในครั้งแรก

3.3 นำชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งไปทดลองกับนักเรียนที่มีคุณลักษณะคล้ายกับกลุ่มนักเรียนในข้อ 3.2 จำนวน 30 คน เพื่อนำมาตรวจสอบคุณภาพรายข้อหรือรายชิ้นงาน โดยหาค่าความยากและอำนาจจำแนก และตรวจสอบความเที่ยงของชุดชิ้นงานแยกตามประเภท

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

4.1 ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของเกณฑ์การให้คะแนน และชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการหาค่า Aiken ตามแนวคิดของ Sireci & Faulkner-Bond (2014) โดยนับจำนวนผู้เชี่ยวชาญที่ให้คะแนนมากกว่าค่ามัธยฐานขึ้นไป ซึ่งแบบตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของเกณฑ์การให้คะแนนและชิ้นงานในวิจัยครั้งนี้ มี 6 ระดับ ตั้งแต่ 1-6 ค่ามัธยฐาน คือ 3.5 ดังนั้นจึงนับจำนวนผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนที่ระดับ 4 ขึ้นไป เพื่อนำมาคิดร้อยละ

4.2 ตรวจสอบความเที่ยงของเกณฑ์การให้คะแนน โดยการหาค่าความเที่ยงภายในผู้ตรวจด้วยสูตรสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน

4.3 ตรวจสอบค่าอำนาจจำแนก และความยากของชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ ประเภทบอร์ดเกม 2 ชุด และที่ใช้คอมพิวเตอร์ประเภทโปรแกรมสแครชแบบออนไลน์ 2 ชุด โดยใช้สูตรการหาค่าอำนาจจำแนก และความยากข้อสอบแบบเขียนตอบด้วยโปรแกรมวิเคราะห์ข้อสอบ EVANA

4.4 ตรวจสอบความเที่ยงของชุดชิ้นงานวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง 2 ประเภท คือ ชิ้นงานประเภทบอร์ดเกม และชิ้นงานประเภทโปรแกรมสแครช แบบออนไลน์ ด้วยวิธีการของครอนบาช

ผลการศึกษา

1. ผลการพัฒนาเกณฑ์การให้คะแนนสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.1 ผลการออกแบบ และสร้างเกณฑ์การให้คะแนนสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า เกณฑ์การให้คะแนน ประกอบด้วย 5 มิติ แต่ละมิติมีคำอธิบายคุณภาพ 3 ระดับ ดังนี้ ระดับความสามารถในการคิดเชิงนามธรรม ระดับความสามารถในการคิดแยกย่อย และระดับความสามารถในการคิดอย่างเป็นลำดับขั้นตอน มีคะแนน 0 1 และ 2 คะแนน ซึ่งระดับความสามารถเหล่านี้ประเมินความถูกต้องเป็น 0 คะแนนได้ ส่วนระดับความสามารถในการประเมินวิธีการแก้ปัญหา และระดับความสามารถในการระบุรูปแบบ ความเหมือน ความเชื่อมโยง และการนำไปใช้แก้ปัญหา มีคะแนน 1 2 และ 3 คะแนน รายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 เกณฑ์และคำอธิบายระดับความสามารถด้านการคิดต้งสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เกณฑ์	คำอธิบายระดับความสามารถ		
	2 คะแนน	1 คะแนน	0 คะแนน
1) ความสามารถในการคิด เชิงนามธรรม (การแยกรายละเอียดที่สำคัญและจำเป็นต่อการแก้ปัญหาออกจากรายละเอียดที่ไม่จำเป็น)	การแยกรายละเอียดที่สำคัญและจำเป็นต่อการแก้ปัญหา ออกจากรายละเอียดที่ไม่จำเป็นได้ทั้งหมด	การแยกรายละเอียดที่สำคัญและจำเป็นต่อการแก้ปัญหาออกจากรายละเอียดที่ไม่จำเป็นได้ บางส่วน	ไม่สามารถแยกรายละเอียดที่สำคัญและจำเป็นต่อการแก้ปัญหาออกจากรายละเอียดที่ไม่จำเป็น
2) ความสามารถในการคิด แยกย่อย (การทำให้ปัญหาที่ซับซ้อนย่อยออกเป็นส่วนเล็กๆ เพื่อให้ง่ายต่อการจัดการ และแก้ปัญหา)	วิเคราะห์แยกปัญหาที่ซับซ้อน ออกเป็นส่วนเล็ก ๆ ได้ถูกต้อง ครบทุกเงื่อนไข ระบุส่วนประกอบ ครบสมบูรณ์ กำหนดความสัมพันธ์ได้ความถูกต้อง	วิเคราะห์แยกปัญหาที่ซับซ้อน ออกเป็นส่วนเล็ก ๆ ได้ถูกต้อง ไม่ครบทุกเงื่อนไข ระบุ ส่วนประกอบไม่สมบูรณ์ กำหนดความสัมพันธ์ไม่ความถูกต้อง	ไม่สามารถวิเคราะห์แยกที่ซับซ้อนออกเป็นส่วนเล็ก ๆ ได้ถูกต้อง
1) ความสามารถในการคิด เชิงนามธรรม (การแยกรายละเอียดที่สำคัญและจำเป็นต่อการแก้ปัญหาออกจาก รายละเอียดที่ไม่จำเป็น)	การแยกรายละเอียดที่สำคัญและจำเป็นต่อการแก้ปัญหา ออกจากรายละเอียดที่ไม่จำเป็นได้ทั้งหมด	การแยกรายละเอียดที่สำคัญและจำเป็นต่อการแก้ปัญหาออกจากรายละเอียดที่ไม่จำเป็นได้ บางส่วน	ไม่สามารถแยกรายละเอียดที่สำคัญและจำเป็นต่อการแก้ปัญหาออกจากรายละเอียดที่ไม่จำเป็น
2) ความสามารถในการคิด แยกย่อย (การทำให้ปัญหาที่ซับซ้อนย่อยออกเป็นส่วนเล็กๆ เพื่อให้ง่ายต่อการจัดการ และแก้ปัญหา)	วิเคราะห์แยกปัญหาที่ซับซ้อน ออกเป็นส่วนเล็ก ๆ ได้ถูกต้อง ครบทุกเงื่อนไข ระบุส่วนประกอบ ครบสมบูรณ์ กำหนด ความสัมพันธ์ได้ความถูกต้อง	วิเคราะห์แยกปัญหาที่ซับซ้อน ออกเป็นส่วนเล็ก ๆ ได้ถูกต้อง ไม่ครบทุกเงื่อนไข ระบุ ส่วนประกอบไม่สมบูรณ์ กำหนด ความสัมพันธ์ไม่ความถูกต้อง	ไม่สามารถวิเคราะห์แยกที่ซับซ้อนออกเป็นส่วนเล็ก ๆ ได้ถูกต้อง
3) ความสามารถในการคิด อย่างเป็นลำดับขั้นตอน (การวางลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา และเขียนเป็น คำสั่งได้ตรงตามเงื่อนไขและตามขั้นตอนที่วางไว้ แก้ปัญหาโดยกำหนด ขั้นตอนที่ชัดเจน)	เขียนคำสั่ง/ การทำงานเป็น ลำดับขั้นตอน กระชับ ลดความซับซ้อนของคำสั่ง หากคำตอบได้ถูกต้อง	เขียนคำสั่ง/ การทำงานเป็น ลำดับขั้นตอน ลดความซับซ้อน แต่ไม่กระชับ หากคำตอบได้ ถูกต้อง	เขียนคำสั่ง/ การทำงานเป็น ลำดับขั้นตอนไม่เหมาะสม หรือขาดความชัดเจนนำไปสู่ ความซับซ้อนหรือความสับสน ในการแก้ปัญหา

ตารางที่ 1 (ต่อ)

เกณฑ์	คำอธิบายระดับความสามารถ		
	3 คะแนน	2 คะแนน	1 คะแนน
4) ความสามารถในการประเมินวิธีการแก้ปัญหา (การประเมินความเหมาะสมของวิธีแก้ปัญหาขึ้นงานกับวัตถุประสงค์ตลอดจนทดสอบ กระบวนการหรืออัลกอริทึม ที่ละขั้นตอนในการทำงานตามแบบแผนที่กำหนดได้ตรงตามเงื่อนไขและตามขั้นตอนที่วางไว้ ขั้นตอนการแก้ปัญหา)	กำหนดวิธีการแก้ปัญหาเหมาะสมกับชิ้นงานและวัตถุประสงค์ ทดสอบกระบวนการทำงานตามแบบแผนที่กำหนด ตรงตามเงื่อนไขและตามขั้นตอนการแก้ปัญหาที่วางไว้ และแก้ปัญหาได้ถูกต้อง	กำหนดวิธีการแก้ปัญหาเหมาะสมกับชิ้นงานและวัตถุประสงค์ ทดสอบกระบวนการทำงานตามแบบแผนที่กำหนด ตรงตามเงื่อนไข แต่แก้ปัญหาไม่เสร็จตามขั้นตอนที่วางไว้	กำหนดวิธีการแก้ปัญหาเหมาะสมกับชิ้นงาน ทดสอบกระบวนการทำงานไม่เป็นไปตามแบบแผนที่กำหนด ไม่ตรงตามเงื่อนไขและตามขั้นตอนที่วางไว้ ไม่สามารถแก้ปัญหาให้สำเร็จ
5) ความสามารถในการระบุรูปแบบ ความเหมือน ความเชื่อมโยง และการนำไปใช้แก้ปัญหา (การวิเคราะห์หารูปแบบหรือลักษณะที่เหมือนกันของปัญหาเล็ก ๆ หากมีรูปแบบของปัญหาที่คล้ายกัน สามารถนำวิธีการแก้ปัญหาเดียวกันนั้นมาประยุกต์ใช้)	รูปแบบที่นำมาใช้ในการเขียนโค้ดตรงกับที่ได้ออกแบบไว้ ตรงตามขั้นตอนและเหมาะสมกับการแก้ปัญหาตามสถานการณ์ ระบุรูปแบบและใช้ประโยชน์จากรูปแบบตรงตามเงื่อนไขครบถ้วน นำไปสู่การหาคำตอบหรือแก้ปัญหา	รูปแบบที่นำมาใช้ในการเขียนโค้ดตรงกับที่ได้ออกแบบไว้ ตรงตามขั้นตอนและเหมาะสมกับการแก้ปัญหาตามสถานการณ์ ระบุรูปแบบและใช้ประโยชน์จากรูปแบบไม่ครบเงื่อนไข นำไปสู่การหาคำตอบหรือแก้ปัญหาได้ไม่ครบ	รูปแบบที่นำมาใช้ในการเขียนโค้ดตรงกับขั้นตอนการแก้ปัญหาที่ได้ออกแบบไว้ และเหมาะสมกับสถานการณ์ ระบุรูปแบบและใช้ประโยชน์รูปแบบไม่ตรงตามเงื่อนไข ไม่สามารถแก้ปัญหาได้

1.2 ผลการตรวจสอบคุณภาพของเกณฑ์การให้คะแนนสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า เกณฑ์การให้คะแนนสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งมีความตรงเชิงเนื้อหา ค่าดัชนี Aiken เท่ากับ 1 ส่วนผลการตรวจสอบความเที่ยงภายในผู้ตรวจของการตรวจให้คะแนนด้วยเกณฑ์การให้คะแนนสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง โดยใช้ผู้ตรวจคนเดียว 2 ครั้ง พบว่า ความเที่ยงในการตรวจให้คะแนนชิ้นงานประเภทบอร์ดเกม เท่ากับ .970 และความเที่ยงในการตรวจให้คะแนนชิ้นงานประเภทโปรแกรมสแครช แบบออนไลน์ เท่ากับ .964 รายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการตรวจสอบความเที่ยงภายในผู้ตรวจที่ทำการตรวจให้คะแนน 2 ครั้ง

ชิ้นงาน	ตรวจครั้งที่ 1		ตรวจครั้งที่ 2		r_{xy}
	M	SD	M	SD	
บอร์ดเกม					
ชิ้นงานที่ 1	8.80	2.19	9.00	2.33	.979**
ชิ้นงานที่ 2	9.06	2.16	8.96	2.15	.960**
ทั้งฉบับ	8.93	2.17	8.98	2.24	.970**
โปรแกรมสแครช ออนไลน์					
ชิ้นงานที่ 3	9.06	2.15	8.90	2.17	.955**
ชิ้นงานที่ 4	8.86	2.24	8.93	2.27	.973**
ทั้งฉบับ	8.96	2.20	8.92	2.22	.964**

**p<.05

2. ผลการพัฒนาชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

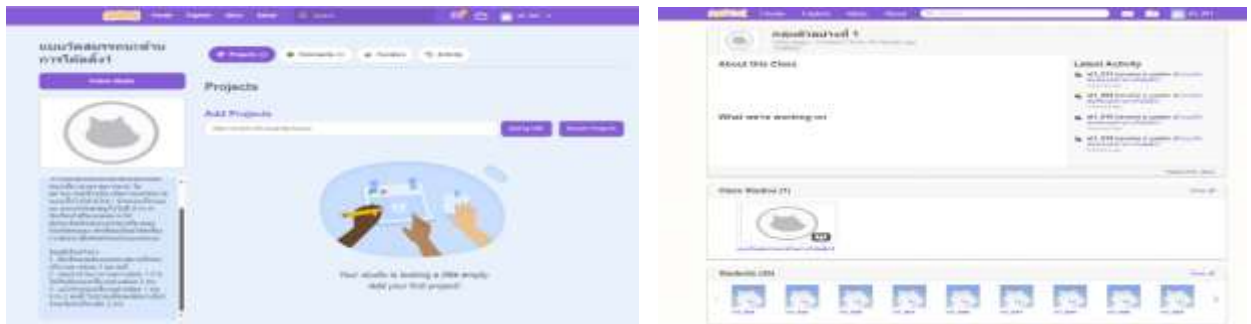
2.1 ผลการพัฒนาชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้เกิดความคงเส้นคงวา (Consistency) เมื่อพิจารณาจากหัวข้อ ผลการพัฒนาชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 รายละเอียดมีดังนี้

1) ผลการออกแบบ และสร้างชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งที่ไม่ใช่คอมพิวเตอร์ ประเภทบอร์ดเกม พบว่า เป็นภาระงานการปฏิบัติการโค้ดดิ้งสำหรับให้นักเรียนแก้ปัญหาโดยใช้บอร์ดเกม ชิ้นงานประเภทบอร์ดเกม ประกอบด้วย คู่มือการทดสอบ และชุดบอร์ดเกม 2 ชุด แต่ละชุดประกอบด้วย 1) บัตรคำสั่งบอร์ดเกม 2) แผ่นรูปภาพสำหรับดำเนินเรื่อง 3) แผ่นฟังก์ชันการทำงานสำหรับลดขั้นตอนการทำงานของคำสั่ง 4) บัตรลูกศรสำหรับเขียนคำสั่ง (โค้ดดิ้ง) 5) แผ่นหมายเลขบอกจำนวนครั้งของคำสั่ง 6) บัตรปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ที่กำหนดให้ 7) ลูกเต๋าสำหรับสุ่มตำแหน่งเพื่อวางแผ่นรูปภาพ และ 8) แผ่นสำหรับวางคำสั่ง (โค้ดดิ้ง) มีลักษณะดังภาพที่ 2 การแก้ปัญหาแต่ละสถานการณ์ใช้เวลาในการทำชิ้นงาน 25 นาทีต่อชุดบอร์ดเกม ก่อนเริ่มบอร์ดเกมชุดที่ 2 ให้นักเรียนพัก 10 นาที การทดสอบการปฏิบัติงานมีวิธีดำเนินการดังนี้ ครูอธิบายรายละเอียดของบอร์ดเกมสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งให้นักเรียนทราบ จากนั้นแจกบอร์ดเกมให้นักเรียนครั้งละบอร์ดเกมในการทดสอบแต่ละบอร์ดเกมนักเรียนต้องถ่ายรูปผลงานส่งในลิงค์ (Google Form) ตามที่ผู้วิจัยกำหนด เมื่อครบกำหนดเวลาผู้วิจัย/ครูเก็บบอร์ดเกมและตรวจสอบความครบถ้วนของการตอบ



ภาพที่ 2 ตัวอย่างชิ้นงานสำหรับการวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งที่ไม่ใช่คอมพิวเตอร์ ประเภทบอร์ดเกม

2) ผลการออกแบบ และสร้างชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งที่ใช้คอมพิวเตอร์ประเภทโปรแกรมสแครชแบบออนไลน์ พบว่า เป็นภาระงานการปฏิบัติการโค้ดดิ้งสำหรับให้นักเรียนแก้ปัญหาโดยใช้โปรแกรมสแครชแบบออนไลน์ ประกอบด้วย คู่มือการทดสอบ และชิ้นงานสำหรับเขียนโปรแกรมสแครชแบบออนไลน์ 2 ชุด ใช้เวลาในการเขียนโปรแกรม ชุดละ 25 นาที ก่อนเริ่มเขียนโปรแกรม ชุดที่ 2 ให้นักเรียนพัก 10 นาที การทดสอบมีวิธีดำเนินการดังนี้ ครูอธิบายรายละเอียดของภาระงานการปฏิบัติการโค้ดดิ้งโดยใช้โปรแกรมสแครชแบบออนไลน์ ให้นักเรียนทราบ ให้ลิงค์สำหรับทำภาระงานการปฏิบัติการโค้ดดิ้ง 2 ชุด เมื่อครบกำหนด เวลา นักเรียนตรวจสอบความครบถ้วนของภาระงานที่ปฏิบัติทำการบันทึกผล และส่งข้อมูลทันที ภาระงานมีลักษณะดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งที่ใช้คอมพิวเตอร์ประเภทโปรแกรมสแครช แบบออนไลน์

2.2 ผลการตรวจสอบคุณภาพชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งแบบที่ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ ประเภทบอร์ดเกม มีความตรงเชิงเนื้อหา ค่าดัชนี Aiken เท่ากับ 1.00 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .65 - .70 ค่าความยากอยู่ระหว่าง .54 - .57 ความเที่ยงของชุดบอร์ดเกม .981 ส่วนชิ้นงานแบบที่ใช้คอมพิวเตอร์ประเภทโปรแกรมสแครชแบบออนไลน์ มีความตรงเชิงเนื้อหา ค่าดัชนี Aiken เท่ากับ 1.00 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .61 - .63 ค่าความยากอยู่ระหว่าง .53 - .60 ความเที่ยงของชุดชิ้นงานประเภทโปรแกรมสแครชแบบออนไลน์ เท่ากับ .972

อภิปรายผล

การพัฒนาเกณฑ์การให้คะแนน และการสร้างชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภายใต้แนวคิดกระบวนการคิดเชิงคำนวณของ Csizmadia et al. (2015) และแนวคิดการโค้ดดิ้งของ Brennan & Resnick (2012) พบประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปราย ดังนี้

1. ประเด็นเกี่ยวกับพัฒนาเกณฑ์การให้คะแนนสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เกณฑ์การให้คะแนนสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความตรงเชิงเนื้อหา โดยมีค่า Aiken เท่ากับ 1.00 แสดงว่าเกณฑ์การให้คะแนนสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง สามารถวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งได้ครอบคลุมองค์ประกอบที่เป็นทักษะทางปัญญาของ Csizmadia et al. (2015) และสมรรถนะการปฏิบัติของ Brennan & Resnick (2012) และอย่างเพียงพอ

ภายหลังจากเกณฑ์การให้คะแนนสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปใช้พบว่า ไม่ว่านำเกณฑ์การให้คะแนนไปใช้ในการตรวจให้คะแนนสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง ประเภทบอร์ดเกม หรือโปรแกรมสแครชแบบออนไลน์มีความเที่ยงภายในผู้ตรวจเกิน .95 ถือว่าความน่าเชื่อถือภายในผู้ประเมิน หรือภายในกลุ่ม (Intraclass Correlation Coefficient) มีความสอดคล้องกันในระดับดีมาก (Koo & Li, 2016) และความเที่ยงที่

ได้นี้มีค่าใกล้เคียงกับความเที่ยงของการให้คะแนนชิ้นงานตามวิธีการของครอนบาช ปัจจัยหนึ่งนี้อาจทำให้มีความเที่ยงใกล้เคียงกันเป็นผลมาจากการตรวจให้คะแนนแบบแยกส่วน หรือแบบวิเคราะห์ย่อย ซึ่งทำให้ผู้ตรวจมีระบบการให้คะแนนที่ชัดเจน การแบ่งคะแนนแยกเป็นประเด็นย่อย ๆ ตามมิติหรือเกณฑ์ทำให้ง่ายต่อการตรวจ และทำให้ผู้ประเมินสามารถใช้เกณฑ์การให้คะแนนได้ค่อนข้างเป็นปรนัย คะแนนที่ได้มีความน่าเชื่อถือ (Hopkins & Stanley, 1981 อ้างถึงใน ชนิสรฯ สงวนไว้ และศิริชัย กาญจนวาศี (2559) นั่นคือ เกณฑ์การให้คะแนนชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง มีความชัดเจนไม่ว่าจะตรวจกี่ครั้งผู้ตรวจให้คะแนนคงเส้นคงวา

2. ประเด็นเกี่ยวกับพัฒนาชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เมื่อนำชิ้นงานไปใช้ พบว่า ชิ้นงานสามารถจำแนกสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งของนักเรียนได้ในระดับดีมาก (อำนาจจำแนกเฉลี่ย .64) ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์การจัดกลุ่มค่าอำนาจแนกของ Ebel & Frisbie (1986) ระบุที่ .40 ขึ้นไป และ Thorndike et al. (1991) ระบุที่ .50 ขึ้นไป ส่วนความยากของชิ้นงานมีค่าความยากเฉลี่ย .56 เป็นค่าเฉลี่ยที่ใกล้เคียง .50 ซึ่ง Mehrens & Lehmann (1991) กล่าวว่าเมื่อข้อสอบแบบเติมความให้สมบูรณ์ (Completion) ซึ่งในที่นี้ คือ การปฏิบัติการโค้ดดิ้งโดยการเลือกคำสั่งแบบบล็อก แบบใช้บัตรภาพ/ลูกศร ไปใช้ในแก้ปัญหาให้สมบูรณ์ตามเงื่อนไข ที่มีความยากเฉลี่ย .50 จะทำให้มีค่าอำนาจจำแนกสูงสุด ดังนั้นชิ้นงานนี้จึงมีความยากพอเหมาะ และจำแนกนักเรียนได้ในระดับดีมาก สามารถนำไปใช้ในการประเมินในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งของนักเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้

จากประเด็นที่กล่าวมา สรุปได้ว่า เกณฑ์การให้คะแนนสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งได้ครอบคลุมองค์ประกอบทั้งทักษะทางปัญญา และสมรรถนะการปฏิบัติ ส่วนชิ้นงานวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งสามารถวัดสมรรถนะการโค้ดดิ้งได้ครอบคลุมองค์ประกอบทั้งทักษะทางปัญญาและสมรรถนะการปฏิบัติ เช่นกัน ในแง่ของความยาก และการจำแนกสมรรถนะการโค้ดดิ้งของนักเรียน มีความยากพอเหมาะและจำแนกนักเรียนได้ในระดับดีมาก สามารถนำไปใช้ในการประเมินในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งของนักเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

1.1 ครูสามารถนำเกณฑ์การให้คะแนนนี้ไปเป็นเครื่องมือในการประเมินสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น หรือเป็นแนวทางในการปรับปรุงเกณฑ์การให้คะแนนในการประเมินสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งในระดับชั้นที่สูงขึ้น และควรคำนึงถึงมาตรฐานการศึกษา และความคาดหวังของสังคม หรือนำเกณฑ์การให้คะแนนนี้ไปให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการพัฒนาเกณฑ์การให้คะแนน เพื่อใช้ในการประเมินผลการปฏิบัติการโค้ดดิ้ง ทั้งนี้ควรคำนึงถึงความรู้ความสามารถของนักเรียนในการเข้าร่วมพัฒนาเกณฑ์ นอกจากนี้ เสนอแนะว่า ไม่ควรปรับเกณฑ์ หรือคำอธิบายความสามารถที่บ่งชี้ถึงสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งให้ต่ำกว่านี้ เพราะเกณฑ์การให้คะแนนครั้งนี้พัฒนามาจากแนวคิดทฤษฎีและหลักฐานการวิจัย

1.2 สารสนเทศจากเกณฑ์การให้คะแนนแบบแยกย่อยนี้ ทำให้ครูได้ทราบจุดเด่น จุดที่ต้องปรับปรุงนักเรียน เพื่อปรับปรุงการสอนของตนเองให้บรรลุเป้าหมาย ทั้งนี้ ครูควรวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตรงกับจุดบกพร่องของนักเรียน จัดหาแหล่งเรียนรู้ หรือสิ่งสนับสนุนเพื่อต่อยอดให้นักเรียนมีสมรรถนะที่สูงขึ้น ในอีกด้านหนึ่งครูควรให้สารสนเทศเกี่ยวกับคำอธิบายคุณภาพ เพื่อให้นักเรียนประเมินสมรรถนะของตนเอง ใช้ผลจากการประเมินเพื่อค้นหาจุดเด่น จุดอ่อนของตนเอง หรือรายงานผู้ปกครองเพื่อให้ผู้ปกครองสามารถใช้คำอธิบายเกณฑ์ติดตามความก้าวหน้าหรือส่งเสริมนักเรียนให้บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้

1.3 นักเรียนสามารถนำคำอธิบายคุณภาพสมรรถนะไปใช้ในการวิเคราะห์ ทบทวนตัวเอง เพื่อหาแนวทางในพัฒนาตนเองให้มีสมรรถนะที่สูงขึ้น ทั้งนี้เพราะคำอธิบายระดับคุณภาพ หรือความสามารถที่มีความตรงนี้จะอธิบายจุดเด่น จุดที่ต้องพัฒนาของนักเรียนในแต่ละเกณฑ์ไว้อย่างชัดเจน

1.4 เกณฑ์การให้คะแนนสมรรถนะการโค้ดดิ้งแบบแยกย่อย เมื่อนำไปใช้ในการประเมินเพื่อตัดสินผลงานจะช่วยให้ผลการประเมินมีความชัดเจน คะแนนที่ได้มีความน่าเชื่อถือได้ อธิบายได้ เนื่องจากมีระบบการให้คะแนนที่ชัดเจน การแบ่งคะแนนแยกเป็นประเด็นย่อย ๆ ตามมิติหรือเกณฑ์ที่นำไปใช้ในการประเมิน ทำให้ง่ายต่อการตรวจ และทำให้ผู้ประเมินสามารถใช้เกณฑ์การให้คะแนนได้ค่อนข้างเป็นปรนัย

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ชิ้นงานที่ใช้วัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งถูกออกแบบมาเฉพาะสำหรับงานวิจัยนี้ จำเป็นต้องมีการพัฒนาและทดสอบเครื่องมือวัดเพิ่มเติมเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ในเรื่อง การตรวจสอบคุณภาพชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้งที่ใช้การวิเคราะห์เครื่องมือแบบอิงเกณฑ์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถของนักเรียนกับเกณฑ์ การวิเคราะห์จุดตัด การวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีการทดสอบแนวใหม่ ซึ่งการวิจัยนี้พัฒนาและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวัดแบบอิงกลุ่มและใช้ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม

2.2 การวิจัยนี้ศึกษาความคงเส้นคงวาตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิมที่พิจารณาว่าความคลาดเคลื่อนของการวัดมาจากแหล่งเดียว จึงไม่สามารถอธิบายความคลาดเคลื่อนจากแหล่งอื่นได้ การศึกษาความเชื่อถือได้ของผลการวัดสมรรถนะการโค้ดดิ้งครั้งต่อไป ควรตรวจสอบความเชื่อถือได้ของผลการวัดด้วยทฤษฎีการสรุปอ้างอิงความน่าเชื่อถือของผลการวัด (Generalizability theory) เพื่อจะได้วิเคราะห์ความคลาดเคลื่อนจากหลายแหล่งพร้อมกัน ทำให้สามารถตัดสินใจได้ว่า จะเลือกเงื่อนไขการวัดแบบใด

2.3 งานวิจัยนี้ไม่ได้ควบคุมปัจจัยอื่น ๆ ที่อาจส่งผลต่อคะแนนของนักเรียน เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ ความถนัดด้านคอมพิวเตอร์ ปัจจัยเหล่านี้ควรได้รับการพิจารณาเพิ่มเติมในงานวิจัยต่อไป

2.4 การพัฒนาชิ้นงานสำหรับวัดสมรรถนะด้านการโค้ดดิ้ง อาจจะใช้โปรแกรมอื่นได้อีก เช่น Code.org Microsoft MakeCode Micro:bit

เอกสารอ้างอิง

ชนิสรา สงวนไว และศิริชัย กาญจนวาสี. (2559). การเปรียบเทียบความเที่ยงของแบบสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ทางคณิตศาสตร์: การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการสรุปอ้างอิงความน่าเชื่อถือของผลการวัด. *OJED*, 11(4), 743–760.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2564). *แนวทางการส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนวิทยาการคำนวณ Coding เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: 21 เซ็นจูรี่.

References

- Balanskat, A., Engelhardt, K. (2015). *Computing our Future: Computer Programming and Coding-Priorities, School Curricula and Initiatives across Europe*, European Schoolnet. Retrieved on May 25, 2022 from <https://www.researchgate.net/publication/284139559>
- Brackmann, C. P., Román-González, M., Robles, G., Moreno-León, J., Casali, A., & Barone, D. (2017). Development of Computational Thinking Skills Through Unplugged Activities in Primary School. In *Proceedings of the 12th Workshop on Primary and Secondary Computing Education* (p. 65-72). Netherlands: Nijmegen. Retrieved on May 9, 2022 from <https://doi.org/10.1145/3137065.3137069>

- Brennan, K., & Resnick, M. (2012). **New Frameworks for Studying and Assessing the Development of Computational Thinking**. Retrieved on May 9, 2022 from <https://scratched.gse.harvard.edu/ct/files/AERA2012.pdf>
- Csizmadia, A., Curzon, P., Dorling, M., Humphreys, S., Ng, T., Selby, C., & Woollard, J. (2015). **Computational thinking: A guide for teachers (Computing at School)**. Retrieved on May 9, 2022 from https://eprints.soton.ac.uk/424545/1/150818_Computational_Thinking_1_.pdf
- Djambong, T. (2016). Computational Thinking in Connection With the Acquisition of Key Skills for the 21st Century: Reflection from Literature Review. In **Proceedings of 8th International Conference on Education and New Learning Technologies (p.500-509)**. Spain: Barcelona. Retrieved on May 9, 2022 from <https://competi.ca/wp-content/uploads/2014/04/publication-djambong-takam-edulearn16.pdf>
- Ebel, R.L., & Frisbie, D. A. (1986). **Essentials of educational measurement** (4th ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Jonsson, A., & Svingby, G. (2007). The use of scoring rubrics: Reliability, validity and educational consequences. **Educational Research Review**, 2(2), 130–144. Retrieved on May 20, 2022 from <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2007.05.002>.
- Koo, T. K., & Li, M. Y. (2016). A Guideline of Selecting and Reporting Intraclass Correlation Coefficients for Reliability Research. **Journal of Chiropractic Medicine**, 15(2), 155–163. Retrieved on May 9, 2022 from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4913118/pdf/main.pdf>
- Korkmaz, Ö. (2016). The Effect of Scratch-and Lego Mindstorms Ev3-Based Programming Activities on Academic Achievement, Problem-solving Skills and Logical-mathematical Thinking Skills of Students. **Malaysian Online Journal of Educational Sciences**, 4(3), 73-88. Retrieved on May 9, 2022 from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1106444>
- Mehrens, W. A., & Lehmann, I. J. (1991). **Measurement and Evaluation in Education and Psychology** (4th ed.). New York, NY: Houghton Mifflin Company.
- National Research Council. (2010). **Report of a Workshop on the Scope and Nature of Computational Thinking**. Washington, D.C: National Academies Press. Retrieved on April 25, 2022 from <https://www.nae.edu/24767/Report-of-a-Workshop-on-The-Scope-and-Nature-of-Computational-Thinking>.
- Sireci, Stephen G., & Faulkner-Bond, M. (2014). Validity Evidence Based on Test Content. **Psicothema**, 26(1), 100-107. Retrieved on May 10, 2022 from https://www.researchgate.net/publication/259825627_VValidity_evidence_based_on_test_content.
- Thorndike, R. M., Cunningham, G. K., Thorndike, R. L., & Hagen, E. P. (1991). *Measurement and Evaluation in Psychology and Education* (5th ed.). NY: Macmillan Publishing.
- Tsarava, K., Moeller, K., Pinkwart, N., Butz, M., Trautwein, U. & Ninaus, M. (2017). **Training Computational Thinking: Game-based Unplugged and Plugged-in Activities in Primary School**. Retrieved on April 15, 2022 from <https://www.researchgate.net/publication/320491120>

- Unahalekhaka, A., & Bers, M. U. (2022). Evaluating Young Children's Creative Coding: Rubric Development and Testing for ScratchJr Projects. *Education and Information Technologies*, 27(5), 6577–6597. Retrieved on April 25, 2022 from <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10873-w>
- Wing, J. M. (2006). Computational Thinking. *Communications of the ACM*, 49(3), 33–36.
- Wing, J. M. (2010). *Computational Thinking: What and why?*. Retrieved on April 28, 2022 from <https://www.cs.cmu.edu/CompThink/resources/TheLinkWing.pdf>

คณะผู้เขียน

พิมพ์น้ำผึ้ง วรรณสาม

นักศึกษาหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต แผนกวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษา
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
เลขที่ 9/9 หมู่ที่ 9 ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด นนทบุรี 11120
e-mail: pimnamphueng@gmail.com

รองศาสตราจารย์ ดร.สังวรณัฏฐ์ จัตุระโท

อาจารย์ประจำแผนกวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษา
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
เลขที่ 9/9 หมู่ที่ 9 ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด นนทบุรี 11120
e-mail: sungworn@hotmail.com

รองศาสตราจารย์ ดร.นลินี งามนคร

อาจารย์ประจำแผนกวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษา
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
เลขที่ 9/9 หมู่ที่ 9 ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด นนทบุรี 11120
e-mail: nalinee_na_nakorn@hotmail.com

การพัฒนาบอร์ดเกมเรื่องประวัติศาสตร์สาคร่วมกับการสอนแบบร่วมมือ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

A Development of World History Board Game with Cooperative Teaching for
Enhancing Learning Achievement in History for Mathayomsuksa 5 Students

วรรณ หกประเสริฐ* และกานต์วี บุษยานนท์
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Wanna Hokprasert* and Kanrawee Busayanon
Faculty of Education Ramkhamhaeng University

Received: July 2, 2024

Revised: August 10, 2024

Accepted: August 13, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ TGT วิชาประวัติศาสตร์ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ TGT วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ บอร์ดเกม แบบทดสอบ และแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test ผลการวิจัย พบว่า 1) บอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนมีกระบวนการคิดในการตัดสินใจ มีความคิดสร้างสรรค์ ทำให้เกิดสมาธิในการเรียนที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการเรียน โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M=4.66$, $S.D.=0.14$)

คำสำคัญ: บอร์ดเกม การสอนแบบร่วมมือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์

Abstract

The research aimed 1) to compare the academic achievement of Mathayomsuksa 5 students before and after studying history using board games combined with TGT teaching (Team Games Tournament), and 2) to examine the satisfaction of Mathayomsuksa 5 students with learning history through board games and TGT teaching. The research sample comprised 38 students at the Demonstration School of Suan Sunandha Rajabhat University in the second semester of the academic

*วรรณ หกประเสริฐ (Corresponding Author)

e-mail: wanna.ho@ssru.ac.th

year 2023, selected through simple random sampling. The research tools included lesson plans, board games, tests, and satisfaction surveys. The statistics for data analysis included mean, standard deviation, and t-test. The findings revealed that 1) Board games help students develop decision-making processes, foster creativity, and enhance concentration in learning, leading to improved academic performance. The academic achievement of Mathayomsuksa 5 students after studying history using board games and TGT teaching was significantly higher than before learning at the statistical significance level of .05. 2) Mathayomsuksa 5 students expressed high overall satisfaction with learning history through board games and TGT teaching at the highest level ($M=4.66$, $S.D.=0.14$).

Keywords: Board Game, Cooperative Teaching, Learning Achievement in History

บทนำ

ในปัจจุบันความรู้เกี่ยวกับความเป็นมาเป็นไปของแต่ละประเทศที่เกิดเหตุการณ์เรื่องราวขึ้นบนโลก มีความลึกซึ้งยิ่งนัก เรื่องราวประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นในอดีตสามารถบอกถึงพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ สามารถส่งผลกระทบที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์สำคัญในอดีตมาจนถึงปัจจุบันได้ ซึ่งนักเรียนสามารถวิเคราะห์ เข้าใจ มีความรู้ ในเรื่องราวประวัติศาสตร์สากล โดยใช้ทักษะกระบวนการคิด การทำงานเป็นทีม นักเรียนได้ความรู้ที่ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมกันในช่วงตอนการเรียนรู้ เป็นการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และคิดแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์สากลมีความสำคัญต่อนักเรียนเป็นอย่างมาก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ค่อนข้างต่ำ เนื่องจากส่วนใหญ่ครูผู้สอนจะสอนโดยการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการบรรยายเนื้อหา การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจในเนื้อหาตามหลักสูตรที่ได้กำหนดไว้ แต่การเรียนรู้ไม่ได้เสริมทักษะกระบวนการคิด เป็นการเน้นจำ ซึ่งนักเรียนอาจจะเกิดความสับสน และไม่เข้าใจในเนื้อหาประวัติศาสตร์สากลแล้วยังทำให้ขาดความร่วมมือกับผู้อื่นด้วยกัน ไม่ได้มีทักษะการเรียนรู้แก้ปัญหาเฉพาะหน้า นักเรียนขาดปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ถือว่าเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ในรายวิชาประวัติศาสตร์ และขาดความน่าสนใจของเนื้อหาในรายวิชาประวัติศาสตร์ นักเรียนขาดการคิดเชื่อมโยงความรู้ประวัติศาสตร์สากล และไม่สามารถคิดสร้างองค์ความรู้เองได้ ส่งผลให้นักเรียนขาดทักษะการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างต่ำ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2530)

การเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียนได้ร่วมมือ และช่วยเหลือกันโดยแบ่งกลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันออกเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ซึ่งเป็นลักษณะการรวมกลุ่มอย่างมีโครงสร้างชัดเจน มีการทำงานร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีความรับผิดชอบร่วมกันทั้งส่วนตัวและส่วนรวม ซึ่งประกอบด้วยนักเรียนที่เรียนเก่งปานกลาง อ่อน ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มทำกิจกรรมร่วมกัน โดยอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันให้ช่วยเหลือกัน เพื่อให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มมีความรู้ความเข้าใจในบทเรียนมากขึ้น (ธงชัย แกละมงคล, 2560) จากวิจัยข้างต้น การใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนโดยเทคนิควิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Teams-Games-Tournaments: TGT) บอร์ดเกมจะช่วยให้นักเรียนมีกระบวนการคิดในการตัดสินใจ และมีความคิดสร้างสรรค์ ทำให้เกิดสมาธิในการเรียนที่เพิ่มมากขึ้น (วรารณ ลัมเปรมวัฒนา และกันตภณ ธรรมวัฒนา, 2560) การเรียนรู้การทำงานเป็นทีมโดยใช้เกมการศึกษาที่มีความรู้ ทักษะ กระบวนการ เจตคติ และผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่เรียนปกติ (ลดาวัลย์ แยมครวญ, 2559) ถือว่าเป็นการเพิ่มพัฒนาเสริมสร้างสมรรถภาพการเรียนรู้ของแต่ละคน ซึ่งการช่วยเหลือซึ่งกันและกันเป็นการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกันเอง ช่วยกันแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น และเกิดกระบวนการคิดที่เป็นขั้นตอนได้อย่างเป็นระบบ เทคนิควิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ TGT มี 4 ขั้นตอน ในการจัดการ

เรียนการสอน 1) Teacher Presentations เป็นการสอนในเนื้อหาบทเรียนให้กับนักเรียน 2) Team Study นักเรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยแบ่งออกเป็น Home Team และนักเรียนแต่ละคนได้ปฏิบัติตามกติกา 3) Game Tournament เป็นการแข่งขันระหว่างทีมอื่น ๆ 4) Team Recognition สมาชิกแต่ละคนนำคะแนนกลับมาที่ทีม แล้วรวมคะแนน ซึ่งจะมีรางวัลตามคะแนน (กรรทอง ไครรี, 2554) การใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ TGT จะมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในด้านการคิดและเข้าใจในเนื้อหาวิชาประวัติศาสตร์ได้มากขึ้นจากเดิม แล้วเป็นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ TGT

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการจัดการเรียนการสอน โดยใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนโดยเทคนิควิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Teams-Games-Tournaments: TGT) มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน วิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับทักษะการคิดและการทำงานเป็นทีม ซึ่งเป็นการสร้างเสริมการปฏิสัมพันธ์นักเรียนต่อนักเรียน คิดแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และสามารถพัฒนาองค์ความรู้เนื้อหาประวัติศาสตร์ให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดี แล้วส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นให้สูงขึ้น และนำผลของการวิจัยมาประยุกต์ใช้พัฒนาการเรียนการสอนรายวิชาประวัติศาสตร์ให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ TGT วิชาประวัติศาสตร์
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ TGT วิชาประวัติศาสตร์

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิด

1. แนวคิดเกี่ยวกับบอร์ดเกม

1.1 เกม เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย และพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวดเร็ว อีกทั้งยังให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกันในเกมแต่ละเกมนั้น อาจมีผู้เล่นคนเดียว หรือหลายคนแข่งขันกัน หรือร่วมมือกันทำกิจกรรมตามกติกาที่ตกลงกัน มีการกำหนดระบบการให้คะแนน หรือวิธีการตัดสินให้ชนะ หรือแพ้ (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2551)

1.2 Gamification เป็นเทคนิคกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ประยุกต์แนวคิดของเกม และนำกลไกของเกมมาเป็นองค์ประกอบร่วมเพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้บนพื้นฐานของการแข่งขัน ความสนุก กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ (ธนันท์รัฐ สินธุประสิทธิ์, 2564)

1.3 การใช้เกมเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนการสอน ถือเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียน ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่มีความน่าสนใจอย่างหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ความสำเร็จ หรือรางวัลจากเกมเป็นตัวกระตุ้นให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เป็นการนำจิตวิทยา และแรงจูงใจจากเกมมาใช้เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการจัดการเรียนการสอน (เสฐียรพงษ์ ดวงรัตน์เอกชัย, 2562)

1.4 งานศึกษานำร่องเกี่ยวกับประสิทธิภาพของเกมกระดาน “RELAX 2” ในการปรับปรุงคำศัพท์ และรูปแบบประโยคในโรมานีเย Anajuhasz กระตุ้นให้พวกเขาเรียนรู้วัตถุประสงค์ของการทดลองนี้ คือ การตรวจสอบประสิทธิภาพของการใช้กระดานเป็นเครื่องมือที่พัฒนาเด็กในหลาย ๆ ด้าน และภาษาโรมาเนียในเวลาเดียวกัน เพื่อสิ่งนี้

ผู้เขียนได้สร้างเกมกระดานสำหรับภาษาอังกฤษของเด็กยังการเปลี่ยนแปลงไปสู่เป้าหมายของเกม คือ การทำให้เด็กใกล้ชิดกับภาษาโรมานีมากขึ้น เพื่อให้มันเป็นคำในหัวข้อที่มีอยู่ในชั้นเรียนที่ชัดเจน (Juhász, A., 2022)

1.5 เกมกระดานช่วยเพิ่มทักษะ ความรู้ ความสามารถทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนได้ดีขึ้น เมื่อมีการเปรียบเทียบก่อนเรียนและหลังเรียน (Balladares, J., 2022)

1.6 บทความนี้นำเสนอการศึกษาเชิงจิตวิทยาเกี่ยวกับการพัฒนา และความถูกต้องของเกมกระดานเพื่อการศึกษาด้านสุขภาพ โดยเกมนี้ประกอบไปด้วยภาพของหัวใจที่ถูกสร้างขึ้นโดยมานุษยวิทยา ซึ่งรวมถึงนิสัยการใช้ชีวิตที่ดีต่อสุขภาพ (Seixas, G., 2023)

2. องค์ประกอบของบอร์ดเกม

2.1 เกมกระดาน เป็นรูปแบบของความบันเทิงที่เกี่ยวข้องกับผู้เล่นที่มีปฏิสัมพันธ์กับสนามเล่น และองค์ประกอบของเกมเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์เฉพาะมีเกมกระดานประเภทต่าง ๆ แต่ละเกมนำเสนอประสบการณ์การเล่นเกมที่ไม่มีใครเหมือน ตัวอย่างเช่น การออกแบบเกมกระดานหนึ่งรายการประกอบด้วยงานที่สร้างสนามเล่น คณิตศาสตร์ และการรู้ผู้เล่นสำหรับการกระทำลูกบอลเกมกระดานที่เป็นนวัตกรรมอีกเกมหนึ่งเกี่ยวข้องกับชุดที่มีส่วนประกอบที่หลากหลาย เช่น ไพ่ ทีม ลูกเต๋า และเงินเกม นำเสนอสถานการณ์การเล่น และวิธีการทางเทคนิคที่หลากหลาย นอกจากนี้ อุปกรณ์เกมกระดานยังมีผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามที่เคลื่อนที่ไปตามเส้นทางที่ทำเครื่องหมายโดยใช้ลูกเต๋า เพื่อกำหนดการเคลื่อนไหวของพวกเขา นอกจากนี้เกมกระดานฟุตบอลประกอบด้วยส่วนกระดานที่เชื่อมต่อกัน ตัวเลขผู้เล่น ประตู ลูกบอล และการดเคเกมเพื่อประสบการณ์การเล่นในทีมฟุตบอลที่น่าดึงดูด (Yukihiko & Sigekadzu, 2019)

2.2 องค์ประกอบของ Gamification เกมเพื่อการศึกษา

2.2.1. เป้าหมาย (Goals) เกมแต่ละชนิดมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกัน แต่สิ่งที่มีในทุกเกม คือ เป้าหมายของการเล่นเกมที่ทำให้ผู้เล่นนั้นเกิดแรงจูงใจ และอยากที่จะเอาชนะ ที่ผู้ออกแบบเกมกำหนดไว้ทำให้เกิดความท้าทายที่ช่วยให้ผู้เล่นก้าวไปข้างหน้า เมื่อบรรลุเป้าหมายจึงจะเป็นการจบเกม นอกจากนี้ในบางเกมนั้นอาจจะจำเป็นต้องประกอบด้วยเป้าหมายเล็กที่สามารถนำไปสู่เป้าหมายใหญ่ เพื่อให้เกิดการเล่นอย่างต่อเนื่อง โดยไม่จบเกมเร็วเกินไป

2.2.2. กฎ (Rules) เกมจะต้องมีการบอกถึง กฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน หรือพุดง่าย ๆ ก็คือ ผู้ออกแบบเกมจะต้องกำหนดเงื่อนไขไว้อย่างชัดเจน โดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตาม

2.2.3. ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือความขัดแย้ง (Conflict) เป็นการเอาชนะโดยการทำลาย หรือขัดขวางฝ่ายตรงข้าม การแข่งขัน (Competition) เป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของตนเองเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม ความร่วมมือ (Cooperation) เป็นการร่วมกันเป็นทีมเพื่อเอาชนะอุปสรรค และบรรลุเป้าหมายที่มีร่วมกันจากเกม ที่เล่นเป็นกลุ่มที่ต้องอาศัยความร่วมมือระหว่างผู้เล่นในกลุ่มเดียวกัน

2.2.4. เวลา (Times) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดแรงผลักดันในการทำกิจกรรม หรือการดำเนินการ และสามารถนับเป็นเงื่อนไขหนึ่งที่ผู้ออกแบบเกมได้กำหนดไว้ โดยการจับเวลาอาจจะทำให้ผู้เล่นเกิดความเครียด และความกดดัน ซึ่งเป็นการฝึกฝนให้เกิดความเชี่ยวชาญในการทำงานที่จะต้องสัมพันธ์กับเวลาและแรงกดดัน ดังนั้นจะต้องเรียนรู้การจัดการบริหารเวลาซึ่งเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ

2.2.5. รางวัล (Reward) เป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จ หรือได้ผลลัพธ์ตามเป้าหมาย หรือเงื่อนไขที่ตั้งไว้ ซึ่งควรมีป้ายรายการจัดลำดับคะแนน (Leader Board) อย่างชัดเจน เพื่อเป็นการจูงใจ และท้าทายให้ผู้เล่นแข่งขันกันทำคะแนนสูง

3. การสอนแบบร่วมมือ

3.1 แนวคิดเกี่ยวกับการสอนแบบร่วมมือ การเรียนการสอนแบบกลุ่มร่วมมือ (Cooperative Learning Instructional Models) หลักการเรียนรู้ของรูปแบบการเรียนการสอนนี้เน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมกันในการเรียนรู้มากกว่าการแข่งขันกัน การแข่งขันก่อให้เกิดสภาพการณ์ แพ้-ชนะ ต่างจากการร่วมมือกันซึ่งก่อให้เกิด

สภาพการณ์ ชนะ-ชนะ อันเป็นสภาพการณ์ที่ดีกว่าทั้งทางด้านจิตใจและสติปัญญา หลักการเรียนรู้แบบร่วมมือ 5 ประการ

- การเรียนรู้ต้องอาศัยหลักพึ่งพากันโดยถือว่าทุกคนมีความสำคัญเท่าเทียมกัน และจะต้องพึ่งพากันเพื่อความสำเร็จร่วมกัน
- การเรียนรู้ที่ดีต้องอาศัยการหันหน้าเข้าหากันมีปฏิสัมพันธ์กัน เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูล และการเรียนรู้ต่าง ๆ
- การเรียนรู้ร่วมกันต้องอาศัยทักษะทางสังคม โดยเฉพาะทักษะในการทำงานร่วมกัน
- การเรียนรู้ร่วมกันควรมีการวิเคราะห์กระบวนการกลุ่มที่ใช้ใน (วิลนา ประชากุล และประสาท เนืองเลิม, 2554)

3.2 การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning: CL) เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางรูปแบบหนึ่ง การเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ CL นี้เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกันและมีการทำงานร่วมกันเป็นทีมเล็ก ๆ ทีมละ 2-5 คน โดยกำหนดให้สมาชิกของทีมต้องมีความสามารถที่แตกต่างกัน เพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพการเรียนรู้ของแต่ละคน และเพื่อที่จะทำให้สมาชิกแต่ละคนมีความสามารถมากยิ่งขึ้น ๆ ขึ้น สมาชิกแต่ละคนจะต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกันจนบรรลุตามเป้าหมายที่วาง นักการศึกษาที่มีบทบาทที่สำคัญในการเผยแพร่แนวคิดของการเรียนรู้แบบ CL นี้คือ สลาบิน (Slavin, 1995)

3.3 รูปแบบการสอนแบบร่วมมือเทคนิควิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือตามรูปแบบ ดังนี้

Teams-Games-Tournaments (TGT) มีหลักการและขั้นตอนการใช้ที่คล้ายกับเทคนิค STAD เทคนิควิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ TGT มี 4 ขั้นตอนดังนี้

- 1) Teacher Presentations มีการจัดการเรียนการสอนเนื้อหาบทเรียนให้แก่ผู้เรียนเรียนทั้งชั้น
- 2) Team Study ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นทีมเรียกว่า Home Team แต่ละทีมมีสมาชิกจำนวน 4-5 คน โดยให้สมาชิกในทีมมีความสามารถของคละกัน เช่นเรียนเก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน และอ่อน 1 คน ผู้สอนเป็นผู้กำหนดสมาชิกของแต่ละทีม และการมอบหมาย กิจกรรม/หัวข้อย่อย/แบบฝึกหัดให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยกันในทีมของตนเอง ผู้เรียนต้องพยายามที่จะช่วยเหลือให้สมาชิกทุกคนเข้าใจในเนื้อหาทั้งหมด และร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบตามกิจกรรม/หัวข้อย่อย/แบบฝึกหัดที่ผู้เรียนแต่ละคนได้คิดคำตอบขึ้นมา และอภิปรายร่วมกันเพื่อให้ได้คำตอบที่ถูกต้องกติกาและข้อตกลงการทำงานในทีมประการที่สำคัญ คือ
 - สมาชิกทุกคนต้องพยายามทำให้ดีที่สุดเพื่อความสำเร็จของทีม
 - สมาชิกทุกคนต้องช่วยเหลือกันและกันเพื่อให้สมาชิกทุกคนรู้เรื่องและเข้าใจบทเรียน จนกระทั่งสมาชิกทุกคนในทีมพร้อมที่จะเข้าร่วมเกมส์แข่งขันกับทีมอื่น ๆ

3) Game Tournament เป็นการแข่งขัน Game ระหว่างทีมอื่น ๆ ไม่มีการช่วยเหลือกัน โดยที่สมาชิกของแต่ละทีมเข้าร่วมการแข่งขันตอบคำถามกับสมาชิกของทีมอื่นที่โต๊ะแข่งขัน (Tournament Tables) เพื่อความยุติธรรมในการแข่งขันผู้สอนเป็นผู้จัดให้ผู้ที่มีความสามารถระดับเดียวกันเข้าร่วมแข่งขันในโต๊ะเดียวกัน Bumping การแข่งขัน Game Tournament โดยปกติจะอยู่ตอนท้ายของแต่ละบทเรียน/หน่วยเรียน การแข่งขันครั้งแรกจะอยู่ตอนท้ายของบทเรียน/หน่วยเรียนที่ 1 ส่วนการแข่งขันครั้งต่อไปสมาชิกของแต่ละทีมอาจเปลี่ยนโต๊ะการแข่งขัน (Bump up หรือ Bump Down) ขึ้นอยู่กับคะแนนที่ได้จากการแข่งขันครั้งที่แล้วมา

4) Team Recognition การให้รางวัลทีม ได้แก่ Good Team, Great Team และ Super Team ทีมที่ได้รับรางวัลจะพิจารณาจากคะแนนรวม (หรือคะแนนเฉลี่ย) ของสมาชิกแต่ละคนที่ได้คะแนนจากโต๊ะแข่งขัน Game Tournament

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบสอบผลสัมฤทธิ์ส่วนใหญ่ที่สร้างขึ้น จะมีจุดมุ่งหมายที่สำคัญ คือ เพื่อใช้วัดผลการเรียนรู้ด้านเนื้อหาวิชาและทักษะต่างๆ ของแต่ละสาขาวิชา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สาขาวิชาทั้งหลายที่ได้จัดสอนในระดับชั้นเรียนต่าง ๆ ของแต่ละโรงเรียนลักษณะของแบบสอบผลสัมฤทธิ์มีทั้งที่เป็นข้อเขียน และภาคปฏิบัติจริง (เยาวดี รวชัยกุล วิบูลย์ศรี, 2552)

ศิริชัย กาญจนวาสี (2552) กล่าวว่า แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์เป็นแบบสอบที่ใช้วัดผลการเรียนที่เกิดขึ้น (What Person Has Learned) จากกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้สอนได้จัดขึ้นเพื่อการเรียนรู้นั้น สิ่งที่มีจุดมุ่งหวังจึงเป็นสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ภายใต้สถานการณ์ที่กำหนดขึ้น ซึ่งอาจเป็นความรู้หรือทักษะบางอย่าง (ส่วนใหญ่จะเน้นทักษะทางสมอง หรือความคิด) อันบ่งบอกถึงสถานภาพของการเรียนรู้ที่ผ่านมา หรือสภาพการเรียนรู้ที่บุคคลนั้นได้รับ

4.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พิชิต ฤทธิ์เจริญ (2545) กล่าวว่า โดยทั่วไปแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

4.2.1 แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนเฉพาะกลุ่มที่ครูสอนเป็นแบบทดสอบที่ครูใช้กันโดยทั่วไปในสถานศึกษา มีลักษณะเป็นแบบทดสอบข้อเขียน ออกได้เป็น 2 ชนิด คือ

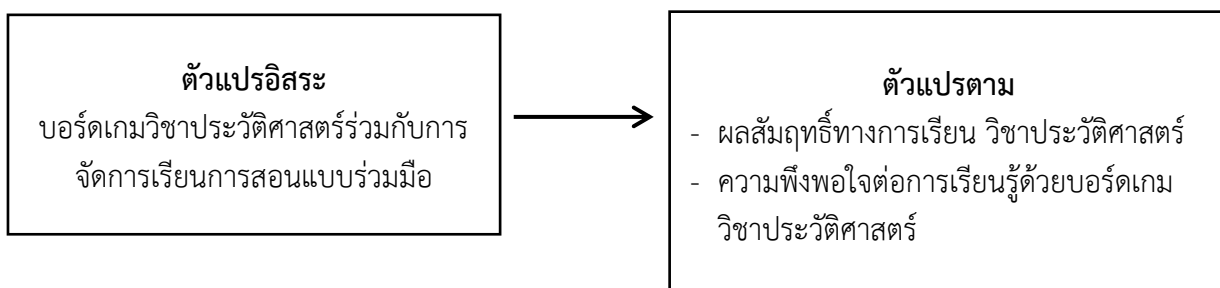
4.2.1.1 แบบทดสอบอัตนัย (Subjective or Essay Test) เป็นแบบทดสอบที่กำหนดคำถาม หรือปัญหาให้แล้วให้ผู้ตอบเขียนหรือแสดงความรู้ ความคิด เจตคติได้อย่างเต็มที่

4.2.1.2 แบบทดสอบปรนัย หรือแบบให้ตอบสั้น ๆ (Objective Test or Short Answer) เป็นแบบทดสอบที่กำหนดให้ผู้สอบเขียนตอบแบบสั้น ๆ หรือมีคำตอบให้เลือกตอบแบบจำกัดคำตอบ (Restricted Response Type) ผู้ตอบไม่มีโอกาสแสดงความรู้ความคิดได้อย่างกว้างขวาง

4.2.2 แบบทดสอบมาตรฐาน หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั่ว ๆ ไป ซึ่งสร้างโดยผู้เชี่ยวชาญ มีการวิเคราะห์และมีการปรับปรุงจนมีคุณภาพ มีมาตรฐาน กล่าวคือ มีมาตรฐานในการดำเนินการสอบ วิธีการให้คะแนนและแปลความหมายของคะแนน

กรอบแนวคิด

กรอบแนวคิดการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด

สมมติฐานการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ วิชาประวัติศาสตร์โดยใช้บอร์ดเกมวิชาประวัติศาสตร์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนที่เรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ วิชาประวัติศาสตร์ มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมวิชาประวัติศาสตร์ อยู่ในระดับมาก

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 165 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังต่อไปนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้

2.2.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาประวัติศาสตร์

2.2.2 วิเคราะห์จุดมุ่งหมายมาตรฐานการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมสำหรับเนื้อหา และการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT)

2.2.3 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมงตามตัวชี้วัด และสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) จำนวน 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง

2.2.4 ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินและตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้ ระดับการประเมิน 5 ระดับ

2.2.5 ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินและตรวจสอบแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ปรากฏว่าผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 4.94 อยู่ใน ระดับมากที่สุด

2.2.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เชี่ยวชาญประเมิน และตรวจสอบมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ ของผู้เชี่ยวชาญ

2.2 บอร์ดเกม

2.2.1 ศึกษาวิธีการ ทฤษฎี และหลักการของบอร์ดเกม จากตำรา รายงานการวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2.2 วิเคราะห์เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ที่จะใช้ในการจัดทำบอร์ดเกม

2.2.3 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้สื่อการเรียนรู้ วิธีการวัดและ ประเมินผล ในการจัดทำบอร์ดเกม

2.2.4 ออกแบบบอร์ดเกม สำหรับใช้ในการจัดการเรียนรู้จำนวน 10 ชั่วโมง จำนวน 5 เรื่อง ดังนี้

- เรื่องที่ 1 อารยธรรมเมโสโปเตเมีย
- เรื่องที่ 2 อารยธรรมลุ่มแม่น้ำไนล์
- เรื่องที่ 3 อารยธรรมกรีก
- เรื่องที่ 4 สงครามครูเสด
- เรื่องที่ 5 สงครามโลกครั้งที่ 1

2.2.5 นำบอร์ดเกมที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมและความถูกต้อง โดยมีระดับการ ประเมิน 5 ระดับ ปรากฏว่าผลการประเมิน มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของบอร์ดเกม เท่ากับ 4.55 อยู่ในระดับมากที่สุด

2.2.6 ปรับปรุงบอร์ดเกมตามที่คุณผู้เชี่ยวชาญประเมินและให้คำแนะนำ

2.2.7 นำบอร์ดเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ และช่วงวัยของผู้เรียนฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.3.1 ศึกษาทฤษฎีและหลักการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.3.2 ศึกษาเนื้อหาจุดประสงค์การเรียนรู้ จากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 วิชาประวัติศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

2.3.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวน 1 ฉบับ ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 5 ตัวเลือก จำนวน 35 ข้อ 20 คะแนน โดยใช้วัดก่อนเรียนและหลังเรียนตามลำดับ

2.3.4 สร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบตามเนื้อหาสาระที่กำหนดและระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.3.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ จำนวน 3 คน แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญพิจารณาข้อสอบแต่ละข้อว่าใช้วัดความรู้ของผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 จำนวน 35 ข้อ มีค่าความเที่ยงตรงใช้ได้ (สุรพงษ์ คงสัตย์ และธีรชาติ ธรรมวงศ์, 2551)

2.3.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 35 ข้อ มาทดลอง (Try out) กับนักเรียนที่เคยได้รับการจัดการเรียนการสอน วิชาประวัติศาสตร์ ซึ่งได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำนวน 40 คน พบว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20 - 0.85 จำนวน 35 ข้อ และคัดเลือกไว้เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 30 ข้อ ซึ่งครอบคลุมเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ทั้งหมด และเป็นข้อที่มีอำนาจจำแนกสูง (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2552)

2.3.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 30 ข้อ วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับตามวิธีของคูเคอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson Method: KR-20) พบว่า แบบทดสอบมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86 แสดงว่ามีความเชื่อมั่นสูง

2.3.8 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ การใช้แบบทดสอบแบบปรนัยเป็นการตอบคำถามที่ตายตัว ซึ่งเนื้อหาในรายวิชาประวัติศาสตร์มีความเหมาะสมต่อแบบทดสอบที่เป็นแบบปรนัย และนำไปทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่างในการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน

2.4 แบบประเมินความพึงพอใจ

2.4.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา วารสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

2.4.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีข้อความคำถามจำนวน 20 ข้อ ระดับการประเมิน 5 ระดับ

2.4.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง และเหมาะสม พร้อมทั้งให้คำแนะนำ จากนั้นนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญพิจารณาประเด็นความสอดคล้องของข้อความคำถามเพื่อใช้ในแบบประเมินความพึงพอใจ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ 1.00 จำนวน 20 ข้อ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2552)

2.4.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.4.5 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ทำการประเมิน

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาประวัติศาสตร์ วิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) มีขั้นตอนดังนี้

3.1.1 ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่จัดทำขึ้น ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 5 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3.1.2 ชี้แจงวัตถุประสงค์และอธิบายขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและปฏิบัติได้ถูกต้อง เมื่อนักเรียนเข้าใจเรียบร้อยแล้ว จึงเริ่มดำเนินการทดลอง

3.1.3 เมื่อศึกษาจบหน่วยการเรียนรู้แล้ว ดำเนินการประเมินโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่จัดทำขึ้น ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 5 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3.1.4 นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดไปวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

3.2 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์

3.2.1 เมื่อศึกษานักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเสร็จสิ้นแล้ว

3.2.2 นักเรียนประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจที่จัดทำขึ้นโดยแบ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ และมีข้อคำถามจำนวน 20 ข้อ

3.2.3 นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดไปวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยนำผลจากการหาค่าประสิทธิภาพ และใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง IOC

4.2 วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์ โดยนำผลจากการหาค่าประสิทธิภาพ และใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง IOC

4.3 วิเคราะห์หาค่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้สถิติ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.4 วิเคราะห์หาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้สถิติ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษา

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์

ผลการเรียน	คะแนนเต็ม	M	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่า t	Sig.
ก่อนเรียน	20	6.16	1.85		
หลังเรียน	20	13.37	1.98	17.89	<.000*

* $p \leq 0.05$

จากตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์ จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน พบว่า คะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.16 ($M=6.16$, $S.D.=1.85$) และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.37 ($M=13.37$, $S.D.=1.98$) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์

ข้อที่	รายการที่ประเมิน	M	S.D.	ระดับคุณภาพ
1	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.74	0.55	มากที่สุด
2	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่ม	4.74	0.64	มากที่สุด
3	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	4.68	0.66	มากที่สุด
4	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ	4.82	0.46	มากที่สุด
5	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนเกิดความคิดเห็นที่หลากหลาย	4.58	0.72	มากที่สุด
6	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหา	4.87	0.34	มากที่สุด
7	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิด	4.63	0.75	มากที่สุด
8	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ	4.79	0.47	มากที่สุด
9	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนกล้าคิดกล้าตอบ	4.71	0.57	มากที่สุด
10	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีโอกาสแสดงความคิดเห็น	4.58	0.68	มากที่สุด
11	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น	4.58	0.68	มากที่สุด
12	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน	4.58	0.83	มากที่สุด
13	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	4.79	0.47	มากที่สุด
14	การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นาน	4.61	0.64	มากที่สุด
15	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจได้ด้วยตนเอง	4.55	0.76	มากที่สุด
16	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดที่สูงขึ้น	4.55	0.72	มากที่สุด
17	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนตัดสินใจโดยใช้เหตุผล	4.58	0.76	มากที่สุด
18	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีความกล้าและมั่นใจในการใช้บอร์ดเกม	4.68	0.57	มากที่สุด
19	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจและรู้จักเพื่อนมากขึ้น	4.53	0.89	มากที่สุด
20	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น	4.71	0.65	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม		4.66	0.14	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M=4.66$, $S.D.=0.14$)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($M=4.87$, $S.D.=0.34$) รองลงมาคือ บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($M=4.82$, $S.D.=0.46$) ตามลำดับ

อภิปรายผล

1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ วิชาประวัติศาสตร์โดยใช้บอร์ดเกมวิชาประวัติศาสตร์ ทั้งนี้เนื่องด้วยจากการสอนด้วยบอร์ดเกมเป็นการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้สร้างองค์ความรู้จากเนื้อหาประวัติศาสตร์สากล โดยผ่านการเรียนรู้ กระบวนการคิด และลงมือปฏิบัติจากการเล่นบอร์ดเกม เพื่อประมวลความรู้ความเข้าใจ โดยทบทวนจากการเล่นบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ($M = 13.37$, $S.D. = 1.98$) สูงกว่าก่อนเรียน ($M = 6.16$, $S.D. = 1.85$) หลังจากการเรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอน แบบร่วมมือมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่านักเรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้โดยผ่านกระบวนการคิด เมื่อลงมือปฏิบัติโดยการเล่นบอร์ดเกมได้อย่างดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ธวัชรัตน์ ศรีวิลาศ (2561) พบว่า เด็กที่ได้รับการฝึกบอร์ดเกมเพื่อเพิ่มความจำขณะทำงานด้านภาพ และมิติสัมพันธ์มีคะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านความจำขณะทำงานด้านภาพ และมิติสัมพันธ์สูงกว่าก่อนได้รับการฝึก และเด็กที่ได้รับการฝึกบอร์ดเกมเพื่อเพิ่มความจำขณะทำงานด้านภาพ และมิติสัมพันธ์มีคะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านความจำขณะทำงานด้านภาพ และมิติสัมพันธ์สูงกว่าเด็กที่ไม่ได้รับการฝึกแสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมมีประสิทธิภาพในการเพิ่มความจำขณะทำงานด้านภาพและมิติสัมพันธ์ในเด็ก และยังสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ Fitriyeni Fitriyeni (2018) พบว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือและผู้เรียนการอ่านความเข้าใจ การนำวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือมาใช้มีอิทธิพลต่อนักเรียนในการเข้าใจข้อความอ่านดีขึ้น นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของพวกเขามากยิ่งขึ้น และกระตุ้นกัน และกันให้เข้าใจการอ่าน และการตอบงาน ครูยังมีอิทธิพลที่ดีในฐานะผู้อำนวยความสะดวกในการช่วยเหลือนักเรียนในการสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่ม และส่งเสริมให้ครูได้ตอบสนองกับคู่ของตนสามารถแสดงความคิดเห็นได้เป็นอย่างดี

2. นักเรียนที่เรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือวิชาประวัติศาสตร์ มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมวิชาประวัติศาสตร์ อยู่ในระดับมากที่สุด เป็นความรู้สึกนึกคิดทางบวก หรือความชอบของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกมวิชาประวัติศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.66$, $S.D. = 0.14$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหา ($M = 4.87$, $S.D. = 0.34$) รองลงมาคือ บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ ($M = 4.82$, $S.D. = 0.46$) ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในวิชาประวัติศาสตร์อย่างมากที่สุด ซึ่งก่อให้เกิดความรู้สึกรักนึกคิดทางบวกต่อความชอบที่มีต่อบอร์ดเกม จากการจัดกิจกรรมโดยใช้บอร์ดเกมเป็นการประมวลความรู้จากเนื้อหาได้อย่างครบถ้วน และยังเป็นการเรียนรู้ที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติโดยผ่านบอร์ดเกมเป็นการสร้างความสนุก น่าสนใจให้กับนักเรียนเป็นอย่างยิ่ง กิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเนื้อหา และบรรยากาศของการเรียนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมอย่างอิสระ เป็นความพึงพอใจที่นักเรียนมีต่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมวิชาประวัติศาสตร์ ซึ่งมีความสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ อธิป อนันต์กิตติกุล (2564) กับ Ana-Maria Aurelia Petrescu (2018) พบว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง พัฒนาการ ความร่วมมือ และความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการใช้การจัดการเรียนรู้ ส่วนการแสดงความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความคิดเห็นในการใช้บอร์ดเกมที่อยู่ในระดับ มากที่สุด และยังสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ทรรศนภรณ์ เทพภูธร (2565) พบว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนระดับชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบอร์ดเกมการศึกษาความเป็นจริงเสริม เรื่องงานเกษตร อยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

1.1 ครูผู้สอนควรนำบอร์ดเกมไปประยุกต์ใช้กับรูปแบบการจัดการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น ปัญหาเป็นฐาน (PBL) เป็นต้น

1.2 ครูเน้นย้ำนักเรียนในการศึกษาการศึกษาของการใช้บอร์ดเกมให้ชัดเจน ก่อนที่นักเรียนจะใช้บอร์ดเกม เพื่อให้นักเรียนเข้าใจตรงกันให้คำแนะนำกับนักเรียนยึดหยุ่นได้ตามบริบทของนักเรียน และโรงเรียนเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเต็มที่ และมีความสุขกับการเรียน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำวิจัยแบบกึ่งทดลอง โดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อน-หลังเรียนของกลุ่มควบคุม (ที่สอนด้วยวิธีอื่น) และกลุ่มทดลอง (ที่สอนด้วยวิธีใหม่)

2.2 ควรพัฒนาบอร์ดเกมใช้กับวิชาอื่น ๆ เพื่อให้นักเรียนได้ใช้บอร์ดเกมกับการพัฒนาองค์ความรู้ในวิชาต่าง ๆ ซึ่งก่อให้เกิดทักษะการคิดขั้นสูงเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างเหมาะสม

2.3 ควรพัฒนาบอร์ดเกมหรือการ์ดเกม โดยใช้ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบอื่น ๆ เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียนในหลาย ๆ ด้าน

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กรองทอง ไครรี. (2554). **แบบฝึกการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์โดยใช้บาร์โมเดล ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**. กรุงเทพฯ: เอทีเอ็มบิสซิเนส.

พรรณนภรณ์ เทพภูธร. (2565). การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาความเป็นจริงเสริมสำหรับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. **วารสารการวัดผลการศึกษา**, 39(105), 64-75.

ธงชัย แกละมงคล. (2560). การพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือ เรื่อง การออกแบบกราฟิกด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อความสามารถในการออกแบบ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสารสาสน์ประชาอุทิศพิทยาคาร. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ธนันท์รัฐ สินธุประสิทธิ์. (2564). ความสำคัญของ Gamification และแรงจูงใจสู่ผลลัพธ์ในแวดวงการศึกษา. **บริหารการศึกษาบัวบัณฑิต**, 21(2), 29-40.

ธวัชรรัตน์ ศรีวิลาส. (2561). ผลของบอร์ดเกมที่มีต่อการเพิ่มความจำขณะทำงานด้านภาพและมิติสัมพันธ์ของเด็กวัยก่อนเรียน. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2530). **การสร้างและพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์**. กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษา และจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

พิชิต ฤทธิ์จรูญ. (2545). **แนวทางการวัดและประเมินผลตามหลักสูตร พุทธศักราช 2544**. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).

เยาวดี ราชชัยกุล วิบูลย์ศรี. (2552). **การวัดผลและการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์**. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ลดวาลัย แยมครวญ. (2559). การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับวิชาคณิตศาสตร์ประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์วิทยการสารสนเทศบัณฑิต สำนักวิชาเทคโนโลยีสังคม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.
- วรารณ ลัมเปรมวัฒนา และกันตภณ ธรรมวัฒนา. (2560). พฤติกรรมในการเล่นเกมกระดานและองค์ประกอบของ ทางด้านผลกระทบจากการเล่นเกมของวัยรุ่น ในเขตกรุงเทพมหานคร. **วารสารวิจัยสังคม**, 40 (2), 107-132.
- วีณา ประชากุล และประสาธ เนืองเฉลิม. (2554). รูปแบบการเรียนการสอน. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2552). **ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2551). **นวัตกรรมการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน**. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรพงษ์ คงสัตย์ และธีรชาติ ธรรมวงศ์.(2551). การหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม (IOC). สืบค้นเมื่อ 24 กรกฎาคม 2567 จาก <https://www.mcu.ac.th/article/detail/14329>
- เสถียรพงษ์ ดวงรัตน์เอกชัย. (2562). Game-based Learning ทางเลือกสำหรับการศึกษา วิทยาศาสตร์ยุคใหม่. **นิตยสาร สสวท.**, 47(216), 25-30.
- อชิป อนันต์กิตติกุล. (2564). การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเรื่อง พัฒนาการ ความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

References

- Ana-Maria Aurelia Petrescu. (2018). The Advantages of Collaborative Learning in Science Lessons. **Lyman Proceedings**, 15(2), 328-333.
- Balladares, J. (2022). The Effects of Board Games on math Skills in Children Attending Prekindergarten and Kindergarten. Retrieved on Jul 06,2023 from <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09575146.2023.2218598>
- Fitriyeni, F. (2018). Collaborative Learning to Improve Reading Comprehension. **Yayasan Akrab Pekanbaru Jurnal Akrab Juara**, 4(3), 197-209.
- Juhasz, A. (2022). Pilot Study on the Effectiveness of the Relax 2 Board-Game in Improving Vocabulary and Sentence formation Skills in Romanian. **Acta didactica naocensia**, 15(1), 179-186.
- Seixas, G. (2023). Board Game on Healthy Lifestyle for People with Coronary Artery Disease. **Texto & Contexto Enfermagem**, 23(10), 1-13.
- Slavin, R. E. (1995). **Cooperative Learning: Theory, Research and Practice** (2nd ed.). Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Yukihiro, S., & Sigekadzu, K. (2019). **Board for Game**. Retrieved on Jul 06,2024 from https://typeset.io/papers/board-for-game-3l3xaf34gl?citations_has_pdf=true&references_has_pdf=true

คณะผู้เขียน

ววรรณ หกประเสริฐ

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240

email: wanna.ho@ssru.ac.th

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กานต์รวี บุษยานนท์

อาจารย์ประจำสาขาวิชาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240

email: kanrawee.b@rumail.ru.ac.th

รูปแบบการเคลื่อนไหวทางการเมืองของภาคประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร Model of Political Movements of the Public Sector in Bangkok, Thailand

สิปปณรงค์ กาญจนวงศ์ไพศาล* และวิจิตรา ศรีสอน
วิทยาลัยการเมืองและการปกครอง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Sipnarong Kanchanawongpaisan* and Wijittra Srison
College of Politics and Government, Suan Sunandha Rajabhat University

Received: September 10, 2024

Revised: October 3, 2024

Accepted: October 4, 2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง “รูปแบบการเคลื่อนไหวทางการเมืองของภาคประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร” มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาระดับปัจจัยของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม การเคลื่อนไหวทางสังคม แรงจูงใจทางการเมือง ที่ส่งผลต่อการเคลื่อนไหวทางการเมือง 2) เพื่อศึกษารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมของภาคประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร และ 3) เพื่อได้รูปแบบการเคลื่อนไหวทางการเมืองของภาคประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร งานวิจัยใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน โดยมีการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณจากกลุ่มตัวอย่างในเขตกรุงเทพมหานครตอนเหนือ จากกลุ่มตัวอย่าง 300 คน ทำการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ เพื่อนำมาวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ของตัวแปร ค่าการตรวจสอบความเชื่อมั่นของเครื่องมือ ครอนบาค อัลฟา .895 และค่าความเที่ยงจากการทำ IOC ที่ .67 โดยทำการกำหนดระดับนัยสำคัญที่ .05 และเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น นักเคลื่อนไหว ผู้นำชุมชน และประชาชนทั่วไป ผลการวิจัย พบว่า 1) ระดับปัจจัยของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม การเคลื่อนไหวทางสังคม แรงจูงใจทางการเมือง และรูปแบบการเคลื่อนไหวทางการเมืองของภาคประชาชนอยู่ในระดับมาก 2) จากการทดสอบโมเดลสมการโครงสร้าง พบว่าโมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ และ 3) รูปแบบการเคลื่อนไหวทางการเมือง เกิดจากองค์ประกอบภายในประกอบด้วย การรับรู้สื่อ ส่งผลให้เกิดพฤติกรรม และส่งผลให้เกิดแรงจูงใจ ที่ส่งผลต่อภายนอกคือความเคลื่อนไหวทางสังคมและเกิดความเคลื่อนไหวทางการเมืองในที่สุด ทำให้เกิดปรากฏการณ์ที่มีผู้คนออกมาร่วมกิจกรรมทางการเมืองได้อย่างสะดวกและมีประสิทธิภาพ เนื่องจากสามารถสื่อสารกันทางออนไลน์ ทำให้ยากต่อการป้องกันการชุมนุมจากเจ้าหน้าที่รัฐ

คำสำคัญ: สื่อสังคมออนไลน์ การเคลื่อนไหวทางสังคม การเคลื่อนไหวทางการเมือง

Abstract

The research “Model of Political Movements of the Public Sector in Bangkok, Thailand” had the following objectives: 1) To study the level of factors related to social media usage behavior, social movements, and political motivations influencing political movements; 2) To examine the causal relationship patterns of social media usage behavior among the civil society in Bangkok; and

3) To develop a model for political movements of civil society in Bangkok. The study employed a mixed methods research design, collecting quantitative data from the sample of 300 participants in the northern areas of Bangkok selected by using stratified random sampling to analyze variable relationships. Instrument reliability was tested using Cronbach's alpha, yielding a value of .895, and content validity was confirmed with an IOC score of .67. The statistical significance level of .05 was set for the analyses. Qualitative data were collected through in-depth interviews with key informants, such as activists, community leaders, and the general public. The research findings revealed that 1) The factors of social media usage behavior, social movements, political motivations, and the patterns of political movements of civil society were found at the high level; 2) The structural equation model test indicated that the model was consistent with the empirical data; and 3) The model of political movements was derived from internal factors, which included media awareness that led to behavior and political motivations, influencing external outcomes such as social movements and, ultimately, political movements. This phenomenon enabled individuals to participate in political activities effectively and conveniently due to online communication, making it difficult for government authorities to prevent gatherings.

Keywords: Social Media, Social Movement, Political Movement

บทนำ

ในปัจจุบันโลกได้มีวิวัฒนาการในสื่อสารระหว่างกัน โดยมีการใช้ สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่หมายถึงรูปแบบของสังคมที่สื่อสารผ่านช่องทางเว็บไซต์ และแอปพลิเคชันที่ช่วยให้ผู้ใช้สร้าง และแบ่งปันเนื้อหา หรือมีส่วนร่วมในเครือข่ายสังคมโดยผ่านช่องทางหรือแพลตฟอร์มที่ช่วยให้บุคคล และองค์กรมีวิธีการสื่อสารทำงานร่วมกัน และแลกเปลี่ยนข้อมูลกับผู้อื่นแบบเวลาปัจจุบัน หรือเรียลไทม์ ตัวอย่างยอดนิยมของแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ Facebook, TikTok, Twitter, Instagram, LinkedIn และ Snapchat ในปัจจุบัน สื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลอย่างมากต่อชีวิตของผู้คน ส่งผลต่อพฤติกรรม ความคิดเห็น อารมณ์ และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ยกตัวอย่างเช่น ด้านความสัมพันธ์ส่วนบุคคล อีกทั้งยังกลายเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังสำหรับการมีส่วนร่วมทางการเมือง สร้างความคิดเห็นของสาธารณะ และอำนวยความสะดวกในการเคลื่อนไหวทางการเมือง (Gopal, 2023) อย่างไรก็ตามสื่อสังคมออนไลน์ยังสามารถนำไปสู่การแพร่กระจายของข้อมูลที่ผิด และการแบ่งขั้วของความคิดเห็นทางการเมืองทำให้เกิดความกังวลเกี่ยวกับความเป็นส่วนตัว เนื่องจากผู้ใช้แบ่งปันข้อมูลส่วนบุคคลที่บุคคลที่สามสามารถเข้าถึงได้ เพิ่มความเสี่ยงในการโจรกรรมข้อมูลประจำตัว การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต และการคุกคามทางออนไลน์มากขึ้นอย่างกว้างขวาง การศึกษาโดย Rice et al. (2022) ได้สำรวจความสัมพันธ์ระหว่างแนวร่วมทางการเมือง และการเปิดรับมุมมองที่หลากหลายบนโซเชียลมีเดียโดยเฉพาะบน Twitter พบว่า ผู้ใช้มักจะมีส่วนร่วมกับเนื้อหาที่สอดคล้องกับความเชื่อทางการเมืองของผู้คนในสังคม อีกทั้งยังมีการสร้างห้องสะท้อนเสียง (Echo Chamber) ที่เสริมมุมมองที่มีอยู่ และจำกัดการเปิดรับมุมมองที่หลากหลาย ผู้ใช้ที่มีแนวร่วมทางการเมืองที่เข้มแข็งมีโอกาสน้อยที่จะพบเนื้อหาทางการเมืองที่หลากหลาย ในขณะที่ผู้ที่มีแนวร่วมทางการเมืองที่อ่อนแอกว่าจะมีมุมมองที่หลากหลายกว่า การศึกษาชี้ให้เห็นว่าโครงสร้างเครือข่ายของแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์มีส่วนทำให้เกิดการสร้างห้องสะท้อนเสียง (Echo Chamber) และการเพิ่มความเป็นขั้วของกลุ่ม (Group Polarization) ทำให้เกิดความกังวลเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ต่อวาทกรรมทางการเมืองเพื่อแก้ไขปัญหาเหล่านี้ ผู้เขียนแนะนำให้แพลตฟอร์มต่าง ๆ พัฒนากลยุทธ์เพื่อส่งเสริมความหลากหลายในการเปิดรับข่าวสาร เช่น การแนะนำเนื้อหาจากแหล่งที่มาที่หลากหลาย หรือกระตุ้นให้ผู้ใช้

ติดตามมุมมองทางการเมืองที่หลากหลายขึ้น ภายหลังการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ไปทั่วโลก สื่อสังคมออนไลน์ก็ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการปฏิรูปการและการเคลื่อนไหวทางการเมือง (ณัฐพล ดีโต, 2564) ด้วยการใช้ และการเข้าถึงแพลตฟอร์มดิจิทัลมากขึ้นเนื่องจากมาตรการเว้นระยะห่างทางสังคม พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์จึงเปลี่ยนไปอย่างเห็นได้ชัด (Volk, 2022) บุคคลและกลุ่มการเมืองกำลังใช้ประโยชน์จากแพลตฟอร์มเหล่านี้ เพื่อการเผยแพร่ข้อมูล การเชื่อมโยง และการระดมมวลชนในรูปแบบที่ไม่เคยมีมาก่อน (พีระพงศ์ สุจริตพันธ์ และวายุภักษ์ ทาบุญมา, 2566) ทำให้พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปเหล่านี้ในหมู่ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในกรุงเทพมหานคร และส่งผลกระทบต่อการเคลื่อนไหวทางการเมืองเป็นอย่างมาก (Chaffey, 2024)

จากรูปแบบพลวัตของสังคมที่กำลังเปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว และการที่สื่อสังคมออนไลน์กำลังมีบทบาทต่อความเคลื่อนไหวทางการเมืองเป็นอย่างมาก จึงอาจจะเกิดการสุมเสี่ยงที่จะทำให้สังคมเกิดความขัดแย้งอย่างรุนแรงเหมือนดังเช่นเหตุการณ์ความขัดแย้งทางการเมืองที่ผ่านมาหลายครั้งในประวัติศาสตร์ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษารูปแบบความเคลื่อนไหวทางการเมืองของภาคประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อนำผลการศึกษาที่ได้ นำไปใช้ให้เป็นประโยชน์ในการศึกษาและความเข้าใจในบริบทของความเคลื่อนไหวทางการเมืองของภาคประชาชน และเข้าใจถึงรูปแบบของความเคลื่อนไหวทางการเมืองในอนาคต ในขณะที่งานวิจัยส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพในการศึกษากระบวนการทางสังคม ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจึงใช้งานวิจัยเชิงปริมาณเข้ามาศึกษาเพื่อให้ได้ผลของการวิจัยที่มีมิติในการศึกษามากขึ้น

คำถามวิจัย

1. ปัจจัยใดที่มีอิทธิพลต่อการเคลื่อนไหวทางการเมืองของภาคประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร?
2. รูปแบบความเคลื่อนไหวทางการเมืองของภาคประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาระดับปัจจัยของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม การเคลื่อนไหวทางสังคม แรงจูงใจทางการเมืองที่ส่งผลต่อการเคลื่อนไหวทางการเมือง
2. เพื่อศึกษารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม การเคลื่อนไหวทางสังคม แรงจูงใจทางการเมือง ที่ส่งผลต่อการเคลื่อนไหวทางการเมือง ของภาคประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อได้รูปแบบความเคลื่อนไหวทางการเมืองของภาคประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิด

แนวคิดและทฤษฎี พฤติกรรมการใช้สื่อสังคม (Behavioral Social Used)

การศึกษาทฤษฎีพฤติกรรมผู้ใช้สื่อสังคมในโซเชียลมีเดีย เป็นสาขาสหวิทยาการที่ผสมผสานข้อมูลเชิงลึกจากจิตวิทยา สังคมวิทยา การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่เกี่ยวข้องกับการใช้โซเชียลมีเดีย และผลกระทบที่ได้จากการใช้แนวคิดนี้ เกี่ยวข้องกับการศึกษาแรงจูงใจภายในที่ผลักดันให้บุคคลมีส่วนร่วมกับช่องทาง การสื่อสาร หรือแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย และสภาพแวดล้อมทางดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อการตอบสนองทางสติปัญญา อารมณ์ และพฤติกรรมของผู้ใช้งาน (สิริธรร มีปราชญ์สม และคณะ, 2564) จากมุมมองทางจิตวิทยา การศึกษาทฤษฎีพฤติกรรมผู้ใช้สื่อสังคม สามารถเจาะลึกถึงความต้องการของปัจเจกบุคคลได้ เช่น ความปรารถนาในการเชื่อมโยงทางสังคม การแสดงออก และการตรวจสอบความถูกต้อง ได้รับการแก้ไขผ่านการใช้โซเชียลมีเดีย นักจิตวิทยาสนใจว่า ช่องทางการสื่อสาร หรือแพลตฟอร์มเหล่านี้สามารถสนองตอบต่อความต้องการภายในของมนุษย์ได้อย่างไร เช่น ความอยากแสดงตัวตน หรือการแสวงหาตัวตน และการนำเสนอตนเอง การศึกษายังสำรวจผลกระทบของโซเชียลมีเดียที่มีต่อสุขภาพจิต โดยพิจารณาทั้งด้านบวก เช่น การสนับสนุนทางสังคมที่เพิ่มขึ้น และผลลัพธ์เชิงลบ เช่น ความวิตกกังวล และความอิจฉาในด้านสังคมวิทยา การใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้รับการศึกษาเชิงลึกในบริบทที่ว่าสื่อสังคมออนไลน์

หรือโซเชียลมีเดียนั้นมีรูปร่างและวิวัฒนาการอย่างไร และถูกกำหนดโดยบรรทัดฐานทางสังคม แนวปฏิบัติทางวัฒนธรรม และพลวัตของกลุ่มได้อย่างไร นักสังคมวิทยาพยายามศึกษาบทบาทของโซเชียลมีเดียในการสร้างชุมชน ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมตลอดจนการก่อตัว และการบำรุงรักษาเครือข่ายทางสังคม พวกเขามีความสนใจเป็นพิเศษว่าแพลตฟอร์มเหล่านี้สามารถเชื่อมโยงและเสริมสร้างความแตกแยกทางสังคม เช่น เชื้อชาติ ชนชั้น หรืออุดมการณ์ทางการเมืองได้อย่างไรในขอบเขตของการศึกษาด้านการสื่อสาร จุดที่ต้องให้ความสนใจอยู่ที่วิธีที่โซเชียลมีเดียได้เปลี่ยนแปลงการสื่อสารระหว่างบุคคลและสื่อสารมวลชน นักวิชาการในสาขานี้จะสำรวจว่า ช่องทางการสื่อสาร หรือแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียได้เปลี่ยนแปลงลักษณะของการเผยแพร่ข้อมูล พลวัตของวาทกรรมสาธารณะ และความสมดุลของอำนาจระหว่างสื่อดั้งเดิม สื่อใหม่ และผู้ชมอย่างไร พวกเขายังตรวจสอบปรากฏการณ์ของห้องสะท้อนเสียง และฟองอากาศกรอง และผลกระทบต่อการกระบวนกรประชาธิปไตยและการสร้างความคิดเห็นสาธารณะ

แนวคิดและทฤษฎี การเคลื่อนไหวทางสังคม (Social Movement)

การเคลื่อนไหวทางสังคม (Social Movement) เป็นปฏิบัติการของกลุ่มคนที่มีเป้าหมายเดียวกัน คือ ต้องการเปลี่ยนแปลงสังคมที่พวกเขาอาศัยอยู่ในประเด็นต่าง ๆ เช่น การเมือง สิ่งแวดล้อม เชื้อชาติ สิทธิผู้หญิง LGBT โรคเอดส์ คนพิการ ฯลฯ การเคลื่อนไหวทางสังคมเติบโตมาพร้อมกับอุดมการณ์เสรีนิยมประชาธิปไตยซึ่งให้ความสำคัญกับเสรีภาพในการแสดงออกและการมีส่วนร่วมของประชาชนอย่างมาก โดยเชื่อว่าเมื่อประชาชนถูกกดขี่ข่มเหง หรือไม่ได้รับความเป็นธรรม พวกเขาจะมีสิทธิออกมาแสดงความเห็น วิพากษ์วิจารณ์ ประท้วง และเรียกร้องความยุติธรรมให้ตัวเองได้ (แอมเนสตี้, 2560) กลุ่มคนที่เข้าร่วมกับการเคลื่อนไหวทางสังคมมีความหลากหลายแตกต่างกันไปในแต่ละบริบท บางกลุ่มเป็นคนที่ออกมาต่อสู้เพื่อปลดแอกจากอำนาจผู้ปกครองที่ไม่เป็นธรรม บางกลุ่มเป็นคนที่ต้องการพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น และบางกลุ่มเป็นชนชั้นกลางไปจนถึงชนชั้นสูงที่แย่งชิงอำนาจทางการเมืองระหว่างกัน (Pleyers, 2023) การเคลื่อนไหวทางสังคมในบางประเด็นขยายตัวจากในประเทศจนได้รับการยอมรับเกือบทั่วโลก โดยบางประเด็นมีต้นกำเนิดในโลกตะวันตก เช่น สิทธิและความเท่าเทียมของผู้หญิง การแต่งงานของคนเพศเดียวกัน แต่บางเรื่องก็มาจากโลกตะวันออก เช่น หลักการไม่ใช้ความรุนแรง (อหิงสา) ของ มหาตมา คานธี การเคลื่อนไหวที่เป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง เช่น การเรียกร้องสิทธิพลเมืองของคนดำในสหรัฐอเมริกา ซึ่งนำโดยมาร์ติน ลูเธอร์ คิง จูเนียร์ อาหรับสปริงส์ในภูมิภาคตะวันออกกลาง การรณรงค์ใช้ถุงพลาสติกเพื่อแก้ปัญหาโลกร้อน การเปิดโปงข้อมูลการละเมิดสิทธิมนุษยชนของรัฐบาลทั่วโลกโดยวิกิลีกส์ การเคลื่อนไหวต่อต้านเผด็จการของนักศึกษาไทยในเหตุการณ์ 14 ตุลาฯ 2516 และ 6 ตุลาฯ 2519 หรือแม้กระทั่งโครงการก้าวคนละก้าวเพื่อระดมทุนเพื่อโรงพยาบาลโดยตูน บอดี้สแลม ที่ตกเป็นที่สนใจของคนไทยจำนวนมากก็ถือเป็นการเคลื่อนไหวทางสังคมรูปแบบหนึ่งเช่นเดียวกัน (อนุสร หงษ์ขุนทด, 2559)

แรงจูงใจทางการเมือง (Political Motivation)

แรงจูงใจทางการเมืองหมายถึงปัจจัยทางจิตวิทยา และสังคมที่ผลักดันให้บุคคลมีส่วนร่วมในพฤติกรรมทางการเมือง รวมถึงการลงคะแนนเสียง การเคลื่อนไหว และการมีส่วนร่วมในกิจการสาธารณะ แรงจูงใจนี้ได้รับอิทธิพลจากปัจจัยมากมาย ตั้งแต่ความเชื่อและค่านิยมของแต่ละบุคคล ไปจนถึงสัญญาณทางสังคมและสิ่งแวดล้อม (Azzimonti & Fernandes, 2023) โดยแรงจูงใจทางการเมืองมีปัจจัยเกื้อหนุนหลายประการดังต่อไปนี้

1. ปัจจัยทางจิตวิทยา ซึ่งประกอบด้วย

- ประสิทธิภาพทางการเมือง หมายถึง ความเชื่อของบุคคลในความสามารถของตนในการมีอิทธิพลต่อการกระบวนกรทางการเมือง ประสิทธิภาพทางการเมืองเป็นปัจจัยสำคัญในการมีส่วนร่วมทางการเมือง คนที่รู้สึกว่าการกระทำของตนเองสามารถสร้างความแตกต่างได้มีแนวโน้มที่จะเคลื่อนไหวทางการเมืองมากกว่า

- ผลประโยชน์ทางการเมือง ความสนใจในการเมืองส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อแรงจูงใจทางการเมือง บุคคลที่สนใจและได้รับความรู้เกี่ยวกับการเมืองมากกว่ามีแนวโน้มที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางการเมืองมากกว่า

- อัตลักษณ์ทางการเมือง ขอบเขตที่บุคคลระบุด้วยอุดมการณ์ทางการเมือง พรรคการเมือง หรือกลุ่มบุคคลสามารถจูงใจให้พวกเขาเข้าร่วมในกิจกรรมทางการเมืองที่สอดคล้องกับความเชื่อของพวกเขา

2. ปัจจัยทางสังคม

- การเข้าสังคม ครอบครัว สถาบันการศึกษา และกลุ่มเพื่อนมีบทบาทสำคัญในการสร้างความเชื่อ และทัศนคติทางการเมือง ซึ่งจะส่งผลต่อแรงจูงใจทางการเมือง การเปิดรับการอภิปรายทางการเมืองและการศึกษาของพลเมืองตั้งแต่เนิ่น ๆ สามารถส่งเสริมความรู้สึกถึงหน้าที่ของพลเมืองและการมีส่วนร่วมทางการเมือง

- การเข้าร่วมกลุ่มสังคม วัฒนธรรม หรือการเมืองบางกลุ่มยังสามารถจูงใจบุคคลให้มีส่วนร่วมในการเมืองได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อบรรทัดฐานของกลุ่มส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางการเมือง

3. ปัจจัยด้านสภาวะแวดล้อม

- บริบททางการเมือง เป็นตัวกำหนดสภาพแวดล้อมทางการเมืองที่กว้างขึ้น รวมถึงประเภทของระบอบการปกครองทางการเมือง ระดับเสรีภาพทางการเมือง และความมั่นคง สามารถส่งผลกระทบต่อแรงจูงใจทางการเมืองได้ ตัวอย่างเช่น ในระบอบการปกครองที่กดขี่มากขึ้น ความกลัวว่าจะถูกสะท้อนกลับอาจระงับแรงจูงใจทางการเมือง ในขณะที่ในสังคมประชาธิปไตย การเปิดกว้างทางการเมืองมากขึ้นอาจส่งเสริมการมีส่วนร่วม

- อิทธิพลของสื่อ รวมถึงสำนักข่าวและแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย มีบทบาทสำคัญในการกำหนดแรงจูงใจทางการเมือง วิธีการนำเสนอและบริบทข้อมูลทางการเมืองสามารถมีอิทธิพลต่อความสนใจและการมีส่วนร่วมในการเมืองของบุคคล

การเคลื่อนไหวทางการเมือง (Political Movement)

แนวคิดและทฤษฎีของการเคลื่อนไหวทางการเมืองมุ่งเน้นไปที่การทำความเข้าใจรูปแบบต่าง ๆ ของการกระทำที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลดำเนินการ เพื่อสร้างอิทธิพลหรือทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง สาขาวิชานี้มาจากหลากหลายสาขาวิชา รวมถึงรัฐศาสตร์ สังคมวิทยา และจิตวิทยา เพื่อสำรวจแรงจูงใจ วิธีการ และผลกระทบของการเคลื่อนไหว ด้านล่างนี้เป็นภาพรวมของแนวคิดและทฤษฎีหลักในขอบเขตของการเคลื่อนไหวทางการเมือง สิ่งสำคัญคือต้องตระหนักว่ากิจกรรมดังกล่าวครอบคลุมการกระทำ และกลยุทธ์ที่หลากหลายที่บุคคล หรือกลุ่มใช้เพื่อทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในระบบการเมืองหรือสังคมโดยรวม (Dey & Dey, 2024) โดยองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. การมีวิธีการและกลยุทธ์ที่หลากหลาย การเคลื่อนไหวทางการเมืองไม่ได้จำกัดอยู่เพียงรูปแบบ หรือวิธีการเดียว ประกอบด้วยการกระทำที่หลากหลาย ตั้งแต่การจัดและการมีส่วนร่วมในการเดินขบวนอย่างสันติ การชุมนุม และการเดินขบวนไปจนถึงการมีส่วนร่วมในรูปแบบที่ตรงไปตรงมา และกล้าแสดงออกมากขึ้น เช่น การนั่งชุมนุม การไม่เชื่อฟังของพลเมือง และแม้แต่กิจกรรมการปฏิวัติในกรณีที่รุนแรง การเลือกวิธีการมักจะสะท้อนถึงเป้าหมายของนักเคลื่อนไหว บริบททางสังคมการเมือง และความเร่งด่วนของประเด็นที่มีอยู่

2. การประท้วงและการชุมนุมอย่างสันติ โดยทั่วไปแล้วจะเป็นการรวมตัวโดยไม่ใช้ความรุนแรงซึ่งผู้คนมารวมตัวกันเพื่อแสดงการสนับสนุนหรือต่อต้านนโยบาย แนวคิด หรือสถานการณ์ การประท้วงอย่างสันติมักเป็นสัญลักษณ์ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความตระหนักรู้ และดึงดูดความสนใจของสาธารณชน และสื่อให้ทราบถึงสาเหตุเฉพาะ

3. การรณรงค์อย่างต่อเนื่อง การรณรงค์ทางการเมืองมักเกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่จัดขึ้น และความพยายามต่าง ๆ ที่มุ่งเป้าไปที่การมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจภายในระบบการเมือง สิ่งเหล่านี้อาจรวมถึงการรณรงค์การเลือกตั้ง ความพยายามในการลوبي และการรณรงค์สร้างความตระหนักรู้ของสาธารณะเกี่ยวกับประเด็นทางสังคม สิ่งแวดล้อม หรือเศรษฐกิจ

4. การจ้องฝ่าฝืนกฎหมายบางอย่างของพลเมือง การเคลื่อนไหวรูปแบบนี้เกี่ยวข้องกับการจ้องฝ่าฝืนกฎหมายบางอย่าง หรือท้าทายคำสั่งจากทางการให้ประท้วงกฎหมาย หรือนโยบายที่ถือว่าไม่ยุติธรรม การไม่เชื่อฟังของ

พลเมืองมีลักษณะเฉพาะโดยไม่ใช้ความรุนแรง และมักถูกใช้เป็นถ้อยคำทางศีลธรรมและจริยธรรมที่ขัดต่อประเด็นทางกฎหมายที่ใช้เฉพาะเหตุการณ์นั้น ๆ

5. การดำเนินการเพื่อการเปลี่ยนแปลงในบางกรณี กิจกรรมทางการเมืองอาจอยู่ในรูปแบบของการดำเนินการเพื่อการเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของการกดขี่ทางการเมืองอย่างรุนแรง หรือเมื่อการประท้วงอย่างสันติรูปแบบอื่น ๆ ทั้งหมดหมดสิ้นลงหรือถูกระงับ การกระทำเหล่านี้พยายามที่จะเปลี่ยนแปลงโดยพื้นฐาน หรือโค่นล้มโครงสร้างอำนาจที่มีอยู่ และอาจครอบคลุมตั้งแต่การปฏิวัติที่เป็นระบบไปจนถึงการปฏิวัติเต็มรูปแบบ

6. มีเป้าหมายของการเคลื่อนไหวทางการเมืองอย่างชัดเจน วัตถุประสงค์หลักของการเคลื่อนไหวทางการเมือง คือ การทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบของการโน้มน้าวนโยบายสาธารณะ การตรา หรือยกเลิกกฎหมายแก้ไขความยุติธรรมทางสังคม หรือเปลี่ยนความคิดเห็นของประชาชนในประเด็นสำคัญ ๆ นักเคลื่อนไหวมักมุ่งแก้ไขปัญหาทางสังคม เช่น การละเมิดสิทธิมนุษยชน ความเสื่อมโทรมของสิ่งแวดล้อม ความไม่เท่าเทียมกันทางสังคม และการทุจริตทางการเมือง

ในยุคปัจจุบันซึ่งเป็นยุคดิจิทัลที่มีความหลากหลาย และการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารอย่างรวดเร็ว ประชาชนสามารถสื่อสารถึงกันโดยไม่ผ่านตัวกลางการสื่อสาร คือ สื่อในรูปแบบต่าง ๆ อย่างในอดีต รูปแบบการเคลื่อนไหวทางการเมืองจึงเปลี่ยนรูปแบบเป็น “การเคลื่อนไหวทางดิจิทัล” ซึ่งรูปแบบดังกล่าวทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Gopal, 2023) โดยมีลักษณะที่เปลี่ยนไปดังนี้

- การเปลี่ยนแปลงของการระดมพล และการสื่อสารอินเทอร์เน็ต และโซเชียลมีเดียได้ปฏิวัติวิธีการดำเนินกิจกรรม แพลตฟอร์มเช่น Twitter, Facebook และ Instagram ช่วยให้สามารถแพร่กระจายข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว และจัดระเบียบการประท้วง และการเคลื่อนไหวที่มีประสิทธิภาพ การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลนี้ได้เปลี่ยนวิธีการสื่อสารของนักเคลื่อนไหวทำให้สามารถอัปเดตแบบเรียลไทม์ และเข้าถึงผู้คนทั่วโลกได้

- สามารถเข้าถึงและไม่มีกำแพง การเคลื่อนไหวทางดิจิทัลได้ลดอุปสรรคในการมีส่วนร่วมของผู้คนที่สนใจทำให้ผู้คนในวงกว้างสามารถมีส่วนร่วมในการเคลื่อนไหวได้ แพลตฟอร์มออนไลน์เป็นพื้นที่ที่ทุกคนสามารถมีส่วนร่วมกันได้ ไม่เหมือนแบบดั้งเดิมที่อาจถูกกีดกันในพื้นที่สื่อ และยังสามารถแสดงออกอย่างอิสระ และเรียกร้องระดมพลได้ อย่างรวดเร็ว

- มีความเข้าใจประเด็นทางสังคมมากขึ้น แนวคิดเรื่องความเหลื่อมล้ำทำให้เข้าใจลึกซึ้งยิ่งขึ้นว่าการแบ่งชั้นทางสังคมในรูปแบบต่าง ๆ เช่น เชื้อชาติ เพศ และชนชั้น เชื่อมโยงถึงกันและส่งผลกระทบต่อประสบการณ์ด้วยอำนาจและการกดขี่อย่างไร แนวทางนี้ได้นำไปสู่การเคลื่อนไหวที่เหมาะสมยิ่งขึ้น ซึ่งจัดการกับมิติต่าง ๆ ของอัตลักษณ์และความเสียเปรียบ

สมมติฐานงานวิจัย

H₁: พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมส่งผลเชิงบวกโดยตรงต่อการเคลื่อนไหวทางสังคม

H₂: พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมส่งผลเชิงบวกโดยตรงต่อการเคลื่อนไหวทางการเมือง

H₃: พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมส่งผลเชิงบวกโดยตรงต่อแรงจูงใจทางการเมือง

H₄: การเคลื่อนไหวทางสังคมส่งผลเชิงบวกโดยตรงต่อการเคลื่อนไหวทางการเมือง

H₅: แรงจูงใจทางการเมืองส่งผลเชิงบวกโดยตรงต่อการเคลื่อนไหวทางการเมือง

H₆: พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมส่งผลเชิงบวกโดยอ้อมต่อความเคลื่อนไหวทางการเมืองผ่านทางแรงจูงใจทางการเมือง

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mix Method Research) คือการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) นำและยืนยันด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยเชิงปริมาณ ผู้วิจัยทำการศึกษาประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ ประชากรในเขตกรุงเทพมหานคร ตอนเหนือ ได้แก่ เขตจตุจักร บางซื่อ ลาดพร้าว หลักสี่ ดอนเมือง สายไหม และ บางเขน จำนวนทั้งสิ้น 739,156 คน (กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข, 2566) ทำการคำนวณกลุ่มตัวอย่าง โดย กำหนดขนาดของตัวอย่างเป็นไปตามหลักเกณฑ์การหาขนาดของกลุ่มตัวอย่าง สำหรับการวิเคราะห์โมเดลสมการ โครงสร้างตามแนวคิดของ Schumacker & Lomax (2010); Hair et al. (2010) ซึ่งกล่าวว่า การวิเคราะห์โมเดล สมการโครงสร้างควรมีขนาดกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 10-20 เท่าของตัวแปรสังเกตได้ สำหรับงานวิจัยนี้ใช้ขนาดกลุ่ม ตัวอย่างเท่ากับ 20 เท่าของตัวแปรสังเกตได้จำนวน 15 ตัวแปร ดังนั้น ได้จำนวนของกลุ่มตัวอย่างจึงเท่ากับ 300 ตัวอย่าง คนผู้วิจัยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) โดยกำหนดตามสัดส่วน ของประชากรในแต่ละเขต การรวบรวมข้อมูลผ่านการใช้แบบสอบถามเชิงโครงสร้าง (Structured Questionnaire) ที่ผู้วิจัยออกแบบมาเพื่อวัดปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวทางการเมือง ผู้วิจัยทำการทดสอบ ความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบสอบถามทดสอบ ด้วยการแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) จำนวน 3 ท่าน โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Items Congruency) ตามวิธีของ Rovinelli & Hambleton (1977) ได้ค่าตรวจสอบที่ 0.67 ซึ่งถือว่าผ่านเกณฑ์การทดสอบ หลังจากนั้นผู้วิจัยทำการทดสอบค่าความ เชื่อมั่น (Reliability) โดยนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษา จำนวน 30 ราย (Try Out) แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของ ครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) (Cronbach, 1951) ได้ผลการทดสอบที่ .874 จากการทดสอบถือว่าแบบสอบถาม มีความเที่ยงตรงและแม่นยำ ผู้วิจัยจึงนำแบบทดสอบไปใช้จริงในการวิจัย ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม ผู้วิจัยนำมา วิเคราะห์โดยใช้สถิติในการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ เพื่อทดสอบสมมติฐาน โดยใช้การวิเคราะห์โมเดล สมการโครงสร้าง (Structural Equation Modeling: SEM) ด้วยวิธี PLS-SEM ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป Smart-PLS รุ่น 4 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

สำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยใช้วิธีการรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ การสังเกตแบบมีส่วนร่วม การ สัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยเลือกแบบเจาะจงจากผู้ให้ข้อมูลเชิงลึก (Key Informants) จำนวน 17 คน ซึ่งประกอบด้วย 1) นักวิชาการ จำนวน 4 ท่าน 2) นักการเมือง จำนวน 4 ท่าน 3) นักออกแบบโปรแกรม (Programmer) จำนวน 4 ท่าน และ 4) ประชาชนทั่วไปในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 5 ท่าน โดยออกแบบข้อคำถามแบบ กึ่งโครงสร้าง (Busetto, Wick, & Gumbinger, 2020) ด้วยการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การวิจัยเอกสาร หรือการศึกษาเอกสาร (Documentary Research)

ผลการศึกษา

จากการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามการเคลื่อนไหวทางการเมืองของภาคประชาชนในเขต กรุงเทพมหานคร จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล จำนวน 300 คน พบว่า ด้านเพศ ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 58.3 รองลงมาเป็นเพศชาย ร้อยละ 39.3 และเพศทางเลือก ร้อยละ 2.3 ด้านอายุ ส่วนใหญ่มีอายุ 26-43 ปี ร้อยละ 51.7 รองลงมา อยู่ในมีอายุ 41 ปีขึ้นไป ร้อยละ 23 อายุระหว่าง 18-25 ปี ร้อยละ 14.7 และอายุระหว่าง 31-40 ปี ร้อยละ 10.7 ตามลำดับ ด้านระดับการศึกษา ส่วนใหญ่มีการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า ร้อยละ 68.7 รองลงมา ระดับปริญญาตรี ร้อยละ 30.7 ระดับปริญญาโท ร้อยละ 7 ตามลำดับ โดยไม่มีผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับ การศึกษาในระดับปริญญาเอก ด้านรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยน้อยกว่า 25,000 บาท ร้อยละ 69 รองลงมา มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนระหว่าง 20,001 ถึง 30,000 บาท ร้อยละ 28.3 รายได้ต่อเดือนระหว่าง 30,001- 40,000 บาท

ร้อยละ 1.7 และรายได้ต่อเดือน มากกว่า 40,001 บาทขึ้นไป ร้อยละ 1 ตามลำดับ ด้านประสบการณ์ ส่วนใหญ่ไม่เคยเข้าร่วมกิจกรรมทางการเมือง ร้อยละ 62.7 เคยเข้าร่วม ร้อยละ 24.3 และ ไม่แน่ใจ ร้อยละ 13 ตามลำดับ

1. ผลการศึกษาระดับปัจจัยของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม การเคลื่อนไหวทางสังคม แรงจูงใจทางการเมือง ที่ส่งผลต่อการเคลื่อนไหวทางการเมือง

ตารางที่ 1 สรุประดับปัจจัยการเคลื่อนไหวทางการเมืองของภาคประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร

ปัจจัยการเคลื่อนไหวทางการเมือง ของภาคประชาชนในเขต กรุงเทพมหานคร	ระดับความเห็น			
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	อันดับที่
1. พฤติกรรมการใช้สื่อสังคม	3.52	.406	มาก	1
2. การเคลื่อนไหวทางสังคม	3.50	.383	มาก	2
3. แรงจูงใจทางการเมือง	3.44	.415	มาก	4
4. การเคลื่อนไหวทางการเมือง	3.46	.377	มาก	3
ภาพรวม	3.48	.395	มาก	

จากผลที่ได้ พบว่า ระดับของปัจจัยรูปแบบความเคลื่อนไหวทางการเมืองของภาคประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ 3.48) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ 3.52) การเคลื่อนไหวทางสังคมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ 3.50) การเคลื่อนไหวทางการเมืองอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ 3.46) และด้านแรงจูงใจทางการเมืองอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ 3.44) ตามลำดับ

2. ผลการศึกษารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม การเคลื่อนไหวทางสังคม แรงจูงใจทางการเมือง ที่ส่งผลต่อการเคลื่อนไหวทางการเมือง ของภาคประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร

การประเมินโมเดลเชิงโครงสร้าง (Structural Model Assessment)

ในการวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง เบื้องต้นผู้วิจัยทำการทดสอบภาวะร่วมเส้นตรงพหุ (Multicollinearity) ขององค์ประกอบทำนายที่จะต้องไม่มีความสัมพันธ์กันเอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยค่าปัจจัยการขยายตัวของความแปรปรวน (VIF) ควรมีค่าต่ำกว่า 5.00 (Hair et al., 2019) ซึ่งเมื่อพิจารณาจากตัวแปร พบว่าองค์ประกอบทำนายมีค่าปัจจัยการขยายตัวของความแปรปรวนระหว่าง 1.229–1.901 สอดคล้องกับเกณฑ์ที่กำหนดหมายความว่า โมเดลสมการโครงสร้างสำหรับการวิจัยครั้งนี้ไม่เกิดปัญหาภาวะร่วมเส้นตรงเชิงพหุขององค์ประกอบภายนอกผู้วิจัยจึงดำเนินการทดสอบน้ำหนักองค์ประกอบภายนอกและภายในต่อไป

การทดสอบน้ำหนักองค์ประกอบภายนอก (Outer Loadings)

ตารางที่ 2 ตารางแสดงผลการทดสอบความเที่ยงและน้ำหนักองค์ประกอบของเครื่องมือในโมเดลการวัด

	Loadings	Cronbach Alpha	Dijkstra-Henseler's rho (ρ_A)	Joreskog's rho (ρ_c)	AVE
พฤติกรรมการใช้สื่อสังคม (BSU)		0.789	0.801	0.863	0.612
B1	0.709				
B2	0.838				
B3	0.777				
B4	0.801				
การเคลื่อนไหวทางสังคม (SM)		0.763	0.768	0.849	0.585
S1	0.807				
S2	0.783				
S3	0.763				
S4	0.703				
แรงจูงใจทางการเมือง (PM)		0.799	0.831	0.865	0.617
P1	0.768				
P2	0.826				
P3	0.752				
P4	0.793				
การเคลื่อนไหวทางการเมือง (PA)		0.744	0.745	0.808	0.584
A1	0.768				
A2	0.741				
A3	0.784				

จากผลของการตรวจสอบ ค่าน้ำหนักองค์ประกอบภายนอก (Outer loadings) ตามตารางที่ 2 พบว่า องค์ประกอบทุกตัวมีค่า มากกว่า 0.7 (Chin, 1998) Cronbach Alpha มีค่ามากกว่า 0.7 Dijkstra-Henseler's rho (ρ_A) มีค่ามากกว่า 0.7 Joreskog's rho (ρ_c) มีค่ามากกว่า 0.7 (Henseler & Schubert, 2024) และ ค่าเฉลี่ยความแปรปรวนที่ถูกสกัดได้ (Average Variance Extract) มีค่ามากกว่า 0.5 (Fornell & Larcker, 1981) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสามารถสรุปได้ว่าตัวแปรทั้งสี่ที่ใช้ในการศึกษานั้นมีความน่าเชื่อถือจึงทำการทดสอบในขั้นตอนต่อไป

การทดสอบความตรงเชิงจำแนก (Discriminant Validity)

การทดสอบความตรงเชิงจำแนก คือ การทดสอบว่าตัวแปรสังเกตหรือตัววัดของ Construct หนึ่งจะต้องแยกขาดจากกันกับตัววัดของ Construct อื่น โดยมีการทดสอบ 2 ระดับคือ ระดับของตัวแปรแฝงและระดับตัวแปรสังเกตหรือข้อคำถาม (Item) ซึ่งการทดสอบระดับตัวแปรแฝงจะพิจารณาความตรงเชิงจำแนกด้วยเกณฑ์ Heterotrait-Monotrait Correlation Ratio (HTMT) และเกณฑ์ Fornell-Larcker (Fornell-Larcker Criterion) ส่วนการทดสอบ

ระดับตัวแปรสังเกตจะพิจารณาความตรงเชิงจำแนกด้วยเกณฑ์ค่าน้ำหนักไขว้ (Cross Loadings) โดยทำการทดสอบความตรงเชิงจำแนกจากประเมินโมเดลการวัดครั้งสุดท้าย ดังนี้

1. เกณฑ์การวัดความเที่ยงตรงเชิงจำแนก (Discriminant Validity) วัดด้วยเกณฑ์ Heterotrait-Monotrait Correlation Ratio (HTMT)

ตารางที่ 3 เกณฑ์การวัดความเที่ยงตรงเชิงจำแนก (Discriminant Validity) วัดด้วยเกณฑ์ Heterotrait-Monotrait Correlation Ratio (HTMT)

	BSU	PA	PM	SM
BSU				
PA	0.679			
PM	0.294	0.532		
SM	0.700	0.723	0.488	

การทดสอบความตรงเชิงจำแนกในระดับตัวแปรแฝง Heterotrait-Monotrait Correlation Ratio (HTMT) จะพิจารณาจากค่าสหสัมพันธ์การเปรียบเทียบเป็นคู่ ๆ ระหว่างตัวแปรแฝง โดยต้องมีค่าสหสัมพันธ์น้อยกว่า 1 ซึ่งหากมากกว่า 1 จะแสดงว่าตัวแปรมีความขาดการเที่ยงตรงเชิงจำแนก จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าสหสัมพันธ์ของแต่ละตัวแปรไม่มีตัวไหนมีค่าเกิน 1 ซึ่งถือว่าผ่านการทดสอบความเที่ยงตรงเชิงจำแนก

2. เกณฑ์ของ Fornell-Larcker (Fornell-Larcker Criterion) การทดสอบความตรงเชิงจำแนกในระดับตัวแปรแฝง จะพิจารณาจากค่ารากที่สองของความแปรปรวนที่สกัดได้เฉลี่ย ($\sqrt{AVE}$) ของตัวแปรแฝงแต่ละตัวกับค่าความสัมพันธ์ของตัวแปรแฝงอื่นในโมเดล (Fornell & Larcker, 1981) จากตารางที่ 4 พบว่าค่า $\sqrt{AVE}$ ของตัวแปรแฝงแต่ละตัวในงานวิจัยนี้ มีค่ามากกว่าค่าความสัมพันธ์ของตัวแปรแฝงนั้นกับตัวแปรแฝงอื่นในโมเดลยกกำลังสอง ซึ่งแสดงว่าตัวชี้วัดของตัวแปรแฝงแต่ละตัวของงานวิจัยนี้มีความตรงเชิงจำแนกเพียงพอ โดยตัวชี้วัดของ construct หนึ่งจะแยกขาดจากกันกับตัววัดของ construct อื่น ๆ

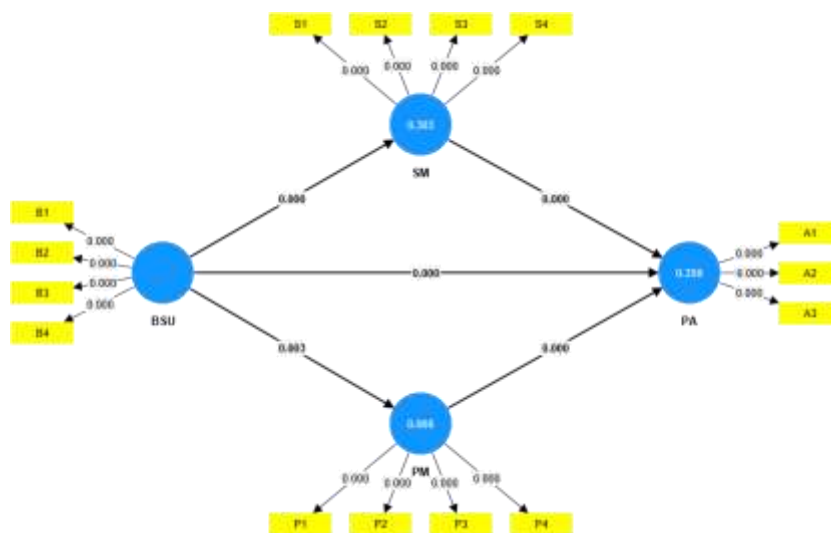
ตารางที่ 4 ค่าความตรงเชิงจำแนก (Discriminant Validity) วัดด้วยเกณฑ์ของ Fornell-Larcker (Fornell-Larcker Criterion)

	BSU	PA	PA	SM
BSU	0.783			
PA	0.488	0.765		
PM	0.257	0.397	0.785	
SM	0.550	0.506	0.397	0.765

3. ค่าน้ำหนักไขว้ (Cross Loadings) การทดสอบความตรงเชิงจำแนกในระดับตัวแปรสังเกตจะพิจารณาค่าความสัมพันธ์ระหว่างค่าน้ำหนักองค์ประกอบของตัวบ่งชี้ของตัวแปรแฝงนั้นกับค่าน้ำหนักองค์ประกอบของตัวบ่งชี้กับตัวแปรแฝงอื่นในโมเดล ซึ่งตัวบ่งชี้แต่ละตัวของตัวแปรแฝงนั้น ๆ ควรมีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมากกว่าตัวแปรแฝงอื่น (Hair et al., 2019) โดยค่าน้ำหนักควรมีค่าไม่น้อยกว่า 0.70 (Lee et al., 2011) จากการตรวจสอบ พบว่า งานวิจัยนี้มี

ค่าน้ำหนักองค์ประกอบของตัวบ่งชี้ของตัวแปรแฝงนั้น ๆ มีค่ามากกว่าค่าน้ำหนักองค์ประกอบของตัวบ่งชี้กับตัวแปรแฝงอื่นในโมเดล ซึ่งอธิบายได้ว่าตัวแปรชี้วัดหรือข้อคำถามแต่ละข้อนั้นเป็นข้อคำถามเพื่อวัดแต่ละ Construct หรือตัวแปรแฝงแต่ละตัว

4. การคำนวณสัมประสิทธิ์การทำนาย (Coefficient Determinant) การวิเคราะห์ค่าอิทธิพลระหว่างตัวแปรตามและตัวแปรต้นสามารถอธิบายได้จากสัดส่วนค่าความแปรปรวนของตัวแปรตามที่เป็นตัวแปรแฝงภายในที่อธิบายได้ด้วยตัวแปรต้น ค่าสัมประสิทธิ์การทำนายของตัวแปรแฝงภายใน R^2 หรือ R-Square โดยที่ R^2 ควรมีค่าไม่น้อยกว่า 0.25 จึงจะถือว่าตัวแปรต้นสามารถอธิบายค่าความแปรปรวนในตัวแปรตามได้ จากผลการวิจัย พบว่าตัวแปรแฝง การเคลื่อนไหวทางสังคม (SM) และการเคลื่อนไหวทางการเมือง (PA) มีค่าสัมประสิทธิ์การทำนาย ที่ 0.303 และ 0.359 ซึ่งสูงกว่า 0.25 ตามลำดับ แต่ตัวแปรต้น แรงจูงใจทางการเมือง (PM) มีค่าสัมประสิทธิ์การทำนายที่ 0.066 ถือว่ามีอำนาจการทำนายในระดับต่ำ แสดงว่าตัวแปรต้นสามารถอธิบายความแปรปรวนในตัวแปรแฝงดังกล่าวได้ ดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ตัวแบบอิทธิพลส่งผ่านแบบสมบูรณ์ (Full Mediation Effect)
หมายเหตุ: ค่าที่ปรากฏภายในตัวแปรแฝงคือค่าสัมประสิทธิ์การทำนาย (R^2)

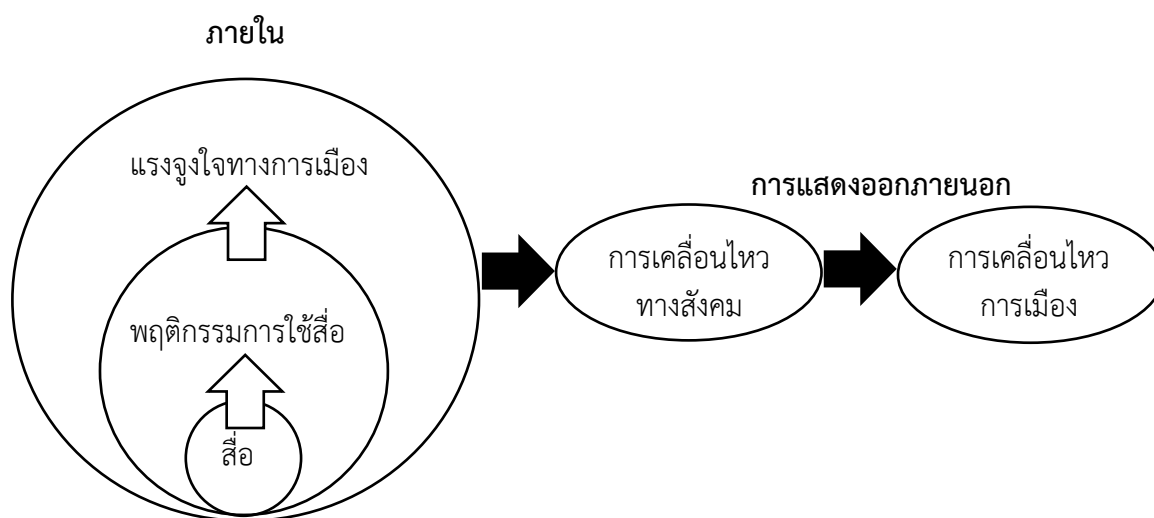
ตารางที่ 5 ผลการทดสอบการมีนัยสำคัญทางสถิติของความสัมพันธ์ในโมเดลการการเคลื่อนไหวกทางารเมืองของภาคประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร

ความสัมพันธ์	Expected sign	Path Coefficients	t-values	P-values
พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมส่ง (BSU) →เคลื่อนไหวกทางสังคม (SM)	+	0.289	4.917	0.000
พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมส่ง (BSU) →แรงจูงใจทางการเมือง (PM)	+	0.257	2.943	0.003
พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมส่ง (BSU) →การเคลื่อนไหวกทางการเมือง (PA)	+	0.550	10.343	0.000
เคลื่อนไหวกทางสังคม (SM)→การเคลื่อนไหวกทางการเมือง (PA)	+	0.219	4.239	0.000
แรงจูงใจทางการเมือง (PM) →การเคลื่อนไหวกทางการเมือง (PA)	+	0.260	4.116	0.000

*p<0.05

3. ผลการศึกษารูปแบบความเคลื่อนไหวกทางการเมืองของภาคประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร

รูปแบบความเคลื่อนไหวกทางการเมืองของภาคประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร จึงเกิดจากการที่ประชาชนมีพฤติกรรมในการใช้สื่ออยู่เสมอ ๆ จนทำให้เกิดแรงผลักดันจากภายใน คือแรงจูงใจทางการเมือง และเมื่อผู้คนเกิดแรงบันดาลใจ จะส่งผลให้เกิดการเคลื่อนไหวกทางสังคมให้เกิดการพูดการคิด อะไรวางอย่าง และส่งผลให้เกิดการเคลื่อนไหวกรวมตัวกันทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ดังแสดงในภาพที่ 2



ภาพที่ 2 รูปแบบความเคลื่อนไหวกทางการเมืองของภาคประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร

อภิปรายผล

จากผลการศึกษา พบว่า ระดับปัจจัยของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม การเคลื่อนไหวทางสังคม แรงจูงใจทางการเมืองที่ส่งผลต่อการเคลื่อนไหวทางการเมือง อยู่ในระดับมาก ด้วยเหตุที่ประชาชนส่วนใหญ่ในปัจจุบันได้ มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเสพสื่อข่าวสารต่าง ๆ อยู่เป็นกิจวัตรจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต การที่ผู้คนบริโภคสื่อเป็นจำนวนมาก ส่งผลให้เกิดการให้ความสำคัญ และหลอมความคิดไปในทิศทางเดียวกันกับผู้ส่งสารมีความตั้งใจจะให้ผู้รับสารได้รับรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ กิตตินันท์ วงษ์สุวรรณ และคณะ (2566) ที่พบว่า การสื่อสารทางการเมืองยุคดิจิทัลมีอิทธิพลต่อการเคลื่อนไหวทางสังคมในหลายรูปแบบโดยผ่านเครื่องมือ และเทคนิคที่ใช้ในการสื่อสารถือเป็นกลไกขับเคลื่อนอย่างมีนัยสำคัญทางการเมืองไทยมาตั้งแต่สังคมโบราณ สังคมยุคเปลี่ยนผ่าน สู่สังคมยุคใหม่ สื่อสารทางการเมืองได้เข้ามามีบทบาทในการถ่ายทอด สืบสาน ขยาย ส่งต่อแนวความคิดอุดมการณ์ทางการเมือง จากผู้สื่อสารไปยังผู้รับสาร ซึ่งมีทั้งนักการเมืองกับนักการเมือง ประชาชนกับนักการเมือง รวมทั้งประชาชนกับประชาชน เกิดขึ้นในรูปแบบแสดงความเห็นเชิงสนับสนุนบ้าง วิพากษ์วิจารณ์ แลกเปลี่ยนทัศนคติโต้ตอบ รวมทั้งใช้สร้างความแตกแยก เกลียดชัง อันเป็นผลมาจากการแสดงเจตจำนงทางการเมือง บนเครื่องมือสื่อสารทางเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล ในหลากหลายช่องทางบนสื่อ Social Media อาทิ Youtube, Facebook Live, twitter และ Instagram ฯลฯ ที่สามารถใช้เพื่อประชาสัมพันธ์ (Public Relations) เพื่อสื่อสารทางการเมืองไปยังกลุ่มเป้าหมายได้รับทราบ

รูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของในสังคมในปัจจุบัน เริ่มต้นจากผู้คนมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมไม่ว่าจะเป็นทางออนไลน์ หรือจากข่าวสารทั่วไปทำให้เกิดแนวความคิดร่วม หรืออารมณ์ร่วมไปกับข่าวสารที่ได้รับ จึงเป็นแรงผลักดันให้เกิดการเคลื่อนไหวทางสังคมของผู้คนในหมู่่มาก สามารถสร้างเป็นแรงจูงใจและเกิดแรงบันดาลใจทางการเมืองจนในที่สุด เมื่อเกิดความคิดไปในทางเดียวกันก็จะเกิดการนัดหมายกันทำกิจกรรมทางการเมืองอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งถือเป็นการเคลื่อนไหวทางการเมืองของภาคประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครที่มีประสิทธิภาพ และสามารถเป็นแรงขับเคลื่อนในสังคมยุคดิจิทัล กำพล ดวงพรประเสริฐ และวิภาดา พรสกุลวานิช (2565) ให้ข้อเสนอว่า แรงจูงใจในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อตรวจสอบประเด็นทางการเมือง และแรงจูงใจในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อนำข้อมูลทางการเมืองไปสื่อสารกับผู้อื่นมีอิทธิพลเชิงบวกต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในการอภิปรายทางการเมืองถึงแม้จะไม่มีอิทธิพลต่อความรู้ทางการเมือง แต่ก็ส่งผลให้เกิดความคล้อยตามเพราะพรรคการเมืองในปัจจุบันมีการครอบครองสื่อ และมีความสามารถในการส่งสารอยู่เป็นประจำต่อผู้ที่สนใจ ดังนั้นหากมีการดำเนินกิจกรรมทางการเมืองอยู่เสมอ ๆ อาจทำให้เกิดการรับรู้ข่าวสารอยู่เป็นประจำ และการได้รับรู้รับฟังเป็นประจำจะทำให้เกิดความคิดไปในทิศทางเดียวกันได้

รูปแบบความเคลื่อนไหวทางการเมืองของภาคประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร นั้นเกิดจากการอิทธิพลของสื่อออนไลน์ที่ประชาชนมีพฤติกรรมในการใช้อยู่เสมอ ๆ จนทำให้เกิดแรงผลักดันจากภายในส่งผลให้เกิดแรงจูงใจทางการเมือง และส่งผลให้เกิดการเคลื่อนไหวทางสังคมให้เกิดการพูดการคิด อะไรบางอย่าง จนนำไปสู่การเคลื่อนไหวรวมตัวกันทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งในที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ Chon & Park (2019) ที่พบว่า ประชาชนจะเกิดการเคลื่อนไหวทางการเมืองได้นั้น จะเกิดจากแรงกระตุ้นจากภายในที่เริ่มจากการที่มีพฤติกรรมในการรับข่าวสารโดยเฉพาะทางออนไลน์ เนื่องจากมีกระแสของข่าวสารอย่างต่อเนื่อง จนทำให้ผู้คนรู้สึกมีส่วนร่วมตลอดเวลาจนในที่สุดจะนำตัวเองมาทำกิจกรรมเคลื่อนไหวร่วมกันในที่สาธารณะ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้ สามารถนำข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับรูปแบบ และปัจจัยที่ส่งผลต่อการเคลื่อนไหวทางการเมืองของภาคประชาชนไปใช้ในการวางแผนนโยบาย เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับกระบวนการมีส่วนร่วมของประชาชนในระบอบประชาธิปไตย การสนับสนุนการมีส่วนร่วมทางการเมืองที่หลากหลาย และครอบคลุมสามารถสร้างพื้นที่สำหรับการแสดงออกของกลุ่มความเคลื่อนไหวทางการเมืองต่าง ๆ ในสังคม อีกทั้ง

สามารถใช้ข้อมูลจากการวิจัยเพื่อพัฒนาแนวทางการสื่อสารและประสานงานระหว่างภาครัฐ ภาคประชาชน และกลุ่ม การเคลื่อนไหวต่าง ๆ เพื่อสร้างความร่วมมือ รวมถึงการป้องกันที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรพิจารณาขยายการศึกษาไปยังพื้นที่อื่น ๆ นอกเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อให้ได้มุมมองที่ครอบคลุม มากขึ้นเกี่ยวกับรูปแบบการเคลื่อนไหวทางการเมืองของภาคประชาชนในระดับประเทศ

2.2 ควรทำการเปรียบเทียบรูปแบบการเคลื่อนไหวของกลุ่มประชากรที่มีลักษณะทางเศรษฐกิจ สังคม และ การศึกษาที่แตกต่างกัน เพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างในการมีส่วนร่วมทางการเมือง

2.3 ควรทำการศึกษารูปแบบการเคลื่อนไหวในระยะยาว เพื่อวิเคราะห์แนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงของ การเคลื่อนไหวทางการเมืองในอนาคต และผลกระทบต่อสังคมไทย

เอกสารอ้างอิง

กำพล ดวงพรประเสริฐ และวิภาดา พรสกุลวานิช. (2565). อิทธิพลของแรงจูงใจ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ การอภิปราย ความรู้และความสามารถ ที่มีต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชนในประเทศไทย. **วารสาร บัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์**, 16(2), 1–19.

กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข. (2566). ประชากรทะเบียนราษฎร จำแนกรายเพศ ปีงบประมาณ 2566 กรุงเทพมหานคร. สืบค้นเมื่อ 4 กันยายน 2567 จาก <https://dashboard.anamai.moph.go.th/population/pop-all/changwat?year=2023&cw=10>

กิตตินันท์ วงษ์สุวรรณ, สรวิต พรหมลี, กันยรัตน์ ไมรัตน์, และปิรัช อยู่รักษาติ. (2566). อิทธิพลการสื่อสารทาง การเมืองยุคดิจิทัลกับการเคลื่อนไหวทางสังคม. **วารสารปัญญา**, 30(3), 158–171.

ณัฐพล ดีโต. (2564). โซเชียลมีเดียกับการเคลื่อนไหวทางสังคม: กรณีศึกษากิจกรรมคาร์ม็อบภาคเหนือ พ.ศ. 2564. ใน **การประชุมนำเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 17 ปีการศึกษา 2565 (หน้า 65-76)**. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.

พีระพงศ์ สุจริตพันธ์, และวายุภักษ์ ทาบุญมา. (2566). การสื่อสารทางการเมืองของรัฐบาล: กระบวนการสื่อสารและ ปัญหาการสื่อสารทางการเมืองผ่านสื่อใหม่ (NEW MEDIA) ในสมัยรัฐบาลพลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา. **Journal of Modern Learning Development**, 8(5), 305–319.

สิโรธร มีปราชญ์สม, สุภาภรณ์ ศรีดี, และวิทยาธร ท่อแก้ว. (2564). การสื่อสารในขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมใน รูปแบบแฟลชม็อบของนักศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะนวัตกรรมการสื่อสารทางการเมือง และการปกครองท้องถิ่น มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

อนุสร หงษ์ขุนทด. (2559). **Social Movement “การเคลื่อนไหวทางสังคม”**. สืบค้นเมื่อ 5 กันยายน 2567 จาก <http://krukob.com/web/social-movement>

แอมเนสตี้. (2560). **Socail Movement คืออะไร? ทำไมถึงสำคัญ?**. สืบค้นเมื่อ 3 กันยายน 2567 จาก <https://www.amnesty.or.th/latest/blog/47/>

References

Azzimonti, M., & Fernandes, M. (2023). Social Media Networks, Fake News, and Polarization. **European Journal of Political Economy**, 76(2), 1–15.

Busetto, L., Wick, W., & Gumbinger, C. (2020). How to use and Assess Qualitative Research Methods. **Neurological Research and Practice**, 2(14), 1–10.

- Chaffey, D. (2024). **Global Social Media Statistics Research Summary 2024**. Retrieved on September 5, 2024 from <https://www.smartinsights.com/social-media-marketing/social-media-strategy/new-global-social-media-research/>
- Chin, W. W. (1998). **The Partial Least Squares Approach to Structural Equation Modeling**. In G. A. Marcoulides, *Modern methods for business research* (pp. 295–336). Lawrence Erlbaum Associates.
- Chon, M.-G., & Park, H. (2019). Social Media Activism in the Digital Age: Testing an Integrative Model of Activism on Contentious Issues. **Journalism & Mass Communication Quarterly**, **97**(1), 72–97. <https://doi.org/10.1177/107769901983589>
- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient Alpha and the Internal Structure of Tests. **Psychometrika**, **16**(1), 297–334.
- Dey, S. K., & Dey, S. (2024). Identity, Social Media, and Online Political Activism. **SSRN**, **6**(4)1–34. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4703365>
- Fornell, C., & Larcker, D. F. (1981). Evaluating Structural Equation Models with Unobservable Variables and Measurement Error. **Journal of Marketing Research**, **18**(1), 39–50. <https://doi.org/10.2307/3151312>
- Gopal, I. (2023). **Political Activism and Social Media**. Dissertation Political Science & Social Data Analytics University of Warwick, Penn State University.
- Hair, J. F., Black, W., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). **Multivariate Data Analysis: A Global Perspective**. Upper Saddle River.
- Hair, J. F., Risher, J. J., Sarstedt, M., & Ringle, C. M. (2019). When to use and how to Report the Results of PLS-SEM. **European Business Review**, **31**(1), 2–24. <https://doi.org/10.1108/EBR-11-2018-0203>
- Henseler, J., & Schuberth, F. (2024). Should PLS Become Factor-based, or Should CB-SEM Become Composite-based? Both!. **European Journal of Information Systems**, **12**(4) 1–13.
- Lee, L., Petter, S., Fayard, D., & Robinson, S. (2011). On the use of Partial Least Squares Path Modeling in Accounting Research. **International Journal of Accounting Information Systems**, **12**(4), 305–328. <https://doi.org/10.1016/j.accinf.2011.05.002>
- Pleyers, G. (2023). For a Global Sociology of Social Movements. Beyond Methodological Globalism and Extractivism. **Globalizations**, **21**(1), 183–195. <https://doi.org/10.1080/14747731.2023.2173866>
- Rice, N. M., Horn, B. D., Luther, C. A., Borycz, J. D., Allard, S. L., Ruck, D. J., Bentley, A. R. (2022). Monitoring Event-driven Dynamics on Twitter: a Case Study in Belarus. **Springer Link**, **16**(36), 1-17.
- Rovinelli, R. J., & Hambleton, R. K. (1977). On the Use of Content Specialists in the Assessment of Criterion-Referenced Test Item Validity. **Tijdschrift Voor Onderwijs Research**, **2**(7), 49–60.
- Schumacker, R. E., & Lomax, R. G. (2010). **A beginner's Guide to Structural Equation Modeling**. Taylor and Francis Group.
- Volk, S. (2022). Far-right digital Activism During and Beyond the Pandemic. **Ethnologia Polona**, **8**(43), 99–114.

คณะผู้เขียน

ดร.สิปปณรงค์ กาญจนวงศ์ไพศาล

วิทยาลัยการเมืองและการปกครอง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

เลขที่ 1 ถ.อุททองนอก แขวงดุสิต เขตดุสิต กทม. 10300

e-mail: Sipnarong.ka@ssru.ac.th

รองศาสตราจารย์ ดร.วิจิตรา ศรีสอน

วิทยาลัยการเมืองและการปกครอง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

เลขที่ 1 ถ.อุททองนอก แขวงดุสิต เขตดุสิต กทม. 10300

e-mail: wijitra.sri@ssru.ac.th

ปัจจัยที่มีอิทธิพลในการประยุกต์ใช้ระบบ ERP ในอุตสาหกรรมเครื่องดื่มแอลกอฮอล์:
กรณีศึกษาในประเทศไทย
Factors Influencing the Application of ERP Systems in the Alcohol Beverage
Industry:
A Case Study in Thailand

สุริยันต์ ธนธัญนันท์* และอรพรรณ คงมาลัย
วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

Suriyan Thanathanyanan* and Orapan Khongmalai
College of Innovation, Thammasat University

Received: September 10, 2024

Revised: October 3, 2024

Accepted: October 4, 2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาองค์ประกอบของปัจจัยที่มีอิทธิพลในการประยุกต์ใช้ระบบ ERP ในอุตสาหกรรมเครื่องดื่มแอลกอฮอล์: กรณีศึกษาในประเทศไทย กลุ่มตัวอย่างคือ พนักงานจากสำนักงานใหญ่และบริษัทในเครือ จำนวน 408 ตัวอย่าง โดยเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามออนไลน์ลักษณะคำถามแบบปลายปิด ผ่านการทดสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และความน่าเชื่อถือของแบบสอบถาม มีค่าสัมประสิทธิ์ Cronbach's Alpha ของชุดแบบสอบถามเท่ากับ 0.976 จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis: EFA) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลใช้เทคนิคการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจเพื่อระบุองค์ประกอบรวม และจัดกลุ่มองค์ประกอบใหม่ ซึ่งผลการศึกษา พบว่า ประกอบด้วย 6 ปัจจัย ดังนี้ 1) ปัจจัยทางด้านคุณภาพของระบบ (KMO=0.823) 2) ปัจจัยทางด้านคุณภาพข้อมูล (KMO=0.902) 3) ปัจจัยด้านการสนับสนุนจากองค์กร (KMO=0.912) 4) ปัจจัยด้านด้านคุณลักษณะของพนักงาน (KMO=0.912) 5) ปัจจัยด้านการรับรู้ประโยชน์ (KMO=0.848) 6) ปัจจัยด้านความพึงพอใจในผู้ใช้งาน (KMO=0.809) บทวิเคราะห์ชี้ให้เห็นว่าทั้ง 6 ปัจจัย ล้วนส่งผลสำคัญต่อความสำเร็จในการนำระบบ ERP ไปใช้ในอุตสาหกรรมเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ องค์กรต่าง ๆ ควรมุ่งเน้นการบริหารจัดการปัจจัยเหล่านี้ เพื่อให้การนำระบบ ERP เข้ามาใช้เป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: ปัจจัยที่มีอิทธิพล ระบบERP การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ

Abstract

This research was a quantitative study examining the factors influencing the application of Enterprise Resource Planning (ERP) systems in the alcohol beverage industry: A case study in Thailand. The sample consisted of 408 employees from the headquarters and affiliated companies, randomly selected in proportion to the population size using a specific random sampling method.

*สุริยันต์ ธนธัญนันท์ (Corresponding Author)

e-mail: suriyan.bd@gmail.com

The data collection tool was an online closed-ended questionnaire. The questionnaire's content validity and reliability were tested using Cronbach's Alpha, yielding a value of 0.976 for the entire questionnaire. The analysis was conducted using Exploratory Factor Analysis (EFA), to identify common factors and group new components. The results revealed six factors as follows: (1) System Quality (KMO=0.823) (2) Data Quality (KMO=0.902) (3) Organizational Support (KMO=0.912) (4) Employee Characteristics (KMO=0.912) (5) Perceived Benefits (KMO=0.848) (6) User Satisfaction (KMO=0.809). The analysis suggested that all six factors played a significant role in the successful application of ERP systems in the alcohol beverage industry. Organizations should focus on addressing these factors to ensure the smooth adoption and effective utilization of ERP systems.

Keywords: Influencing Factors, ERP Systems, Exploratory Factor Analysis

บทนำ

ERP หรือ Enterprise Resource Planning คือ ซอฟต์แวร์สำหรับการวางแผนบริหารจัดการในองค์กร ซึ่งเป็นการวางแผนการใช้ทรัพยากรทุกประเภทร่วมกันบนกระบวนการทำธุรกิจที่เชื่อมโยงทุกหน่วยงานเข้าด้วยกัน ทำให้สามารถนำข้อมูลที่เกิดขึ้นมาใช้ประโยชน์ในการกำหนดกลยุทธ์ การวางแผนการขับเคลื่อนธุรกิจให้มีประสิทธิภาพมากกว่าเดิม โดยปกติการจัดทำ ERP ต้องมีการนำ IT System เข้ามาช่วยในการวางระบบ การพัฒนาระบบ ERP ให้มีในองค์กร (กฤษฎา เสกตระกูล, 2566) แสดงให้เห็นว่าระบบ ERP เป็นระบบซอฟต์แวร์ที่องค์กรต่าง ๆ ใช้เพื่อจัดการข้อมูลและกระบวนการทางธุรกิจที่หลากหลาย เช่น การเงิน การผลิต ทรัพยากรบุคคล และห่วงโซ่อุปทาน ระบบ ERP ช่วยให้องค์กรสามารถรวมข้อมูลจากแผนกต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น และตัดสินใจได้อย่างมีข้อมูลมากขึ้น

อุตสาหกรรมเครื่องดื่มแอลกอฮอล์เป็นอุตสาหกรรมที่แข่งขันสูง องค์กรในอุตสาหกรรมนี้จำเป็นต้องมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุดเพื่อประสบความสำเร็จ ระบบ ERP สามารถช่วยให้องค์กรเหล่านี้บรรลุเป้าหมายเหล่านี้ได้โดยการปรับปรุงการมองเห็นข้อมูล การตัดสินใจ อุตสาหกรรมเครื่องดื่มแอลกอฮอล์มีห่วงโซ่อุปทานที่ซับซ้อน เช่น วัตถุดิบ กระบวนการผลิต การจัดจำหน่าย รวมไปถึงการควบคุมคุณภาพ ที่ต้องพึ่งพาระบบเพื่อช่วยให้บริษัทสามารถติดตามวัตถุดิบ ตรวจสอบกระบวนการผลิต เพื่อให้ผลิตภัณฑ์ทั้งหมดเป็นไปตามมาตรฐานคุณภาพ อีกทั้งระบบ ERP ยังช่วยให้บริษัทสามารถจัดการห่วงโซ่อุปทานทั้งหมดได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น ติดตามสินค้าคงคลัง ตรวจสอบการผลิต และจัดการการจัดส่ง รวมไปถึงใช้ระบบ ERP เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ ลดต้นทุน ตัดสินใจได้ดีขึ้น และเติบโตในตลาดที่แข่งขันสูง

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษา ปัจจัยที่มีอิทธิพลในการประยุกต์ใช้ระบบ ERP ในอุตสาหกรรมเครื่องดื่มแอลกอฮอล์: กรณีศึกษาในประเทศไทย เนื่องจากระบบ ERP นิยมนำมาใช้ในองค์กรเพื่อที่จะช่วยเพิ่มโอกาสให้ผู้ประกอบการที่มีความสนใจนำเทคโนโลยี เล็งเห็นถึงความสำคัญในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาปรับใช้ในองค์กร เพื่อพัฒนาศักยภาพของคนในองค์กร กำหนดทิศทาง และการวางแผนกลยุทธ์ ดำเนินธุรกิจให้องค์กรสอดคล้องกับยุคเทคโนโลยี อีกทั้งเป็นการส่งเสริมสร้างภาพลักษณ์องค์กรให้สามารถเข้าสู่การแข่งขันของภาคธุรกิจในอนาคต

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลในการประยุกต์ใช้ระบบ ERP ในอุตสาหกรรมเครื่องดื่มแอลกอฮอล์: กรณีศึกษาในประเทศไทย

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิด

1. คุณภาพของระบบ (System Quality) หมายถึง คุณภาพของระบบที่มีคุณลักษณะอย่างพึงประสงค์ของระบบสารสนเทศ การวิจัยแสดงให้เห็นว่าคุณภาพของระบบมีความสัมพันธ์อย่างมากกับความพึงพอใจของผู้ใช้ (William & Ephraim, 2004) คุณภาพสามารถวัดได้จาก ความง่ายในการใช้งาน ความยืดหยุ่น ความแม่นยำ ฟังก์ชันการทำงาน น่าเชื่อถือ และเสถียร องค์ประกอบที่จำเป็นต่อความสำเร็จในการใช้ ระบบยังขึ้นอยู่กับ การปรับปรุงเพื่อตอบสนองความพึงพอใจของผู้ใช้งาน เช่น ความน่าเชื่อถือของระบบ (System Reliability) ระบบที่มีความเสถียรภาพย่อมสร้างความไว้วางใจให้กับผู้ใช้ รวมถึงความเสถียรของระบบ (System Stability) ต้องตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้งานได้ (Majharul; Ali & Milind, 2014) แสดงถึงความสัมพันธ์ของปัจจัยในแต่ละมิติ แสดงถึงมาตรฐานที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในการวัดความสำเร็จของระบบสารสนเทศกรอบแนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแบบจำลองความสำเร็จของระบบสารสนเทศ (IS Success Model) โมเดลความสำเร็จด้าน IS ของ DeLone และ McLean เป็นมาตรฐานของการวัดความสำเร็จของระบบสารสนเทศ และอยู่บนพื้นฐานของการวิเคราะห์เชิงประจักษ์อย่างกว้างขวางของวรรณกรรม แบบจำลองของ DeLone และ McLean ประกอบด้วย 6 มิติ ได้แก่ คุณภาพระบบ คุณภาพข้อมูล คุณภาพการบริการ ความตั้งใจในการใช้งาน ความพึงพอใจของผู้ใช้ และผลประโยชน์สุทธิ (William & Ephraim 2003)

2. คุณภาพข้อมูล (Information Quality) หมายถึง การออกแบบระบบที่เข้ากับความต้องการข้อมูลของผู้ใช้งานจริง และเป็นไปตามมาตรฐานความต้องการขององค์กร มีการตอบสนองต่อความคาดหวังของลูกค้าในเรื่องคุณภาพของระบบสารสนเทศมีความน่าสนใจและใช้งานได้ง่าย สามารถตอบสนองต่อความต้องการในการเปลี่ยนแปลงจากผู้ใช้งานทำให้ผู้ใช้งานเกิดความพึงพอใจ (Narasimhaiah; Toni & Betty, 2010) โดยที่คุณภาพของข้อมูลจะมีความสัมพันธ์กับมิติต่าง ๆ เช่น ความสมบูรณ์ของข้อมูล (Completeness) ความทันเวลาของข้อมูล (Timeliness) และความถูกต้องของข้อมูล (Accuracy) ความต้องการของข้อมูลของลูกค้าที่ปัจจุบันและในอนาคตที่ได้รับการพบเพียงพอโดยทรัพยากรข้อมูล ความพร้อมใช้ของข้อมูลผลลัพธ์ในเวลาที่ต้องการด้วยการจัดส่งข้อมูลอย่างรวดเร็วและแม่นยำ ความถูกต้องถูกใช้งานเพื่อระบุระดับของความถูกต้องและความเชื่อถือของข้อมูล (Mohannad, 2015)

3. การสนับสนุนจากองค์กร (Organization Support) หมายถึง การสนับสนุนอย่างใดอย่างหนึ่งจากองค์กร เช่น ทรัพยากรมนุษย์ที่มีความเกี่ยวข้องมีความสามารถ มีความรู้ มีทักษะ พฤติกรรม ทัศนคติ รวมไปถึงพรสวรรค์ของตัวพนักงาน ทรัพยากรมนุษย์มีส่วนสำคัญต่อการสร้างมูลค่าให้องค์กร (Chaveesuk & Hongsuwan, 2017) การรับรู้ถึงความสำคัญ และคุณค่าของบุคลากรที่นำมาสู่สมการความสำเร็จจะช่วยทั้งความสำเร็จส่วนบุคคล และความสำเร็จขององค์กร (Richard, 2001) วัฒนธรรมองค์กรก็เช่นเดียวกันต้องปรับปรุงความพร้อม และความเข้าใจที่ชัดเจนเกี่ยวกับทรัพยากรบุคคลจึงส่งผลในทางที่เป็นประโยชน์ต่อบริษัท หรือต่อองค์กร (Chaveesuk & Hongsuwan, 2017) โดยมีองค์ประกอบหลัก ๆ เช่น ผู้บริหารระดับสูง (Top Management Support) การได้รับการสนับสนุนจากผู้บริหารระดับสูง ผู้บริหารจะต้องสนับสนุนทุกขั้นตอนของกระบวนการดำเนินการ ปรับเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ด้วยการแบ่งปันแผน และวิสัยทัศน์ขององค์กรกับพนักงาน ดังนั้นการสนับสนุนผู้บริหารระดับสูงจึงมีอิทธิพลสำคัญต่อความสำเร็จของระบบสารสนเทศ (Ramlah; Nor; Norshidah & Abdul 2007) การจัดการทรัพยากร (Resource Management) การสนับสนุนด้านทรัพยากรทางด้านไอทีในทุกด้านไม่ว่าจะเป็นการบริการจัดการจากประสบการณ์ การของผู้บริหารระดับสูง ความรู้ และสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ความรู้ด้านการจัดการทรัพยากรด้านไอทีนั้นเป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมการใช้งานไอทีในระดับสูงภายในหน่วย (Ramlah; Nor; Norshidah; & Abdul 2007) อีกสิ่งสำคัญของการสนับสนุนด้านองค์กรนั้น คือ วัฒนธรรมองค์กร (Organization Culture) หมายถึง สภาพแวดล้อมขององค์กรที่รวมเอาสมมติฐาน ความเชื่อ ค่านิยม และแนวทางที่มีร่วมกันเพื่อให้พนักงานมีปฏิสัมพันธ์กับโครงสร้างที่เป็นทางการ (Edward & George, 1999) การเปลี่ยนแปลง และการปรับ

โครงสร้างองค์กรมีอิทธิพลต่อวัฒนธรรม และหลักการขององค์กรโดยการเพิ่มความมั่นใจในตนเอง การเพิ่มขีดความสามารถ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และความกระตือรือร้นของพนักงาน (Eric, & Chuck 2008)

4. คุณลักษณะของพนักงาน (Employee Characteristic) แนวคิดการพัฒนาแบบจำลองลักษณะงานของ Richard Hackman และ Greg Oldham ที่สามารถนำไปใช้ในการออกแบบงาน และสร้างแรงจูงใจให้กับพนักงานได้เป็นอย่างดี มีองค์ประกอบสำคัญ 3 ลักษณะ คือ ลักษณะงานหลัก สภาพทางจิตวิทยาที่สำคัญ และผลที่คาดว่าจะได้รับลักษณะงาน (Core Job Characteristics) จะทำให้พนักงานมีแรงจูงใจในการปฏิบัติงาน และนำไปสู่ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น (Hackman, & Oldham, 1975) ซึ่งปัจจัยที่สร้างและบ่งบอกถึงคุณลักษณะของพนักงาน คือ นวัตกรรมส่วนบุคคล (Personal Innovativeness) ความเต็มใจที่แต่ละบุคคลจะทดลองหรือยอมรับเทคโนโลยีใหม่ ๆ เร็วกว่าคนอื่น ๆ ในสังคม และมีทัศนคติที่เปิดกว้างต่อการเปลี่ยนแปลง ซึ่งแต่ละบุคคลมีแนวโน้มที่จะใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ แตกต่างกันไปมาจากทฤษฎีแพร่กระจายนวัตกรรม (Everett, 2002) ความสนใจของแต่ละบุคคลในการยอมรับการนำ และ มีทัศนคติเปิดกว้างในการยอมรับความเปลี่ยนแปลงในใช้ระบบเป็นประสบการณ์ด้านดิจิทัล (Digital Experience) คือ การปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้ใช้งานดิจิทัลสัมผัสกับแบรนด์หรือองค์กร การรับรู้ข่าวสารที่จำเป็นจากแบรนด์ถึงลูกค้าบนแพลตฟอร์มต่าง ๆ การสร้าง Digital Experience นำมาซึ่งทัศนคติที่ดีต่อแบรนด์รวมถึงกลายเป็นรายได้ต่อองค์กร (Teachme-biz.com 2022) ซึ่งประสบการณ์ด้านเครื่องมือระบบดิจิทัลของแต่ละบุคคลจากการเรียนรู้ ทดลองใช้ แนะนำจากคนรอบข้าง จนรับรู้ถึงประโยชน์นำไปสู่ทัศนคติที่ดีเครื่องมือระบบดิจิทัลจนอยากนำมาใช้งานต่อความคาดหวังไปประสิทธิภาพ (Performance Expectancy) โดยโมเดล UTAUT ใช้ปัจจัยกำหนดหลัก 4 ด้านคือ ด้านพฤติกรรมของผู้ใช้ (Users Behavioral Intention) ในการใช้เทคโนโลยี: ความคาดหวังด้านประสิทธิภาพ (Performance Expectancy) ความคาดหวังด้านความพยายาม (Effort Expectancy) อิทธิพลทางสังคม (Social Influence) และการอำนวยความสะดวกเงื่อนไข (Facilitating Conditions) (Viswanath; Michael; Gordon & Fred, 2003) การใช้ระบบ ERP แสดงให้เห็นความคาดหวังในประสิทธิภาพว่าการนำเครื่องมือระบบดิจิทัลมาใช้ในการทำงาน สามารถลดระยะเวลา เพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน และเป็นประโยชน์ต่อตนเองและการพัฒนาองค์กร

5. การรับรู้ประโยชน์ (Perceived Benefit) กรอบทฤษฎีกรอบความจุระบุว่า ความไว้วางใจ การรับรู้ความเสี่ยง และการรับรู้ผลประโยชน์ส่งผลโดยตรงต่อความตั้งใจซื้อของผู้บริโภคในทางหนึ่งและในทางอ้อม คิมได้พัฒนากรอบการทำงานขยายความจุโดยบูรณาการความไว้วางใจเข้ากับความไว้วางใจมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการซื้อผ่าน การรับรู้ความเสี่ยง และการรับรู้ผลประโยชน์ (Dan; Donald & Raghav 2009) โดยที่โรเจอร์ ไดกล่าวไว้ว่า กระบวนการยอมรับนวัตกรรม คือ การตัดสินใจว่านวัตกรรมนั้นไปใช้อย่างเต็มที่ โดยคิดว่านวัตกรรมนั้นเป็นวิธีที่ดีที่สุด และมีรับรู้ประโยชน์มากกว่า ทำให้ผู้ยอมรับรู้สึกมั่นใจและไม่ต้องเสี่ยงทำให้เกิดความรู้สึกที่การรับรู้ประโยชน์มากขึ้น ซึ่งความที่เข้ากันได้ (Compatibility) เป็นหนึ่งตัวแปรในการการยอมรับนวัตกรรมรับและเทคโนโลยี (Mohammad & Mohammed, 2011) โดยระบบมีใช้ประโยชน์จากข้อมูล (Data Leveraging) ประโยชน์ที่องค์กรหรือผู้ใช้งานได้รับจากการนำ “ข้อมูล” จากการเก็บรวบรวมมาใช้ในการวิเคราะห์วางแผน และกำหนดกลยุทธ์องค์กรให้สามารถรับมือกับสถานการณ์ต่างๆ ได้ รวมถึงสามารถใช้ประโยชน์จากในการข้อมูลวิเคราะห์วางแผนบริหารจัดการภายในองค์กร ล้วนแสดงถึงการบ่งบอกต่อการรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับ ทฤษฎีกรอบความจุระบุว่า ความไว้วางใจ การรับรู้ความเสี่ยง และการรับรู้ผลประโยชน์ส่งผลโดยตรงต่อความตั้งใจซื้อของผู้บริโภคในทางหนึ่งและในทางอ้อม (Dan; Donald & Raghav 2009)

6. ความพึงพอใจในผู้ใช้งาน (User Satisfaction) หมายถึง การตอบรับจากผู้ใช้งานว่ามีความรู้สึกชอบจนเกิด ความพึงพอใจต่อระบบสารสนเทศ และเป็นปัจจัยสำคัญในการวัดความสำเร็จของระบบสารสนเทศ (William & Ephraim, 2023) เนื่องจากในความพึงพอใจนั้นผู้ใช้งานได้รับรู้ถึง ความง่ายในการใช้งาน (Ease of Use) การรับรู้ในการใช้งานง่าย (Perceived Ease of Use) เป็นระดับความเชื่อที่ว่าเทคโนโลยีนั้นไม่ต้องใช้ความพยายามที่จะใช้งาน ผู้ใช้งานสามารถรับรู้ได้ว่าหลังจากนำระบบมาใช้นั้นการใช้งานระบบมีความง่ายไม่ซับซ้อน โดยที่ผู้ใช้งานสามารถเรียนรู้

ได้ง่าย และนำไปต่อยอดกับงานอื่นได้ง่าย (Fred, 1989) ความพึงพอใจโดยรวม (Overall Satisfaction) ความพึงพอใจ หมายถึงทัศนคติของคนที่มีต่อสิ่งใด ได้แก่ ความพึงพอใจ สื่อ เครื่องมือ วิธีการนำไปสู่ความพึงพอใจ ความคาดหวัง ภายในตัวบุคคลนั้น ๆ ซึ่งบุคคล มีความต้องการและมีความหวังในหลายสิ่งหลายอย่าง (Michael, 1964) ดังนั้นจึงต้อง กระทำวิธีหนึ่งวิธีใดเพื่อตอบสนองความต้องการ หรือในสิ่งที่คาดหวังเอาไว้ เมื่อได้รับการตอบสนองแล้ว หลังจากนำ ระบบ ERP มาใช้นั้น โดยรวมแล้วจากการเป็นผู้ใช้งานจริง ผู้ใช้งานสามารถรับรู้ได้ว่าเกิดความพึงพอใจกับ คุณภาพ มาตรฐาน และความทันสมัย ของระบบ บุคคลนั้นก็จะได้รับความพึงพอใจต่อภาพรวมในองค์กร

กรอบแนวคิดวิจัยเป็นการแสดงความสัมพันธ์ต่อกันอย่างมีนัยยะ ผู้วิจัยได้ทำการอธิบายโดยละเอียดเกี่ยวกับ แต่ละปัจจัยไว้แล้วในข้างต้น ทั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดทำกรอบแนวคิดงานวิจัยขึ้นในรูปแบบโมเดล เพื่อให้เกิดการทำความเข้าใจ ที่ง่ายยิ่งขึ้น งานวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลในการประยุกต์ใช้ระบบ ERP ในอุตสาหกรรมเครื่องดื่มแอลกอฮอล์: กรณีศึกษาในประเทศไทย สรุปออกมาในกรอบแนวคิดงานวิจัยดังนี้



ภาพที่1 กรอบแนวคิดงานวิจัย
ที่มา: ผู้วิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

1. โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นหาและศึกษาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อหาข้อมูล ปัจจัยที่เกี่ยวข้องโดยนำมาสรุปเป็นหัวข้องานวิจัย ความเป็นมา ความสำคัญของปัญหา และวัตถุประสงค์ของงานวิจัยทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง หลังจากได้ดำเนินการทบทวนวรรณกรรม ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องแล้ว ผู้วิจัยจึงได้นำกรอบแนวคิดและทฤษฎีของงานวิจัยดังกล่าวมา กำหนดขอบเขตด้านเนื้อหา ขอบเขตด้านประชากร และพัฒนาเป็นกรอบงานวิจัย เพื่อศึกษาหัวข้อ “ปัจจัยที่มีอิทธิพลในการประยุกต์ใช้ระบบ ERP ในอุตสาหกรรมเครื่องดื่มแอลกอฮอล์: กรณีศึกษาในประเทศไทย” เพื่อให้สามารถนำมาพัฒนาข้อคำถามเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในงานวิจัย

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง โดยประชากรเป็นพนักงานที่ปฏิบัติงานในสำนักงานและบริษัทในเครือ และกลุ่มตัวอย่าง (Sampling) เป็นกลุ่มพนักงานที่เกี่ยวข้องในการใช้ระบบ ERP ในช่วงเื่องการทำงาน โดยใช้การเก็บข้อมูล

ผ่านแบบสอบถาม (Questionnaire) กับกลุ่มประชากร คือ พนักงานของบริษัทเครื่องดื่มแอลกอฮอล์แห่งหนึ่งจำนวน 4,056 คน ผ่านการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยในการระบุขนาดกลุ่มตัวอย่างนั้นอ้างอิงจากการใช้สถิติวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้าง (Structural Equation Modeling: SEM) พบว่า ขนาดตัวอย่างควรมีจำนวนมากกว่า ตัวแปรอย่างน้อย 400 ตัวอย่าง โดยใช้สูตรที่ระบุว่าการวิเคราะห์สถิติ กำหนดให้กลุ่มตัวอย่างจะต้องประมาณ 20 เท่าของตัวแปรสังเกตได้ (Lindeman; Merenda & Gold, 1980) โดยงานวิจัยนี้มีตัวแปรสังเกตได้ทั้งหมด 18 ตัวแปร หากคูณกับ 20 เท่า จะได้กลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสม คือ 360 ตัวอย่าง และเพื่อป้องกันการได้รับข้อมูลที่ไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงจะทำการเก็บแบบสอบถามจำนวนทั้งสิ้น 408 แบบสอบถาม

3. การพัฒนาเครื่องมือและการทดสอบเครื่องมือ ผู้วิจัยนำเสนอแบบสอบถามที่จัดทำขึ้นไปทำการทดสอบหาความถูกต้องของเนื้อหา (Content Validity) ก่อนนำมาใช้ในการเก็บแบบสอบถามโดยทดสอบความน่าเชื่อถือ (Reliability) โดยนำแบบสอบถามที่จัดทำขึ้นปรึกษาผู้เชี่ยวชาญที่มีความเกี่ยวข้องกับบริบท หลังจากนั้นนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Item Objective Congruence Index) โดยกำหนดค่าข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปมาใช้ ส่วนข้อคำถามที่มีค่า IOC น้อยกว่า 0.50 ควรนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บแบบสอบถามเพื่อทำการทดสอบ (Pilot Test) จำนวน 30 ตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบความแม่นยำของข้อคำถามว่าผู้ตอบแบบสอบถาม เข้าใจในวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ด้วยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์ Cronbach's Alpha ซึ่งค่าที่เหมาะสมต้องไม่ต่ำกว่า 0.7 ซึ่งผลที่ได้คือ 0.976 เพื่อนำสู่การเก็บรวบรวมข้อมูลจริง (Full Survey)

4. การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามนั้น เป็นการการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างผ่านช่องทางออนไลน์รูปแบบ Google Forms ในช่วงเดือนธันวาคมถึงกุมภาพันธ์ 2567 และได้รับแบบสอบถามครบถ้วนจำนวน 408 ตัวอย่าง

5. การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นการนำข้อมูลที่ได้รับจากแบบสอบถามไปวิเคราะห์ด้วยการใช้สถิติเชิงอนุมานด้วยเทคนิคการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis: EFA) โดยใช้โปรแกรมทางสถิติ โดยเป็นการวิเคราะห์เพื่อสำรวจและระบุองค์ประกอบร่วม (Common Factor) หรือจัดองค์ประกอบใหม่จากผลของความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้

ผลการศึกษา

การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (EFA) จากการศึกษาวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลในการประยุกต์ใช้ระบบ ERP ในอุตสาหกรรมเครื่องดื่มแอลกอฮอล์: กรณีศึกษาในประเทศไทยใช้วิธีการสกัดองค์ประกอบด้วยวิธี Principal Components กำหนดเกณฑ์การทดสอบความเหมาะสมของข้อมูล ได้แก่ 1) สถิติทดสอบ Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy (KMO) ควรมากกว่า หรือเท่ากับ 0.50 (Field, 2017) 2) สถิติทดสอบ Bartlett's Test of Sphericity ควรมีค่า P-value (Sig.) น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 (Hair et al., 2010) ซึ่งจะถือว่ามีความเพียงพอต่อการใช่วิธี EFA และเกณฑ์การวิเคราะห์องค์ประกอบร่วมได้แก่ 1) สถิติความแปรปรวนสะสม (Cumulative Percentage of Variance Explained) ควรมีค่ามากกว่าหรือเท่ากับร้อยละ 60.00 ซึ่งจะถือว่าองค์ประกอบใหม่สามารถอธิบายองค์ประกอบโดยรวมได้เพียงพอ 2) ค่า (Communalities) ที่ใช้วัดความสามารถของตัวแปรในการอธิบายองค์ประกอบร่วมควรมากกว่า หรือเท่ากับ 0.50 ซึ่งจะถือว่ามีความเพียงพอ 3) สถิติน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loadings) ที่ใช้แสดงความสัมพันธ์ของตัวแปรกับกลุ่มองค์ประกอบ ควรมากกว่า หรือเท่ากับ 0.50 ซึ่งถือว่ามีความสำคัญในทางปฏิบัติ และถูกนำไปใช้เป็นเกณฑ์ในการจัดกลุ่มองค์ประกอบใหม่ของตัวแปรด้วย

สถิติ	เกณฑ์การพิจารณา
KMO	≥ 0.50
Bartlett's Test (Sig.)	< 0.05
Cumulative % of Variance Explained	$\geq 60\%$
Communalities	≥ 0.50
Factor Loadings	≥ 0.50

โดยผ่านการทดสอบความเหมาะสมของข้อมูลและผลการวิเคราะห์องค์ประกอบร่วมจากผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 408 คน รวมถึงการจัดกลุ่มองค์ประกอบใหม่ของแต่ละปัจจัยเป็น ดังนี้

1. ปัจจัยทางด้านคุณภาพของระบบ (System Quality) พบว่า ข้อมูลมีความเหมาะสมเพียงพอในการใช้วิธี EFA โดยสถิติ KMO มีค่าเท่ากับ 0.823 และสถิติ Bartlett's Test มีนัยสำคัญที่ระดับ $\text{Sig.} < .001$ และผลการจัดกลุ่มองค์ประกอบร่วม พบว่า ปัจจัยทางด้านคุณภาพของระบบ (System quality) สามารถจัดกลุ่มองค์ประกอบใหม่ได้เป็น 1 กลุ่ม โดยมีค่าความแปรปรวนสะสม (Cumulative Variance Explained) เท่ากับร้อยละ 63.494 ค่าสถิติความร่วมกัน (Communalities) อยู่ระหว่าง 0.523 ถึง 0.728 และค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loadings) อยู่ระหว่าง 0.723 ถึง 0.853 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loading) ของด้านความด้านคุณภาพของระบบ (System Quality)

ด้านคุณภาพของระบบ (System Quality)	น้ำหนักองค์ประกอบ
ระบบ ERP มีความสมบูรณ์ของข้อมูล เช่น ข้อมูลครอบคลุมและถูกต้อง	0.853
ระบบ ERP มีมาตรฐานความปลอดภัยที่เหมาะสม เช่น ระบบจำกัดการเข้าถึงฐานข้อมูล และรักษาข้อมูลให้ปลอดภัยผ่านการสำรองข้อมูลและการเข้ารหัส	0.841
ระบบ ERP มีความเสถียรในการใช้งาน เช่น สามารถเข้าใช้งานได้อย่างต่อเนื่อง	0.829
ระบบ ERP มีความพร้อมในการใช้งานตลอดเวลา (Real-time) เช่น สามารถเข้าใช้งานได้ตลอดเวลาถึงข้อมูลได้เมื่อต้องการ	0.727
ระบบ ERP สามารถตอบสนองต่อผู้ใช้งานได้อย่างรวดเร็ว เช่น การประมวลผลข้อมูล (Speed)	0.723

2. ปัจจัยทางด้านคุณภาพข้อมูล (Information Quality) พบว่า ข้อมูลมีความเหมาะสมเพียงพอในการใช้วิธี EFA โดยสถิติ KMO มีค่าเท่ากับ 0.902 และสถิติ Bartlett's Test มีนัยสำคัญที่ระดับ $\text{Sig.} < .001$ และผลการจัดกลุ่มองค์ประกอบร่วม พบว่า ปัจจัยทางด้านคุณภาพของระบบ (System Quality) สามารถจัดกลุ่มองค์ประกอบใหม่ได้เป็น 1 กลุ่ม โดยมีค่าความแปรปรวนสะสม (Cumulative Variance Explained) เท่ากับร้อยละ 63.894 ค่าสถิติความร่วมกัน (Communalities) อยู่ระหว่าง 0.526 ถึง 0.722 และค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loadings) อยู่ระหว่าง 0.725 ถึง 0.850 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loading) ของด้านคุณภาพข้อมูล (Information Quality)

คุณภาพข้อมูล (Information Quality)	น้ำหนักองค์ประกอบ
ข้อมูลในระบบ ERP ให้ข้อมูลที่มีความถูกต้อง ตามการออกแบบการใช้งานระบบ เช่น การแสดงรายงานสินค้าคงคลัง การแสดงข้อมูลทางบัญชี เป็นต้น)	0.850
ระบบ ERP มีข้อมูลทันต่อการใช้งานทุกครั้งตามที่ต้องการด้วยการคีย์ข้อมูลเข้า ระบบ เช่น รายงานการขาย, รายการคลังสินค้า, รายงานการสั่งซื้อ, รายงานบัญชี	0.842
ระบบ ERP ให้ข้อมูลที่ครบถ้วนสมบูรณ์เกี่ยวกับรายละเอียดของงานได้อย่างถูกต้องชัดเจน	0.821
ระบบ ERP มีการแสดงข้อมูลแบบ Real-timeเช่นได้รับข้อมูลทันที ที่ User คีย์ข้อมูลเข้า ระบบ	0.804
ระบบ ERP มีการเชื่อมโยงทุกฐานข้อมูลเป็นระบบเดียวกันเช่น แผนกบัญชีสามารถเข้าดู ใบขอซื้อ (PO), แผนกจัดซื้อสามารถเข้าดูการทำ Goods receipt หรือ Payment ได้	0.793
ข้อมูลในระบบ ERP มีความน่าเชื่อถือ ไม่มีความผิดพลาด ตามการออกแบบการใช้งาน ระบบ	0.725

3. ปัจจัยด้านการสนับสนุนจากองค์กร (Organization Support) พบว่า ข้อมูลมีความเหมาะสมเพียงพอในการใช้
วิธี EFA โดยสถิติ KMO มีค่าเท่ากับ 0.912 และสถิติ Bartlett's Test มีนัยสำคัญที่ระดับ Sig. <.001 และผลการ
จัดกลุ่มองค์ประกอบรวม พบว่า ปัจจัยทางด้านคุณภาพของระบบ (System Quality) สามารถจัดกลุ่มองค์ประกอบ
ใหม่ได้เป็น 1 กลุ่ม โดยมีค่าความแปรปรวนสะสม (Cumulative Variance Explained) เท่ากับร้อยละ 66.840 ค่าสถิติ
ความร่วมกัน (Communalities) อยู่ระหว่าง 0.625 ถึง 0.739 และค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loadings)
อยู่ระหว่าง 0.790 ถึง 0.860 ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loading) ของด้านการสนับสนุนจากองค์กร (Organization Support)

ด้านการสนับสนุนจากองค์กร (Organization Support)	น้ำหนักองค์ประกอบ
องค์กรมีการสนับสนุนทรัพยากร “ด้านเครื่องมือดิจิทัล” อย่างเพียงพอและทั่วถึง (เช่น อุปกรณ์ ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ ระบบเครือข่าย งบประมาณ เป็นต้น)	0.860
วัฒนธรรมองค์กรที่ส่งเสริมให้พนักงานเห็นคุณค่าและข้อดีของนวัตกรรมและเทคโนโลยี	0.839
องค์กรมีการจัดตั้งหน่วยงานและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีดิจิทัลโดยเฉพาะ เพื่อดูแลให้คำปรึกษา แก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น หน่วยงาน IT	0.821
ผู้บริหารมีการกำหนดให้ทักษะทางดิจิทัลและเทคโนโลยี เป็นมาตรฐานที่ผู้ปฏิบัติงานในองค์กรพึง มีอย่างชัดเจน (เช่น ทักษะด้านดิจิทัล)	0.814
องค์กรให้ความสำคัญ เปิดโอกาส นำเสนอ และพัฒนาความรู้ด้านระบบ ERP ให้แก่คนในองค์กร อย่างสม่ำเสมอ เช่นการพัฒนาทักษะ การอบรม การให้ความรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ เป็นต้น	0.809
วัฒนธรรมองค์กรที่ส่งเสริมให้ผู้ปฏิบัติงานกล้าคิด กล้าทำและกล้าแสดงความคิดเห็น ในการสร้างสรรค์ และนำเครื่องมือดิจิทัลมาใช้ในการทำงาน	0.809
ผู้บริหาร/หัวหน้างาน เปิดกว้างและรับฟังความคิดเห็นของพนักงานในการนำระบบ ERP มาใช้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน	0.796
ผู้บริหารมีนโยบายและเป้าหมายในการส่งเสริมการใช้ระบบ ERP มาใช้ในการดำเนินงาน เช่น การ อนุมัติงบประมาณ การให้คำแนะนำ การกำหนดเป้าหมายร่วมกันและการติดตามผล	0.790

4. ปัจจัยด้านคุณลักษณะของพนักงาน (Employee Characteristic) พบว่า ข้อมูลมีความเหมาะสมเพียงพอในการใช้วิธี EFA โดยสถิติ KMO มีค่าเท่ากับ 0.912 และสถิติ Bartlett's Test มีนัยสำคัญที่ระดับ Sig.<.001 และผลการจัดกลุ่มองค์ประกอบรวม พบว่า ปัจจัยทางด้านคุณภาพของระบบ (System Quality) สามารถจัดกลุ่มองค์ประกอบใหม่ได้เป็น 1 กลุ่ม โดยมีค่าความแปรปรวนสะสม (Cumulative Variance Explained) เท่ากับร้อยละ 63.381 ค่าสถิติความร่วมกัน (Communalities) อยู่ระหว่าง 0.509 ถึง 0.709 และค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loadings) อยู่ระหว่าง 0.714 ถึง 0.842 ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loading) ของด้านคุณลักษณะของพนักงาน (Employee Characteristic)

คุณลักษณะของพนักงาน (Employee Characteristic)	น้ำหนักองค์ประกอบ
คุณคาดหวังว่าเครื่องมือระบบดิจิทัลช่วยเพิ่มประสิทธิภาพด้านเวลา เช่น การเข้าถึงข้อมูลได้ทุกที่ทุกเวลา การลดข้อผิดพลาด รวมถึงการวางแผนงาน และทำงานได้รวดเร็วขึ้น	0.842
จากประสบการณ์ คุณมีทัศนคติที่ดีต่อเครื่องมือระบบดิจิทัลและอยากใช้งานต่อ เช่น คุณเปิดรับนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่องค์กรมีนโยบายให้นำมาใช้	0.834
ระบบ Enterprise resource planning (ERP), Power BI, Cloud	0.820
จากประสบการณ์ คุณรับรู้ว่าคุณสมบัติของเครื่องมือระบบดิจิทัลมีประโยชน์ เช่น เข้าถึงข้อมูลได้รวดเร็ว ลดกระบวนการทำงาน	0.818
คุณคาดหวังว่าเครื่องมือระบบดิจิทัลช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการวางแผนการการบริหารจัดการงานได้ประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น การเก็บข้อมูลเพื่อมาวิเคราะห์วางแผนการกลยุทธ์	0.813
จากประสบการณ์ คุณได้ทดลองใช้งานเครื่องมือระบบดิจิทัล เช่น Microsoft Excel, Google Sheets	0.796
คุณชอบที่จะนำความรู้ด้านนวัตกรรม และเทคโนโลยีดิจิทัลมาปรับใช้ในการทำงาน	0.784
คุณชอบติดตามเทรนด์ นวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ๆ อยู่เสมอ	0.735
คุณคาดหวังว่าเครื่องมือระบบดิจิทัลช่วยเพิ่มประสิทธิภาพด้านต้นทุน เช่น ต้นทุนแรงงาน อุปกรณ์และวัตถุดิบ	0.714

5. ปัจจัยด้านการรับรู้ประโยชน์ (Perceived Benefit) พบว่า ข้อมูลมีความเหมาะสมเพียงพอในการใช้วิธี EFA โดยสถิติ KMO มีค่าเท่ากับ 0.912 และสถิติ Bartlett's Test มีนัยสำคัญที่ระดับ Sig.<.001 และผลการจัดกลุ่มองค์ประกอบรวม พบว่า ปัจจัยทางด้านคุณภาพของระบบ (System quality) สามารถจัดกลุ่มองค์ประกอบใหม่ได้เป็น 1 กลุ่ม โดยมีค่าความแปรปรวนสะสม (Cumulative Variance Explained) เท่ากับร้อยละ 68.881 ค่าสถิติความร่วมกัน (Communalities) อยู่ระหว่าง 0.560 ถึง 0.734 และค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loadings) อยู่ระหว่าง 0.748 ถึง 0.857 ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loading) ของด้านการรับรู้ประโยชน์ (Perceived Benefit)

การรับรู้ประโยชน์ (Perceived Benefit)	น้ำหนักองค์ประกอบ
ระบบ ERP ช่วยให้องค์กรเข้าใจสถานการณ์ รับมือและแก้ไขปัญหาได้ดีขึ้นจากข้อมูลที่มี	
เช่น การบริหารสายการผลิต การวางแผนการขนส่ง และโลจิสติกส์ การบริหารงานบุคคล	0.857
ระบบ ERP ช่วยให้องค์กรเข้าถึงข้อมูล เก็บรวบรวมง่ายและสะดวก	0.856
ระบบ ERP ช่วยให้องค์กรนำข้อมูลมารายงาน วิเคราะห์ วางแผน และประเมินความเสี่ยง	0.854
คุณคิดว่าระบบ ERP สามารถปรับใช้ให้เข้ากับบริบทของงาน เช่น การวางแผนด้านการจัดซื้อ การติดตามวางแผนการขาย	0.830
คุณคิดว่าระบบ ERP สามารถทำงานร่วมกันของแต่ละแผนกภายในองค์กรได้	0.748

6. ปัจจัยด้านความพึงพอใจในผู้ใช้งาน (User Satisfaction) พบว่า ข้อมูลมีความเหมาะสมเพียงพอในการใช้วิธี EFA โดยสถิติ KMO มีค่าเท่ากับ 0.809 และสถิติ Bartlett's Test มีนัยสำคัญที่ระดับ Sig.<.001 และผลการจัดกลุ่มองค์ประกอบรวม พบว่า ปัจจัยทางด้านคุณภาพของระบบ (System quality) สามารถจัดกลุ่มองค์ประกอบใหม่ได้เป็น 1 กลุ่ม โดยมีค่าความแปรปรวนสะสม (Cumulative Variance Explained) เท่ากับร้อยละ 66.031 ค่าสถิติความร่วมกัน (Communalities) อยู่ระหว่าง 0.584 ถึง 0.727 และค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loadings) อยู่ระหว่าง 0.764 ถึง 0.852 ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loading) ของด้านความพึงพอใจในผู้ใช้งาน (User Satisfaction)

ความพึงพอใจในผู้ใช้งาน (User Satisfaction)	น้ำหนักองค์ประกอบ
จากประสบการณ์คุณมีความพึงพอใจกับ คุณภาพ และมาตรฐานของระบบ ERP	
เช่น SAP, Oracle, Sage, NetSuite, etc.	0.852
จากประสบการณ์การใช้งานจริง คุณมีความพึงพอใจกับการใช้งานระบบ ERP	
เช่น SAP, Oracle, Sage, NetSuite, etc.	0.841
จากประสบการณ์การใช้ระบบ ERP คุณสามารถเรียนรู้วิธีการใช้งานของระบบได้อย่างง่าย เช่น ศึกษาคู่มือได้ด้วยตัวเอง	0.803
จากประสบการณ์การใช้ระบบ ERP คุณคิดว่าระบบมีรูปแบบการใช้งานที่ง่าย และ ไม่ซับซ้อน เช่น ฟังก์ชันการใช้งาน	0.800
จากประสบการณ์การใช้ระบบ ERP คุณคิดว่าระบบ ERP สามารถนำไปต่อยอดกับงานอื่น ๆ ได้ง่าย เช่น กำนนำข้อมูลมาทำ Demand and Supply Planning, การวางแผนข้อมูล AR/AP	0.764

อภิปรายผล

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงประจักษ์ด้วยวิธี EFA แสดงให้เห็นว่าศึกษาวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลในการประยุกต์ใช้ระบบ ERP ในอุตสาหกรรมเครื่องตัดแอลกอฮอล์: กรณีศึกษาในประเทศไทย ประกอบด้วย 6 ปัจจัย ดังนี้ 1) ปัจจัยทางด้านคุณภาพของระบบ (System Quality) 2) ปัจจัยทางด้านคุณภาพข้อมูล (Information Quality) 3) ปัจจัยด้านการสนับสนุนจากองค์กร (Organization Support) 4) ปัจจัยด้านด้านคุณลักษณะของพนักงาน (Employee Characteristic) 5) ปัจจัยด้านการรับรู้ประโยชน์ (Perceived Benefit) 6) ปัจจัยด้านความพึงพอใจในผู้ใช้งาน (User Satisfaction) ซึ่งมีทั้งสอดคล้องและแตกต่างผ่านงานวิจัยที่เคยศึกษาก่อนหน้าที่เกี่ยวกับกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกรอบแนวคิดสำหรับความสำเร็จและสมมติฐานในการใช้ ERP (A Conceptual Framework for ERP Implementation Success and Hypotheses) รูปแบบความสำเร็จในการติดตั้ง ERP ที่เกี่ยวข้องกับปัจจัย

สำคัญในการติดตั้ง ERP ในประเทศไทย พิจารณา 6 มิติ คือ 1) คุณภาพระบบ (System Quality) 2) คุณภาพของข้อมูล (Information Quality) 3) คุณภาพการบริการจากปัจจัยภายนอก (Service Quality-External Service) 4) คุณภาพการบริการปัจจัยภายใน (Service Quality-Internal Service) 5) ทรัพยากรมนุษย์ (Human Quality) 6) ความพึงพอใจของผู้ใช้ (User Satisfaction) Singha & Sitthiros (2017) แต่ด้วยบริบทขององค์กร และประชากรกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกันทำให้งานวิจัยมีความคล้ายและแตกต่างกันไปตามบริบทของการศึกษาวิจัย โดยจากงานวิจัยปัจจัยที่มีอิทธิพลในการประยุกต์ใช้ระบบ ERP ในอุตสาหกรรมเครื่องดื่มแอลกอฮอล์: กรณีศึกษาในประเทศไทย โดยการอภิปรายผลดังนี้

ปัจจัยทางด้านคุณภาพของระบบ (System Quality) คุณภาพของระบบที่มีคุณลักษณะอย่างพึงประสงค์ของระบบสารสนเทศ การวิจัยแสดงให้เห็นว่าคุณภาพของระบบมีความสัมพันธ์อย่างมากกับความพึงพอใจของผู้ใช้ (William & Ephraim 2004) เป็นปัจจัยที่แสดงถึงความสัมพันธ์ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการสนับสนุนในการนำเทคโนโลยีของระบบ ERP ไปใช้เพื่อให้เกิดความสำเร็จในองค์กรโดยมีข้อมูลองค์ประกอบที่สนับสนุนทำให้เกิดปัจจัยด้านคุณภาพของระบบ (System Quality) เช่นความน่าเชื่อถือ (Reliability) ของข้อมูลที่มาจากระบบต้องมีเสถียรภาพ และเชื่อถือได้เพื่อให้การบริหารจัดการเกิดขึ้นได้ตามความต้องการ อีกทั้งยังส่งผลให้เกิดความพร้อมใช้งาน (Availability) ซึ่งส่งผลต่อผู้ใช้งานระบบอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เป็นการแสดงให้เห็นถึงคุณภาพของระบบได้อย่างชัดเจน เพราะระบบจะตอบโต้กับผู้ใช้งานได้นั้นต้องเกิดความน่าเชื่อถือที่จะตัดสินใจใช้ระบบโดยที่ตัวระบบต้องพร้อมใช้งานได้เมื่อผู้ใช้งานต้องการ เมื่อผู้ใช้งานระบบเล็งเห็นถึงความสำคัญของประสิทธิภาพ (Efficiency) ของระบบ ERP ที่ทำให้การบริหารจัดการข้อมูลเป็นไปได้อย่างต่อเนื่องช่วยให้การบริหารจัดการสามารถดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลไปถึงประสิทธิผล (Effectiveness) ทำให้บริษัทสามารถนำข้อมูลต่าง ๆ ไปพัฒนาผลิตภัณฑ์และวางแผนการดำเนินงานขององค์กร ส่งผลให้องค์กรสามารถสนับสนุนบุคลากรในองค์กร และยังส่งผลต่อผู้บริโภคในการได้รับสินค้าที่มีคุณภาพ ผ่านมาตรฐานอย่างเหมาะสม รวมไปถึงประสิทธิภาพทางเศรษฐศาสตร์ (Economic Efficiency) ในการบริหารจัดการทรัพยากรทางการเงินขององค์กรให้เกิดประสิทธิภาพอย่างสูงสุดและคุ้มค่าต่อการลงทุนในการนำระบบ ERP เข้ามาใช้ในองค์กร

ปัจจัยทางด้านคุณภาพข้อมูล (Information Quality) หมายถึง การออกแบบระบบที่เข้ากับความต้องการข้อมูลของผู้ใช้งานจริง และเป็นไปตามมาตรฐานความต้องการขององค์กรมีการตอบสนองต่อความคาดหวังของลูกค้าในเรื่องคุณภาพของระบบสารสนเทศมีความน่าสนใจ และใช้งานได้ง่ายสามารถตอบสนองต่อความต้องการในการเปลี่ยนแปลงจากผู้ใช้งานทำให้ผู้ใช้งานเกิดความพึงพอใจ (Narasimhaiah; Toni & Betty, 2010) คุณภาพของข้อมูลมีองค์ประกอบด้วยกันหลายด้าน ซึ่งข้อมูล (Data) นั้นเป็นแหล่งที่มาที่มีความสำคัญในการพัฒนาต่อยอดเพื่อเพิ่มศักยภาพในด้านต่าง ๆ ในการทำงานขององค์กร เนื่องจากนวัตกรรมและเทคโนโลยีในทุกยุคปัจจุบันต้องพึ่งพิงพาข้อมูลในการนำมาวิเคราะห์เพื่อเป็นตัวชี้วัด และนำผลไปใช้ในหน่วยงานที่มีอยู่ในองค์กร เช่น Marketing, Sale, Research and Development, Operation, Accounting, Supply Chain and Logistic เป็นต้น ทุกหน่วยงานภายในองค์กรล้วนแต่ต้องพึ่งพาข้อมูล (Data) ทั้งสิ้น ซึ่งคุณภาพของข้อมูลนั้นอาศัยองค์ประกอบหลายด้านเพื่อสนับสนุน และยืนยันว่าข้อมูลนั้น ๆ มีคุณภาพอย่างแท้จริงโดยมีองค์ประกอบที่สนับสนุนเช่น ความครบถ้วน (Completeness) ความถูกต้อง (Accuracy) ความสมบูรณ์ (Accuracy) ความทันสมัย (Timeliness) ความปลอดภัย (Security) ความเป็นไปได้ในการอ้างอิง (Relevance) เป็นต้น องค์ประกอบที่กล่าวข้างต้นล้วนแต่เป็นส่วนยืนยันถึงการเป็นข้อมูลโดยเป็นข้อมูลที่มีคุณภาพ ซึ่งส่งผลให้ผู้ใช้งานระบบนำข้อมูลไปใช้ในด้านที่ต้องการเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน รวมถึงส่งผลต่อองค์กรในการนำข้อมูลไปใช้กำหนดทิศทาง นโยบายและวิสัยทัศน์ในการขับเคลื่อนองค์กรในยุคดิจิทัล

ปัจจัยด้านการสนับสนุนจากองค์กร (Organization Support) หมายถึง การสนับสนุนอย่างใดอย่างหนึ่งจากองค์กร เช่น ทรัพยากรมนุษย์ที่มีความเกี่ยวข้อง มีความสามารถ มีความรู้ มีทักษะ พฤติกรรม ทัศนคติ รวมไปถึงพรสวรรค์ของตัวพนักงาน ทรัพยากรมนุษย์มีส่วนสำคัญต่อการสร้างมูลค่าให้องค์กร (Chaveesuk & Hongsuwan,

2017) องค์กรเป็นส่วนสำคัญหลักของการสนับสนุนในทุกด้าน การขับเคลื่อนองค์กรในยุคดิจิทัลที่ต้องพึ่งพานวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อนำมาเป็นเครื่องมือในการอำนวยความสะดวกในการปฏิบัติ วางแผน และกำหนดทิศทางของธุรกิจ รวมถึงการนำพาองค์กรให้มีความเติบโตอย่างยั่งยืนนั้น ต้องอาศัยปัจจัยที่เป็นองค์ประกอบรวมหลายอย่าง เช่น การสนับสนุนจากผู้บริหารสูงสุด (Top Management Support) เนื่องจากผู้บริหารระดับสูงมีอิทธิพลอย่างมากในการตัดสินใจในเรื่องสำคัญขององค์กร ส่งผลต่อการสนับสนุนด้านนโยบายและกระบวนการ (Policy and Process Support) เพื่อกำหนดทิศทางในองค์กร ส่วนหน่วยงานที่คอยสนับสนุนในเทคโนโลยีโดยตรง คือ การสนับสนุนจากทีมงาน IT (IT Team Support) ซึ่งเป็นหน่วยงานที่อยู่ภายใต้การสนับสนุนจากองค์กรโดยมีหน้าที่สนับสนุนให้เกิดการอบรมและการฝึกอบรม (Training and Education Support) การปรับปรุงต่อการใช้งาน (Continuous Improvement Support) และการสื่อสารและส่งเสริม (Communication and Promotion Support) เพื่อให้ทุกคนในองค์กรได้รับประโยชน์ร่วมกันในฐานะเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีขององค์กร อีกหนึ่งสิ่งที่บ่งบอกถึงองค์กรได้ชัดเจน คือ วัฒนธรรมองค์กร ดำเนินไปขององค์กรและผู้คนในองค์กรล้วนแต่มีส่วนให้เกิดบรรทัดฐาน วิธีการปฏิบัติ แนวคิด การตัดสินใจ การให้เหตุผล ซึ่งมาในรู้แบบของวัฒนธรรมองค์กรนั่นเอง

ปัจจัยด้านคุณลักษณะของพนักงาน (Employee Characteristic) แนวคิดการพัฒนาแบบจำลองลักษณะงานของ Richard Hackman และ Greg Oldham ที่สามารถนำไปใช้ในการออกแบบงาน และสร้างแรงจูงใจให้กับพนักงานได้เป็นอย่างดี มีองค์ประกอบสำคัญ 3 ลักษณะ คือ ลักษณะงานหลัก สภาพทางจิตวิทยาที่สำคัญ และผลที่คาดว่าจะได้รับลักษณะงาน (Core Job Characteristics) จะทำให้พนักงานมีแรงจูงใจในการปฏิบัติงาน และนำไปสู่ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น (Hackman, & Oldham, 1975) ผู้ปฏิบัติงาน หรือพนักงานนั้นเป็นอีกส่วนที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการใช้ระบบ ผู้ปฏิบัติงานยังมีความต้องการที่จะพัฒนา และนำระบบไปใช้ให้ตอบโจทย์ในการปฏิบัติอยู่ตลอดเวลา ศักยภาพและคุณลักษณะของพนักงานจึงเป็นตัวแปรที่สำคัญต่อความสำเร็จ ในการนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดความรู้ และทักษะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT Knowledge and Skills) ความสามารถในการเรียนรู้ และปรับตัว (Learning and Adaptability Skills) ทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Communication and Collaboration Skills) ความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง (Expertise in Relevant Field) ล้วนแต่เป็นทักษะและคุณลักษณะของพนักงานที่มีอยู่ในตัวบุคคลนั้นๆ น้อยหรือมาก แตกต่างกันไปตามประสบการณ์และงานที่เกี่ยวข้องคนหรือพนักงาน คือ ผู้ที่ใช้ระบบโดยตรงและสามารถอธิบายความต้องการในการปรับเปลี่ยน หรือการพัฒนาระบบให้ตอบโจทย์ในการนำไปใช้ให้ระบบนั้นเกิดประสิทธิภาพ

ปัจจัยด้านการรับรู้ประโยชน์ (Perceived Benefit) กรอบทฤษฎีกรอบความจุระบุว่า ความไว้วางใจ การรับรู้ความเสี่ยง และการรับรู้ผลประโยชน์ส่งผลโดยตรงต่อความตั้งใจซื้อของผู้บริโภคในทางหนึ่งและในทางอ้อม ได้พัฒนากรอบการทำงานขยายความจุโดยบูรณาการความไว้วางใจเข้ากับความไว้วางใจมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการซื้อผ่านการรับรู้ความเสี่ยง และการรับรู้ผลประโยชน์ (Dan; Donald & Raghav, 2009) การนำระบบไปใช้ในองค์กรนั้น ส่งผลชัดเจนในการรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับ เพิ่มประสิทธิภาพในด้านต่างๆ เช่น การเพิ่มประสิทธิภาพของการดำเนินงาน (Operational Efficiency) การปรับปรุงการตัดสินใจ (Decision-Making Improvement) การเพิ่มความน่าเชื่อถือในข้อมูล (Data Reliability Enhancement) การเพิ่มความสามารถในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลง (Adaptability Enhancement) ทั้งหมดนี้เป็นเป็นการเข้าถึงข้อมูลโดยใช้ประโยชน์จากข้อมูลร่วมกัน รับรู้ถึงข้อมูลที่สามารถเข้ากันได้เกิดการทำงานร่วมกันได้ดียิ่งขึ้น มีการตัดสินใจร่วมกันได้ดีขึ้น รับรู้ถึงประโยชน์ของประสิทธิภาพและประสิทธิผล หลังจากการใช้งานระบบ

ปัจจัยด้านความพึงพอใจในผู้ใช้งาน (User Satisfaction) การตอบรับจากผู้ใช้งานว่ามีความรู้สึกชอบจนเกิดความพึงพอใจต่อระบบสารสนเทศ และเป็นปัจจัยสำคัญในการวัดความสำเร็จของระบบสารสนเทศ (William & Ephraim, 2023) แน่นอนว่าเมื่อใช้งานระบบแล้ว ผู้ใช้งานต้องเกิดความพึงพอใจในระดับที่แตกต่างกันไป ในความพึงพอใจที่ได้รับนั้นสอดคล้องตรงมาด้วยข้อเสนอแนะและองค์ประกอบที่สนับสนุนในความพึงพอใจมากมาย โดยผู้วิจัยมอง

ว่าองค์ประกอบหลัก ๆ ที่ส่งผลต่อความพึงพอใจ ตามบริบทขององค์กรซึ่งเป็นกลุ่มประชากรตัวอย่างของงานวิจัยในด้านต่าง ๆ เช่น พึงพอใจในความใช้งานง่ายและสะดวก (Ease of Use) พึงพอใจคุณภาพของข้อมูล (Data Quality) พึงพอใจในประสิทธิภาพในการทำงาน (Performance) พึงพอใจในการสนับสนุนและบริการ (Support and Services) จากผู้ที่เกี่ยวข้อง จากความพึงพอใจส่งผลไปสู่การปรับปรุงและพัฒนา (Improvement and Development) ให้ระบบมีการตอบโต้ภัยในการใช้งาน และเป็นผลสู่ความพึงพอใจโดยรวม (Overall Satisfaction) ทำให้เกิดผลสำเร็จในการนำระบบ ERP ไปใช้ (ERP Implementation Success) และสามารถพัฒนาเพื่อให้ตอบโต้ภัยองค์กรได้อย่างเต็มประสิทธิภาพอย่างต่อเนื่อง และส่งผลให้องค์กรขับเคลื่อนไปได้ในยุคสมัยที่นวัตกรรมและเทคโนโลยีเครื่องมือหลักของความยั่งยืนในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

การวิเคราะห์ข้อดีข้อเสียประกอบปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จในการนำระบบการวางแผนทรัพยากรองค์กร (ERP) ไปใช้ในอุตสาหกรรมอาหารและเครื่องดื่ม: กรณีศึกษาบริษัทเครื่องดื่มแอลกอฮอล์แห่งหนึ่งในประเทศไทย เป็นการศึกษาวิจัยจากกลุ่มประชากรตัวอย่างภายในองค์กรที่ผู้วิจัยปฏิบัติงานอยู่ ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญในการนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีมาปรับใช้ในการปฏิบัติงาน ส่งผลถึงการขับเคลื่อนองค์กรท่ามกลางยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งเป็นยุคของการพึ่งพาเครื่องมือทางดิจิทัลเป็นแกนหลัก แน่แน่นอนว่าเทคโนโลยีและนวัตกรรมนั้นมีการพัฒนาอยู่อย่างไม่หยุดยั้ง トラバใดที่มนุษย์นั้นไม่หยุดคิด ค้นหาเครื่องมืออำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิตในยุคของโลกดิจิทัล จากงานวิจัยครั้งนี้สามารถนำประยุกต์ใช้นั้นกับองค์กร หรือหน่วยงานที่ต้องการนำระบบ ERP หรือแม้แต่การนำเทคโนโลยี และนวัตกรรมเข้ามาปรับใช้ในองค์กร โดยสรุปเป็นมุมมองที่ต้องที่สังเกตได้ดังนี้ 1) การวิเคราะห์ความต้องการของธุรกิจขององค์กร 2) การเลือกและปรับเปลี่ยนระบบที่เหมาะสมกับองค์กร 3) การเตรียมพร้อมและการบริหารจัดการในการนำระบบไปใช้กับองค์กร 4) การฝึกอบรมและการระบบการสนับสนุน 5) การวางแผนการจัดการเปลี่ยนแปลง และ 6) การวัดและการประเมินผลจากมุมมองดังกล่าวแล้วแต่ส่งผล และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เข้าบริบทขององค์กรนั้น ๆ ได้

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

สำหรับการวิจัยในครั้งถัดไป สามารถขยายประชากรกลุ่มตัวอย่าง และองค์กรที่ต้องการศึกษาในขอบเขตที่ใหญ่ขึ้น และสามารถนำมาเปรียบเทียบในระดับองค์กร เพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างเป็นการยืนยัน และสนับสนุนให้งานวิจัยมีความหลากหลาย อีกทั้งยังได้ทราบถึงปัจจัยที่มีตัวแปรที่ซับซ้อนและครอบคลุมมากขึ้น ทราบถึงความต้องการเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาและตัดสินใจ ส่งผลความสำเร็จในการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมไปใช้กับองค์กรท่ามกลางยุคสมัยที่พึ่งพาการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีในการขับเคลื่อนธุรกิจ

เอกสารอ้างอิง

กฤษฎา เสกตระกูล. (2565). **ทำไมกิจการควรนำ ERP มาใช้ในธุรกิจ (ตอนที่ 1)**. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2566 จาก <https://www.live-platforms.com/th/education/article/242-why-business-shoud-use-erp-part1/>
Teachme-biz.com. (2022). **Digital Experience ประสบการณ์ดิจิทัลยุคแห่งการเติบโตของแบรนด์**. สืบค้นเมื่อ 25 พฤศจิกายน 2566 จาก <https://www.teachme-biz.com/blog/digital-experience/>

Reference

- Chaveesuk S., & Hongsuwan S. (2017). A Structural Equation Model of ERP Implementation Success in Thailand. **Review of Integrative Business and Economics Research**, 6(3), 194-204. Retrieved on November 28, 2023 from <https://www.buscompress.com/riber-6-3.html>
- Dan J. K., Donald L. F., & Raghav R. (2009). Trust and Satisfaction, Two Stepping Stones for Successful E-Commerce Relationships: A Longitudinal Exploration. **Information Systems Research**, 20(2), 237-257. <https://www.doi.org/10.1287/isre.1080.0188>
- Edward W. C., & George G. G. (1999). An Exploration of Industry, Culture and Revenue Growth. **Organization Studies**, 20(3), 369-558. <https://www.doi.org/10.1177/0170840699203002>
- Eric N., & Chuck L. (2008). Examining the Critical Success Factors in the Adoption of Enterprise Resource Planning. **Computers in Industry**, 59(6), 548-564. <https://www.doi.org/10.1016/j.compind.2007.12.001>
- Everett M. R. (2002). Diffusion of Preventive Innovations. **Addictive Behaviors**, 27(6), 989-993. [https://www.doi.org/10.1016/S0306-4603\(02\)00300-3](https://www.doi.org/10.1016/S0306-4603(02)00300-3)
- Fred D. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. **MIS Quarterly**, 13(3), 319-340. <https://www.doi.org/10.2307/249008>
- Hackman, J. R., & Oldham, G. R. (1975). Development of the Job Diagnostic Survey. **Journal of Applied Psychology**, 60(2), 159-170. <https://www.doi.org/10.1037/h0076546>
- Lindeman, R. H., Merenda, P. F., & Gold, R. Z. (1980). **Introduction to Bivariate and Multivariate Analysis**. Glenview. IL: Scott Foresman and Company.
- Majharul T., Ali Q., & Milind S. (2014). Mobile Phone Banking Usage Behaviour: An Australian Perspective. **Australasian Accounting Business and Finance Journal**, 8(4), 83-104. <https://www.doi.org/10.14453/aabfj.v8i4.6>
- Michael B. (1964). Organizational Size and Job Satisfaction. **The Academy of Management Journal**, 7(1), 34-44. Retrieved on December 08, 2023 from <https://www.jstor.org/stable/255232>
- Mohannad, M. A. (2015). Identifying Information Quality Dimensions that Affect Customers Satisfaction of E-banking Services. **Journal of Theoretical and Applied Information Technology**, Retrieved on November 26, 2023 from <http://www.jatit.org/volumes/eightytwo1.php>
- Mohammad A. H., & Mohammed Q. (2011). The Adoption and Continued Usage Intention of RFID: an Integrated Framework. **Information Technology and People**, 24(3), 236-256. <https://www.doi.org/10.1108/09593841111158365>
- Narasimhaiah G., Toni M. S., & Betty W. (2010). Organizational Impact of System Quality, Information Quality, and Service Quality. **The Journal of Strategic Information Systems**, 19(3), 207-228. <https://www.doi.org/10.1016/j.jsis.2010.05.001>
- Ramlah H., Nor S. A. K., Norshidah M., & Abdul R. A. (2007). The Influence of Organizational Factors on Information Systems Success in E-Government Agencies in Malaysia. **The Electronic Journal of Information Systems in Developing Countries**, 29(1), 1-17. <https://www.doi.org/10.1002/j.1681-4835.2007.tb00195.x>

- Richard A. S. (2001). Human Resource Development and its Underlying Theory. **Human Resource Development International**, 4(3), 299-312. <https://www.doi.org/10.1080/13678860110059311>
- Singha C., & Sitthiros H. (2017). A Structural Equation Model of ERP Implementation Success in Thailand, **Review of Integrative Business and Economics Research**, 6(3), 194-204. Retrieved on December 02, 2023 from https://www.buscompress.com/uploads/3/4/9/8/34980536/riber_6-3_a17-176_194-204.pdf
- Viswanath V., Michael G. M., Gordon B. D., & Fred D. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. **MIS Quarterly**, 27(3), 425-478. <https://www.doi.org/10.2307/30036540>
- William, D., & Ephraim, M. (2004). Measuring e-Commerce Success: Applying the DeLone & McLean Information Systems Success Model. **International Journal of Electronic Commerce**, 9(1), 31-47. <https://www.doi.org/10.1080/10864415.2004.11044317>
- William D., & Ephraim M. (2003). The DeLone and McLean Model of Information Systems Success: A Ten-Year Update. **Journal of Management Information Systems**, 19(4), 9-30. <https://www.doi.org/10.1080/07421222.2003.11045748>

ผู้เขียน

สุริยันต์ ธนธัญนันท์

วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์

เลขที่ 2 ถนนพระจันทร์ แขวงพระบรมมหาราชวัง เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

e-mail: suriyan.bd@gmail.com

รองศาสตราจารย์ ดร.อรพรรณ คงมาลัย

วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์

เลขที่ 2 ถนนพระจันทร์ แขวงพระบรมมหาราชวัง เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

e-mail: okhongmalai@yahoo.com

ปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าตราห้าง อุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือ กรณีศึกษาธุรกิจค้าปลีกไอที
Factors Influencing Consumer Intent to Purchase Private Label Mobile Phone
Accessories in Thai IT Retail Outlets

อารีรัตน์ ทองเส Thornton* และอรพรรณ คงมาลัย
วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

Areerat Thongsathuan* and Orapan Khongmalai
College of Innovation, Thammasat University

Received: April 23, 2024

Revised: May 28, 2024

Accepted: May 31, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) ปัจจัยการรับรู้ระดับร้านค้า ปัจจัยการรับรู้ระดับสินค้า และปัจจัยด้านความเสี่ยงที่ส่งผลต่อการรับรู้คุณภาพ ของสินค้าตราห้าง อุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือ 2) ปัจจัยการรับรู้คุณภาพ และปัจจัยความเป็นนวัตกรรมของผู้บริโภคที่ส่งผลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าตราห้าง ประเภทอุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือ ในธุรกิจค้าปลีกไอที โดยมุ่งเน้นการศึกษาประชากรกลุ่มผู้บริโภคชาวไทยที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป และเคยซื้อสินค้าตราห้าง อุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือ ในร้านค้าปลีกไอที ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงปริมาณด้วยการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามออนไลน์จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน และใช้เทคนิคการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจเพื่อระบอบองค์ประกอบร่วมและจัดกลุ่มองค์ประกอบใหม่ ซึ่งผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุระหว่าง 25-34 ปี การศึกษาปริญญาตรี ประกอบอาชีพพนักงานบริษัท และมีรายได้ต่อเดือนต่ำกว่า 15,000 บาท สำหรับผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ พบว่า ปัจจัยทั้งหมดมีความสอดคล้องกลมกลืนของข้อมูลทั้งหมดว่ามีความสัมพันธ์กันเพียงพอ โดยมีค่า KMO มากกว่า 0.50 ตามเกณฑ์ และผลการทดสอบ Bartlett's Test of Sphericity มีค่า Significant น้อยกว่า 0.005 ซึ่งผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า 1) ปัจจัยการรับรู้ระดับร้านค้า ปัจจัยการรับรู้ตราสินค้า ส่งผลต่อการรับรู้คุณภาพ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 และพบว่า 2) ปัจจัยการรับรู้คุณภาพ และปัจจัยความเป็นนวัตกรรมของผู้บริโภคส่งผลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าตราห้าง

คำสำคัญ: ความตั้งใจซื้อสินค้าตราห้าง อุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือ ธุรกิจค้าปลีกไอที

Abstract

This research examined 1) the impact of perceived store-level factors, brand-level factors, and risk factors on perceived quality of private label mobile phone accessories, and 2) the influence of perceived quality and consumer innovativeness on purchase intent for private label mobile phone accessories in the information technology (IT) retail business. 400 samples were Thai consumers aged 18 years and older who ever purchased private label mobile phone accessories from IT retail stores.

Quantitative research was conducted and data collection employed online questionnaire and analyzed by exploratory factor analysis (EFA) to identify and categorize common factors. Results were that most respondents were women aged between 25 and 34, having earned bachelor's degrees, and working as office employees at monthly salaries of under 15,000 baht. EFA indicated that all factors possessed sufficient correlation, as shown by a Kaiser-Mayer-Olkin (KMO) value above 0.50 and a Bartlett's sphericity test value of 0.005. Hypothesis testing suggested that 1) perceived store-level factors and brand awareness significantly impacted perceived quality at the statistical significance level of 0.001. 2) Perceived quality and consumer innovativeness significantly influenced purchase intent for private label brands.

Keywords: Purchase Intent of Private Label Brand, Mobile Phone Accessories, IT Retail Outlets

บทนำ

ปัจจุบันผู้บริโภคชาวไทยมีความคุ้นเคยกับสินค้าตราห้าง (Private Label) มากยิ่งขึ้นจากการที่ร้านค้าปลีกต่าง ๆ นำสินค้ามาจัดจำหน่ายบนชั้นวางสินค้า โดยมีความแตกต่างในเรื่องของราคาสินค้าตราห้างเมื่อเทียบกับสินค้าเนชั่นแนล แบรินด์ ซึ่งราคาสินค้าตราห้างจะมีช่องว่างของราคาที่ถูกลงกว่าอยู่ที่ร้อยละ 20 เพราะถ้าต่ำกว่านี้จะสร้างแรงจูงใจให้ผู้บริโภคทดลองสินค้าได้ยาก ดังนั้นราคาจึงเป็นสิ่งสำคัญในการตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้บริโภค ซึ่งมีทิศทางตรงกันข้ามกับหลายประเทศทั่วโลกที่ตลาดสินค้าตราห้างเติบโตได้อย่างเต็มที่ โดยมีช่องว่างของราคาสินค้าที่จะไม่ห่างกันมากนัก เนื่องจากผู้บริโภคมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับตัวสินค้าตราห้างว่ามีคุณภาพไม่แตกต่างกับเนชั่นแนลแบรินด์ ส่งผลให้ทิศทางการเติบโต และกลยุทธ์ในการแข่งขันของธุรกิจค้าปลีกในประเทศไทย พยายามที่จะผลักดันสินค้าตราห้างให้มีภาพลักษณ์ตราสินค้าเหมือนสินค้านำเข้าจากต่างประเทศ เพื่อสร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้บริโภค ซึ่งจะเห็นได้ว่ากลยุทธ์การออกสินค้าตราห้างของร้านค้าปลีกได้รับความนิยมมากขึ้นในธุรกิจค้าปลีกของประเทศไทย โดยเฉพาะธุรกิจอาหาร สินค้าอุปโภคบริโภค ผู้ประกอบการหันมาสนใจในการทำสินค้าตราห้างมากยิ่งขึ้น และให้ความสำคัญกับการทำตลาดมากยิ่งขึ้น

ทั้งนี้ในปัจจุบันโทรศัพท์มือถือเปรียบเสมือนอวัยวะชิ้นที่ 33 ของมนุษย์ เป็นสิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิตของหลาย ๆ คนในยุคดิจิทัลซึ่งสอดคล้องกับรายงานของ We are Social (มกราคม, 2023) ระบุว่าประเทศไทยมีอัตราส่วนประชากรร้อยละ 141.1 ที่ใช้โทรศัพท์มือถือติดต่อกับเครือข่าย ติดอันดับที่ 18 ของโลก ในขณะที่ค่าเฉลี่ยของประชากรทั้งโลกอยู่ที่ร้อยละ 105.6 ซึ่งสามารถอนุมานได้ว่าตลาดมีโอกาสมหาศาลได้สูง มากไปกว่านั้นการเติบโตของเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ ๆ ยังส่งผลดีต่อธุรกิจค้าปลีกทั่วโลก โดยข้อมูลจาก จอห์น-เดวิด เลิฟลอค รองประธานฝ่ายวิจัย บริษัท การ์ทเนอร์ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทวิจัยและให้คำปรึกษา คาดการณ์มูลค่าการใช้จ่ายด้านไอทีทั่วโลก ในปี พ.ศ. 2565 จะเติบโตร้อยละ 2.4 คิดเป็นมูลค่า 4.5 ล้านล้านดอลลาร์สหรัฐฯ (การ์ทเนอร์, 2566) อย่างไรก็ตามภาวะเงินเฟ้อที่เพิ่มสูงขึ้นกลายเป็นปัจจัยลดทอนกำลังซื้อผู้บริโภค ซึ่งส่งผลให้การใช้จ่ายด้านอุปกรณ์ไอที (Devices) เติบโตลดลง ขณะที่ค่าใช้จ่ายด้านไอทีอื่น ๆ ตั้งแต่ดาต้าเซ็นเตอร์ (Data Center) ซอฟต์แวร์ (Software) บริการด้านไอที (IT Services) และบริการด้านสื่อสาร (Communication Services) ล้วนมีอัตราเติบโตทั้งสิ้น (ไทยรัฐออนไลน์, 2566)

ดังนั้นงานวิจัยฉบับนี้ จึงมุ่งศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าตราห้าง อุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือกรณีศึกษาธุรกิจค้าปลีกไอที โดยจะศึกษาปัจจัยการรับรู้ระดับร้านค้า ปัจจัยการรับรู้ระดับสินค้า ปัจจัยด้านความเสี่ยงที่มีผลต่อปัจจัยการรับรู้คุณภาพ และเพื่อการศึกษาปัจจัยการรับรู้คุณภาพกับปัจจัยความเป็นนวัตกรรมของผู้บริโภคที่มีผลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าตราห้าง ทั้งนี้เนื่องจากปัจจัยด้านการรับรู้คุณภาพกับปัจจัยความเป็นนวัตกรรมของ

ผู้บริโภค เป็นการรับรู้ถึงคุณภาพทุกอย่างของสินค้าจนเกิดความซาบซึ้งพอใจ โดยความซาบซึ้งนี้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อลูกค้าได้รับประสบการณ์ที่ดีจากตราสินค้าแบบเหนือความคาดหมาย ส่งผลให้การตัดสินใจซื้อในครั้งต่อไปเป็นเรื่องที่ง่าย และลูกค้ายินดีที่จะจ่ายในระดับราคาที่สูงขึ้น ดังนั้น หากสินค้าตราห้าง อุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือสามารถสร้างการรับรู้ให้เกิดขึ้นได้ ก็จะทำให้ตราสินค้าสามารถคงอยู่ในตำแหน่งที่มั่นคง และช่วยเพิ่มช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้าได้ง่ายขึ้นในอนาคต ทั้งนี้ผลการศึกษาวิจัยในครั้งนี้จะสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการยกระดับสินค้า และเพิ่มส่วนแบ่งทางการตลาดสำหรับสินค้าตราห้าง อุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือได้เป็นอย่างดี เมื่อธุรกิจสามารถเพิ่มยอดขายสินค้าตราห้างได้ก็จะนำมาสู่การเติบโตของธุรกิจค้าปลีกไอทีอย่างมั่นคง และก่อให้เกิดผลกำไรมากยิ่งขึ้นของธุรกิจค้าปลีกไอทีในประเทศไทย

วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อศึกษาปัจจัยการรับรู้ระดับร้านค้า ปัจจัยการรับรู้ระดับสินค้า และปัจจัยด้านความเสี่ยงที่ส่งผลต่อปัจจัยการรับรู้คุณภาพ ของสินค้าตราห้าง อุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือ ในธุรกิจค้าปลีกไอที
- 2) เพื่อศึกษาปัจจัยการรับรู้คุณภาพ และปัจจัยความเป็นนวัตกรรมของผู้บริโภค ที่ส่งผลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าตราห้าง ประเภทอุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือ ในธุรกิจค้าปลีกไอที

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิด

ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (TPB) เป็นทฤษฎีทางจิตวิทยาที่อธิบายว่าพฤติกรรมได้รับอิทธิพลจากทัศนคติของบุคคล บรรทัดฐานส่วนตัว และการรับรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรม ซึ่งทฤษฎีนี้เสนอขึ้นครั้งแรกโดย Ajzen & Fishbein (1980) และมีการใช้กันอย่างแพร่หลายในการทำนาย และอธิบายพฤติกรรมของมนุษย์ในด้านต่าง ๆ เช่น สุขภาพ สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยีจากข้อมูลของทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน พฤติกรรมของบุคคลถูกกำหนดโดยความตั้งใจในการแสดงพฤติกรรมนั้นในทางกลับกันความตั้งใจนั้นได้รับอิทธิพลจากปัจจัยสามประการ ได้แก่ ทัศนคติ บรรทัดฐานส่วนตัว และการรับรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรม โดยทัศนคติ หมายถึง การประเมินพฤติกรรมที่เป็นปัญหาของบุคคล โดยบุคคลที่มีทัศนคติที่ดีต่อพฤติกรรมมีแนวโน้มที่จะตั้งใจทำพฤติกรรมนั้น บรรทัดฐานเชิงอัตนัย หมายถึง การรับรู้ของบุคคลเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้อื่น คนที่เชื่อว่าเพื่อนและครอบครัวยอมรับพฤติกรรมนั้นมีแนวโน้มที่จะตั้งใจทำพฤติกรรมนั้น ส่วนการรับรู้การควบคุมพฤติกรรม หมายถึง ความเชื่อของบุคคลในความสามารถในการแสดงพฤติกรรม บุคคลที่เชื่อว่าตนมีทรัพยากร และความสามารถในการแสดงพฤติกรรมมีแนวโน้มที่จะตั้งใจแสดงพฤติกรรม ซึ่งทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนได้รับการทดสอบอย่างกว้างขวางและสนับสนุนโดยการวิจัยเชิงประจักษ์ซึ่ง พบว่า เป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ในการทำนายและอธิบายพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ เช่น สุขภาพ สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยี ทฤษฎีนี้ถูกนำมาใช้ในการออกแบบการแทรกแซงเพื่อเปลี่ยนพฤติกรรมและพบว่ามีประสิทธิภาพในการตั้งค่าต่าง ๆ เช่น ในด้านสุขภาพ ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนถูกนำมาใช้ในการทำนายและอธิบายพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการออกกำลังกาย อาหาร และการสูบบุหรี่ในด้านสิ่งแวดล้อม ทฤษฎีตามแผนถูกนำมาใช้ในการทำนายและอธิบายพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการรีไซเคิลและการอนุรักษ์ ในด้านเทคโนโลยีได้ถูกนำมาใช้ในการทำนายและอธิบายพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีและระบบสารสนเทศ

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนเป็นทฤษฎีที่มีประโยชน์ในการทำนายและอธิบายพฤติกรรมของมนุษย์ในด้านต่าง ๆ เช่น สุขภาพ สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยี ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยเพื่อการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าตราห้าง ประเภทอุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือในธุรกิจค้าปลีกไอที สำหรับการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ได้

แนวคิดเกี่ยวกับสินค้าตราห้าง และการรับรู้ระดับตราสินค้า

สินค้าตราห้าง (Private Label) หมายถึง สินค้าที่มีตราสินค้าเฉพาะของร้านค้าปลีกนั้น ๆ ไม่ได้เป็นตราสินค้าทั่วไปที่คุ้นเคย ซึ่งจะมีความแตกต่างระหว่างสินค้าตราห้างกับสินค้าแฮสแบรนด์ (House Brand) คือ ตราสินค้าโดยสินค้าแฮสแบรนด์จะใช้ชื่อร้านค้าปลีกในการตั้งชื่อตราสินค้า จากการทบทวนวรรณกรรมความสำคัญของการทำสินค้าตราห้างของธุรกิจค้าปลีก คือ การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันสินค้า ซึ่งสินค้าตราห้างมักมีลักษณะที่แสดงถึงความคุ้มค่ากว่า ราคาที่เข้าถึงได้ส่งผลให้ธุรกิจค้าปลีกสามารถแข่งขันด้านราคาได้ นอกจากนี้ธุรกิจยังสามารถสร้างความแตกต่างของสินค้าตราห้างโดยการออกแบบและพัฒนาให้ตรงกับความต้องการของลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย เพิ่มผลกำไร และสามารถกำหนดราคาสินค้าตราห้างได้โดยไม่ต้องพึ่งพาตราสินค้าอื่นจากการศึกษางานวิจัยที่ผ่านมา พบว่าสินค้าตราห้างมีภาพลักษณ์ตราสินค้า (Brand Image) ต่ำกว่าตราสินค้าเนชชันแนล แบรินด์ ที่มีชื่อเสียง ดังนั้นธุรกิจค้าปลีกต้องคำนึงถึงทัศนคติของผู้บริโภคที่มีต่อตราสินค้านั้น ๆ เพื่อสร้างตัวตน (Identity) คุณค่า (Value) และบุคลิกภาพของตราสินค้า (Personality) นอกจากภาพลักษณ์ของตราสินค้าแล้ว ความคุ้นเคยต่อตราสินค้า (Brand Familiarity) ยังเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อสร้างประสบการณ์ นอกจากนี้การโฆษณาประชาสัมพันธ์ให้ผู้บริโภคได้รับรู้ก็มีความสำคัญ เมื่อผู้บริโภคมีความคุ้นเคยสูง ก็จะจดจำตราสินค้านั้นได้ (รชยา ยิ่งวิลาสประเสริฐ, 2565)

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า การรับรู้ในระดับตราสินค้าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อผู้ประกอบการธุรกิจ เนื่องจากตราสินค้าเป็นสิ่งที่ยังคงสร้างขึ้นจากสินค้า หรือบริการที่ลูกค้ามีความชื่นชอบ หรือลูกค้าส่วนใหญ่ให้ความนิยมในการเลือกซื้อ การสร้างคุณค่าตราสินค้าให้เกิดขึ้นผู้ประกอบการจะต้องมีการพัฒนาองค์ประกอบของคุณค่าตราสินค้า ไม่ว่าจะเป็นการให้ลูกค้าสามารถจดจำตราสินค้าได้ การที่ลูกค้าสามารถรับรู้คุณภาพตราสินค้าได้ เมื่อลูกค้าสามารถเชื่อมโยงตราสินค้าได้จะเกิดความภักดีต่อตราสินค้า ดังนั้นการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้นำปัจจัยดังกล่าวมาใช้เป็นตัวแปรในการศึกษา

แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ความเสี่ยง (Perceived Risk)

Kotler & Armstrong (2012 อ้างถึงใน วรัญญา หนูเพชร, 2559) กล่าวว่า การรับรู้ความเสี่ยง หมายถึง ความสามารถของผู้บริโภคในการประเมินความเสี่ยงในการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการ ซึ่งการประเมินความเสี่ยงมีความแตกต่างกัน ส่งผลให้ผู้บริโภคมีพฤติกรรมแตกต่างกันไป นอกจากนี้เมื่อผู้บริโภคไม่มีข้อมูลของสินค้าหรือบริการ ผู้บริโภคจะเชื่อถือในชื่อเสียงของร้านค้า นั้น ๆ เมื่อผู้บริโภคมีความสงสัย ซึ่งโดยปกติผู้บริโภคจะซื้อสินค้าราคาแพงไว้ก่อนเพื่อลดความเสี่ยง เพราะเชื่อว่าสินค้าราคาแพง ต้องเป็นสินค้าคุณภาพดี อย่างไรก็ตามความเสี่ยงที่เกิดขึ้นคือความไม่แน่นอนที่ผู้บริโภคมีต่อการซื้อสินค้า ซึ่งส่วนใหญ่อาจเป็นสินค้าที่มีราคาแพง เช่น รถยนต์ บ้านเรือน และคอมพิวเตอร์ทุกครั้งที่ผู้บริโภคพิจารณาซื้อผลิตภัณฑ์จะมีข้อสงสัยเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากผลิตภัณฑ์ที่เป็นปัญหามีราคาสูง ระดับความไม่แน่นอนของผู้บริโภคจะเกี่ยวกับผลของการตัดสินใจซื้อโดยเฉพาะ ในกรณีที่มีสินค้าราคาแพง เช่น รถ หรือสินค้าที่มีความซับซ้อน เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ ผู้บริโภคพยายามที่จะลดความวิตกกังวลโดยการรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติมและการขอคำแนะนำจากกลุ่มเพื่อนหรือบุคคล (กลุ่มบุคคลหรือกลุ่มผู้สนับสนุนผู้บริโภค) ซึ่งถือว่าเป็นผู้เชี่ยวชาญเรื่องนี้ ดังนั้นผู้ผลิต และนักการตลาดพยายามที่จะลดความเสี่ยงนี้ด้วยการรับประกันสินค้า โดยการได้รับการสนับสนุน หรือการยอมรับจากกลุ่มหรือผู้นำความคิดเห็น หรือโดยการว่าจ้างโฆษกที่รู้จักกันดีและเป็นที่เคารพ

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า ปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการตัดสินใจของผู้บริโภค คือ ระดับของความเสี่ยงในการซื้อสินค้าที่ผู้บริโภคสามารถรับรู้ได้ซึ่งความเสี่ยง คือ ความไม่แน่นอนจากปัจจัยต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นเมื่อผู้บริโภคซื้อสินค้า และมีผลทำให้การใช้ประโยชน์จากการซื้อสินค้าขึ้นนั้นไม่ได้เป็นไปตามที่ผู้บริโภคคาดหวังเอาไว้ หากผู้บริโภคมีการรับรู้ความเสี่ยงของการซื้อสินค้ามากเกินไปก็จะทำให้ผู้บริโภคมีตัวเลือกในการตัดสินใจซื้อน้อยลง แต่หากผู้บริโภคมีการรับรู้ความเสี่ยงต่ำก็จะทำให้ผู้บริโภคมีตัวเลือกในการเลือกซื้อสินค้าไอทีเป็นจำนวนมาก ซึ่งการใช้ข้อมูลเกี่ยวกับการรับรู้ความเสี่ยงของสินค้าไอที จะช่วยในการวางแผนการตลาดที่จะทำให้ผู้ประกอบการธุรกิจสามารถ

กำหนดกลยุทธ์การตลาด ตำแหน่งผลิตภัณฑ์ และวิธีการจำหน่ายสินค้าที่มีประสิทธิภาพได้ ผู้วิจัยจึงได้นำปัจจัยดังกล่าวมาใช้เป็นตัวแปรในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นนวัตกรรมของผู้บริโภค (Consumer Innovativeness)

แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นนวัตกรรมของผู้บริโภค (Consumer Innovativeness) คือ ลักษณะของผู้บริโภคที่จะยอมรับสินค้าใหม่เร็วและบ่อยกว่าผู้บริโภคคนอื่น ๆ ในสังคม มีบุคลิกกล้าเสี่ยง กล้าทดลอง ซึ่งเป็นลักษณะที่สำคัญของกลุ่มนักบุกเบิก (Innovator) ในทฤษฎีการแพร่กระจายของนวัตกรรม (Diffusion of Innovation Theory) ของ Rogers (2003) ซึ่งความเป็นนวัตกรรมของผู้บริโภคของแต่ละบุคคลจะมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับประเภทสินค้า ยิ่งผู้บริโภคมีการยอมรับนวัตกรรมมากเท่าไร ผู้บริโภคก็มีแนวโน้มยอมรับสิ่งใหม่ ๆ มากเท่านั้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำปัจจัยนี้มาศึกษากับงานวิจัย เนื่องจากสินค้าอุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือมีความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มีเทคโนโลยีที่พัฒนาตลอดเวลา

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า ความเป็นนวัตกรรมของผู้บริโภคเป็นการสร้างความสนใจที่จะซื้อของใหม่ และเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ หรือตราสินค้าที่มีความแตกต่างมากกว่าที่จะคงตัวเลือกและรูปแบบการบริโภคไว้แบบเดิมที่เคยเป็น หรือเป็นการรับรู้ของผู้ใช้บริการที่พร้อมรับนวัตกรรมที่จะเข้ามาในชีวิต หรือเกิดจากความต้องการหาความแปลกใหม่ให้กับชีวิต โดยมีความเป็นเอกลักษณ์ที่ไม่เหมือนใครและยังมีตนเองเป็นศูนย์กลางในการตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ มากกว่าที่จะทำตามคนส่วนใหญ่ ซึ่งสินค้าไอทีถือเป็นสินค้าที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การทำให้ผู้บริโภคยอมรับในการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวจึงเป็นสิ่งสำคัญ ผู้วิจัยจึงได้นำปัจจัยดังกล่าวมาใช้เป็นตัวแปรในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้คุณภาพ (Perceived Quality)

แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้คุณภาพ (Perceived Quality) หมายถึง การประเมินสินค้าของผู้บริโภค (Zeithaml, 1988) ซึ่งสิ่งที่สะท้อนถึงคุณภาพก่อนการตัดสินใจซื้อจะประกอบไปด้วย ความไว้วางใจ (Trust) และความพึงพอใจ (Satisfaction) ซึ่งมีความแตกต่างกันตรงที่ความไว้วางใจ คือ ความเชื่อมั่นของผู้บริโภค ก่อนการตัดสินใจซื้อสินค้า โดยงานวิจัยในอดีตยัง พบว่า ความไว้วางใจมีอิทธิพลต่อความภักดีของตราสินค้า (Chaudhuri & Holbrook, 2001) เนื่องจากสินค้าตราห่านมีภาพลักษณ์ในเรื่องราคา และคุณภาพด้อยกว่าสินค้าเนซลันเนล แบรินด์ การรับรู้คุณภาพสินค้าจึงมีน้อยกว่า ดังนั้นหากผู้บริโภคมีความไว้วางใจต่อคุณภาพสินค้า ความตั้งใจซื้อก็จะสูงขึ้น ส่วนความพึงพอใจ คือ ความรู้สึก การรับรู้ความพึงพอใจในสิ่งที่ได้รับก่อนการตัดสินใจซื้อสินค้า

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า การรับรู้ด้านคุณภาพเป็นสิ่งที่สามารถชี้วัดความชอบของลูกค้าซึ่งมีความสัมพันธ์กับแบบกระบวนการ ซึ่งจะส่งผลให้มีปริมาณของการตั้งใจซื้อสินค้าซ้ำเพิ่มมากขึ้น การที่ผู้บริโภครับรู้คุณภาพโดยรวมของความเหนือกว่าของตราสินค้าใด ๆ โดยจะทำการพิจารณาจากคุณสมบัติการใช้งานของผู้บริโภค ถึงแม้ลูกค้าจะพึงพอใจในสินค้าไม่ได้หมายความว่าสินค้าจะมีคุณภาพที่ดีเสมอไป ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของผู้บริโภค ซึ่งการสร้างคุณค่าการรับรู้ด้วยแนวคิดองค์ประกอบผลิตภัณฑ์เป็นสิ่งที่นักการตลาดต้องพิจารณาใคร่ครวญอย่างรอบคอบ เพื่อกำหนดกลยุทธ์ด้านต่าง ๆ เช่น จะทำอย่างไรให้ผลิตภัณฑ์หรือบริการที่จะออกสู่ตลาดเป็นที่ยอมรับและได้รับการตอบรับส่งผลให้ผู้บริโภคเกิดความตั้งใจซื้อซ้ำ และการบอกต่อไปยังผู้บริโภคคนอื่น ๆ รวมถึงทำให้ผู้บริโภคเกิดความพึงพอใจและรู้สึกประทับใจในสินค้าหรือบริการ เป็นต้น ด้วยเหตุผลดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยได้นำปัจจัยดังกล่าวมาใช้เป็นตัวแปรในการศึกษาความตั้งใจซื้อสินค้าตราห่าน อุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือ กรณีศึกษาธุรกิจค้าปลีกไอทีในครั้งนี้

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความตั้งใจซื้อ

ความตั้งใจซื้อ หมายถึง ช่วงที่ผู้บริโภคพร้อมที่จะเลือกทางใดทางหนึ่ง หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งใดตามที่ดีที่สุดให้สอดคล้องกับความต้องการ โดยการซื้อสินค้าของผู้บริโภคอาจไม่ได้ขึ้นอยู่กับเพียงแค่ตัวสินค้าเพียงอย่างเดียว หากแต่เป็นประโยชน์ในการซื้อจากสินค้านั้นให้ตรงตามความต้องการที่เกิดขึ้น (Kim & Pysarchik, 2000) ความตั้งใจซื้อเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับทางด้านจิตใจที่บ่งบอกถึงการวางแผนของผู้บริโภคที่จะซื้อสินค้าใดสินค้าหนึ่งในช่วงเวลานั้น

ทั้งนี้ความตั้งใจซื้อเกิดขึ้นมาจากทัศนคติที่มีต่อสินค้าของผู้บริโภค (Howard, 1994) ทั้งนี้ เสรี วงษ์มณฑา (2542) กล่าวว่า ผู้บริโภคส่วนใหญ่มีความเข้าใจในการตัดสินใจซื้อเพราะว่าการที่ผู้บริโภคตัดสินใจซื้อสินค้านั้น ๆ ต้องเสี่ยงว่าสินค้าที่ซื้อไปนั้นจะดีเหมือนโฆษณาหรือไม่ และมีคุณภาพคุ้มค่ากับราคาที่เสียไปหรือไม่ ผู้บริโภคส่วนใหญ่จึงติดอยู่กับความเคยชินกับสินค้านั้น ๆ ดังนั้นสินค้าใหม่ ๆ ที่แนะนำเสนอต่อผู้บริโภคนั้น ผู้ประกอบการต้องหาช่องทางในการเปลี่ยนใจการตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้บริโภค

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า ความตั้งใจซื้อเป็นความต้องการของผู้บริโภคที่อยากจะซื้อสินค้าใดสินค้านั้นในช่วงเวลานั้น เกิดขึ้นมาจากทัศนคติที่มีต่อสินค้า และการเลือกซื้อสินค้านั้นจะเป็นตัวเลือกแรกอยู่เสมอ ความตั้งใจซื้อที่เกิดขึ้นก่อให้เกิดพฤติกรรมที่แตกต่างกันออกไปตามปัจจัยส่วนบุคคล ทัศนคติและอิทธิพลต่างๆที่เป็นตัวกำหนดให้เกิดพฤติกรรม การวิจัยในครั้งนี้จึงได้รวบรวมแนวคิดความตั้งใจซื้อมาเป็นแนวทางการสร้างแบบสอบถาม และศึกษาด้านความตั้งใจซื้อสินค้าตราห้าง อุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือ กรณีสึกษาธุรกิจค้าปลีกไอที

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วจุติพร ราษฎร์ (2563) ได้ทำการศึกษา การวิเคราะห์ปัจจัยการรับรู้ในสินค้าแฟชั่นระดับหจก.ตราต่างประเทศ: กรณีศึกษา ตราสินค้าบาเลนเซียก้า ของผู้บริโภคกลุ่มเจนเนอเรชั่นวาย พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 30-34 ปีเป็นพนักงานบริษัทเอกชน มีรายได้ส่วนตัวโดยเฉลี่ย 20,001 - 40,000 บาทต่อเดือน มีสินค้าตราบาเลนเซียก้าที่เคยซื้อจำนวน 1 ชิ้น โดยเลือกซื้อสินค้าตราบาเลนเซียก้าประเภทกระเป๋ามากที่สุด และสั่งซื้อผ่านร้านค้าออนไลน์ นอกจากนี้ผลการวิเคราะห์ปัจจัยการรับรู้สินค้าแฟชั่นระดับหจก.ตราต่างประเทศ ของผู้บริโภคตราสินค้าบาเลนเซียก้ากลุ่มเจนเนอเรชั่นวาย พบว่า การรับรู้สินค้าบาเลนเซียก้าประกอบด้วยกลุ่มปัจจัย 8 กลุ่ม และหลังจากหมุนแกนปัจจัย ผู้ศึกษาวิจัยจัดกลุ่มปัจจัยที่สามารถรวมอธิบายความแปรปรวนของปัจจัยได้ทั้งหมดร้อยละ 63.94 โดยกลุ่มปัจจัยทั้ง 8 ประกอบด้วย ปัจจัยด้านการเติมเต็มปัจจัยด้านคุณภาพมาตรฐานระดับสากล ปัจจัยด้านการสร้างสรรค์ความต่าง ปัจจัยด้านคุณค่านิยม ปัจจัยด้านวิถีชีวิตดิจิทัล ปัจจัยด้านการแข่งขันที่สื่อ ปัจจัยด้านภาพจำ และปัจจัยด้านประสบการณ์ใหม่

พัชนี มาเสถียร (2564) ได้ทำการศึกษาการรับรู้คุณค่าด้านผลิตภัณฑ์และทัศนคติที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์เครื่องดื่มเสริมอาหารที่ใช้สารให้ความหวานแทนน้ำตาลของผู้บริโภค พบว่า การรับรู้คุณค่าด้านการใช้งานในแง่คุณภาพ การรับรู้คุณค่าด้านอารมณ์ ทัศนคติด้านรางวัลแห่งความเชื่อมั่น และทัศนคติด้านสังคม ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์เครื่องดื่มเสริมอาหารที่ใช้สารให้ความหวานแทนน้ำตาลของผู้บริโภคอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

นันทน์ภัท เกษมสุข และบุหงา ชัยสุวรรณ (2565) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความภักดีอิเล็กทรอนิกส์ในการซื้อสินค้าอุปโภคบริโภคบนเว็บไซต์ค้าปลีกอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทย พบว่า ทุกปัจจัยมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมความภักดีอิเล็กทรอนิกส์ เรียงลำดับคือ ปัจจัยด้านการรับรู้ลักษณะผลิตภัณฑ์ ปัจจัยด้านคุณภาพการบริการอิเล็กทรอนิกส์ ปัจจัยด้านความพึงพอใจในโปรแกรมส่งเสริมการขายอิเล็กทรอนิกส์ และปัจจัยด้านความชำนาญของผู้บริโภคในการซื้อสินค้าอุปโภคบริโภค ส่วนปัจจัยที่มีประสิทธิภาพในการอธิบายและพยากรณ์พฤติกรรมความภักดีอิเล็กทรอนิกส์ พบ 3 ปัจจัย เรียงลำดับดังนี้ ปัจจัยด้านคุณภาพการบริการอิเล็กทรอนิกส์ ปัจจัยด้านความชำนาญของผู้บริโภคในการซื้อสินค้าอุปโภคบริโภค และปัจจัยด้านความพึงพอใจในโปรแกรมส่งเสริมการขายอิเล็กทรอนิกส์ และจากการวิจัย พบว่า ปัจจัยด้านการรับรู้ลักษณะผลิตภัณฑ์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมความภักดีอิเล็กทรอนิกส์ แต่ยังไม่ใช่ปัจจัยที่มีประสิทธิภาพในการอธิบายและพยากรณ์พฤติกรรมความภักดีอิเล็กทรอนิกส์

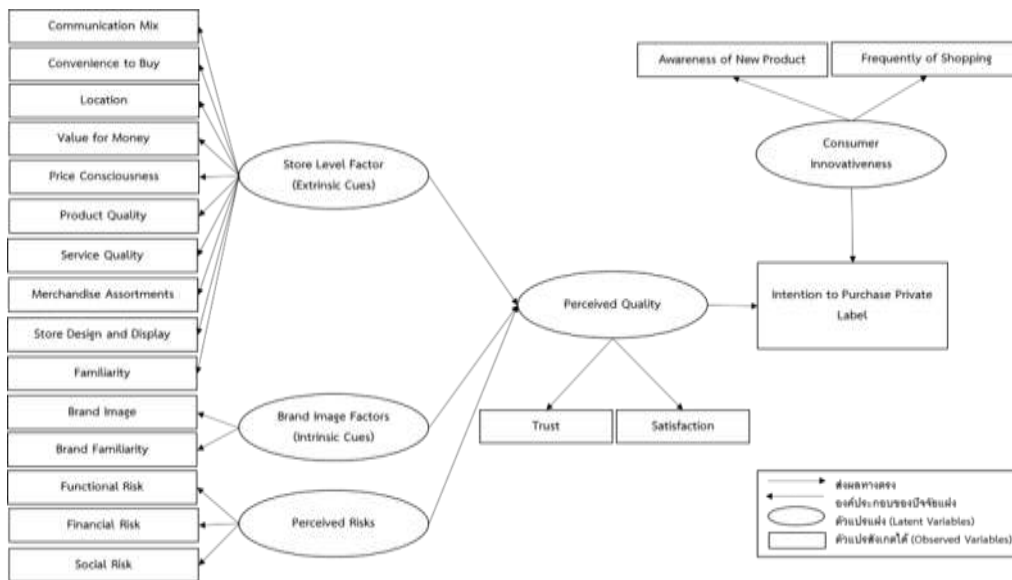
ธณินันท์ สันติวรพงศ์ (2564) ได้ทำการศึกษา ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อสินค้าและการใช้บริการธุรกิจค้าปลีกอิเล็กทรอนิกส์ (E-Retailing) ของผู้บริโภค Generation Y ในเขตกรุงเทพมหานครฯ และปริมณฑล พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการค้าปลีกอิเล็กทรอนิกส์โดยมีปัจจัยหลัก คือ ปัจจัยด้านคุณลักษณะ

ของโปรโมชันที่ดึงดูดด้านสภาพแวดล้อมภายนอก ด้านความคุ้นเคยที่มีต่อแบรนด์ ด้านความสะดวกสบาย ด้านการรับรู้ที่มีต่อแบรนด์ ด้านลักษณะสินค้าที่โดดเด่น ด้านคุณภาพของแพลตฟอร์มในการให้บริการ ด้านความคุ้มค่าและความเพลิดเพลินในการให้บริการ และปัจจัยรองที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการสั่งสินค้าผ่านช่องทางค้าปลีกอิเล็กทรอนิกส์ที่แตกต่างกันโดยพฤติกรรมเหล่านี้ขึ้นอยู่กับลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ทั้งทางด้าน เพศ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

Zhao Xing (2564) ได้ทำการศึกษาปัจจัยการรับรู้ความเสี่ยง และความไว้วางใจที่มีผลต่อความตั้งใจใช้บริการชำระเงินผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ พบว่า การรับรู้ความเสี่ยงในการใช้บริการชำระเงิน มีอิทธิพลต่อความตั้งใจใช้บริการชำระเงินผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ (ระบบ M-payment) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ความไว้วางใจในการใช้บริการชำระเงิน มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการใช้บริการชำระเงินผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ (ระบบ M-payment) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และการรับรู้ความเสี่ยงในการใช้บริการชำระเงิน และความไว้วางใจในการใช้บริการชำระเงินมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการใช้บริการชำระเงินผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ (ระบบ M-payment) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ธนภรณ์ สาราณรัตน์ (2565) ได้ทำการศึกษาการรับรู้คุณค่า การรับรู้ความเสี่ยงและอิทธิพลทางสังคมกับความไว้วางใจ และทัศนคติที่มีผลต่อความเต็มใจในการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลในการซื้อสินค้าออนไลน์ กรณีศึกษา แพลตฟอร์ม เจดี เซ็นทรัล (JD Central) พบว่า การรับรู้คุณค่า การรับรู้ความเสี่ยง และอิทธิพลทางสังคมมีผลต่อความไว้วางใจ และทัศนคติของผู้บริโภคอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และความไว้วางใจและทัศนคติของผู้บริโภคที่ดีจะนำไปสู่ความเต็มใจในการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลในการซื้อสินค้าออนไลน์

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง และงานวิจัยในอดีต พบว่า ปัจจัยที่ทำให้เกิดพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้อุปกรณ์ไอที ได้แก่ ปัจจัยด้านการเติมเต็มปัจจัยด้านคุณภาพมาตรฐานระดับสากล ปัจจัยด้านการสร้างสรรค์ความต่าง ปัจจัยด้านคุณค่านิยม ปัจจัยด้านวิถีชีวิตดิจิทัลปัจจัยด้านการแข่งขันที่สื่อ ปัจจัยด้านภาพจำ และปัจจัยด้านประสบการณ์ใหม่ (วจุติพร ราชฤทธิ์, 2563) ปัจจัยด้านคุณภาพการบริการอิเล็กทรอนิกส์ ปัจจัยด้านความชำนาญของผู้บริโภคในการซื้อสินค้าอุปโภคบริโภค และปัจจัยด้านความพึงพอใจในโปรแกรมส่งเสริมการขายอิเล็กทรอนิกส์ (นันทน์ภัส เกษมสุข และบุหงา ชัยสุวรรณ, 2565) ปัจจัยด้านคุณลักษณะของโปรโมชันที่ดึงดูด ด้านสภาพแวดล้อมภายนอก ด้านความคุ้นเคยที่มีต่อแบรนด์ ด้านความสะดวกสบาย ด้านการรับรู้ที่มีต่อแบรนด์ ด้านลักษณะสินค้าที่โดดเด่น ด้านคุณภาพของแพลตฟอร์มในการให้บริการ ด้านความคุ้มค่าและความเพลิดเพลินในการให้บริการ (ธนัยนันท์ สันติวรวงศ์, 2564) ซึ่งยังไม่มีงานวิจัยใดที่ได้ทำการศึกษาวิจัยในประเด็นของการรับรู้ระดับร้านค้า การรับรู้ระดับสินค้า การรับรู้ความเสี่ยง การรับรู้คุณภาพ และความเป็นนวัตกรรมของผู้บริโภค ผู้วิจัยจึงได้นำหลักการของทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (TPB) ของ Ajzen & Fishbein (1980) ซึ่งเป็นทฤษฎีทางจิตวิทยาที่อธิบายว่าพฤติกรรมได้รับอิทธิพลจากทัศนคติของบุคคล บรรทัดฐานส่วนตัว และการรับรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับสินค้าตราห้าง และการรับรู้ระดับตราสินค้า สินค้าตราห้าง (Private Label) (รชยา ยิ่งวิลาศประเสริฐ, 2565) การรับรู้ความเสี่ยง (Kotler & Armstrong, 2012 อ้างถึงใน วรรณญา หนูเพชร, 2559) การรับรู้คุณภาพ (Perceived Quality) (Zeithaml, 1988) ความเป็นนวัตกรรมของผู้บริโภค (Consumer Innovativeness) (Rogers, 2003) และความตั้งใจซื้อสินค้าตราห้าง (Kim & Thorndike Pysarchik, 2000) มาใช้เป็นตัวแปรในการศึกษา ซึ่งสามารถกำหนดกรอบแนวคิดงานวิจัยได้ ดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดงานวิจัย

ทั้งนี้จากกรอบแนวคิดการวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยได้กำหนดสมมติฐานการวิจัยไว้ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 ปัจจัยการรับรู้ระดับร้านค้าส่งผลต่อปัจจัยการรับรู้คุณภาพสินค้าตราห้าง ประเภทอุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือ ในธุรกิจค้าปลีกไอที

สมมติฐานที่ 2 ปัจจัยการรับรู้ระดับสินค้าส่งผลต่อปัจจัยการรับรู้คุณภาพสินค้าตราห้าง ประเภทอุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือ ในธุรกิจค้าปลีกไอที

สมมติฐานที่ 3 ปัจจัยด้านความเสี่ยงส่งผลต่อปัจจัยการรับรู้คุณภาพสินค้าตราห้าง ประเภทอุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือ ในธุรกิจค้าปลีกไอที

สมมติฐานที่ 4 ปัจจัยการรับรู้คุณภาพส่งผลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าตราห้าง ประเภทอุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือ ในธุรกิจค้าปลีกไอที

สมมติฐานที่ 5 ปัจจัยความเป็นนวัตกรรมของผู้บริโภคส่งผลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าตราห้าง ประเภทอุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือ ในธุรกิจค้าปลีกไอที

ระเบียบวิธีวิจัย

ประชากรในการศึกษาครั้งนี้ คือ ผู้บริโภคชาวไทยซึ่งกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้บริโภคชาวไทยที่เคยซื้อสินค้าในร้านค้าปลีกไอทีที่มีอายุมากกว่าหรือเท่ากับ 18 ปีขึ้นไป ทั้งนี้เนื่องจากกลุ่มประชากรดังกล่าวถือได้ว่าเป็นกลุ่มผู้บริโภคที่สามารถตัดสินใจซื้อสินค้าได้ด้วยตนเองเพื่อตนเอง สำหรับการคำนวณกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการคำนวณกรณีที่ไม่ทราบจำนวนผู้ซื้อที่แท้จริง โดยใช้สูตรของคอแรน (Cochran, 1977) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95 % ซึ่งมีสูตรในการคำนวณดังนี้

$$n = \frac{Z^2}{4E^2}$$

เมื่อ	n	แทน	ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง
	Z	แทน	ค่ามาตรฐานระดับความเชื่อมั่น 95% มีค่าเท่ากับ 1.96
	E	แทน	ค่าความผิดพลาดที่จะยอมให้เกิดขึ้นได้ โดยกำหนดไว้ที่ 5% หรือ 0.05 ดังนี้

$$\text{แทนค่าในสูตร } n = \frac{(1.96)^2}{4(0.05)^2}$$

$$= 384.16 \text{ หรือ } 385 \text{ ตัวอย่าง}$$

จากการคำนวณได้กลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 385 คน เพื่อป้องกันความผิดพลาดที่เกิดจากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งจะส่งผลต่อความน่าเชื่อถือของงานวิจัย ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ทำการเพิ่มกลุ่มตัวอย่างอีก 15 คน หรือเทียบสัดส่วนเป็น 15% ฉะนั้นรวมกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้นเป็น 400 คน

วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งจะเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลเฉพาะผู้ที่เคยซื้อสินค้าในร้านค้าปลีกไอที และมีอายุมากกว่าหรือเท่ากับ 18 ปีขึ้นไปเท่านั้น สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเป็นแบบสอบถามออนไลน์ ลักษณะแบบสอบถามแบบปลายปิด (Closed-end Questionnaire) ประกอบด้วย คำถามทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม และคำถามชี้วัดปัจจัย จำนวน 5 ปัจจัย ประกอบด้วย การรับรู้ระดับร้านค้า การรับรู้ระดับสินค้า การรับรู้ความเสี่ยง การรับรู้คุณภาพ และความเป็นนวัตกรรมของผู้บริโภค ที่ส่งผลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าตราห้างในธุรกิจร้านค้าปลีกสินค้าไอที โดยมีทางเลือกคำตอบตามมาตรวัดแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) 5 ระดับคะแนน เพื่อคัดกรองกลุ่มประชากร และกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งจะต้องเป็นผู้ที่ซื้อสินค้าตราห้างเท่านั้น จึงจะสามารถเก็บข้อมูลสำหรับงานวิจัยนี้ได้ เพราะงานวิจัยนี้เป็นการศึกษาความตั้งใจซื้อสินค้าตราห้างอุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือเท่านั้น คำถามคัดกรองคือ ผู้ตอบแบบสอบถามต้องตอบว่าเคยซื้อสินค้าตราห้างอุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือในร้านค้าปลีกไอที โดยมีการอธิบายความหมายของสินค้าตราห้างและอุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือในแบบสอบถามเพื่อสร้างความชัดเจนให้ผู้ตอบแบบสอบถาม

ทั้งนี้แบบสอบถามที่พัฒนาเสร็จแล้วถูกนำไปทดสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) เพื่อให้มั่นใจว่าแบบสอบถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์งานวิจัย โดยให้คณะผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่านประเมินข้อคำถามและนำแบบสอบถามมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ผลการทดสอบข้อคำถามทุกข้อมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.60 ถึง 1.00 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่มากกว่า หรือเท่ากับ 0.50 (สุรพงษ์ คงสัตย์ และธีรชาติ ธรรมวงศ์, 2558) จากนั้นทดสอบความน่าเชื่อถือ (Reliability) เพื่อให้มั่นใจว่าแบบสอบถามมีความเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษา โดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเบื้องต้น 30 ตัวอย่าง และนำมาคำนวณค่าสัมประสิทธิ์ Cronbach's Alpha โดยองค์ประกอบของแต่ละปัจจัยมีค่าสัมประสิทธิ์ Cronbach's Alpha อยู่ระหว่าง 0.75 ถึง 0.88 และปัจจัยที่ศึกษาทุกตัวมีค่าสัมประสิทธิ์ Cronbach's Alpha 0.86 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ควรมากกว่าหรือเท่ากับ 0.70

สำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านช่องทางออนไลน์รูปแบบ Google Forms ในช่วงเดือนธันวาคม พ.ศ. 2566 ถึงเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567 จากกลุ่มตัวอย่างที่เจาะจงโดยเป็นผู้ซื้อสินค้าตราห้างที่ร้านค้าปลีกบานาน่า ไอที โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามหลังจากการซื้อสินค้าในร้าน

ได้รับแบบสอบถามที่มีข้อมูลครบถ้วนกลับมาทั้งหมดจำนวน 400 ตัวอย่าง ข้อมูลที่ได้รับจากแบบสอบถามออนไลน์ถูกนำไปใช้วิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ได้จากเครื่องมือแบบสอบถาม โดยการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ศึกษา ทั้งทางตรงและทางอ้อม เพื่อทดสอบสมมติฐานงานวิจัย (อรรถพรณ คงมาลัย และอัญญา ดิษฐานนท์, 2562) ซึ่งใช้เทคนิคการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis : EFA) และการวิเคราะห์โมเดลสมการเชิงโครงสร้าง (Structural Equation Modeling : SEM)

ผลการศึกษา

ผลการศึกษา ประกอบด้วย 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 การศึกษาข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ทั้งหมด 400 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 75.00) เพศชาย (ร้อยละ 23.23) มีอายุ ระหว่าง 25-34 ปี (ร้อยละ 50.88) ระดับการศึกษาปริญญาตรี (ร้อยละ 58.63) อาชีพพนักงานบริษัท (ร้อยละ 63.94) รายได้ต่อเดือน ต่ำกว่า 15,000 บาท (ร้อยละ 40.71)

ส่วนที่ 2 ผลการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าตราห้าง อุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือ

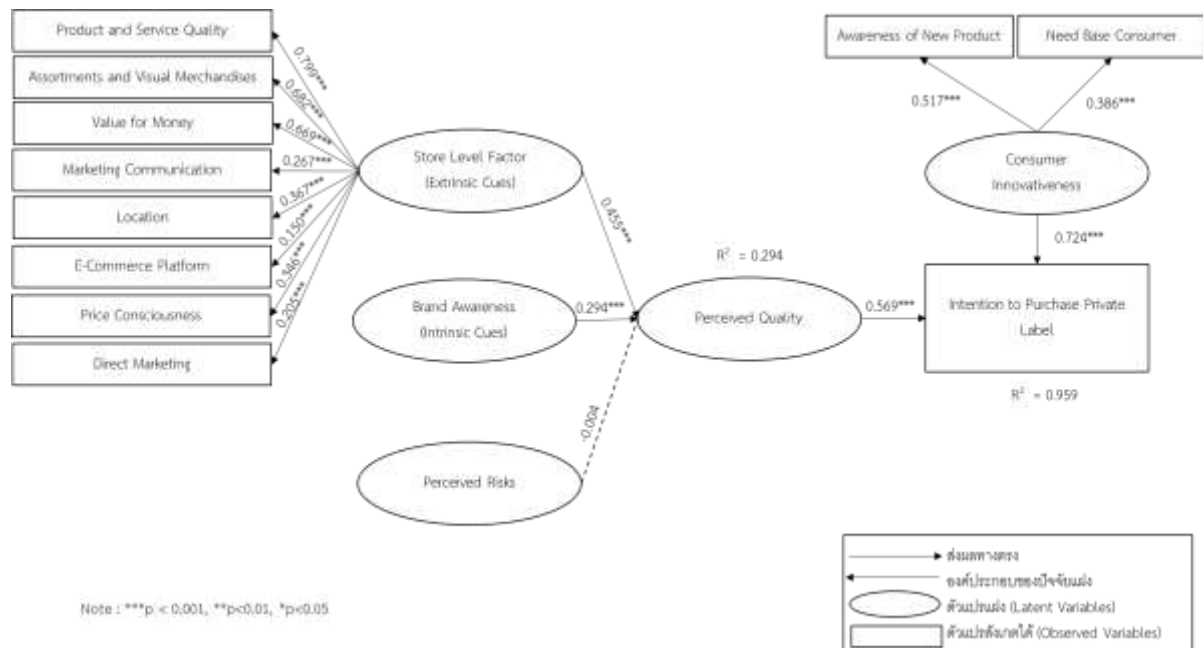
(1) ผลการศึกษาจากองค์ประกอบเชิงสำรวจทั้ง 5 ปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยการรับรู้ระดับร้านค้า (Store Level Factors) ปัจจัยการรับรู้ระดับสินค้า (Brand Level Factors) ปัจจัยการรับรู้ความเสี่ยง (Perceived Risk) ปัจจัยการรับรู้คุณภาพ (Perceived Quality) และปัจจัยความเป็นนวัตกรรมของผู้บริโภค (Consumer Innovativeness) พบว่า มีความสอดคล้องกลมกลืนของข้อมูลทั้งหมดว่ามีความสัมพันธ์กันเพียงพอ โดยมีค่า KMO มากกว่า 0.50 ตามเกณฑ์และผลการทดสอบ Bartlett’s Test of Sphericity มีค่า Significant น้อยกว่า 0.005

(2) ผลการศึกษาความสอดคล้องของโมเดลงานวิจัย ปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าตราห้าง อุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือ กรณีศึกษาธุรกิจค้าปลีกไอที โดยทำการปรับค่าสถิติสอดคล้องพอดีระหว่างโมเดลเชิงประจักษ์กับโมเดลทางทฤษฎี และจากโมเดลที่มีความสอดคล้องกับโมเดลทางทฤษฎีที่ได้จากการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis: EFA) ผู้วิจัยได้นำมาสรุปเป็นกรอบแนวความคิดของงานวิจัย และกำหนดสมมติฐานงานวิจัยเพื่อนำไปใช้ในการทดสอบกรอบแนวความคิดสมการเชิงโครงสร้าง (Structure Equation Model: SEM) และการวิเคราะห์เส้นทาง (Path Analysis) โดยพิจารณาค่า P-value ที่ระดับนัยสำคัญ 0.001 (***) 0.01 (**) 0.05 (*) และ พิจารณาค่าน้ำหนักสัมพัทธ์มาตรฐาน (Standardized Regression Weights) ที่น้อยกว่า 1.00 ผลจากการปรับกรอบแนวความคิดโดยโปรแกรมทางสถิติขั้นสูง (AMOS) สามารถนำมาแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรได้ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงค่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร			ค่าน้ำหนักสัมพันธ์	P
			มาตรฐาน	
Perceived Quality	<---	Store Level Factor	0.455	***
Perceived Quality	<---	Brand Awareness	0.294	***
Perceived Quality	<---	Perceived Risk	-0.004	.925
Intention to Purchase Private Label	<---	Perceived Quality	0.569	***
Intention to Purchase Private Label	<---	Consumer Innovativeness	0.724	***

การวิเคราะห์เส้นทางหรือการวิเคราะห์อิทธิพล (Path Analysis) เป็นการศึกษาถึง อิทธิพลระหว่างตัวแปรต่าง ๆ เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้ (Observed Variable) และปัจจัยแฝง (Latent Variable) โดยมีรายละเอียดดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แสดงค่าที่ได้จากการสรุปผลการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแฝงและตัวแปรสังเกตได้
ที่มา: ผู้วิจัย, 2564

จากการวิเคราะห์เส้นทาง (Path Analysis) ของโมเดลสมการโครงสร้างปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าตราห้าง อุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือ กรณีศึกษาธุรกิจค้าปลีกไอที พบว่า

1. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเกิดการรับรู้คุณภาพ ประกอบไปด้วย ปัจจัยการรับรู้ระดับร้านค้า (Store Level Factor) และปัจจัยการรับรู้ตราสินค้า (Brand Awareness) ซึ่งสามารถอธิบายการเกิดการรับรู้คุณภาพ (Perceived Quality) ได้ร้อยละ 29.4 ($R^2 = 0.294$) โดยปัจจัยการรับรู้ระดับร้านค้าส่งผลมากที่สุด ค่าน้ำหนักสัมพัทธ์มาตรฐาน เท่ากับ 0.455 รองลงมาคือ ปัจจัยการรับรู้ตราสินค้า ค่าน้ำหนักสัมพัทธ์มาตรฐาน เท่ากับ 0.294

2. ปัจจัยด้านการรับรู้คุณภาพ (Perceived Quality) และปัจจัยด้านความเป็นนวัตกรรมของผู้บริโภค (Consumer Innovativeness) ส่งผลโดยตรงต่อความตั้งใจซื้อสินค้าตราห้าง (Intention to Purchase Private Label) โดยสามารถอธิบายได้ร้อยละ 95.9 ($R^2 = 0.959$) โดยปัจจัยความเป็นนวัตกรรมของผู้บริโภค ส่งผลมากที่สุด ค่าน้ำหนักสัมพัทธ์มาตรฐาน เท่ากับ 0.724 รองลงมาคือปัจจัยการรับรู้คุณภาพ ค่าน้ำหนักสัมพัทธ์มาตรฐาน เท่ากับ 0.569 จากการวิเคราะห์โมเดลเชิงประจักษ์สามารถทดสอบสมมติฐานได้ดังนี้

ผลทดสอบสมมติฐานที่ 1 (H1): ปัจจัยการรับรู้ระดับร้านค้า (Store Level Factor) ส่งผลทางตรงเชิงบวกต่อการรับรู้คุณภาพ (Perceived Quality) ด้วยระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

ผลทดสอบสมมติฐานที่ 2 (H2): ปัจจัยการรับรู้ตราสินค้า (Brand Awareness) ส่งผลทางตรงเชิงบวกต่อการรับรู้คุณภาพ (Perceived Quality) ด้วยระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

ผลทดสอบสมมติฐานที่ 3 (H3): ปัจจัยการรับรู้ความเสี่ยง (Perceived Risks) ไม่ส่งผลต่อการรับรู้คุณภาพ (Perceived Quality)

ผลทดสอบสมมติฐานที่ 4 (H4): ปัจจัยการรับรู้คุณภาพ (Perceived Quality) ส่งผลทางตรงเชิงบวกต่อความตั้งใจซื้อสินค้าตราห้าง (Intention to Purchase Private Label) ด้วยระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

ผลทดสอบสมมติฐานที่ 5 (H5): ปัจจัยความเป็นนวัตกรรมของผู้บริโภค (Consumer Innovativeness) ส่งผลทางตรงเชิงบวกต่อความตั้งใจซื้อสินค้าตราห้าง (Intention to Purchase Private Label) ด้วยระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

อภิปรายผล

การศึกษานี้ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา ได้ดังนี้

1. การศึกษาปัจจัยการรับรู้ระดับร้านค้า และปัจจัยการรับรู้ตราสินค้า ส่งผลต่อปัจจัยการรับรู้คุณภาพ ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยการรับรู้ระดับร้านค้า และปัจจัยการรับรู้ตราสินค้าส่งผลทางตรงเชิงบวกต่อการรับรู้คุณภาพ เนื่องจากการรับรู้ระดับร้านค้าและการรับรู้ตราสินค้าสามารถเกิดขึ้นได้เมื่อผู้บริโภคได้รับทราบข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ เกี่ยวกับตราสินค้าผ่านสื่อที่นำเสนอข้อมูล ซึ่งวิธีการที่ลูกค้าได้รับข้อมูล หรือเป็นกระบวนการแปลความหมายของข้อมูลที่ได้รับจากสิ่งแวดล้อมภายนอกผ่านกระบวนการในการเลือกสรรการรับรู้ ซึ่งกระบวนการภายในที่ลูกค้าเลือกรับข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจำนวนมากในแต่ละวันทำให้ในบางครั้ง การสื่อสารการตลาดของนักการตลาดต้องประสบกับปัญหาในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย (ศิริฤทธิ์ พงศกรรังศิลป์, 2548 อ้างใน กาญจนา ชุณหะกุล, 2560) ในขณะเดียวกัน การรับรู้ของบุคคลแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ที่ได้รับและการประเมินค่าสิ่งที่รับรู้ก็แตกต่างกันไปด้วย การรับรู้ของบุคคลเกิดจากการได้และเห็นสิ่งต่าง ๆ ได้รับฟังสรรพสิ่งได้กลิ่นและได้สัมผัสเป็นความรู้สึกที่เกิดจากประสาทสัมผัส โดยอาศัยอวัยวะสัมผัสบุคคล ประเมินค่าจากสิ่งที่รับรู้โดยอาศัยประสบการณ์และภูมิหลังของตนสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนส่งผลต่อการรับรู้ในคุณภาพโดยรวมของสินค้าตราห้างทั้งสิ้น ดังที่ (Keller, 2003 อ้างถึงใน อาทิตยา ดาวประทีป, 2561) ได้อธิบายว่า การรับรู้ตราสินค้า คือ ความสามารถของผู้บริโภคในการแยกแยะ หรือความสามารถในการระบุถึงตราสินค้าได้ แบ่งเป็น 2 ระดับ คือ ระดับการจดจำได้ และระดับการระลึกได้ซึ่งการรับรู้ตราสินค้าจะมีอิทธิพลและส่งผลต่อกระบวนการตัดสินใจที่จะซื้อสินค้าของผู้บริโภคได้ก็ต่อเมื่อการรับรู้ตราสินค้าของผู้บริโภคอยู่ในระดับที่สามารถระลึกได้ถึงตราสินค้านั้น เมื่อนึกถึงสิ่งที่ต้องการซื้อจะต้องนึกถึงตราสินค้านั้น อย่างไรก็ตามผลการศึกษาดังกล่าว ยังพบว่า ปัจจัยการรับรู้ความเสี่ยงไม่ส่งผลต่อการรับรู้คุณภาพ ทั้งนี้เนื่องจากการตัดสินใจของผู้บริโภคที่ไม่ต้องการยอมรับความเสี่ยงได้เกิดขึ้นก่อนที่จะเกิดพฤติกรรม และความเสี่ยงถือได้ว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการตัดสินใจของผู้บริโภคในการซื้อสินค้าตราห้าง หากผู้บริโภคหลีกเลี่ยงที่จะให้เกิดความเสี่ยงดังกล่าวขึ้น การรับรู้คุณภาพของสินค้าตราห้างก็จะไม่เกิดขึ้นในทันที ดังที่ จิฎาดา แก้วแทน (2557) ได้ศึกษางานวิจัยในอดีตและสรุปว่า การรับรู้ความเสี่ยงเป็นความสามารถในการประเมินค่าความเสี่ยงที่ผู้บริโภคต้องเผชิญในการตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการ ซึ่งความสามารถในการประเมินค่าความเสี่ยงที่แตกต่างกันของผู้บริโภคมีผลกระทบต่อการแสดงพฤติกรรมของผู้บริโภคที่แตกต่างกัน

2. การศึกษาปัจจัยการรับรู้คุณภาพ และปัจจัยความเป็นนวัตกรรมของผู้บริโภคกับความตั้งใจซื้อสินค้าตราห้าง ประเภทอุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือในธุรกิจค้าปลีกไอที ผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยการรับรู้คุณภาพ และปัจจัยความเป็นนวัตกรรมของผู้บริโภคมีผลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าตราห้าง ประเภทอุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือ ในธุรกิจค้าปลีกไอที เนื่องจากปัจจัยการรับรู้คุณภาพเป็นปัจจัยที่สำคัญสำหรับร้านค้าปลีกที่จะต้องพัฒนา และปรับปรุงตลอดเวลา เพราะผู้บริโภคจะตัดสินใจซื้อสินค้าตราห้างก็ต่อเมื่อเมื่อเกิดความไว้วางใจในคุณภาพของสินค้าตราห้าง และการบริการที่เหนือกว่า (Zeithaml, 1988) สอดคล้องกับแนวคิดของ Schiffman & Kanuk (2000) ที่ได้กล่าวว่า คุณค่าที่มีอยู่ในตราสินค้าเป็นการแสดงถึงการยอมรับของผู้บริโภคต่อคุณภาพสินค้า และเมื่อผู้บริโภคมีการรับรู้คุณค่าแล้วส่งผลให้ผู้บริโภคเกิดความชื่นชอบต่อตราสินค้าด้วย สำหรับปัจจัยความเป็นนวัตกรรมของผู้บริโภคในบริบทของอุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือก็เช่นเดียวกัน ผู้บริโภคสนใจที่จะเปลี่ยนสินค้าทุก 3 เดือน และสนใจที่จะเป็นผู้นำในการใช้สินค้าใหม่ ๆ

ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้บริโภคกลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่ยอมรับนวัตกรรมใหม่มีความเป็นผู้นำ ชอบทดลองสินค้าใหม่ ๆ มีแรงกระตุ้นการซื้อจากสินค้าและบริการใหม่ ๆ (Rogers, 2003) ทั้งนี้เนื่องจากการดำเนินชีวิตของผู้บริโภคในปัจจุบันจะต้องยอมรับในการเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่าง ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวัน และจะต้องปรับเปลี่ยนการใช้เทคโนโลยีพร้อมอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่มีความทันสมัยเพื่อตอบสนองต่อพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ ที่จะต้องดำรงชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้เทคโนโลยีในการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการต่าง ๆ ด้วยเหตุผลดังกล่าวจึงทำให้ปัจจัยด้านการรับรู้คุณภาพ และปัจจัยความเป็นนวัตกรรมได้ส่งผลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าตราห่านประเภทอุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือในธุรกิจค้าปลีกไอที สอดคล้องกับแนวคิดของ Rogers (1978) ที่ได้กล่าวไว้ว่า คุณลักษณะของนวัตกรรมที่มีผลต่อการยอมรับสามารถแยกคุณลักษณะได้ 5 ประการดังนี้ 1) ด้านคุณลักษณะประโยชน์เชิงเปรียบเทียบ หมายถึง การเปรียบเทียบระหว่างนวัตกรรม และวิธีเดิมในด้านของประโยชน์ที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด 2) ด้านคุณลักษณะที่เข้ากันได้ หมายถึง คุณลักษณะของนวัตกรรมที่นำมาใช้นั้น ต้องมีความเหมาะสมกับผู้ใช้สินค้านวัตกรรมนั้น 3) ด้านคุณลักษณะความยุ่งยากซับซ้อน หมายถึง ความซับซ้อนของนวัตกรรมอาจทำให้เกิดความยุ่งยากในการใช้งาน ส่งผลทำให้ผู้ใช้สินค้านวัตกรรมเกิดการต่อต้าน และไม่ยอมรับในนวัตกรรมนั้น 4) ด้านคุณลักษณะสามารถทดลองใช้ได้ หมายถึง การนำเอานวัตกรรมส่วนย่อย ๆ ไปทดลองใช้โดยใช้ระยะเวลาไม่มากนักและประสบความสำเร็จตามที่ต้องการ จะทำให้เกิดการยอมรับในสินค้านั้น ๆ มากขึ้น 5) ด้านคุณลักษณะสามารถสังเกตได้หมายถึง นวัตกรรมที่ดีต้องสามารถทำให้เห็นถึงประโยชน์ได้อย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนดล ชินอรุณมังกร (2563) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อรถยนต์นั่งส่วนบุคคลระบบไฟฟ้า (EV) พบว่า การยอมรับนวัตกรรมขั้นรับรู้หรือตื่นตนขึ้นสนใจ ขึ้นประเมินค่า และขั้นทดลอง มีอิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อรถยนต์นั่งส่วนบุคคลระบบไฟฟ้า (EV) โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

1. ผู้ประกอบการธุรกิจค้าปลีกไอที ควรกำหนดนโยบายในการสร้างการรับรู้ระดับร้านค้า ปัจจัยการรับรู้ระดับสินค้าให้เกิดขึ้นแก่ผู้บริโภคอย่างต่อเนื่อง ผ่านการนำเสนอข้อมูลในสื่อต่าง ๆ ที่สามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าเป้าหมายได้อย่างกว้างขวาง
2. ผู้ประกอบการธุรกิจค้าปลีกไอที ควรให้ความสำคัญกับการกำหนดให้เกิดการรับรู้คุณภาพทั้งในด้านคุณภาพของสินค้า และคุณภาพของการบริการ ผ่านการรับรู้ที่เกิดขึ้นจากความต้องการของกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย โดยจัดให้มีการประเมินคุณภาพในด้านต่าง ๆ เป็นประจำอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งมีการวัดและประเมินผลเพื่อการพัฒนาและปรับปรุงคุณภาพให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
3. ผู้ประกอบการธุรกิจค้าปลีกไอที ควรมุ่งเน้นการทำการตลาดที่จะส่งเสริมและสนับสนุนให้กลุ่มลูกค้าเป้าหมายเกิดความเป็นนวัตกรรมในการเปลี่ยนแปลงการใช้ผลิตภัณฑ์ไอทีที่มีความทันสมัยมากขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาเพิ่มเติมในเชิงลึกมากยิ่งขึ้น เนื่องจากการศึกษางานวิจัยครั้งนี้ศึกษาปัจจัยภาพรวมของสินค้าอุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือ ซึ่งประกอบด้วยสินค้า เช่น ลำโพงไร้สาย หูฟัง เคสมือถือ ฟิล์มกันรอยหน้าจอ หัวชาร์จสายชาร์จ แบตเตอรี่สำรอง แท่นวางมือถือ ในสินค้าแต่ละชนิดผู้บริโภค อาจมีปัจจัยซื้อที่แตกต่างกันออกไป
2. ควรทำการศึกษาวิจัยในรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อที่จะได้ข้อมูลเชิงลึกมากยิ่งขึ้น
3. ควรทำการศึกษาเพิ่มเติมในปัจจัยอื่น ๆ ที่อาจจะมีส่วนเกี่ยวข้องในการอธิบายมุมมองความตั้งใจซื้อสินค้าตราห่านในมิติอื่นได้อย่างครอบคลุมมากยิ่งขึ้น เช่น ปัจจัยด้านการยอมรับเทคโนโลยี เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- การ์ทเนอร์. (2566). **Gartner คาดการณ์มูลค่าใช้จ่ายไอทีทั่วโลกปี 2566 โตขึ้น 2.4%.** สืบค้นเมื่อ 1 พฤศจิกายน 2566 จาก <https://shorturl.asia/09nDS>
- กาญจนา ชุณหะกุล. (2560). **การเชื่อมโยงตราสินค้าผ่านคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูน กรณีศึกษา ซานริโอ เฮลโลคิตตี้** **เข้าสู่**. สารนิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะการบริหารธุรกิจบัณฑิตและการผลิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- จิฎาดา แก้วแทน. (2557). **ปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับการใช้บริการชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ผ่านอุปกรณ์** **สมาร์ทโฟน: กรณีศึกษาในพื้นที่กรุงเทพมหานครและปทุมธานี.** สารนิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ไทยรัฐออนไลน์. (2566). **มูลค่าใช้จ่ายไอทีทั่วโลกปี 2566 โต 2.4% ตลาดไทยปาดหน้าโตแกร่ง 4.2%.** สืบค้นเมื่อ 1 พฤศจิกายน 2566 จาก <https://www.thairath.co.th/lifestyle/tech/2608748>
- ธนดล ชินอรุณมังกร. (2563). **ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อรถยนต์นั่งส่วนบุคคลระบบไฟฟ้า (EV).** วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจเพื่อสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ณัณนัท สันติวรพงศ์. (2564). **ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อสินค้าและการใช้บริการธุรกิจค้าปลีก** **อิเล็กทรอนิกส์ (E-Retailing) ของผู้บริโภค Generation Y ในเขตกรุงเทพมหานครฯ และปริมณฑล.** สารนิพนธ์การจัดการมหาบัณฑิต วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ธนาภรณ์ สำราญถิ่น. (2565). **การรับรู้คุณค่า การรับรู้ความเสี่ยงและอิทธิพลทางสังคมกับความไว้วางใจและ** **ทัศนคติ ที่มีผลต่อความเต็มใจในการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลในการซื้อสินค้าออนไลน์ กรณีศึกษา** **แพลตฟอร์ม เจดี เซ็นทรัล (JD Central).** สารนิพนธ์การจัดการมหาบัณฑิต วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- นันทน์ภัส เกษมสุข และบุหงา ชัยสุวรรณ. (2565). **ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้าอิเล็กทรอนิกส์ในการซื้อสินค้า** **อุปโภคบริโภคบนเว็บไซต์ค้าปลีกอิเล็กทรอนิกส์ ในประเทศไทย. วารสารวิชาการ นวัตกรรมสื่อสารสังคม,** **10(1), 136-152.**
- พัชณี มาเสถียร. (2564). **การรับรู้คุณค่าด้านผลิตภัณฑ์และทัศนคติที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์เครื่องดื่ม** **เสริมอาหารที่ใช้สารให้ความหวานแทนน้ำตาลของผู้บริโภค.** สารนิพนธ์การจัดการมหาบัณฑิต วิทยาลัย การจัดการมหาวิทยาลัยมหิดล.
- รชยา ยิ่งวิลาสประเสริฐ. (2565). **การศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่มีผลต่อการซื้อซ้ำในสินค้าแบรนด์หรู** **ของผู้บริโภค คนไทยผ่านทางออนไลน์.** สารนิพนธ์ปริญญาการจัดการมหาบัณฑิต วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- วรัญญา หนูเพชร. (2559). **ผลกระทบของการรับรู้ความเสี่ยงต่อความตั้งใจซื้อเครื่องสำอางออนไลน์ของผู้บริโภคใน** **อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา.** สารนิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- วจุติพร ราชภูริ. (2563). **การวิเคราะห์ปัจจัยการรับรู้ในสินค้าแฟชั่นระดับหรูตราต่างประเทศ: กรณีศึกษา** **ตราสินค้าบาเลนเซียก้าของผู้บริโภคกลุ่มเจนเนอเรชั่นวาย.** วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะการจัดการนวัตกรรมทางธุรกิจ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุรพงษ์ คงสัตย์ และธีรชาติ ธรรมวงศ์ (2558). **การหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม (IOC).** สืบค้นเมื่อ 1 พฤศจิกายน 2566 จาก <https://www.mcu.ac.th/article/detail/14329>
- เสรี วงษ์มณฑา. (2542). **กลยุทธ์การตลาด.** กรุงเทพฯ: บริษัทธีระฟิล์มและไซเท็กซ์.
- อรพรรณ คงมาลัย และอัญญา ดิษฐานนท์. (2562). **เทคนิควิจัยด้านการบริหารเทคโนโลยีและนวัตกรรม.** กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- อาทิตยา ดาวประทีป. (2561). การรับรู้ตราสินค้าและผู้มีอิทธิพลต่อตราสินค้าบนสื่อสังคมออนไลน์ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อเครื่องสำอางเกาหลีของผู้บริโภคในเขต. สารนิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- Zhao Xing. (2564). ปัจจัยการรับรู้ความเสี่ยงและความไว้วางใจที่มีผลต่อความตั้งใจใช้บริการชำระเงินผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะการจัดการและการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยบูรพา.

References

- Ajzen, I. & Fishbein, M. (1980). **Understanding Attitudes and Predicting Social Behavior**. Englewood, NJ: Prentice-Hall.
- Chaudhuri, A., & Holbrook, M. B. (2001). The Chain of Effects from Brand Trust and Brand Affect to Brand Performance: The Role of Brand Loyalty. **Journal of Marketing**, 65(2), 81–93. Retrieved on November 1, 2023 from <http://www.jstor.org/stable/3203382>
- Cochran, W. G. (1977). **Sampling Techniques**. New York: John Wiley & Sons.
- Howard, J. A. (1994). **Buyer Behavior in Marketing Strategy** (2nd ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Kim, S. & Pysarchik, D. T. (2000). Predicting Purchase Intentions for Uni-National and Bi-National Products. **International Journal of Retail & Distribution Management**, 28(6), 280-292. <https://www.doi.org/10.1108/09590550010328544>
- Rogers, E. (1978). **Mass Media and Interpersonal Communication**. Chicago: Rand McNally.
- Rogers, E. M. (2003). **Diffusion of Innovations**. Free Press: New York.
- Schiffman, G. & Kanuk, L. (2000). **Consumer Behavior**. Englewood Cliff: Prentice Hall.
- We are Social. (2023). **Digital 2023 Global Overview Report**. Retrieved on November 1, 2023 from <https://wearesocial.com/wp-content/uploads/2023/03/Digital-2023-Global-Overview-Report.pdf>
- Zeithaml, V. A. (1988). Consumer Perception of Price Quality and Value: A Means-End Model and Synthesis of Evidence. **Journal of Marketing**, 52(3), 2-22. Retrieved on November 1, 2023 from https://www.researchgate.net/publication/282671247_Consumer_Perceptions_of_Price_Quality_and_Value_A_Means-End_Model_and_Synthesis_of_Evidence

คณะผู้เขียน

อารีรัตน์ ทองเสื้อน

วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์
 เลขที่ 2 ถนนพระจันทร์ แขวงพระบรมมหาราชวัง เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200
 e-mail: areeratstd@gmail.com

รองศาสตราจารย์ ดร.อรพรรณ คงมาลัย

วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์
 เลขที่ 2 ถนนพระจันทร์ แขวงพระบรมมหาราชวัง เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200
 e-mail: korapan@tu.ac.th

ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้า ประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล
ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร

Marketing Mix Factors that Affect Consumer's Purchasing Behavior of
Digital Camera Accessories in Bangkok

อนิษา มากยอด* และชินโสณ วิสิฐนิกิจา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

Anisa Makyod* and Chinnaso Visitnitikija
Graduate School, Kasem Bundit University

Received: July 18, 2024

Revised: August 25, 2024

Accepted: August 30, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดในการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร 2) พฤติกรรมการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร 3) ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 ราย ถูกสำรวจโดยใช้แบบสอบถามและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ผลการวิจัยพบว่า 1) ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดมีความสำคัญมาก โดยเฉพาะปัจจัยด้านบุคคลอยู่ในลำดับแรก รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์ การจัดจำหน่าย ราคา และการส่งเสริมการตลาด 2) ผู้บริโภคส่วนใหญ่ซื้อไม่โครโฟนเพื่อถ่ายวิดีโอคอนเทนต์ โดยพิจารณาจากคุณสมบัติการใช้งานชำระเงินสด ตัดสินใจด้วยตนเอง ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อครั้งไม่เกิน 10,000 บาท และมีการซื้อเฉลี่ย 2.47 ครั้งต่อเดือน 3) การส่งเสริมการตลาดมีอิทธิพลต่อการซื้ออุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 การวิจัยนี้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการปรับกลยุทธ์ทางการตลาดตามความต้องการของผู้บริโภคเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการขายในตลาดอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล

คำสำคัญ: ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด พฤติกรรมผู้บริโภค อุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล

Abstract

This research aimed to study 1) the marketing mix factors influencing consumers' purchase of digital camera accessories in Bangkok, 2) the purchasing behavior of consumers regarding digital camera accessories in Bangkok, 3) the marketing mix factors that influenced consumers' purchasing behavior of digital camera accessories in Bangkok. A sample of 400 respondents was surveyed using a questionnaire. Data were analyzed using percentage, mean, and multiple regression analysis.

*อนิษา มากยอด (Corresponding Author)

e-mail: Kik.anisa.makyod.070236@gmail.com

The results found that 1) the marketing mix factors were found to be very important, with personal factors ranked first, followed by product, distribution, price, and promotion. 2) Most consumers purchased microphones for video content creation, considering usability features, paying in cash, making decisions by themselves, with an average expenditure per purchase not exceeding 10,000 baht, and average purchase of 2.47 times per month. 3) Marketing promotions significantly influenced consumers' purchase of digital camera accessories in Bangkok at the statistical significance level of 0.05. This research highlighted the necessity to adjust marketing strategies according to consumer needs to enhance sales efficiency in the digital camera accessory market.

Keywords: Marketing Mix Factors, Consumer Behavior, Digital Camera Accessories

บทนำ

ในอดีตการเป็นช่างภาพไม่ใช่เรื่องง่ายเนื่องจากต้องมีความรู้ และความเข้าใจในอุปกรณ์กล้อง การตั้งค่า และการจัดแสงต่าง ๆ ซึ่งกระบวนการเหล่านี้มีความซับซ้อนและยาก หากเกิดข้อผิดพลาดหลังการถ่ายภาพจะไม่สามารถแก้ไขได้ ต้องอาศัยความสามารถและประสบการณ์สูงในการถ่ายภาพให้ได้ดี นอกจากนี้การถ่ายภาพในสมัยก่อนยังต้องใช้ฟิล์ม ซึ่งทำให้กระบวนการถ่ายภาพซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เนื่องจากการได้รูปภาพต้องผ่านกระบวนการล้างฟิล์ม ซึ่งอาจใช้เวลาเป็นสัปดาห์กว่าจะได้รูปทำให้การถ่ายภาพในอดีตเป็นเรื่องที่ท้าทาย และต้องการความชำนาญเฉพาะตัว ปัจจุบันเทคโนโลยีการถ่ายภาพได้พัฒนาไปไกลมาก ทำให้อุปกรณ์การถ่ายภาพ เช่นกล้องมีวิวัฒนาการที่ดีขึ้น ทำให้ทุกคนสามารถเข้าถึงการถ่ายภาพได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้การแก้ไขรูปภาพก็สามารถทำได้ทันทีหากเกิดข้อผิดพลาดซึ่งเป็นข้อดีของเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน แต่เมื่อมีกล้องดิจิทัลทำให้ไม่ต้องรอนานแค่ถ่ายเสร็จก็สามารถดูรูปได้ทันทีหากไม่พอใจก็สามารถลบ และถ่ายใหม่ได้จะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีได้สร้างประโยชน์ให้การถ่ายภาพได้เป็นอย่างมาก (บงกช ศิริไล, 2563)

การเลือกอุปกรณ์ถ่ายภาพที่เหมาะสมเป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้เริ่มต้น เนื่องจากการมีอุปกรณ์ที่ดีจะช่วยเสริมสร้างความมั่นใจในการถ่ายภาพ และพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่อง อุปกรณ์ที่ควรพิจารณา ได้แก่ กล้องถ่ายรูป การเลือกกล้อง DSLR หรือ Mirrorless ตามความต้องการและงบประมาณ เลนส์เริ่มต้นด้วยเลนส์ซูมที่ครอบคลุมหลายระยะเช่น เลนส์ 18-55 mm ขาตั้งกล้องเพื่อเพิ่มความมั่นคงและช่วยให้ได้ภาพที่คมชัด ฟิลเตอร์ เช่น ฟิลเตอร์ UV ฟิลเตอร์โพลาไรซ์ และฟิลเตอร์ ND เพื่อปรับแต่งภาพถ่าย กระจาปกล้องเพื่อปกป้อง และจัดเก็บอุปกรณ์อย่างเป็นระเบียบ แบตเตอรี่และที่ชาร์จสำรองพลังงานเพื่อการถ่ายภาพที่ยาวนาน การลงทุนซื้ออุปกรณ์เสริมสำหรับกล้องดิจิทัลช่วยพัฒนาทักษะของผู้ใช้งานให้สูงขึ้น เพิ่มศักยภาพการใช้งานของสินค้าได้อย่างยาวนาน นับเป็นการประหยัดต้นทุนได้ในระยะยาว เนื่องจากลดความจำเป็นในการเปลี่ยนอุปกรณ์ หรืออัปเดตสินค้าอยู่บ่อยครั้ง ปัจจัยทางการตลาดที่มีผลต่อการซื้อ การทำความเข้าใจพฤติกรรมของผู้บริโภค และการใช้กลยุทธ์ทางการตลาดที่มีประสิทธิภาพมีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นการตัดสินใจซื้ออุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลปัจจัยที่มีผลต่อการซื้อ ได้แก่ โปรโมชั่นและส่วนลด การเสนอโปรโมชั่นพิเศษ หรือส่วนลดจะช่วยกระตุ้นให้ผู้บริโภคตัดสินใจซื้อได้ง่ายขึ้น การรีวิวจากผู้ใช้งานจริงรีวิว และคำแนะนำจากผู้ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของผู้บริโภค คุณภาพของผลิตภัณฑ์ การนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับคุณภาพและประสิทธิภาพของผลิตภัณฑ์เป็นสิ่งสำคัญในการดึงดูดความสนใจ ความหลากหลายของผลิตภัณฑ์ การมีอุปกรณ์เสริมที่หลากหลายจะช่วยให้ผู้บริโภคสามารถเลือกซื้อได้ตามความต้องการและความสนใจที่พัฒนาขึ้น การทำความเข้าใจปัจจัยเหล่านี้จะช่วยให้ผู้ผลิตและผู้ขายสามารถวางแผนกลยุทธ์ทางการตลาดที่มีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคได้ดียิ่งขึ้น (Skylum, 2023)

ธุรกิจเกี่ยวกับการนำเข้าและจัดจำหน่ายอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล สินค้าส่วนมากออกแบบมาเพื่อเสริมความสามารถหรือประสิทธิภาพในการใช้งานของกล้องถ่ายรูป ซึ่งอาจมีหลายประเภทและรูปแบบต่าง ๆ ตามความต้องการและการใช้งานของผู้ใช้ ได้แก่ อุปกรณ์กันสั่น ไมโครโฟน ขาตั้งกล้อง กระจากล้อง ฟลิตเตอร์ จอมอนิเตอร์ และอุปกรณ์ส่งสัญญาณภาพไร้สาย เป็นต้น มีราคาที่เหมาะสมกับคุณภาพของสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล และความพึงพอใจของลูกค้า มีการกำหนดส่วนลดหรือโปรโมชั่นช่วยสร้างและกระตุ้นให้ลูกค้าตัดสินใจซื้อเร็วขึ้น มีช่องทางการให้บริการจัดจำหน่ายสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลที่หลากหลายจะมีการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ทางออนไลน์ และออฟไลน์ รวมถึงการจัดส่ง และบริการหลังการขายที่มีการจัดส่งที่รวดเร็วเพื่อสร้างความพึงพอใจ และความสะดวกให้กับลูกค้ามากยิ่งขึ้น มีกิจกรรมทางการตลาดสำหรับสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล โดยมีการจัดกิจกรรมโปรโมชั่นที่สร้างความตื่นเต้นและน่าสนใจให้กับลูกค้ารวมถึงการใช้สื่อโฆษณา หรือใช้สื่อต่าง ๆ เพื่อโปรโมทสินค้าให้เป็นที่น่าสนใจ ซึ่งผู้บริโภคส่วนมากมีพฤติกรรมการซื้อกล้องถ่ายภาพที่แตกต่างกันออกไปหากผู้จัดจำหน่ายอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล มีความเข้าใจในพฤติกรรมของผู้ซื้อได้ดีจะเกิดประโยชน์ในการนำเสนออุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลที่ตรงกับความต้องการของผู้บริโภค ผู้วิจัยจึงได้เห็นความสำคัญในการสร้างกลยุทธ์ทางการตลาด ให้กับธุรกิจการจัดจำหน่ายสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลและศึกษาพฤติกรรมของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครในการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล

ในปัจจุบันธุรกิจการจัดจำหน่ายสินค้า ประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลเป็นที่ต้องการของผู้บริโภคเป็นจำนวนมากเนื่องจากผู้คนส่วนใหญ่สามารถหารายได้จากทางออนไลน์มากขึ้น และออนไลน์นั่นเองที่ทำให้สินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลนั้นเป็นที่ต้องการเพราะผู้บริโภคต้องการภาพ แสง สี เสียง ที่ดีขึ้นกว่าเดิม อุปกรณ์เสริมเหล่านี้จึงเป็นที่ต้องการเป็นอย่างมาก รวมถึงมีการวางแผนการตลาดเพื่อสนับสนุนยอดขายภายในประเทศร่วมกับตัวแทนจำหน่าย

จากข้อมูลที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้ศึกษาจึงสนใจศึกษาพฤติกรรมการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อนำผลจากการศึกษาไปใช้เป็นแนวทางในการวางแผนการจัดจำหน่ายอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล ให้ตรงตามความต้องการของลูกค้าเพื่อเพิ่มยอดขาย

วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดในการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร
- 2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร
- 3) เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิด

การตลาดเป็นหัวใจสำคัญของการดำเนินธุรกิจทุกประเภท โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคดิจิทัลที่การแข่งขันสูงและความต้องการของผู้บริโภคเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่วนประสมทางการตลาด (Marketing Mix) เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ธุรกิจสามารถตอบสนองต่อความต้องการของตลาดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Kotler (1997) กล่าวว่า ส่วนประสมทางการตลาด (Marketing Mix) หมายถึง ตัวแปร หรือเครื่องมือทางการตลาดที่สามารถควบคุมได้ บริษัทมักจะนำมาใช้ร่วมกันเพื่อตอบสนองความพึงพอใจ และความต้องการของลูกค้าที่เป็นกลุ่มเป้าหมายแต่เดิมส่วนส่วนประสมทางการตลาดจะมีเพียงแค่ 4 ตัวแปร (4Ps) ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ (Product) ราคา (Price) สถานที่ หรือช่องทางการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ (Place) และการส่งเสริมการตลาด (Promotion)

1. ผลิตภัณฑ์ (Product) หมายถึง สิ่งที่ธุรกิจนำเสนอต่อตลาดเพื่อให้เกิดความสนใจ การจัดการการใช้การบริโภค ที่สามารถตอบสนองความจำเป็นหรือความต้องการของผู้บริโภคได้ ประกอบด้วย สินค้า บริการ หรือความคิด หรือส่วนผสมของทั้งสามประการนี้ร่วมกันที่ธุรกิจเสนอแก่ผู้บริโภค โดยสามารถสนองความจำเป็นและความต้องการของตลาดได้ หรือเป็นสินค้าบริการ หรือความคิดซึ่งลูกค้าต้องจ่ายเงินเป็นการแลกเปลี่ยน หรือหมายถึงการรวมกันของสินค้า บริการ หรือความคิดที่บริษัทเสนอให้กับผู้บริโภค เป้าหมาย (Kotler & Armstrong, 2018 อ้างอิงใน ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ 2562)

2. ราคา (Price) เป็นจำนวนเงินที่บุคคลจ่ายเพื่อซื้อสินค้า หรือบริการ ซึ่งแสดงเป็นมูลค่า (Value) ที่ผู้บริโภคจ่ายเพื่อแลกเปลี่ยนกับผลประโยชน์ที่ได้รับจากการมีหรือการใช้สินค้าหรือบริการนั้น ดังนั้น ลักษณะของราคาก็คือ 1) ราคามูลค่าของสินค้าและบริการ 2) ราคามูลค่าเป็นจำนวนเงินและ (หรือ) สิ่งอื่นที่จำเป็นต้องใช้เพื่อให้ได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์และบริการ

3. การจัดจำหน่าย (Place) หมายถึง การนำผลิตภัณฑ์ออกสู่ตลาดเป้าหมาย เริ่มต้นจากการออกแบบคลังสินค้าเพื่อรับสินค้าจากโรงงานและผู้ขายปัจจัยการผลิต เพื่อให้การรับคำสั่งซื้อและการส่งมอบสินค้าไปยังลูกค้าอย่างมีประสิทธิภาพและดังนั้นการจัดจำหน่าย จึงประกอบด้วยโครงสร้างของช่องทาง (สถาบันและกิจกรรม) ที่ใช้เพื่อเคลื่อนย้ายสินค้าและบริการจากองค์การไปยังตลาด

4. ส่งเสริมการตลาด (Promotion) และส่วนประสมการส่งเสริมการตลาด (Promotion Mix) การส่งเสริมการตลาดเป็นกิจกรรมที่สื่อสารถึงคุณค่าของผลิตภัณฑ์และมุ่งใจลูกค้าให้ซื้อสินค้า เป็นการประสมประสานเครื่องมือการส่งเสริมการตลาดที่ธุรกิจใช้เพื่อมุ่งใจและ สร้างความสัมพันธ์อันดีกับลูกค้าเป็นเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการสื่อสารของกิจการที่สำคัญ ประกอบด้วย 1) การโฆษณา (Advertising) 2) การตลาดทางตรง (Direct Marketing) 3) การส่งเสริมการขาย (Sales Promotion) 4) การให้ข่าว/การประชาสัมพันธ์ [Publicity/Public Relations (PR)] 5) การขายโดยใช้พนักงานขาย (Personal Selling และ 6) การตลาดดิจิทัล (Digital Marketing) การตลาดอินเทอร์เน็ต (Internet Marketing) การตลาดออนไลน์ (Online Marketing)

ทฤษฎีที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่าปัจจัยส่วนประสมการตลาด 4P's ข้างต้นเป็นสิ่งสำคัญต่อการกำหนดกลยุทธ์ต่าง ๆ ทางด้านการตลาดของธุรกิจที่จะต้องมีการจัดส่วนประสมแต่ละอย่างให้มีความเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของธุรกิจ และของอุตสาหกรรมที่แตกต่างกันไปไม่มีสูตรที่ตายตัว

ทฤษฎีพฤติกรรมผู้บริโภค

Kotler & Keller (2016) ได้อธิบายว่า พฤติกรรมผู้บริโภค หมายถึง กระบวนการของ บุคคล กลุ่ม และองค์กรที่มีการเลือกซื้อ การใช้ และการจับจ่ายให้ได้มาซึ่งสินค้า บริการความคิด และประสบการณ์ที่สามารถตอบสนองความต้องการและความพึงพอใจ ซึ่งสิ่งที่ผู้บริโภคซื้อมามีอิทธิพลมาจากปัจจัยด้านวัฒนธรรม สังคม และปัจจัยส่วนบุคคล

การวิเคราะห์ให้ทราบถึงพฤติกรรมของผู้บริโภคเป็นการวิจัยหรือค้นหาเกี่ยวกับพฤติกรรม การซื้อ หรือการใช้ของผู้บริโภค โดยใช้คำถามช่วยในการวิเคราะห์เพื่อค้นหาคำตอบเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค คือ 6W1H ซึ่งประกอบไปด้วย

1. ใครบ้างอยู่ในตลาดเป้าหมาย (Who Is In The Target Market?) เป็นคำถามเพื่อให้ทราบถึงลักษณะกลุ่มเป้าหมาย (Occupants) 4 ด้าน คือ ประชากรศาสตร์ ภูมิศาสตร์ จิตวิทยาหรือจิตวิเคราะห์ และพฤติกรรมศาสตร์

2. ผู้บริโภคต้องการซื้ออะไร (What Does The Consumer Buy?) เป็นคำถามเพื่อให้ทราบถึงสิ่งที่ผู้บริโภคต้องการจากผลิตภัณฑ์ (Object) คือ ต้องการคุณสมบัติ หรือส่วนประกอบของผลิตภัณฑ์ (Product Component) และความแตกต่างที่เหนือกว่าคู่แข่ง (Competitive Differentiation)

3. ทำไมผู้บริโภคจึงได้ตัดสินใจซื้อ (Why Does The Consumer Buy?) เป็นคำถามเพื่อต้องการทราบวัตถุประสงค์ในการซื้อ (Objectives) ผู้บริโภคซื้อสินค้าเพื่อสนองความต้องการด้านร่างกายและด้านจิตวิทยา

4. ใครบ้างมีส่วนร่วมในการตัดสินใจซื้อ (Who Participates In The Buying?) เป็นคำถามเพื่อต้องการทราบถึงบทบาทของกลุ่มต่าง ๆ (Organizations) ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคซึ่งประกอบด้วยผู้ริเริ่ม ผู้มีอิทธิพล ผู้ตัดสินใจซื้อ ผู้ซื้อและผู้ใช้

5. ผู้บริโภคซื้อเมื่อใด (When Does The Consumer Buy?) เป็นคำถามเพื่อต้องการทราบถึงโอกาสในการซื้อ (Occasions) เช่น ซื้อช่วงเดือนใดของปี ช่วงฤดูกาลใดของปี ช่วงวันใดของเดือน ช่วงเวลาใดของวัน ซื้อในโอกาสพิเศษ หรือเทศกาลวันสำคัญต่าง ๆ

6. ผู้บริโภคซื้อที่ไหน (Where Does The Consumer Buy?) เป็นคำถามเพื่อต้องการทราบถึงช่องทางหรือแหล่ง (Outlets) ที่ผู้บริโภคซื้อเช่น ห้างสรรพสินค้า ซูเปอร์มาร์เก็ต หรือร้านขายของชำ เป็นต้น

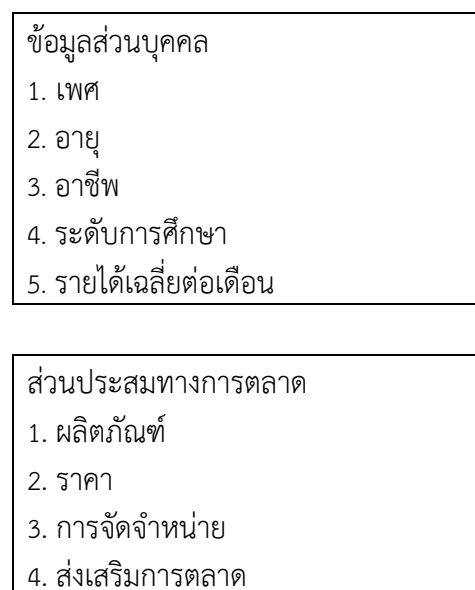
7. ผู้บริโภคซื้ออย่างไร (How Does The Consumer Buy?) เป็นคำถามเพื่อต้องการทราบขั้นตอนในการตัดสินใจซื้อ (Operations) ซึ่งประกอบด้วย การรับรู้ปัญหา การค้นหาข้อมูล การประเมินผลทางเลือก การตัดสินใจซื้อ และความรู้สึกหลังการซื้อ

ทฤษฎีที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่าหลังอธิบายครบทั้ง 6W1H แล้ว หลักการวิเคราะห์ที่ไม่ได้ซับซ้อนอย่างที่คิดด้วยวิธีการศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภคขั้นพื้นฐานนี้ จะสามารถนำไปวางแผนการตลาดได้อย่างครอบคลุมและแม่นยำมากขึ้น สิ่งนี้ไม่เพียงทำให้ต้นแบรנדออกไปสู่สายตาผู้บริโภคได้มากขึ้น แต่ยังสามารถส่งสินค้าออกไปครองใจผู้บริโภคได้อีกด้วย

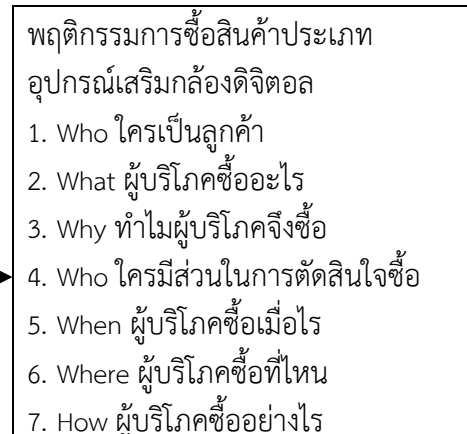
กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อศึกษา ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้ทฤษฎีส่วนประสมทางการตลาด (4P's) ของ Kotler (1997) มาสร้างกรอบตัวแปรอิสระ และทฤษฎีพฤติกรรมผู้บริโภค ของ Kotler & Keller (2016) มาสร้างกรอบตัวแปรตามโดยมีรายละเอียดกรอบแนวคิดการวิจัยดังนี้

ตัวแปรอิสระ (Independent Variable)



ตัวแปรตาม (Dependent Variable)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ ราคา การจัดจำหน่าย และส่งเสริมการตลาด ที่มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษา ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร โดยเน้นการวิเคราะห์เชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยได้กำหนดขอบเขตในการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ขอบเขตของการวิจัย

1.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา การวิจัยเป็นวิจัยเชิงปริมาณ ที่มุ่งเน้นศึกษาตัวแปรอิสระ ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด (4P's) ตามแนวคิดของ Kotler (1997) นอกจากนี้ยังศึกษาตัวแปรตาม พฤติกรรมการซื้อโดยใช้ทฤษฎีพฤติกรรมผู้บริโภคของ Kotler & Keller (2016) ซึ่งประกอบด้วย 6W1H ได้แก่ Who ใครเป็นลูกค้า What ผู้บริโภคซื้ออะไร Why ทำไมผู้บริโภคจึงซื้อ Who ใครมีส่วนในการตัดสินใจซื้อ When ผู้บริโภคซื้อเมื่อไร Where ผู้บริโภคซื้อที่ไหน และ How ผู้บริโภคซื้ออย่างไร

1.2 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการศึกษาเป็นกลุ่มลูกค้าที่เข้ามาซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร เลือกตัวอย่างจำนวน 400 ราย การศึกษาครั้งนี้คำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่าง (Sample size) แบบไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน ของ Cochran (1977) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ดังนี้

$$\begin{aligned} \text{สูตร } n &= P(1-P)(Z^2)/(e^2) \\ n &= \text{ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง} \\ P &= \text{ค่าความน่าจะเป็นของจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการสุ่มจากประชากรทั้งหมด} \\ e &= \text{ค่าความคลาดเคลื่อนจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง} \\ z &= \text{ระดับความเชื่อมั่นที่ผู้วิจัยกำหนดไว้} \\ (\text{ณ ระดับความเชื่อมั่นที่ } 95\% \text{ } z \text{ มีค่าเท่ากับ } 1.96) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{แทนค่า } n &= (.50)(1-.50)(1.96^2)/(.05^2) \\ n &= (.5)(.5)(3.8416)/.0025 \\ n &= .9604/.0025 \\ n &= 384.16 \end{aligned}$$

ในการคำนวณจะได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 385 ราย แต่ทั้งนี้เพื่อป้องกันความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นในการตอบแบบสอบถาม ข้อมูลไม่สมบูรณ์ครบถ้วนทางผู้ศึกษาจึงได้ใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นจำนวน 400 ราย

1.3 ขอบเขตด้านพื้นที่ พื้นที่ที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ การวิจัยครั้งนี้ศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

1.4 ขอบเขตด้านระยะเวลา ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา เดือนพฤศจิกายน 2566 ถึง เดือนกุมภาพันธ์ 2567

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยใช้เครื่องมือวิจัย คือ แบบสอบถาม ซึ่งได้พัฒนาขึ้นโดยอ้างอิงจากทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง และได้ผ่านการทดสอบความเชื่อมั่นและความเที่ยงตรง ซึ่งผลการทดสอบได้ค่าความน่าเชื่อถือของแบบสอบถามงานวิจัยนี้เท่ากับ 0.777 การพัฒนาแบบสอบถาม แบบสอบถามถูกออกแบบให้ครอบคลุมประเด็นที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดและพฤติกรรมการซื้อ การทดสอบแบบสอบถาม ได้รับการทดสอบด้วย

การทดลองนำร่อง (Try- out) กับกลุ่มผู้ใช้จำนวน 40 คน เพื่อประเมินความเข้าใจและปรับปรุงคำถามให้เหมาะสมก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง แบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับระดับความสำคัญของปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดในการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร ของผู้ตอบแบบสอบถามโดยมีลักษณะคำถามแบบค่าคะแนน แบ่งค่าคะแนนระดับความสำคัญออกเป็น 5 ระดับ ตามแบบลิเคิร์ต (Likert) แบบสอบถามที่สร้างขึ้นเป็นข้อคำถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) และในการประมาณค่าได้มีการกำหนดค่าไว้ดังนี้

ระดับ 5	หมายถึง	สำคัญมากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	สำคัญมาก
ระดับ 3	หมายถึง	สำคัญปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	สำคัญน้อย
ระดับ 1	หมายถึง	สำคัญน้อยที่สุด

การประเมินผลการวิเคราะห์ แบ่งออกเป็น 5 ระดับ โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาค่าเฉลี่ยของแต่ละระดับดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.51 – 5.00	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.51 – 4.50	มาก
ค่าเฉลี่ย	2.51 – 3.50	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.51 – 2.50	น้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.50	น้อยที่สุด

ส่วนที่ 2 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร การสร้างลักษณะคำถามเป็นลักษณะ นามบัญญัติ (Nominal Scale) เป็นการวัดข้อมูลเพื่อจัดแบ่งข้อมูลออกเป็นกลุ่ม ๆ ตามคุณสมบัติที่กำหนดใดให้เลือกหลากหลายคำตอบแต่ผู้ตอบสามารถเลือกตอบเพียงข้อเดียว ข้อมูลที่วัดได้ในระดับนี้ใช้สถิติอย่างง่ายในการคำนวณ ค่าร้อยละโดยในส่วนข้อมูลที่ 3 ประกอบด้วยคำนวณคำถามทั้งสิ้น 7 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist)

ส่วนที่ 3 เป็นข้อมูลเสนอแนะของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบคำถามแบบปลายเปิด เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามแสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมจากการศึกษาค้นคว้าจากแหล่งต่าง ๆ ทั้งตำรา เอกสาร และผลการศึกษาวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

3.2 ข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มเป้าหมาย และรับกลับคืนมาด้วยตนเอง ดำเนินการตรวจสอบความเรียบร้อย เพื่อให้แน่ใจว่าแบบสอบถามมีความสมบูรณ์ ครบถ้วน และสามารถนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไปได้

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ทำการประมวลผลข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยการหาอัตราส่วนร้อยละ (Percentage) และค่าเฉลี่ย (Mean) พร้อมคำอธิบายผล และนำเสนอที่ได้มานำเสนอเพื่อวิเคราะห์ตามลักษณะของตัวแปรต่าง ๆ ดังนี้

4.1 สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) สถิติที่ใช้คือ ค่าร้อยละ (Percentage) และค่าเฉลี่ย (Mean) เพื่ออธิบายข้อมูลเชิงประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถามและตัวแปรต่าง ๆ

4.2 สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ใช้สำหรับทดสอบสมมุติฐาน สถิติที่ใช้คือ Multiple Regression Analysis

ผลการศึกษา

จากการศึกษาเรื่องปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร อย่างชัดเจนโดยเฉพาะการส่งเสริมการตลาดที่มีอิทธิพลมากที่สุด สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และสมมติฐานที่ตั้ง ดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดในการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร ผลแสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดในการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร ด้านภาพรวม

ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	ลำดับ
ผลิตภัณฑ์	4.49	0.63	สำคัญมาก	1
ราคา	4.44	0.65	สำคัญมาก	3
การจัดจำหน่าย	4.48	0.63	สำคัญมาก	2
ส่งเสริมการตลาด	4.40	0.70	สำคัญมาก	4
รวม	4.45	0.56	สำคัญมาก	

จากตารางที่ 1 พบว่า ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดในการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร ด้านภาพรวม อยู่ในระดับสำคัญมาก ($\bar{X} = 4.45$, S.D. = 0.56) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน

พบว่า 1) ผลิตภัณฑ์อยู่ในระดับสำคัญมาก ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.63) มีระดับความสำคัญอยู่ในระดับมากที่สุด 3 รายการ ประกอบด้วย สินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลมีฟังก์ชันการทำงานเข้าใจง่าย ไม่ยุ่งยาก ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.67) มีอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลให้เลือกหลากหลายรุ่น เหมาะสมและตรงกับการใช้งาน ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.71) รูปแบบของสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลมีการออกแบบที่สวยงาม ทันสมัย กะทัดรัด พกพาสะดวก ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.69) และมีระดับความสำคัญอยู่ในระดับมาก 2 รายการ เมื่อใช้สินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลแล้วทำให้ดูเป็นมืออาชีพมากขึ้น ($\bar{X} = 4.45$, S.D. = 0.82) และเมื่อใช้สินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลแล้วมีความรู้สึktanสมัย ไม่ตกเทรนด์ ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.87) 2) การจัดจำหน่ายอยู่ในระดับสำคัญมาก ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.63) มีระดับความสำคัญอยู่ในระดับสำคัญมากที่สุด 1 รายการ คือ สามารถเข้ามาทดลองการใช้สินค้าได้จริงก่อนที่จะซื้อสินค้า ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.68) และระดับความสำคัญอยู่ในระดับสำคัญมาก 4 รายการ ประกอบด้วย สามารถจัดส่งสินค้าได้อย่างรวดเร็ว ตามความต้องการ ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.71) สามารถหาซื้ออุปกรณ์กล้องดิจิทัลได้สะดวก เช่น ห้างสรรพสินค้า ร้านอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลทางออนไลน์ ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.73) สถานที่จัดจำหน่ายมีความสะดวกในการเดินทาง ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.76) และสถานที่ตั้งของร้านค้าที่จัดจำหน่ายสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลสามารถมองหาดัง่ายเป็นต้น เช่น ตั้งอยู่บริเวณใกล้บันไดเลื่อน ใกล้ BTS หรือใกล้ทางเข้าออกของห้างสรรพสินค้า ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.77) 3) ราคาอยู่ในระดับสำคัญมาก ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.65) มีระดับความสำคัญอยู่ในระดับสำคัญมากที่สุด 5 รายการ ประกอบด้วย ราคาของอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลมีความคุ้มค่ากับการใช้งาน ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.69) ราคาของอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลมีหลายระดับให้เลือกตามคุณภาพของสินค้า ($\bar{X} = 4.45$, S.D. = 0.70) ราคาของอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลมีความเหมาะสมกับแบรนด์สินค้า ($\bar{X} = 4.45$, S.D. = 0.72) ราคาของอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลมีความคุ้มค่ากับการอัปเกรดหรือเพิ่มอุปกรณ์เสริมต่าง ๆ ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.72) และราคาของอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลอยู่ในงบประมาณที่ลูกค้าตั้งไว้ ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.75) 4) ส่งเสริมการตลาดอยู่ในระดับสำคัญมาก ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.70) มีระดับความสำคัญอยู่ในระดับ

สำคัญมากที่สุด 1 รายการ คือ มีการรับประกันสินค้าและบริการหลังการขายที่เชื่อถือได้ ($\bar{x} = 4.54$, S.D. = 0.72) และระดับความสำคัญอยู่ในระดับสำคัญมาก 4 รายการ ประกอบด้วย มีการรีวิวโดยผู้ที่เคยใช้งานจริงหรือการแนะนำของอินฟลูเอนเซอร์ที่มีความน่าเชื่อถือ ($\bar{x} = 4.39$, S.D. = 0.84) มีการจัดโปรโมชั่นที่หลากหลาย เช่น ซื้อเลนส์กล้องแถมตัวกันชน และการลดราคาเป็นต้น ($\bar{x} = 4.38$, S.D. = 0.84) มีสื่อที่ใช้ในการนำเสนอโปรโมชั่นต่าง ๆ มีความน่าสนใจ ($\bar{x} = 4.36$, S.D. = 0.83) และมีการโฆษณาผ่านสื่อต่าง ๆ อย่างทั่วถึง เช่น เฟสบุ๊ก แอดไลน์ ดิจตอก ซอปปี้ ลาชาต้า และเว็บไซต์ ($\bar{x} = 4.32$, S.D. = 0.85) ตามลำดับ

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พฤติกรรมการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครผลแสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร

พฤติกรรมการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล		ความถี่	ร้อยละ
ความต้องการในการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล	อุปกรณ์กันสั่น	51	13
	ไมโครโฟน	111	28
	ขาตั้งกล้อง	42	10
	กระเป๋ากล้อง	26	6
	ฟิลเตอร์	14	4
	จอมอนิเตอร์	9	2
	ชุดไฟ LED	60	15
	เลนส์กล้อง	66	17
	อุปกรณ์ส่งสัญญาณภาพไร้สาย	21	5
	รวม	400	100
วัตถุประสงค์หลักในการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล	ถ่ายภาพนิ่ง/คน/สัตว์/สิ่งของ	87	22
	ถ่ายวิดีโอเกี่ยวกับการศึกษา	25	6
	ถ่ายวิดีโอท่องเที่ยว	70	17
	ถ่ายทำหนังสั้น	25	6
	ถ่ายวิดีโอไลฟ์ขายของ	31	8
	ถ่ายวิดีโอในงานแต่งงาน	16	4
	ถ่ายวิดีโอรีวิวสินค้า	15	4
	ถ่ายวิดีโอทำคอนเทนต์	96	24
	ถ่ายวิดีโอเพื่อโฆษณา	35	9
Total		400	100

ตารางที่ 2 (ต่อ)

พฤติกรรมการซื้อขายสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล		ความถี่	ร้อยละ
ปัจจัยในการประกอบการตัดสินใจในการเลือกซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล	คุณสมบัติการใช้งาน	293	73
	รูปลักษณะของสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องที่สวยงาม	16	4
	แบรนด์ของสินค้า	34	9
	เป็นสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องที่ได้รับความนิยม	13	3
	ราคา	37	9
	สินค้าประกันศูนย์	7	2
	รวม	400	100
สถานที่เลือกซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล	สุขุมวิท 101/2	129	32
	ห้างสรรพสินค้าเอ็มบีเคเซ็นเตอร์	78	20
	ห้างสรรพสินค้าฟอร์จูนทาวน์	161	40
	ห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์บางกะปิ	32	8
	รวม	400	100
วิธีการชำระเงินในการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล	เงินสด	345	86
	ผ่อนชำระ	55	14
	รวม	400	100
ผู้ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล	ตนเอง	274	68
	เพื่อน	38	10
	ครอบครัว	12	3
	พนักงานขายหน้าร้าน	43	11
	อินฟลูเอนเซอร์	33	8
	รวม	400	100
ค่าใช้จ่ายในการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล	ไม่เกิน 10,000 บาท	188	47
	10,001 – 20,000 บาท	129	32
	20,001 – 30,000 บาท	46	12
	30,001 บาทขึ้นไป	37	9
	รวม	400	100

จากตารางที่ 2 พบว่า พฤติกรรมการซื้อขายสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร ของผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือก 1) ความต้องการในการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลเป็น ไมโครโฟน คิดเป็นร้อยละ 28 2) วัตถุประสงค์หลักในการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล คือ ถ่ายวิดีโอทำคอนเทนต์ คิดเป็นร้อยละ 24 3) ปัจจัยในการประกอบการตัดสินใจในการเลือกซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล คือ คุณสมบัติการใช้งาน คิดเป็นร้อยละ 73 4) สถานที่เลือกซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล คือ ห้างสรรพสินค้าฟอร์จูนทาวน์ คิดเป็นร้อยละ 40 5) วิธีการชำระเงินในการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล คือ เงินสด คิดเป็นร้อยละ 86 6) ผู้ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าประเภท

อุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล คือ ตนเอง คิดเป็นร้อยละ 68.7) ค่าใช้จ่ายในการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลแต่ละครั้งเฉลี่ยไม่เกิน 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 47 และความถี่ในการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องเฉลี่ย 2.47 ครั้งต่อเดือน

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผลแสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเปรียบเทียบความมีอิทธิพลของส่วนประสมทางการตลาดกับพฤติกรรมการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร

	B	Std.	Beta	t	Sig.
Error					
ค่าคงที่	2.640	0.5165		5.120	0.000
ผลิตภัณฑ์	0.116	0.144	0.057	0.808	0.420
ราคา	-0.026	0.154	-0.013	-0.169	0.866
การจัดจำหน่าย	0.242	0.174	0.119	1.391	0.165
ส่งเสริมการตลาด	0.378	0.138	-0.207	2.730	0.007*

*ระดับนัยสำคัญ 0.05

จากตารางที่ 3 ผลวัตถุประสงค์ที่ 3 ตามสมมติฐานการวิจัย ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ ราคา การจัดจำหน่าย และส่งเสริมการตลาดที่มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้ Multiple Regression Analysis ในการทดสอบแสดงให้เห็นว่าปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดในการศึกษาทั้งหมดส่งเสริมการตลาดมีค่า (Sig = 0.007) มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ในสมมติฐานการวิจัย

อภิปรายผล

การศึกษาเรื่องปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร มีประเด็นที่จะนำมาอภิปรายผล ดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 จากการศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดในการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า ปัจจัยดังกล่าวมีอิทธิพลอยู่ในระดับสำคัญมาก เนื่องจากผู้บริโภคในปัจจุบันมีความต้องการที่สูงขึ้นเกี่ยวกับคุณภาพ และความหลากหลายของสินค้าที่เลือกซื้อ ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดในด้านผลิตภัณฑ์ ราคา การจัดจำหน่าย และการส่งเสริมการตลาด ส่งผลโดยตรงต่อการตัดสินใจซื้อ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยก่อนหน้าของ วัชรภรณ์ ภิญโญ และกตัญญู หิรัญญสมบุรณ์ (2562) ที่ศึกษาเรื่องปัจจัยการตลาดที่มีผลต่อการซื้อกล้องดิจิทัลประเภทมิลเลอร์เลส (Mirrorless) ของลูกค้าในเขตภาคกลาง โดยระบุว่าระดับการให้ความสำคัญกับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากเช่นกัน

จากการศึกษาทั้งสอง พบว่า **การส่งเสริมการตลาด**เป็นปัจจัยสำคัญที่สุดในการกระตุ้นการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคทั้งกล้องดิจิทัลและอุปกรณ์เสริม แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของกลยุทธ์ทางการตลาดในการดึงดูดผู้บริโภค นอกจากนี้ยังพบว่า **ราคา** และ**ผลิตภัณฑ์**เป็นปัจจัยรองลงมาโดยลูกค้าจะมองหาสินค้าที่คุ้มค่ากับราคาที่จ่ายในงานวิจัยปัจจุบัน ผู้บริโภคในกรุงเทพมหานครให้ความสำคัญกับ**การจัดจำหน่าย**มากกว่า ซึ่งอาจเป็นเพราะความสะดวกในการเข้าถึงร้านค้าที่มีบริการที่ดีส่วนงานวิจัยของ วัชรภรณ์ ภิญโญ พบว่า การจัดจำหน่ายไม่ได้มีผลมากเท่าปัจจัยอื่น

งานวิจัยปัจจุบันใช้การวิจัยเชิงปริมาณโดยใช้แบบสอบถามในการวิเคราะห์ ขณะทำงานวิจัยของวัชรภรณ์ ภิญโญ เน้นการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการซื้อกล้องมิลเลอร์เลสโดยเฉพาะ

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พหุติกรรมการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร จากผลการวิจัย พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือก**คุณสมบัติการใช้งาน**เป็นปัจจัยหลักในการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล คุณสมบัติการใช้งานที่ดีเป็นปัจจัยหลักที่ผู้บริโภคให้ความสำคัญ เพราะจะช่วยให้สามารถใช้ประโยชน์จากอุปกรณ์เสริมกล้องที่มีอยู่ได้อย่างเต็มที่และมีประสิทธิภาพที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ **รติณี แซ่อึ้ง (2560)** ที่ได้ศึกษาเรื่อง **ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกซื้อกล้อง Mirrorless** โดยระบุว่าผู้บริโภคส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับคุณสมบัติการใช้งานของสินค้าในการตัดสินใจซื้อเช่นกัน สำหรับวิธีการชำระเงินในการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล ผู้บริโภคส่วนใหญ่เลือกใช้**เงินสด**เป็นวิธีการชำระเงินหลัก ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ **รติณี แซ่อึ้ง (2560)** ที่พบว่า ผู้บริโภคมักชำระเงินด้วยวิธีเงินสดมากกว่าการผ่อนชำระเมื่อซื้อกล้อง Mirrorless สิ่งนี้แสดงถึงความนิยมในการชำระเงินที่สะดวกและรวดเร็วในกลุ่มผู้บริโภคที่มุ่งเน้นการซื้อสินค้าดิจิทัล การวิจัยครั้งนี้ยัง พบว่า **ผู้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลมากที่สุดคือ ตนเอง** ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ **วัชรภรณ์ ภิญโญ และกตัญญู หิรัญญสมบุรณ์ (2562)** ที่ศึกษาเรื่อง **ปัจจัยการตลาดที่มีผลต่อการซื้อกล้องดิจิทัลประเภทมิลเลอร์เลส (Mirrorless)** พบว่า ผู้บริโภคมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจด้วยตนเองในการเลือกซื้อกล้องดิจิทัล และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ **รติณี แซ่อึ้ง (2560)** และ**ชินกานต์ เสนะวงศ์ (2558)** ที่พบว่า ผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครมีแนวโน้มที่จะพึ่งพาการตัดสินใจของตนเองเมื่อเลือกซื้อกล้องดิจิทัลประเภทต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น Compact Mirrorless หรือ DSLR

เมื่อเปรียบเทียบกับงานวิจัยก่อนหน้านี้ พบว่า การศึกษาทั้งสองใช้กลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกัน โดยงานวิจัยปัจจุบันเน้นกลุ่มผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครที่สนใจซื้ออุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล ในขณะที่งานวิจัยของ วัชรภรณ์ ภิญโญ มุ่งเน้นศึกษาผู้บริโภคในเขตภาคกลาง ซึ่งความแตกต่างนี้อาจส่งผลให้มีความหลากหลายในการตอบแบบสอบถาม และการตัดสินใจซื้อในด้านของวิธีการวิจัย งานวิจัยปัจจุบันใช้แบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ด้วยสถิติขั้นสูง ขณะที่งานวิจัยก่อนหน้านี้ใช้วิธีการที่คล้ายกันแต่มีการเน้นในประเด็นที่เฉพาะเจาะจงแตกต่างกัน เช่น การให้ความสำคัญกับปัจจัยที่มีผลเฉพาะต่อการซื้อกล้องประเภทต่าง ๆ

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้จากการศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านการส่งเสริมการตลาดที่มีผลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ปัจจัยส่งเสริมการตลาดมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล เพราะการส่งเสริมการตลาดมีการสร้างการรับรู้ และกระตุ้นความต้องการของผู้บริโภคในการตัดสินใจซื้อได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ วัชรภรณ์ ภิญโญ และกตัญญู หิรัญญสมบุรณ์ (2562) ที่ได้ศึกษาปัจจัยการตลาดที่มีผลต่อการซื้อกล้องดิจิทัลประเภทมิลเลอร์เลส พบว่า ปัจจัยด้านช่องทางการจัดจำหน่าย และการส่งเสริมการตลาด มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคเช่นกัน

ในการวิจัยปัจจุบัน และงานวิจัยก่อนหน้านี้ได้ทำการศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ โดยการวิจัยปัจจุบันมุ่งเน้นที่กลุ่มผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งมีความสนใจในการซื้ออุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล ขณะที่งานวิจัยของ วัชรภรณ์ ภิญโญ เน้นที่กลุ่มผู้บริโภคในภาคกลางของประเทศไทยซึ่งสนใจในกล้องดิจิทัลประเภทมิลเลอร์เลส การวิจัยปัจจุบัน และงานวิจัยก่อนหน้านี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติขั้นสูงเช่นกัน อย่างไรก็ตาม การวิจัยนี้มีการเจาะลึกในประเด็นที่เฉพาะเจาะจง เช่น ปัจจัยด้านการส่งเสริมการตลาด ซึ่งช่วยให้ได้ข้อมูลที่ละเอียดและเจาะจงมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

1.1 ผู้จัดจำหน่ายควรจัดหาอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล ที่มีคุณภาพสูงมีให้เลือกหลากหลายรุ่นมีการออกแบบที่สวยงาม ทันสมัย กะทัดรัด พกพาสะดวก ตอบโจทย์การใช้งานได้อย่างไม่ยุ่งยาก

1.2 ผู้จัดจำหน่ายควรกำหนดราคาของอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล ให้เหมาะสมกับคุณภาพของแบรนด์สินค้ามีหลายระดับให้เลือก มีความคุ้มค่ากับการใช้งาน

1.3 ผู้จัดจำหน่ายควรเลือกทำเลที่ตั้งร้านที่มีความสะดวกในการเดินทางและอยู่ในสถานที่ ที่มีการจำหน่ายอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลในลักษณะเช่นเดียวกัน เช่น ในชุมชน หรือห้างสรรพสินค้ารวมทั้งเลือกสถานที่ที่ผู้ใช้บริการมองเห็นได้ง่ายเสริมด้วยการเพิ่มช่องทางผ่านระบบออนไลน์ เพื่อเป็นการอำนวยความสะดวกให้กับลูกค้า

1.4 ผู้จัดจำหน่ายควรเลือกสื่อการโฆษณาให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายแนะนำสินค้าด้วยวิธีจากอินฟลูเอนเซอร์หรือผู้ที่มีการใช้อุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล มีการรับประกันสินค้าและบริการหลังการขายเพื่อสร้างความเชื่อมั่นให้กับลูกค้าตลอดจนจัดกิจกรรมส่งเสริมการขายที่น่าสนใจ นำเสนอส่วนลดในช่วงเทศกาล หรือลดราคาเมื่อซื้อสินค้าในจำนวนมาก

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 งานวิจัยครั้งต่อไปควรทำการศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการซื้อสินค้า ประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล จำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคลเพื่อนำผลวิจัยที่ได้มาเปรียบเทียบผลการวิจัยนี้

2.2 งานวิจัยครั้งต่อไปควรทำการศึกษาความแตกต่างของพฤติกรรมการซื้อสินค้า ประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคที่มีความหลากหลาย หรือผู้ที่มีประสบการณ์การใช้งานกล้องถ่ายภาพ เพื่อให้เข้าใจถึงปัจจัยที่มีผลต่อการซื้อสินค้าในแต่ละกลุ่มที่ใช้ใช้อุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัล

เอกสารอ้างอิง

ชินกานต์ เสนะวงศ์. (2558). **ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อกล้องดิจิทัลประเภท Compact Mirrorless และ DSLR ในเขตกรุงเทพมหานคร**. การค้นคว้าอิสระเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.

บงกช ศิริโล. (2563). **บันทึกความทรงจำกล้องถ่ายภาพแต่ละยุค**. สืบค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2566 จาก <https://dividedcities.com/archives/1776/>

รตน์ แซ่อึ้ง. (2560). **ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกซื้อกล้อง Mirrorless**. การค้นคว้าอิสระบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

วัชรภรณ์ ภิญโญ และกตัญญู หิรัญญสมบุรณ์. (2562). **ปัจจัยการตลาดที่มีผลต่อการซื้อกล้องดิจิทัลประเภท มัลติเลนส์ (Mirrorless) ของลูกค้าในเขตภาคกลาง**. **วารสารการบริหารและการจัดการ**, 9(2), 10-16.

ศิริวรรณ เสรีรัตน์, ศุภร เสรีรัตน์, ปณิศา มีจินดา และจิระวัฒน์ อนุชานนท. (2562). **หลักการตลาด**. (ฉบับปรับปรุงใหม่ 2563). นนทบุรี: ธรรมสาร.

References

Cochran, W. G. (1977). **Sampling Techniques** (3rd ed.). New York: John Wiley & Sons.

Kotler, P. (1997). **Marketing Management: Analysis, Planning, Implementation and Control** (9th ed.). New Jersey: A Simon & Schuster Company.

Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). **Marketing Management** (15th ed.). Edinburgh: Pearson Education.

Skylum. (2023). **Why Is It Important to Have the Right Beginner Photography Equipment?** search. Retrieved 15 June 2024 from <https://skylum.com/blog/beginners-guide-to-photography-equipment/>

คณะผู้เขียน

อนิษา มากยอด

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

60 ถนนร่มเกล้า เขตมีนบุรี กรุงเทพมหานคร 10510

Email: Kik.anisa.makyod.070236@gmail.com

ดร.ชินโสณ วิสิฐนิจิศา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

60 ถนนร่มเกล้า เขตมีนบุรี กรุงเทพมหานคร 10510

Email: Chinnaso12@gmail.com

ปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน ฟอว์ กรีน จำกัด
Factors Influencing Employees' Working Satisfaction of Clean for Green Co., Ltd.

อาณัติ หาญณรงค์* และทศพร มะหะหมัด
หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

Anat Hannarong* and Tosaporn Mahamud
Graduate of Business Administration, Kasem Bundit University, Bangkok

Received: June 26, 2024
Revised: September 3, 2024
Accepted: September 4, 2024

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาปัจจัยคำจูนในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน ฟอว์ กรีน จำกัด 2) เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน ฟอว์ กรีน จำกัด ใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 230 คน การวิเคราะห์ด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย การทดสอบสมมติฐานด้วย การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวและการวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุ ผลการวิจัย พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุ 21-30 ปี ทำงานเป็นพนักงานทำความสะอาดห้อง มีประสบการณ์ 1-5 ปี มีรายได้ $\leq 20,000$ บาทต่อเดือน ปัจจัยคำจูนในการปฏิบัติงานมีความสำคัญปานกลาง และความพึงพอใจในงานอยู่ในระดับปานกลางการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ข้อมูลส่วนบุคคล ตำแหน่งงาน และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ต่อความพึงพอใจในงานอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 แต่ความแตกต่าง และด้านเพศ อายุ สถานภาพสมรส สภาพการทำงาน ความมั่นคงในงาน และด้านการควบคุมดูแลของหัวหน้างาน มีอิทธิพลอย่างมากต่อความพึงพอใจในงาน ในขณะที่ความสัมพันธ์กับผู้บังคับบัญชาและเพื่อนร่วมงานและนโยบายของบริษัทไม่มีผลกระทบที่มีนัยสำคัญ ผลการศึกษาวัดดูประสพผล ข้อที่ 1) พบว่า ปัจจัยคำจูนด้านความมั่นคงในงานมีอิทธิพลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัทคลีน ฟอว์ กรีน จำกัด เป็นการสร้างขวัญของพนักงานในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการศึกษาวัดดูประสพผล ข้อที่ 2) พบว่า ปัจจัยคำจูนด้านเงินเดือนด้านความมั่นคงในงาน มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานอันเป็นผลต่อการสร้างคุณภาพการทำงานให้กับ บริษัท คลีน ฟอว์ กรีน จำกัด การศึกษานี้เสนอแนะให้บริษัทกำหนดนโยบายการจัดการที่ชัดเจน ประเมินและพัฒนาความสามารถของหัวหน้างาน ส่งเสริมกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างหัวหน้างานกับเพื่อนร่วมงาน สร้างสภาพแวดล้อมการทำงานที่เอื้ออำนวย เงินเดือนที่เหมาะสม ให้โอกาสในการรับรู้ของพนักงาน และความมั่นคงของงาน

คำสำคัญ: ปัจจัยคำจูน ความพึงพอใจ ธุรกิจรับเหมาช่วงแรงงานให้กับองค์กร

Abstract

This study aimed to 1) study the supporting factors of employees' work performance of the Clean for Green Co. Ltd. 2) study the level of employees' working satisfaction of Clean for Green Co. Ltd. The questionnaire was used with the sample of 230 people. The analysis was performed by percentage, mean, and hypothesis testing using a one-way analysis of variance and multiple regression analysis. The results of the study found that most of the respondents were male, aged 21-30 years, working as room cleaners, with 1-5 years of experience, and an income of $\leq 20,000$ baht per month. The supporting factors of work performance were found to be moderately important and job satisfaction was moderate. Hypothesis testing found that personal information, job position, and average monthly income significantly affected job satisfaction at the statistical significance level of .05. However, differences in gender, age, marital status, working conditions, job security, and supervisory supervision significantly influenced job satisfaction. Meanwhile, relationships with supervisors and coworkers, and company policies had no significant impact. The results of objective 1 found that supporting factors of job security influenced job satisfaction of employees of Clean for Green Co., Ltd., which effectively built employee morale. The results of objective 2 found that supporting factors of salary and job security influenced job satisfaction of employees, resulting in the creation of quality of work for Clean for Green Company. This study recommended that the company should set clear management policies, evaluate and develop the competence of supervisors, promote activities to strengthen the relationship between supervisors and coworkers, create a conducive working environment and appropriate salary, and provide opportunities for employee recognition and job security.

Keywords: Supporting Factors, Satisfaction, Labor Subcontracting Business for Organizations

บทนำ

ทรัพยากรมนุษย์ถือว่าเป็นทรัพยากรที่มีความสำคัญที่สุดในอุตสาหกรรมบริการ เพราะเมื่อไม่มีมนุษย์ก็ไม่มี การดำเนินการอะไรทั้งสิ้น และเป็นสิ่งที่ช่วยเป็นแรงผลักดันองค์การให้ประสบความสำเร็จและมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น วิกรม ปิตีสุข และคณะ (2566) ดังนั้น พนักงานจะนำพาองค์การให้มีประสิทธิภาพนั้นจะต้องเป็นบุคลากรที่มีความรู้ ความสามารถ และสร้างคุณประโยชน์ให้แก่องค์การ บุคลากรถือได้ว่าเป็นมีความสำคัญเพื่อให้เป้าหมายขององค์การสำเร็จ และบรรลุตามเป้าหมาย ดังคำกล่าวของ CEO ของสายการบิน Southwest Airline “พนักงานมีความสำคัญเป็นอันดับ 1 ส่วน ลูกค้าสำคัญรองลงมาเป็นอันดับ 2” และ “พนักงานที่มีความสุขจะทำงาน และให้บริการแก่ลูกค้า อย่างทุ่มเท” (Light, 2023) หากบุคลากรมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ เช่น ขาดความขยันและกระตือรือร้นในการทำงานไม่รับรู้สิ่ง ใหม่ ๆ ทำงานด้วยคุณภาพมีการขาดงาน การมาสาย และการลาออกจากการงาน หน่วยงานหรือผู้ประกอบการที่มีส่วน เกี่ยวข้องต้องเข้ามาปรับปรุงดูแล และแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อพัฒนาให้บุคลากรมีประสิทธิภาพมากขึ้น และลดการ ลาออกของพนักงาน เนื่องจากการลาออกของพนักงานไม่ว่าจะจำนวนมาก หรือน้อยอาจจะทำให้องค์การขาดพนักงาน มีความรู้ความสามารถได้ และอาจมีต้นทุนในการคัดสรรพนักงานเข้ามาทดแทน เช่น การประกาศรับสมัครพนักงานใหม่ การฝึกอบรม และกว่าจะเป็นพนักงานที่มีคุณภาพที่สามารถให้คุณค่าให้แก่องค์การอาจจะต้องใช้เวลานาน อาจทำให้ องค์การเสียเวลา และเสียผลประโยชน์บางอย่างไปในเวลานั้น ดังนั้นผู้มีส่วนเกี่ยวข้องต้องทำการโน้มน้าวจิตใจของ พนักงานและปลูกฝังให้บุคลากรคิดว่าเป็นส่วนหนึ่งขององค์การ และเป็นพนักงานที่มีคุณค่าที่ทำให้องค์การประสบ ความสำเร็จ (Abbasi, et al., 2024)

จากการแพร่ระบาดของโรคเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ธุรกิจภาคท่องเที่ยวและบริการธุรกิจโรงแรมจะทยอยฟื้นตัวในปี 2565-2566 (บุญชนะ เจริญผล และอภิรัตน์ กังสดารพร, 2565) ในปัจจุบันสถานการณ์การท่องเที่ยวในปี 2566 มีแนวโน้มดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง หลังมาตรการผ่อนคลายจากภาครัฐบาลส่งผลทำให้การแข่งขันในตลาดธุรกิจโรงแรมเป็นไปอย่างรุนแรงขึ้น ดุลพิเศษ แสนวิเศษ และคณะ (2566); ศูนย์วิจัยกสิกรไทย (2566) ประเมินว่าในปี 2566 รายได้ของธุรกิจโรงแรมและที่พักน่าจะเติบโตต่อเนื่องแต่การฟื้นตัวยังไม่ทั่วถึง โดยกลุ่มโรงแรมและที่พักที่น่าจะฟื้นตัวได้ดี มองว่ายังเป็นกลุ่มที่อยู่ในจุดหมายปลายทางของนักท่องเที่ยวไทย นอกจากนี้ในปี 2566 กลุ่มที่รองรับนักท่องเที่ยวต่างชาติน่าจะกลับมาตีมากขึ้นอย่างกลุ่มที่ทำตลาดจับกลุ่มนักท่องเที่ยวต่างชาติภูมิภาคเอเชีย และภูมิภาคตะวันออกกลาง และกลุ่มโรงแรมที่มีรายได้จากการจัดงานอีเว้นท์และประชุมสัมมนา โดยเฉพาะกลุ่มที่จับตลาดการประชุมสัมมนาของหน่วยงานภาครัฐ และองค์กรระหว่างประเทศน่าจะมีโอกาสในการฟื้นตัวได้ดี

จากการขยายตัวของธุรกิจอุตสาหกรรมด้านการโรงแรมส่งผลให้ตลาดแรงงานในอุตสาหกรรม ด้านการบริการมีความต้องการเป็นจำนวนมาก (สุรรัตน์ เยี่ยมตระกูล, 2566) อีกทั้งในปัจจุบันประเทศไทยกำลังประสบปัญหาการขาดแคลนแรงงานในอุตสาหกรรมด้านการบริการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งแรงงานในฝ่ายปฏิบัติการ ได้แก่ พนักงานทำความสะอาดห้องพักพนักงานทำความสะอาดพื้นที่สาธารณะ พนักงานล้างจาน พนักงานดูแลสวน ซึ่งการที่จะได้พนักงานที่มีคุณสมบัติ และทักษะตรงตามที่รับสมัครนั้นหายาก นอกจากนี้ยังประสบปัญหาเรื่องการเข้า-ลาออกจากงานจำนวนมาก รวมถึงการรับนักศึกษาที่เพิ่งสำเร็จการศึกษาซึ่งเข้ามาปฏิบัติงานเพียงเพราะว่าต้องการหาประสบการณ์ หากโรงแรมยังไม่สามารถหาพนักงานเข้ามาทดแทน อาจส่งผลให้พนักงานที่อยู่ต่อขาดแรงจูงใจในการทำงานเนื่องจากพนักงานในองค์กรไม่เพียงพอต่อการทำให้งานที่อาจทำให้พนักงานต้องรับผิดชอบภาระงานที่มากขึ้น รวมถึงอาจการเหนื่อยล้า ความเครียดท้อแท้ในหน้าที่การงาน เพราะฉะนั้นหน่วยงานหรือองค์กรต้องเข้ามาดูแล และแก้ไขปัญหาในการจัดหาแรงงานทางเลือกมาทดแทนเพื่อองค์กรจะสามารถก้าวสู่ความสำเร็จได้ตามที่วางเป้าหมายไว้ (Keithly, 2023)

บริษัท คลีน พอร์ กรีน จำกัด เป็นการทำธุรกิจประเภทการจัดการหาคูคนกลางเพื่อการทำความสะดวกอาคารและโรงแรมที่พักอาศัยรูปแบบการบริหารจัดการที่ให้ความยืดหยุ่น เพื่อตอบสนองต่อลักษณะทางกายภาพของโครงการที่แตกต่างกัน โดยครอบคลุมไปถึงการบริการที่มากกว่าการบริหารจัดการทรัพยากรอาคารประจำวันด้วยเป้าหมายสำคัญ คือ เพื่อเป็นการรักษาหรือเพิ่มมูลค่าให้กับโครงการ และเพื่อคุณภาพการเป็นอยู่ที่ถูกสุขอนามัย และเพื่อความพึงพอใจสูงสุดของลูกค้าที่เลือกใช้บริการในปัจจุบันบริษัท คลีน พอร์ กรีน จำกัด มีการนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ในการดำเนินงาน จึงทำให้บุคลากรทุกคนต้องมีการพัฒนาเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่ทันสมัยเพื่อเพิ่มศักยภาพให้บุคลากรในองค์กรมีความเป็นมืออาชีพเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนองค์กรให้มีความก้าวหน้า สามารถตอบสนองความต้องการของผู้รับบริการได้อย่างมีประสิทธิภาพจะเห็นได้ว่าทรัพยากรมนุษย์มีความสำคัญเป็นอย่างมาก บริษัท คลีน พอร์ กรีน จำกัด จึงได้ตระหนักถึงความสำคัญในการสร้างแรงจูงใจและความพึงพอใจให้กับพนักงานเพราะถือว่าบุคลากรเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าสูงสุด ซึ่งเป็นสิ่งที่ขับเคลื่อนองค์กรให้ประสบความสำเร็จได้อย่างยั่งยืน จะเห็นได้ว่าแรงจูงใจ และความพึงพอใจของพนักงานมีความสำคัญอย่างยิ่งกับองค์กร โดยสามารถใช้เป็นสิ่งที่ทำให้บุคลากรมีความรัก ความสุข ความพอใจที่จะทำงานร่วมกันภายในองค์กรต่อไป นักวิจัยเห็นว่า การศึกษาแรงจูงใจในการทำงาน นโยบายการบริหารขององค์กรการควบคุมดูแลของหัวหน้างานความสัมพันธ์กับผู้บังคับบัญชา เพื่อนร่วมงานสภาพการทำงานเงินเดือนสถานภาพในการทำงานความมั่นคงในงานความพึงพอใจ ในการทำงานด้านลักษณะงานด้านสภาพแวดล้อมในการทำงานด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงานและผู้บังคับบัญชา ด้านสวัสดิการของบริษัทเพื่อเพิ่มศักยภาพองค์การทำงานของบริษัทให้ได้ประสิทธิภาพมากขึ้น

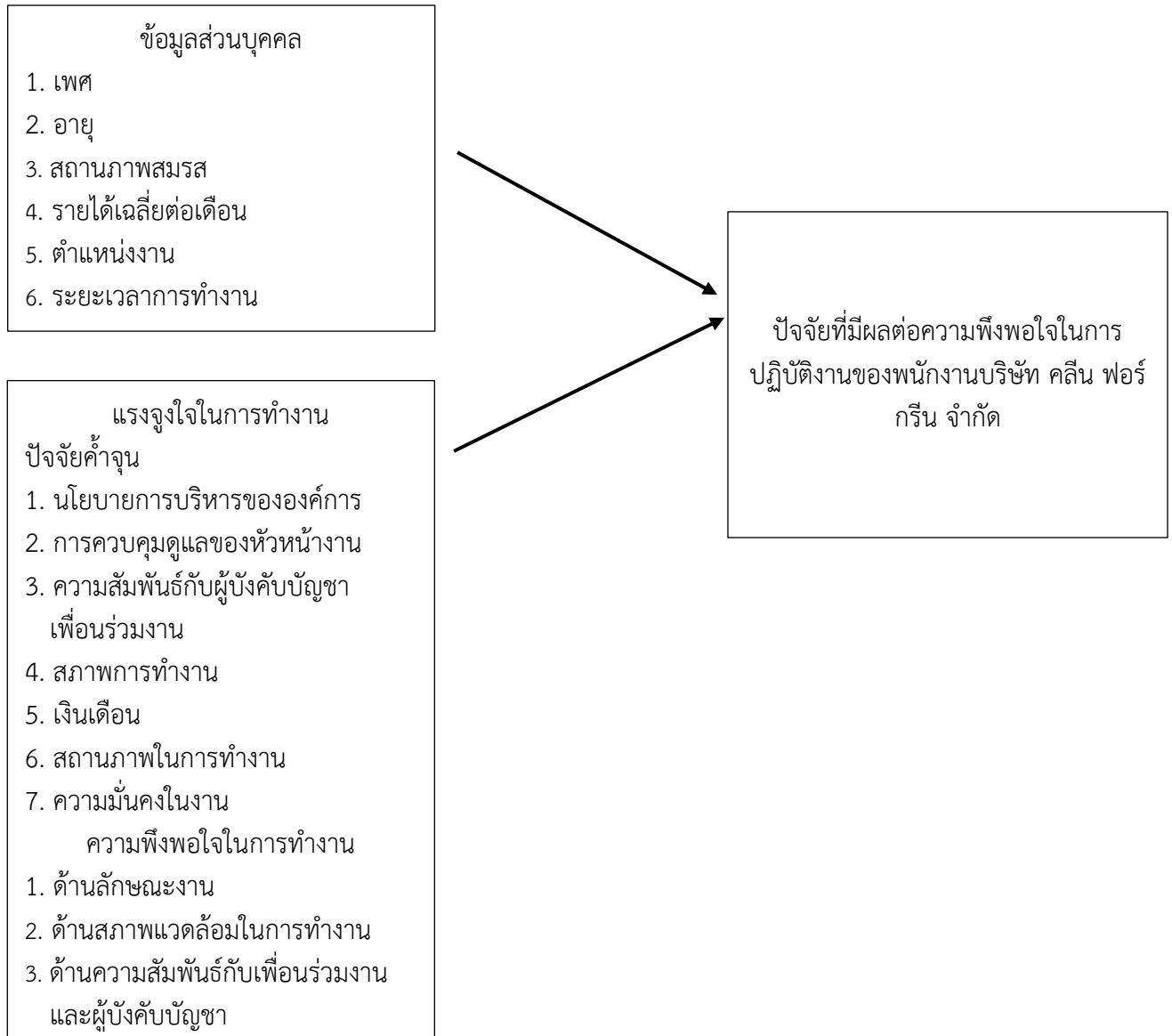
วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาปัจจัยคำจูงในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน ฟอร์ กรีน จำกัด
2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน ฟอร์ กรีน จำกัด

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิด

Thant (2023) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับงานโดยตรงเพื่อจูงใจให้คนชอบและรักงานปฏิบัติ เป็นการกระตุ้นให้เกิดความพึงพอใจให้แก่บุคคลในองค์การให้ปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น เพราะปัจจัยที่สามารถสนองตอบความต้องการภายในบุคคลได้ด้วยกัน ได้แก่ ทฤษฎีแรงจูงใจของปัจจัยคำจูงเงินเดือนนโยบายและการบริหารงานความสัมพันธ์กับผู้บังคับบัญชา และเพื่อนร่วมงาน สภาพการทำงาน การควบคุมดูแลของหัวหน้างาน สภาพภาพในการทำงาน ความมั่นคงในงาน สภาพคุณภาพ หรือระดับความพึงพอใจซึ่งเป็นผลมาจากความสนใจต่าง ๆ และทัศนคติที่บุคคลนั้นมีต่อสิ่งนั้นความพึงพอใจในการทำงาน ด้านลักษณะของงาน สภาพแวดล้อมในการทำงาน ความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงานและผู้บังคับบัญชาด้านสวัสดิการของบริษัทความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานภาพรวมความพึงพอใจเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่ช่วยทำให้งานประสบผลสำเร็จ โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าเป็นงานที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการ นอกจากผู้บริหารจะดำเนินการให้พนักงานเกิดความพึงพอใจในการทำงานแล้ว ยังจำเป็นต้องดำเนินการที่จะทำให้ผู้ใช้บริการเกิดความพึงพอใจด้วยเพราะความเจริญก้าวหน้าของการบริการเป็นปัจจัยที่สำคัญประการหนึ่งที่เป็นตัวบ่งชี้ถึงจำนวนผู้มาใช้บริการ ดังนั้นผู้บริหารที่ชาญฉลาดจึงควรอย่างยิ่งที่จะศึกษาให้ลึกซึ้งถึงปัจจัยและองค์ประกอบต่าง ๆ ที่จะทำให้เกิดความพึงพอใจทั้งผู้ปฏิบัติงาน และผู้มาใช้บริการ

การศึกษาองค์ประกอบของความพึงพอใจในงานความพึงพอใจในงานมีนักวิชาการ นักวิจัย ได้ทำการศึกษาดังนี้ สรุปการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน ฟอร์ กรีน จำกัด ผู้ศึกษาได้ใช้ประเด็นความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน ประกอบด้วย ด้านลักษณะของงาน ด้านสภาพแวดล้อมในการทำงาน ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงานและผู้บังคับบัญชา และด้านสวัสดิการของบริษัทฯ เนื่องจากเป็นประเด็นที่สอดคล้องกับบริบทของพนักงานบริษัทคลีน ฟอร์ กรีน จำกัด สรุปการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน ฟอร์ กรีน จำกัด ผู้ศึกษาได้ใช้ประเด็นความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน ประกอบด้วย ด้านลักษณะของงาน ด้านสภาพแวดล้อมในการทำงาน ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงานและผู้บังคับบัญชา และด้านสวัสดิการของบริษัทฯ เนื่องจากเป็นประเด็นที่สอดคล้องกับบริบทของพนักงานบริษัทคลีน ฟอร์ กรีน จำกัด



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. ข้อมูลส่วนบุคคลที่แตกต่างกันมีผลต่อปัจจัยคำจูนในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน พอร์ กรีน จำกัด
2. ปัจจัยคำจูนมีอิทธิพลต่อความพึงพอใจเปรียบเทียบในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน พอร์ กรีน จำกัด

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Method) ใช้เครื่องมือวิจัย คือ แบบสอบถาม โดยผู้ตอบแบบสอบถามเป็นพนักงานระดับปฏิบัติการ บริษัท คลีน พอร์ กรีน จำกัด จำนวน 230 คน ซึ่งการกำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูลจะใช้วิธีการเลือกสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง สำหรับการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย ดำเนินการโดยคณะผู้วิจัยร่วมกับผู้เชี่ยวชาญในการกำหนดขอบเขตและประเด็นคำถามสำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูล จากนั้นออกแบบเครื่องมือวิจัยแบบสอบถาม แล้วนำทั้งหมดไปตรวจสอบความเที่ยงตรง ถูกต้องตามเนื้อหา (Content Validity) โดยมี

ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านค่า IOC = .801 ร่วมตรวจสอบการใช้ภาษา ความครอบคลุมของเนื้อหา เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) แล้ววิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยหาสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) แบบสอบถามประกอบด้วย 3 ส่วน ดังนี้ 1) ข้อมูลส่วนบุคคล เป็นข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นการสอบถามในเรื่อง เพศ อายุ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ตำแหน่งงาน สถานภาพสมรสระยะเวลาการทำงาน 2) ส่วนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับระดับความสำคัญของปัจจัยจำวนในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน ฟอร์ กรีน จำกัด คำถามเป็นแบบค่าคะแนน 5 ระดับ ตามแบบลิเคิร์ต (Likert) ส่วนที่ 3 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจในการของพนักงานบริษัท คลีน ฟอร์ กรีน จำกัด โดยเป็นลักษณะคำถามแบบค่าคะแนน แบ่งค่าคะแนนระดับความพึงพอใจออกเป็น 5 ระดับ ตามแบบลิเคิร์ต (Likert) วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) และค่าเฉลี่ย (T-test) การวิเคราะห์แบบ (One-way ANOVA) และ ถดถอยเชิงเส้นพหุคูณ

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาเป็นพนักงานระดับปฏิบัติการ บริษัท คลีน ฟอร์ กรีน จำกัด จำนวนทั้งหมด 545 คน (ข้อมูล ณ วันที่ 1 พฤษภาคม 2567) ดังนั้นผู้ศึกษาจึงได้เก็บข้อมูลกับประชากรทั้งหมด 230 ชุดจากกลุ่มตัวอย่าง พนักงานบริษัท คลีน ฟอร์ กรีน จำกัด จำนวน 230 คน เป็นไปตามการสุ่มตัวอย่าง ของ Yamane

การศึกษาในครั้งนี้ใช้การคำนวณหากลุ่มตัวอย่าง (Sample size) โดยใช้สูตร ทาโร ยามาเน่ (Yamane, Taro, 1967 : 56) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% หรือความคลาดเคลื่อน 0.05 ดังนี้

$$\text{สูตร } n = N / (1 + Ne^2)$$

เมื่อ n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

N = ขนาดประชากร (545 คน)

e = ความคลาดเคลื่อนของกลุ่มตัวอย่าง ในที่นี้กำหนดเท่ากับ 0.05 (ปกตินิยมระดับความเชื่อมั่น 95%) สามารถคำนวณกลุ่มตัวอย่างได้ดังนี้

$$N = \frac{545}{(1 + 430(.05)^2)}$$

$$= 230$$

ในการคำนวณนี้ ผู้ศึกษาจึงได้ใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 230 ราย

ผลการศึกษา

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามรวมทั้งสิ้น 230 คน เป็นเพศหญิงจำนวน 102 คน ร้อยละ 44 และเป็นเพศชาย จำนวน 128 คน ร้อยละ 56 มีช่วงอายุระหว่าง 21-30 ปี จำนวน 159 คน ร้อยละ 69 อายุต่ำกว่าหรือเท่ากับ 20 ปี จำนวน 48 คน ร้อยละ 21 อายุระหว่าง 31-40 ปี จำนวน 23 คน ร้อยละ 10 ตามลำดับ ผู้ตอบแบบสอบถามมีสถานภาพสมรส จำนวน 128 คน ร้อยละ 56 สถานภาพโสด จำนวน 97 คน ร้อยละ 42 และผู้ที่มีสถานภาพหม้าย/หย่าร้าง/แยกกันอยู่ จำนวน 5 คน ร้อยละ 2 ตามลำดับ ตำแหน่งงานของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ตำแหน่งพนักงานทำความสะอาดห้องพัก Room Attendant จำนวน 198 คน ร้อยละ 86 รองลงมาเป็นผู้ที่ทำงานในตำแหน่งพนักงานทำความสะอาดพื้นที่สาธารณะ Public Area Attendant จำนวน 15 คน ร้อยละ 7 เป็นผู้ที่ทำงานในตำแหน่งพนักงานล้างจาน Dish-washer จำนวน 10 คน ร้อยละ 4 เป็นผู้ที่ทำงานในตำแหน่งพนักงานสวน Gardener จำนวน 7 คน ร้อยละ 3 ตามลำดับ ระยะเวลาการทำงาน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระยะเวลาในการทำงาน 1-5 ปี จำนวน 199 คน ร้อยละ 86 เป็นผู้ที่มิมีระยะเวลาการทำงาน น้อยกว่า 1 ปี จำนวน 19 คน ร้อยละ 8 เป็นผู้มีระยะเวลาการทำงาน 6-10 ปี จำนวน 6 คน ร้อยละ 3 และเป็นผู้ที่มีระยะการทำงาน 10 ปีขึ้นไป จำนวน 6 คน ร้อยละ 3 ตามลำดับ ผู้ตอบแบบสอบถามมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนน้อยกว่า หรือเท่ากับ 20,000 บาท จำนวน 205 คน ร้อยละ 89 รองลงมาเป็นผู้ที่มี

รายได้เฉลี่ยต่อเดือนระหว่าง 20,001-30,000 จำนวน 18 คน ร้อยละ 8 ผู้ที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนเท่ากับ 30,001-40,000 บาท จำนวน 4 คน ร้อยละ 2 ผู้ที่มีรายได้ เฉลี่ยต่อเดือน 40,001 บาทขึ้นไป จำนวน 3 คน ร้อยละ 1 ตามลำดับ ผลการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยค่าจ้างในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน พอร์ กรีน จำกัด ประกอบด้วย 7 ด้าน ดังนี้

1. ด้านการเงิน พบว่า ระดับความสำคัญปัจจัยค่าจ้างในการปฏิบัติงาน โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับความสำคัญปานกลาง ($\bar{X} = 2.72$) และเมื่อพิจารณาถึงระดับความสำคัญ อยู่ในระดับความสำคัญปานกลาง 3 รายการ ประกอบด้วย อัตราเงินเดือนที่ได้รับเหมาะสมกับหน้าที่และความรับผิดชอบแล้ว ($\bar{X} = 2.90$) เงินเดือนที่ได้รับเพียงพอต่อการใช้จ่ายประจำวัน ($\bar{X} = 2.83$) มีการปรับเงินเดือนขึ้นทุกปี ($\bar{X} = 2.78$) และอยู่ในระดับความสำคัญน้อย 1 รายการ ประกอบด้วย มีการจ่ายเงินพิเศษเป็นประจำทุกเดือนอย่างยุติธรรม ($\bar{X} = 2.36$) ตามลำดับ

2. ด้านความสัมพันธ์กับผู้บังคับบัญชาและเพื่อนร่วมงาน พบว่า ระดับความสำคัญปัจจัยค่าจ้างในการปฏิบัติงาน ด้านความสัมพันธ์กับผู้บังคับบัญชาและเพื่อนร่วมงาน โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับความสำคัญน้อย ($\bar{X} = 2.47$) และเมื่อพิจารณาถึงระดับความสำคัญ อยู่ในระดับความสำคัญปานกลาง 2 รายการ ประกอบด้วย เพื่อนร่วมงานมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีทุกคน ($\bar{X} = 2.62$) ท่านมักมีการสังสรรค์กับเพื่อนร่วมงานนอกเวลางาน ($\bar{X} = 2.53$) และอยู่ในระดับความสำคัญน้อย 2 รายการ ประกอบด้วยท่านและหัวหน้ามีสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน ($\bar{X} = 2.38$) และหัวหน้าให้คำปรึกษาเมื่อเกิดปัญหาจากการปฏิบัติงาน ($\bar{X} = 2.36$) ตามลำดับ

3. ด้านสภาพการทำงาน พบว่า ระดับความสำคัญปัจจัยค่าจ้างในการปฏิบัติงานด้านสภาพการทำงาน โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับความสำคัญปานกลาง ($\bar{X} = 2.53$) และเมื่อพิจารณาถึงระดับความสำคัญ อยู่ในระดับความสำคัญปานกลาง 3 รายการ ประกอบด้วย ความคิดเห็นของท่านเป็นที่ยอมรับจากผู้บังคับบัญชา ($\bar{X} = 2.60$) ผู้บังคับบัญชามีความเชื่อถือในการปฏิบัติงานของท่าน ($\bar{X} = 2.60$) ความสามารถในการปฏิบัติงานของท่านได้รับการยอมรับจากเพื่อนร่วมงาน ($\bar{X} = 2.53$) และอยู่ในระดับความสำคัญน้อย 1 รายการ คือ หน่วยงานของท่านให้การยอมรับในการปฏิบัติงานของท่าน ($\bar{X} = 2.40$) ตามลำดับ

4. ด้านนโยบายและการบริหารงาน พบว่า ระดับความสำคัญปัจจัยค่าจ้างในการปฏิบัติงานด้านนโยบายและการบริหารงาน มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับความสำคัญน้อย ($\bar{X} = 2.50$) และเมื่อพิจารณาถึงระดับความสำคัญ อยู่ในระดับความสำคัญปานกลาง 1 รายการ ประกอบด้วยองค์การเปิดโอกาสให้ท่านได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่สอดคล้องกับงานที่ท่านปฏิบัติ ($\bar{X} = 2.58$) และอยู่ในระดับความสำคัญน้อย 3 รายการ ประกอบด้วย องค์การมีการจัดโครงสร้างการบริหารที่ชัดเจน ($\bar{X} = 2.47$) หน่วยงานของท่านมีการประชุมชี้แจงนโยบาย เป้าหมาย นโยบายให้ทุกคนได้รับทราบสม่ำเสมอ ($\bar{X} = 2.47$) นโยบายขององค์การมีความสอดคล้องกับการบริหารของผู้บริหาร ($\bar{X} = 2.46$) ตามลำดับ

5. ด้านสภาพการทำงาน พบว่า ระดับความสำคัญปัจจัยค่าจ้างในการปฏิบัติงานด้านสภาพการทำงาน โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับความสำคัญปานกลาง ($\bar{X} = 2.67$) และเมื่อพิจารณาถึงระดับความสำคัญ อยู่ในระดับความสำคัญปานกลาง 4 รายการ ประกอบด้วย สถานที่ทำงานเหมาะแก่การทำงานไม่อึดอัด ($\bar{X} = 2.89$) อุปกรณ์เครื่องใช้ที่จำเป็นในการปฏิบัติงานส่วนที่รับผิดชอบมีคุณภาพเพียงพอต่อการทำงาน ($\bar{X} = 2.62$) หน่วยงานได้จัดสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการปฏิบัติงานได้อย่างเหมาะสม ($\bar{X} = 2.58$) และสภาพแวดล้อมของสถานที่ทำงานมีความสะอาดเรียบร้อยสวยงามและสะดวกสบายต่อการทำงาน ($\bar{X} = 2.57$) ตามลำดับ

6. ด้านความมั่นคงในงาน พบว่า ระดับความสำคัญปัจจัยค่าจ้างในการปฏิบัติงานด้านความมั่นคงในงาน โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับความสำคัญน้อย ($\bar{X} = 2.47$) และเมื่อพิจารณาถึงระดับความสำคัญ อยู่ในระดับความสำคัญน้อย 4 รายการ ประกอบด้วย การทำงานในองค์การนี้ช่วยส่งเสริมความมั่นคงในชีวิตส่วนตัวของ ($\bar{X} = 2.47$) ตำแหน่งที่ทำ ทำให้เกิดความมั่นคงทางการเงิน ($\bar{X} = 2.45$) มีความตั้งใจที่จะทำงานในหน่วยงานนี้ต่อไป ($\bar{X} = 2.37$) และคิดว่าหน่วยงานของท่านมีความยั่งยืนต่อไปในอนาคต ($\bar{X} = 2.37$) ตามลำดับ

7. ด้านการควบคุมดูแลของหัวหน้างาน พบว่า ระดับความสำคัญปัจจัยจำแนกในการปฏิบัติงานด้านการควบคุมดูแลของหัวหน้างาน โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับความสำคัญน้อย ($\bar{X} = 2.45$) และเมื่อพิจารณาถึงระดับความสำคัญ อยู่ในระดับความสำคัญน้อย 4 รายการ คือ ผู้บังคับบัญชามีรูปแบบการบริหารงานเกี่ยวกับการปกครองพนักงานของผู้บังคับบัญชามีความเหมาะสม ($\bar{X} = 2.49$) ผู้บังคับบัญชาสามารถสั่งงาน อธิบายงานที่มอบหมายงานให้แก่ท่านได้ชัดเจน เข้าใจง่าย ($\bar{X} = 2.45$) ผู้บังคับบัญชามีความเป็นกันเองและรับฟังความคิดเห็นตลอดจนเปิดโอกาสให้ผู้ใต้บังคับบัญชามีส่วนร่วมในการเสนอแนะความคิดเห็น ($\bar{X} = 2.45$) และผู้บังคับบัญชามีการวินิจฉัยสั่งการ และแก้ปัญหาด้วยเหตุผล ($\bar{X} = 2.43$) ตามลำดับ

ระดับความสำคัญปัจจัยจำแนกในการปฏิบัติงานในภาพรวม พบว่า โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับความสำคัญปานกลาง ($\bar{X} = 2.54$) และเมื่อพิจารณาถึงระดับความสำคัญ อยู่ในระดับความสำคัญปานกลาง 4 รายการ คือ ด้านเงินเดือน ($\bar{X} = 2.72$) ด้านสภาพการทำงาน ($\bar{X} = 2.67$) ด้านสถานภาพในการทำงาน ($\bar{X} = 2.53$) และความสำคัญน้อย 4 รายการประกอบด้วย ด้านนโยบายของการบริหารงาน ($\bar{X} = 2.50$) ด้านความสัมพันธ์กับผู้บังคับบัญชา และเพื่อนร่วมงาน ($\bar{X} = 2.47$) ด้านการควบคุมดูแลของหัวหน้างาน ($\bar{X} = 2.45$) และด้านความมั่นคงในงาน ($\bar{X} = 2.42$) ตามลำดับ

ข้อมูลด้านความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน พอร์ กรีน จำกัด ประกอบด้วย 5 ด้าน ดังนี้

1. ด้านลักษณะของงาน พบว่า ระดับความพึงพอใจในการปฏิบัติงานด้านลักษณะของงาน มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจน้อย ($\bar{X} = 2.48$) และเมื่อพิจารณาถึงความพึงพอใจ อยู่ในระดับความพึงพอใจปานกลาง 1 รายการ คือ ปริมาณงานของท่านมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 2.53$) และอยู่ในระดับความพึงพอใจน้อย 3 รายการ ประกอบด้วยงานที่ท่านรับผิดชอบมีความสำคัญต่อการดำรงชีพในปัจจุบัน ($\bar{X} = 2.47$) ท่านได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติหน้าที่ที่ตรงกับความรู้ ความสามารถ ($\bar{X} = 2.47$) และงานที่ได้รับมอบหมายมีการอธิบายขอบเขตและความรับผิดชอบอย่างชัดเจนจากบริษัทฯ ($\bar{X} = 2.44$) ตามลำดับ

2. ด้านสภาพแวดล้อมในการทำงาน พบว่า ระดับความพึงพอใจในการปฏิบัติงานด้านสภาพแวดล้อมในการทำงาน โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจปานกลาง ($\bar{X} = 2.58$) และเมื่อพิจารณาถึงระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับความพึงพอใจปานกลาง 4 รายการ คือ บริษัทฯ มีความพร้อมด้านวัสดุอุปกรณ์ พร้อมทั้งสิ่งอำนวยความสะดวกในการทำงานว่ามีเพียงพอและอยู่ในสภาพที่ใช้งานได้ ($\bar{X} = 2.69$) สถานที่ทำงานมีความเอื้ออำนวยต่อการทำงานของท่าน ($\bar{X} = 2.58$) สถานที่ทำงานมีความปลอดภัยต่อสุขภาพและชีวิตขณะปฏิบัติงาน ($\bar{X} = 2.55$) และอยู่ในระดับความพึงพอใจน้อย 1 รายการคือ บริษัทมีการบริหารจัดการด้านความสะอาดของห้องอาหารพนักงาน ห้องน้ำ ล็อบเกอร์ ได้เป็นอย่างดี ($\bar{X} = 2.49$) ตามลำดับ

3. ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงานและผู้บังคับบัญชา พบว่า ระดับความพึงพอใจในการปฏิบัติงานด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงานและผู้บังคับบัญชา โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจปานกลาง ($\bar{X} = 2.54$) และเมื่อพิจารณาถึงระดับความพึงพอใจ อยู่ในระดับความพึงพอใจปานกลาง 2 รายการ คือ ผู้บังคับบัญชาของท่านมีความยุติธรรมให้ความเป็นธรรมต่อทุกคนโดยเท่าเทียมกัน ($\bar{X} = 2.67$) เพื่อนร่วมงานของท่านให้ความช่วยเหลือแก่ท่าน เมื่อเกิดปัญหา ($\bar{X} = 2.53$) และอยู่ในระดับความพึงพอใจน้อย 2 รายการ คือ ผู้บังคับบัญชาของท่านให้ความช่วยเหลือ และให้คำปรึกษาแก่ท่านเมื่อมีปัญหาในการทำงาน ($\bar{X} = 2.50$) และท่านได้รับความร่วมมือในการทำงานจากเพื่อนร่วมงานมีความสามัคคีและทำงานร่วมกันเป็นทีม ($\bar{X} = 2.47$) ตามลำดับ

4. ด้านสวัสดิการของบริษัทฯ พบว่า ระดับความพึงพอใจในการปฏิบัติงานด้านสวัสดิการของบริษัทฯ โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจน้อย ($\bar{X} = 2.48$) และเมื่อพิจารณาถึงระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับความพึงพอใจปานกลาง 1 รายการ คือ สวัสดิการด้านการฝึกอบรม เช่น การเพิ่มทักษะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เพื่อใช้ในการปฏิบัติงานที่รับผิดชอบ ($\bar{X} = 2.56$) และอยู่ในระดับความพึงพอใจน้อย 3 รายการประกอบด้วย สวัสดิการด้านสุขภาพ

เช่น มีการตรวจสอบสภาพประจำปีมีความเหมาะสม และตรงกับหน้าที่ที่ท่านปฏิบัติงาน ($\bar{X} = 2.48$) สวัสดิการ ค่ารักษาพยาบาล ค่าล่วงเวลา (โอที) ค่าเช่าบ้าน การกู้ยืมเงินเพื่อความจำเป็น มีความเหมาะสมและเพียงพอ ($\bar{X} = 2.45$) และสวัสดิการที่ไม่เป็นตัวเงินที่ท่านได้รับจากองค์กรเช่น สวัสดิการลาหยุดต่าง ๆ เช่น ลาป่วย ลาพัก ร้อน มีความเหมาะสมเพียงพอ ($\bar{X} = 2.42$) ตามลำดับ

5. ด้านความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานภาพรวม พบว่า ระดับความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานภาพรวม โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจปานกลาง ($\bar{X} = 2.52$) และเมื่อพิจารณาถึงระดับความพึงพอใจ อยู่ในระดับความพึงพอใจปานกลาง 2 รายการ คือ ด้านสภาพแวดล้อมในการทำงาน ($\bar{X} = 2.58$) ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงานและผู้บังคับบัญชา ($\bar{X} = 2.54$) และอยู่ในระดับความพึงพอใจน้อย 2 รายการคือ ด้านลักษณะของงาน ($\bar{X} = 2.48$) และด้านสวัสดิการของบริษัทฯ ($\bar{X} = 2.48$) ตามลำดับ

สมมติฐานที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลที่แตกต่างกันมีความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน พอร์ กรีน จำกัด ที่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 1.1 ข้อมูลส่วนบุคคลด้านเพศที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน พอร์ กรีน จำกัด ที่แตกต่างกัน ทดสอบสมมติฐานด้วยค่า t-test ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่า บุคคลที่มีเพศแตกต่างกันมีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน พอร์ กรีน จำกัด มีค่า Sig. เท่ากับ 0.119 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่ายอมรับสมมติฐานหลัก H_0 คือ เพศแตกต่างกันมีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน พอร์ กรีน จำกัด ไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 1.2 บุคคลที่มีอายุแตกต่างกัน มีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน พอร์ กรีน จำกัด ที่แตกต่างกัน ทดสอบด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One Way Analysis of Variance: One Way ANOVA) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่า บุคคลที่มีอายุแตกต่างกันมีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน พอร์ กรีน จำกัด มีค่า Sig. เท่ากับ 0.885 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่ายอมรับสมมติฐานหลัก H_0 คือ อายุแตกต่างกันมีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน พอร์ กรีน จำกัด ไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 1.3 บุคคลที่มีสถานภาพสมรสแตกต่างกัน มีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน พอร์ กรีน จำกัด ที่แตกต่างกัน ทดสอบด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One Way Analysis of Variance: One Way ANOVA) การทดสอบสมมติฐานใช้ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า บุคคลที่มีสถานภาพสมรสแตกต่างกันมีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน พอร์ กรีน จำกัด มีค่า Sig. เท่ากับ 0.657 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่ายอมรับสมมติฐานหลัก H_0 คือ สถานภาพสมรสแตกต่างกันมีผลต่อแรงจูงใจที่มีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน พอร์ กรีน จำกัด ไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 1.4 บุคคลที่มีรายได้ต่อเดือนแตกต่างกันมีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน พอร์ กรีน จำกัด ที่แตกต่างกัน ทดสอบด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One Way Analysis of Variance: One Way ANOVA) การทดสอบสมมติฐานใช้ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า บุคคลที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกันมีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน พอร์ กรีน จำกัด มีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่ายอมรับสมมติฐานรอง H_1 คือ รายได้ต่อเดือนแตกต่างกันต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน พอร์ กรีน จำกัด ที่แตกต่างกันเมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างรายค่าของข้อมูลส่วนบุคคล มีผลต่อแรงจูงใจที่มีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน พอร์ กรีน จำกัด พบว่าบุคคลที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 20,000 บาท กับ 20,001-30,000 บาท แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนคู่อื่นไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 1.5 บุคคลที่มีตำแหน่งงานที่แตกต่างกันมีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน พอร์ กรีน จำกัด ที่แตกต่างกัน ทดสอบด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One Way Analysis

of Variance: One Way ANOVA) การทดสอบสมมติฐานใช้ระดับความเชื่อมั่น 95% บุคคลที่มีตำแหน่งงานที่ต่างกันมีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน ฟอร์ กรีน จำกัด มีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่ายอมรับสมมติฐานรอง H1 คือ ตำแหน่งงานที่ต่างกันมีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน ฟอร์ กรีน จำกัด ที่แตกต่างกันเมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของข้อมูลส่วนบุคคลมีผลต่อความพึงพอใจของพนักงานบริษัท คลีน ฟอร์ กรีน จำกัด พบว่า บุคคลที่มีตำแหน่งงานพนักงานทำความสะอาดห้องพัก กับพนักงานล้างจาน พนักงานทำความสะอาด พื้นที่สาธารณะกับพนักงานล้างจานแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนคู่อื่นไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 1.6 บุคคลที่มีระยะเวลาการทำงานที่ต่างกันมีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน ฟอร์ กรีน จำกัด ที่แตกต่างกัน ทดสอบด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One Way Analysis of Variance: One Way ANOVA) การทดสอบสมมติฐานใช้ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า บุคคลที่มีระยะเวลาการทำงานที่ต่างกันมีผลต่อความพึงพอใจของพนักงานบริษัท คลีน ฟอร์ กรีน จำกัด มีค่า Sig. เท่ากับ 0.339 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่ายอมรับสมมติฐานรอง H1 คือ ตำแหน่งงานที่ต่างกันมีผลต่อแรงจูงใจและความพึงพอใจของพนักงานบริษัท คลีน ฟอร์ กรีน จำกัด ที่ไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 2 ปัจจัยค่าจ้างที่มีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน ฟอร์ กรีน จำกัด ทดสอบด้วยการวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณเป็นขั้นตอน (Stepwise Multiple Regression Analysis) โดยพิจารณาจากค่าความคงทนของการยอมรับ (Tolerance) มีค่าไม่น้อยกว่า 10 ค่าปัจจัยการขยายตัวของความแปรปรวน (VIF) มีค่าที่น้อยกว่า 10 พบว่า ปัจจัยค่าจ้างในการทำงาน ด้านเงินเดือน ด้านสภาพในการทำงาน ด้านความมั่นคงในงาน และด้านวิธีการปกครองบังคับบัญชาในภาพรวมมีผลต่อความพึงพอใจที่มีผลต่อการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน ฟอร์ กรีน จำกัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากการศึกษาแรงจูงใจที่มีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน ฟอร์ กรีน จำกัด ผู้ศึกษามีประเด็นที่จะอภิปรายดังนี้

1. ปัจจัยค่าจ้างที่มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน ฟอร์ กรีน จำกัด พบว่า ปัจจัยค่าจ้างด้านความมั่นคงในการทำงานมีระดับความสำคัญในการปฏิบัติงานโดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับความสำคัญน้อย เพราะเมื่อพิจารณาถึงระดับความสำคัญอยู่ในระดับความสำคัญที่น้อยประกอบด้วย การทำงานในองค์กรนี้ช่วยส่งเสริมความมั่นคงในชีวิตส่วนตัว และตำแหน่งที่ทำงานทำให้เกิดความมั่นคงทางการเงินความตั้งใจที่จะทำงานในหน่วยงานต่อไปมีความยั่งยืนต่อไปในอนาคต สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุกัญญา นันทะจันทร์, และคณะ (2566) ความพึงพอใจในการทำงานที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิต และอิทธิพลของคุณภาพชีวิตและความพึงพอใจในการทำงานที่อยู่ในฐานะตัวแปรต้นกลางระหว่างแรงจูงใจในการทำงาน และความสุขในการทำงานของพนักงานบริษัทในกลุ่มธุรกิจค้าขายสังเคราะห์ในเขตอำเภอปลวกแดงจังหวัดระยองและสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนภรณ์ กล้าหาญ (2567) เรื่องความพึงพอใจในการทำงานของบุคลากรโรงพยาบาลในตำบลเทพารักษ์อำเภอเมืองจังหวัดสมุทรปราการ

2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน ฟอร์ กรีน จำกัด จากการศึกษพบว่า ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงาน และผู้บังคับบัญชาในระดับปานกลาง เพราะผู้บังคับบัญชามีความยุติธรรมให้ความเป็นธรรมเท่าเทียมกันให้ความช่วยเหลือเมื่อเกิดปัญหาให้คำปรึกษา เมื่อมีปัญหาในการทำงานได้รับความร่วมมือในการทำงานจากเพื่อนร่วมงานมีความสามัคคีเป็นทีมอัน ส่งผลต่ออิทธิพลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานอันเป็นผลต่อการสร้างคุณภาพการทำงานให้กับ บริษัท คลีน ฟอร์ กรีน จำกัด ระดับความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานภาพรวม โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในความพึงพอใจระดับปานกลางสอดคล้องกับงานวิจัยของ

ทศวรรณ เศวตบุบผา (2566) เรื่อง ความพึงพอใจในการปฏิบัติงานและแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของพนักงานธนาคารออมสินในจังหวัดกาฬสินธุ์

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

เชิงนโยบายและการบริหารขององค์กร บริษัทควรมีนโยบายในการบริหารงานที่ชัดเจนทั้งในด้านหน้าที่การทำงานของพนักงานแต่ละตำแหน่ง นโยบายสวัสดิการที่ครอบคลุมและเข้าถึงได้ของพนักงานในแต่ละตำแหน่ง สายการบังคับบัญชาที่ชัดเจน ตลอดจนนโยบายผลตอบแทนที่แน่นอนและเป็นธรรมและสื่อสารให้พนักงานรับทราบอย่างทั่วถึงบริษัทควรจัดให้มีการประเมินผลหัวหน้างานเพื่อให้ทราบว่า หัวหน้างานมีความรู้ความสามารถตรงกับสายงานที่รับผิดชอบ และสามารถให้คำปรึกษาแก่ผู้ใต้บังคับบัญชาได้อย่างมีมาตรฐาน และขั้นตอนในการทำงานที่ดี ตลอดจนปกครองผู้ใต้บังคับบัญชาด้วยความยุติธรรม และเสมอภาคเท่าเทียมกันด้านความสัมพันธ์กับผู้บังคับบัญชา และเพื่อนร่วมงาน บริษัทควรส่งเสริมให้มีกิจกรรมที่พนักงานมีส่วนร่วมปฏิบัติ หรือทำกิจกรรมร่วมกันอาจเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท

เชิงวิชาการเป็นกิจกรรมเพื่อการพัฒนาสิ่งแวดล้อมเพื่อสาธารณะประโยชน์ แต่ละกิจกรรมอาจเป็นการร่วมมือกันทำกิจกรรมระหว่างพนักงานระดับผู้ปฏิบัติงาน หรือบางกิจกรรมเป็นการทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างพนักงานระดับปฏิบัติงานกับผู้บังคับบัญชา ด้านสภาพการทำงาน บริษัทควรดูแลและปรับปรุง สภาพแวดล้อมในการทำงานให้เหมาะสมอย่างสม่ำเสมอ เช่น เรื่องอุปกรณ์ในการทำงาน แสงสว่าง อุณหภูมิ และการถ่ายเทของอากาศ ในที่ทำงานบริษัทอาจส่งแบบสอบถามให้พนักงานเสนอข้อแนะนำในเรื่องดังกล่าว

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษาแรงจูงใจและความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัทคลื่น ฟอร์ กรีน จำกัด แบบเชิงลึก เชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการรวบรวมข้อมูลแบบอื่น ๆ อาทิเช่น การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ ฯลฯ ตลอดจนการเพิ่มตัวแปรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้นต่อไป

เอกสารอ้างอิง

ดุลทเดช แสนวิเศษ, ภาณิดา รักกลิ่น, วีระพันธ์ ช่วยประสิทธิ์, ศรัณยู เลิศนุวัฒน์ และธาริต พลเสน. (2566). การส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของ อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและบริการในประเทศไทย. **วารสาร มจร อุบล ปรีทธรศน์**, 8(3), 63-74.

ทศวรรณ เศวตบุบผา และ สุทธาวรรณ ชาโต้. (2566). ความพึงพอใจในการปฏิบัติงานและแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของพนักงานธนาคารออมสินในจังหวัดกาฬสินธุ์. **วารสารมนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์และนวัตกรรมการมหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์**, 2(1), 64-79.

ธนภรณ์ กล้าหาญ. (2567). ความพึงพอใจในการทำงานของบุคลากรโรงพยาบาลในตำบลเทพารักษ์ อำเภอเมืองสมุทรปราการ จังหวัดสมุทรปราการ. **วารสารการวิจัยประยุกต์มหาวิทยาลัยนอร์ท กรุงเทพ (Online)**, 3(1).

บุญชนะ เจริญผล และอภิรัตน์ กังสดารพร. (2566). แนวทางการพัฒนาธุรกิจโรงแรมและรีสอร์ทขนาดเล็กและขนาด กลางในจังหวัดน่านกับสถานการณ์ภาวะโรคระบาดไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19). **วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม**, 16(1), 53-67.

วิกรม ปิตีสุข, สุรมน จันทรเจริญ และวรเดช จันทรศร. (2566). ปัจจัยการบริหารทรัพยากรมนุษย์ที่ส่งผลต่อสมรรถนะในการทำงานของพนักงานเขตส่งเสริมอุตสาหกรรมนวนครจังหวัด ปทุมธานี. **วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์**, 16(3), 182-194.

สุกัญญา นันทะจันทร์, สุมาลี รามัญญ และธัญนันท์ บุญอยู่. (2566). อิทธิพลของคุณภาพชีวิตและความพึงพอใจในการทำงานที่อยู่ในฐานะตัวแปรคั่นกลางระหว่างแรงจูงใจในการทำงานและ ความสุขในการทำงานของพนักงานบริษัทในกลุ่มธุรกิจผ้าใยสังเคราะห์ในเขตอำเภอ ปลวกแดงจังหวัดระยอง. **วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยเวสเทิร์นมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์**, 8(1), 121-136.

สุรียรัตน์ เยี่ยมตระกูล. (2566). การศึกษาการรับนักศึกษาสหกิจศึกษา ณ โรงแรมคิมป์ตันคิตาเลเกาสุมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี. **วารสาร ชมรมบัณฑิตศิลป์**, 1(2).

ศูนย์วิจัยกสิกร. (2566). สถานการณ์การท่องเที่ยวในปี 2566. สืบค้นเมื่อ 15 มกราคม 2566 จาก <https://www.kasikornresearch.com/th/analysis/k-econ/business/Pages/Tourist-2023-z3370.asp>

References

Abbasi, M. A., Amran, A., Khan, R., & Sahar, N. E. (2024). Linking Corporate Social Irresponsibility to Workplace Deviant Behavior: A Comparative Analysis of Generation Z and Generation Y. **Current Psychology**, 43(2), 1118-1135.

Keithly, D.M. (2023). **The USA and The World 2023–2024**. Rowman & Littlefield Publishers

Light, Lori. (2023). **Southwest Airlines Flight Attendants: A Study of Burnout and Quality of Life**. University Honors Program Senior Projects. 43.

Thant, Z. M. (2023). Assessing the determinants of Myanmar government employees' job satisfaction through Herzberg's two-factor theory. **Chinese Public Administration Review**, 14(1), 27-38.

คณะผู้เขียน

อาณัติ หาญณรงค์

หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
60 ถนนร่มเกล้า แขวงมีนบุรี เขตมีนบุรี กรุงเทพฯ 10510
e-mail: anathannarong@gmail.com

ทศพร มะหะหมัด

หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
361/2 สุขุมวิท 49 คลองตัน วัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110
e-mail: tosaporn.mah@kbu.ac.th

ความคุ้มค่าทางการเงินเพื่อเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์หน่อไม้ต้มอนามัย อำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย
A Financial Viability for Increasing the Added Value of Hygienic Boiled Bamboo
Shoot Products of Tha Li District, Loei Province

จิราวดี กายาน* วรินทร์ธร โตพันธ์ และวิไลพร ยาชามป้อม
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

Jirawadee Kumyan*, Warinton Tophan and Wilaiporn Yakampom
Faculty of Management Sciences, Loei Rajabhat University

Received: April 2, 2024

Revised: September 5, 2024

Accepted: September 11, 2024

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อวิเคราะห์ต้นทุนและผลตอบแทนสำหรับผลิตภัณฑ์หน่อไม้ต้มอนามัย 2) เพื่อประเมินความคุ้มค่าทางการเงินในกระบวนการผลิตหน่อไม้ต้มอนามัยในระยะยาว โดยการสัมภาษณ์แบบเชิงโครงสร้างเจาะจงกลุ่มประชากรหลักที่เป็นผู้ผลิตหน่อไม้ต้มสุกในอำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย จำนวน 80 คน ระยะเวลาที่ใช้ในการเก็บข้อมูลระหว่างเดือนเมษายน 2565 ถึงเดือนเมษายน 2566 ผลการศึกษาสรุปได้ว่า 1) การผลิตผลิตภัณฑ์หน่อไม้ต้มอนามัย ด้านต้นทุนการผลิตรวมต่อปีเท่ากับ 265,800 บาท และด้านผลตอบแทน มีรายได้จากการจำหน่ายรวม 500,000 บาทต่อปี มีกำไรสุทธิต่อปี เท่ากับ 234,200 บาท และอัตรากำไรสุทธิต่อต้นทุนการผลิต เท่ากับ 88.11% 2) ด้านการประเมินความคุ้มค่าทางการเงินในกระบวนการผลิตหน่อไม้ต้มอนามัย ในระยะเวลา 5 ปี ด้วยอัตราดอกเบี้ยร้อยละ 4.44% พบว่า โครงการผลิตผลิตภัณฑ์หน่อไม้ต้มอนามัยมีการคืนทุนในปีที่ 0.13 หรือ 2 เดือน มูลค่าปัจจุบันสุทธิ 999,853,85 บาท จุดคุ้มทุน 1,236.09 ถูง นอกจากนี้ อัตราผลตอบแทนภายใน เท่ากับ 781% แสดงให้เห็นว่าโครงการมีความคุ้มค่าในการลงทุน และหากต้องการเพิ่มความคุ้มค่าของการลงทุนมากขึ้น ควรให้ความสำคัญต่อการลดต้นทุนในแต่ละขั้นตอนของการผลิต การศึกษาการเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์หน่อไม้ต้มครั้งนี้ ทำให้ประชาชนในพื้นที่มีอาชีพและมีรายได้ให้ครอบครัวเพิ่มขึ้น ชุมชนมีชีวิตที่ดี พอเพียง และอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างมีความสุข แสดงให้เห็นว่าผลิตภัณฑ์นี้สามารถสร้างรายได้ให้กับคนในชุมชนอำเภอท่าลี่ได้อย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: หน่อไม้ต้มอนามัย การเพิ่มมูลค่า ความคุ้มค่าทางการเงิน อำเภอท่าลี่

Abstract

The objectives of this study were 1) to analyze the costs and returns of hygienic boiled bamboo shoot products and 2) to evaluate the financial viability of the long-term production of hygienic boiled bamboo shoots. This study employed structured interviews by targeting the main population of boiled bamboo shoot producers in Tha Li District, Loei Province, totaling 80 people. The period of data collection was between April 2022 to April 2023. The study results concluded that

*จิราวดี กายาน (Corresponding Author)

e-mail: jirawadee.kum@lru.ac.th

1) the production of hygienic boiled bamboo shoot products had the total costs per year of 265,800 baht. In addition, the total returns specified sales income of 500,000 baht per year, an annual net profit of 234,200 baht, and a net profit to production cost ratio of 88.11%, 2) In terms of evaluating the financial viability of the production process of hygienic bamboo shoots over a period of 5 years with an interest rate of 4.44%, it was found that the project of hygienic boiled bamboo shoot products had payback period in 0.13 years or 2 months, a net present value of 999,853,85 baht, and break-even point of 1,236.09 pieces of items. In addition, the internal rate of return was 781%, indicating that the project was worth the investment. To increase the value of the investment, emphasis should be placed on reducing costs at each stage of production. Adding value to pasteurized boiled bamboo shoot products enabled the villagers to have careers and increases income for their families. The community also lived a good, self-sufficient life and lived happily in harmony with nature. It showed that this product can create sustainable income for people in the Tha Li District community.

Keywords: Hygienic Boiled Bamboo Shoot, Value Addition, Financial Viability, Tha Li District

บทนำ

ไม้ไผ่เป็นพืชที่มีถิ่นกำเนิดในประเทศไทยและมีความหลากหลายทางพันธุกรรมสูงมาก ปัจจุบันนี้มีการใช้ไม้ไผ่ให้มีประโยชน์กว้างขวางยิ่งขึ้น โดยมีการใช้ในชีวิตประจำวันเป็นเครื่องมือและเครื่องใช้ต่าง ๆ นอกจากนี้ผลผลิตจากไม้ไผ่ยังมีคุณสมบัติในการใช้เป็นอาหาร เช่น หน่อไม้ที่เป็นอาหารที่มีรสชาติดี และราคาถูกเป็นอาหารที่สำคัญของชาวชนบท มีการใช้ไม้ไผ่ในการสร้างมูลค่าจากการขายหน่อไม้ และการนำมาใช้ในการผลิตไม้ตะเกียบ ไม้เฝ้าวหลาม ไม้ค้ำในแข่งไม้ไผ่ การแปรรูปไม้ไผ่เป็นวัสดุก่อสร้าง ปุ๋ย ขาไผ่ เชื้อเพลิง เสื้อผ้า เครื่องสำอาง เป็นต้น (สุภาวดี สังข์วรรณ, 2563)

จากข้อมูลพื้นฐาน (สำนักงานเกษตรอำเภอท่าลี่, 2565) พบว่า พื้นที่ต่าง ๆ ในอำเภอท่าลี่มีการใช้ประโยชน์จากไม้ไผ่โดยส่วนใหญ่เป็นไม้ไผ่ที่เกิดตามธรรมชาติจากพื้นที่ป่าชุมชน ซึ่งมีอยู่ 17 พื้นที่ กระจายอยู่ใน 6 อำเภอ โดยไม้ไผ่เป็นพืชที่ปลูกง่าย โตเร็ว และสามารถนำทุกส่วนมาใช้ประโยชน์ได้ประกอบกับประชาชนส่วนใหญ่ในอำเภอท่าลี่ประกอบอาชีพเกษตรกรรม และมีความรู้ความชำนาญในการทำการเกษตร เนื่องจากสภาพภูมิประเทศเป็นป่า และภูเขา สภาพดินเหมาะแก่การทำการเกษตรกรรม เช่น การเพาะพันธุ์กล้าไม้ ไผ่ หน่อไม้ มีรายได้จากการทำการเกษตร และมีรายได้เสริมบางส่วนมาจากการหาของป่าในป่าชุมชน โดยของป่าที่ประชาชนนิยมเก็บหาพื้นที่ของอำเภอท่าลี่ปีละประมาณ 50 ล้านบาท คือ หน่อไม้ จึงทำให้มีเกษตรกรในบางพื้นที่ของอำเภอท่าลี่หันมาปลูกไม้ไผ่ในพื้นที่ตนเอง ซึ่งทำให้เพิ่มผลผลิตและรายได้จากหน่อไม้ให้กับครอบครัวยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังลดปัญหาการเข้าแย่งชิงผลผลิตของหน่อไม้ในป่า

จากการลงพื้นที่ ผู้ผลิตหน่อไม้ต้มสุกมีความเข้มแข็งในด้านการผลิต มีการรับคำสั่งซื้อแต่ละครั้งจำนวนมาก แต่ปัญหาที่พบ คือ ผู้ผลิตไม่สามารถวิเคราะห์ความคุ้มค่าของการลงทุนและไม่สามารถคำนวณต้นทุนที่แท้จริงได้ว่าราคาของผลิตภัณฑ์ที่กำหนดจะคุ้มค่างบกับเงินทุนที่ได้ลงทุนไปหรือไม่ แนวทางการที่จะลดต้นทุนอย่างไร เนื่องจากไม่มีความรู้และความสามารถในการวิเคราะห์ความคุ้มค่าของการลงทุน และคำนวณต้นทุนที่แท้จริง ผู้ผลิตใช้วิธีประมาณการค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในกระบวนการผลิต ส่งผลให้มีการคำนวณต้นทุนการผลิตหน่อไม้ต้มสุกไม่ถูกต้อง (พิกุล พงษ์กลาง, 2561)

ดังนั้น คณะผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำการวิเคราะห์ต้นทุน และผลตอบแทนเพื่อประเมินความคุ้มค่าทางการเงินในกระบวนการผลิตหน่อไม้ต้มสุกมามั้ยให้กับชุมชน เพื่อนำไปวางแผนในการผลิต วางแผนทางการลงทุนให้กับชุมชนสามารถช่วยให้คนในชุมชนตัดสินใจว่าควรลงทุนผลิตหรือไม่ และกระบวนการผลิตอย่างไรเพื่อให้ได้ผลตอบแทนสูงสุด

เพื่อให้แน่ใจว่าเป็นการลงทุนที่คุ้มค่า เป็นการช่วยเสริมและเพิ่มรายได้ให้ครอบครัว ชุมชนมีชีวิตที่ดี พอเพียง เรียบง่าย อยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างมีความสุข

วัตถุประสงค์

1. เพื่อวิเคราะห์ต้นทุนและผลตอบแทนสำหรับผลิตภัณฑ์หน่อไม้ต้มอนามัย
2. เพื่อประเมินความคุ้มค่าทางการเงินในกระบวนการผลิตหน่อไม้ต้มอนามัยในระยะยาว

แนวคิดทฤษฎีและกรอบแนวคิด

ในการลงทุนโครงการหรือกิจกรรมใดๆ ขององค์กรให้มีความสอดคล้องและคุ้มค่าต่อทรัพยากรที่มีอยู่มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพิจารณาถึงกรอบแนวคิด เพื่อการตัดสินใจต่อสิ่งที่ต้องลงทุนอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีแนวคิดในการวิเคราะห์ความคุ้มค่าของการผลิต ดังนี้

1. แนวคิดต้นทุนในการผลิต ความหมายของต้นทุน (Costs) หมายถึง มูลค่าของทรัพยากรที่สูญเสียไปเพื่อให้สินค้าหรือบริการโดยมูลค่านั้นจะต้องสามารถวัดได้เป็นหน่วยเงินตราซึ่งเป็นระดับราคา ลักษณะของการลดลงในสินทรัพย์ หรือเพิ่มขึ้นในหนี้สิน ต้นทุนที่เกิดขึ้นอาจจะให้ประโยชน์ในปัจจุบันหรืออนาคตก็ได้ เมื่อต้นทุนใดที่เกิดขึ้นแล้วและกิจการได้ใช้ประโยชน์ได้ทั้งสิ้นแล้ว ต้นทุนนั้นก็จะถือเป็นค่าใช้จ่าย (สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์ และดวงมณี โกมารทัต, 2554) ดังนั้นค่าใช้จ่ายจึงหมายถึงต้นทุนที่ได้ให้ประโยชน์และกิจการได้ใช้ประโยชน์ทั้งหมดไปแล้ว ในขณะนั้น และสำหรับต้นทุนที่กิจการสูญเสียไปแต่จะให้ประโยชน์แก่กิจการในอนาคตเรียกว่าสินทรัพย์ อีกความหมายหนึ่งของต้นทุน หมายถึง ทรัพยากรที่ต้องเสียไป เพื่อให้ได้มาซึ่งประโยชน์ในรูปของสินทรัพย์หรือบริการ และจะใช้ประโยชน์ในอนาคต เช่น ต้นทุนของอาคารที่ยังเหลืออยู่หลังจากหักค่าเสื่อมราคาในงวดนั้น ๆ ค่าเบี้ยประกันจ่ายล่วงหน้าที่เหลืออยู่หลังจากตัดเป็นค่าใช้จ่ายในส่วนที่บริการคุ้มครองแล้วในงวดปัจจุบัน สินค้าคงเหลือที่ยังไม่ได้จำหน่ายออกไป เป็นต้น ต้นทุนที่ยังไม่ได้ใช้ประโยชน์เหล่านี้จะแสดงเป็นสินทรัพย์อยู่ในงบดุล ณ วันสิ้นงวด (มนวิภา ผดุงสิทธิ์, 2557) ดังนั้น ในงานวิจัยจึงให้ความหมายของคำว่า ต้นทุนการผลิต หมายถึง ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในกระบวนการผลิตผลิตภัณฑ์หน่อไม้ต้มอนามัย ซึ่งจะก่อให้เกิดรายได้ในภายหลัง ต้นทุนการผลิตประกอบด้วย ต้นทุนวัตถุดิบในการผลิตผลิตภัณฑ์หน่อไม้ต้มอนามัย ค่าแรงงานทางตรงในการผลิตผลิตภัณฑ์หน่อไม้ต้มอนามัยและค่าใช้จ่ายในการผลิตผลิตภัณฑ์หน่อไม้ต้มอนามัย

การจำแนกต้นทุนตามส่วนประกอบของผลิตภัณฑ์ ส่วนประกอบของต้นทุนที่ใช้ในการผลิตผลิตภัณฑ์หน่อไม้ต้มอนามัย ประกอบด้วย

1) ต้นทุนคงที่ (Fixed Cost: FC) ต้นทุนหรือค่าใช้จ่ายที่ไม่เปลี่ยนแปลงตามปริมาณการผลิต ไม่ว่าจะผลิตมากหรือน้อย หรือไม่ผลิตก็ตาม หน่วยผลิตจะมีต้นทุนประเภทนี้เท่าเดิม หรือเป็นค่าใช้จ่ายในการลงทุนเริ่มต้น ส่วนใหญ่ประกอบด้วย สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน เช่น เครื่องจักร เตาประหยัดพลังงาน และค่าอุปกรณ์การผลิต เป็นต้น ซึ่งเป็นการลงทุนระยะยาว

2) ค่าเสื่อมราคา ค่าใช้จ่ายที่หักจากมูลค่าของสินทรัพย์ที่กิจการใช้ประโยชน์เนื่องจากสินทรัพย์ประเภทอาคาร อุปกรณ์ เครื่องจักร รถยนต์ เป็นสินทรัพย์ที่มีไว้ใช้งานระยะยาวและจะมีราคาสูง จึงมีการประมาณประโยชน์จากสินทรัพย์เหล่านี้เฉลี่ยเป็นค่าใช้จ่ายแต่ละงวด เพื่อลดมูลค่าให้เหมาะสมกับราคาปัจจุบัน โดยมีสูตรการคำนวณดังนี้
ค่าเสื่อมราคา (บาทต่อปี) = [มูลค่าสินทรัพย์ (บาท) - ราคาซาก (บาท)] / อายุการใช้งาน (ปี)

โดยสมมติให้มีการกำหนดราคาซาก เท่ากับ ศูนย์ เนื่องจากเมื่อสินทรัพย์หมดสภาพการใช้งาน หน่วยผลิตสามารถนำสินทรัพย์ดังกล่าวไปจำหน่ายในลักษณะแยกเป็นชิ้นส่วนจึงทำให้การคำนวณราคาซากไม่คงที่

3) ต้นทุนผันแปรรวม (Variable Cost: VC) ต้นทุนหรือรายจ่ายที่สามารถเปลี่ยนแปลงตามปริมาณการผลิตสินค้าหรือผลผลิต ถ้าผลิตเป็นจำนวนมากจะเสียต้นทุนมาก ถ้าผลิตจำนวนน้อยก็จะเสียน้อย และถ้าไม่ผลิตก็จะไม่เสีย เช่น ค่าปัจจัยการผลิต ค่าวัตถุดิบ ค่าจ้างแรงงาน ค่าสาธารณูปโภค (ค่าน้ำประปา ค่าไฟฟ้า ค่าโทรศัพท์) เป็นต้น

3.1) วัตถุดิบ (Materials) วัตถุดิบนับว่าเป็นส่วนประกอบสำคัญของการผลิตสินค้า หรือผลิตภัณฑ์สำเร็จรูป โดยทั่วไป ซึ่งการจำแนกต้นทุนที่เกี่ยวกับการใช้วัตถุดิบในการผลิตสินค้าอาจจะถูกแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

(1) วัตถุดิบทางตรง (Direct Materials) หมายถึง วัตถุดิบหลักที่ใช้ในการผลิต และสามารถระบุได้อย่างชัดเจนว่าใช้ในการผลิตสินค้าชนิดใดชนิดหนึ่งในปริมาณและต้นทุนเท่าใด รวมทั้งมีลักษณะเป็นวัตถุดิบส่วนใหญ่ และสำคัญที่ใช้ในการผลิตสินค้าชนิดนั้น ๆ เช่น หน่อไม้สด เป็นต้น

(2) วัตถุดิบทางอ้อม (Indirect Materials) หมายถึง วัตถุดิบหรือวัสดุต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยทางอ้อมกับการผลิตสินค้าแต่ไม่ใช่วัตถุดิบหลัก หรือวัตถุดิบส่วนในบางครั้งวัตถุดิบทางอ้อมอาจจะถูกเรียกว่าวัสดุโรงงานซึ่งจะถือเป็นค่าใช้จ่ายการผลิตชนิดหนึ่ง

3.2) ค่าแรงงาน (Labor) ค่าแรงงาน หมายถึง ค่าจ้างหรือผลตอบแทนที่จ่ายให้แก่ลูกจ้าง หรือคนงานที่ทำหน้าที่ในการผลิตสินค้า ซึ่งแรงงานส่วนใหญ่เป็นกลุ่มชาวบ้านในชุมชนจ่ายในลักษณะตามชิ้นงาน รายวัน โดยการคิดค่าตอบแทนตามอัตราค่าจ้างขั้นต่ำ (สำนักงานแรงงานจังหวัดเลย, 2565) โดยมีเวลาทำงาน 8 ชั่วโมงต่อวัน ค่าแรงงานจะจำแนกออกเป็น 2 ประเภท คือ

(1) ค่าแรงงานทางตรง (Direct Labor) หมายถึง ค่าแรงงานต่าง ๆ ที่จ่ายให้แก่คนงาน หรือลูกจ้างที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับการผลิตผลิตภัณฑ์หน่อไม้ต้มอนามัย ซึ่งจะมีจำนวนค่าแรงงานที่มีจำนวนมาก ถือเป็นค่าแรงงานส่วนสำคัญในการแปรรูปวัตถุดิบหน่อไม้สด ให้เป็นสินค้าสำเร็จรูปหรือผลิตภัณฑ์หน่อไม้ต้มอนามัย ประเภทต่าง ๆ

(2) ค่าแรงงานทางอ้อม (Indirect Labor) หมายถึง ค่าแรงงานของบุคคลที่ทำหน้าที่สนับสนุนการผลิตซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับการผลิตสินค้าโดยตรง เช่น เงินเดือนพนักงานทำความสะอาด ตลอดจนต้นทุนที่เกี่ยวข้องกับผลประโยชน์ที่กิจการออกให้แก่คนงาน เช่น ค่าภาษีที่ออกให้ลูกจ้าง สวัสดิการต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งค่าแรงงานทางอ้อมเหล่านี้จะถือเป็นส่วนหนึ่งของค่าใช้จ่ายในการผลิต

3.3) ค่าใช้จ่ายการผลิต หมายถึง ค่าใช้จ่ายชนิดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตผลิตภัณฑ์หน่อไม้ต้มอนามัย ซึ่งนอกเหนือจากวัตถุดิบทางตรง ค่าแรงงานทางตรง ประกอบด้วย วัตถุดิบทางอ้อม ค่าแรงงานทางอ้อม ค่าน้ำประปา ค่าไฟฟ้า ค่าโทรศัพท์ ค่าแก๊สหุงต้ม เป็นต้น

3.4) ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร หมายถึง ค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับการขายและการบริหารงาน ได้แก่ ค่าเบี้ยเลี้ยง ค่าขนส่งออก ค่านายหน้า ค่าน้ำมันเชื้อเพลิงในการขนส่งสินค้า เป็นต้น

2. หลักการแนวคิดเกี่ยวกับผลตอบแทน การลงทุนในธุรกิจนั้น สิ่งที่ผู้ลงทุนมุ่งหวังจะได้รับการลงทุนในหลักทรัพย์หรือในอสังหาริมทรัพย์ ก็คือ ผลตอบแทนหรืออัตราผลตอบแทนจากการลงทุน อัตราผลตอบแทนจากเงินลงทุนเป็นเกณฑ์ในการวัดการปฏิบัติงานที่มีความสำคัญมาก เกณฑ์ในการวัดการปฏิบัติงานมีหลายอย่าง เช่น วัดจากการเปลี่ยนแปลงในยอดขายเปลี่ยนแปลงในกำไร หรือวัดจากผลผลิตที่ได้การวัดแต่ละอย่างมิได้เป็นเกณฑ์วัดที่สมบูรณ์ ถ้ายอดขายเพิ่มแสดงว่าการปฏิบัติงานทำได้ดี แต่การเพิ่มขึ้นของยอดขายอาจเป็นผลให้เสียค่าใช้จ่ายสูง เช่น เสียส่วนลดสูงหรือเกิดจากการลดราคา ดังนั้น เกณฑ์การวัดที่ดีควรวัดจากกำไร ซึ่งเป็นปัญหาอีกว่ากำไรมากหรือน้อยเปรียบเทียบจากอะไร ทางหนึ่งที่ทำให้เราทราบถึงภาวะในการหากำไรของบริษัท ก็คือ การเปรียบเทียบกำไรที่หาได้กับขนาดของเงินที่ลงทุน ดังนั้น วิธีการวัดการปฏิบัติงานของธุรกิจด้วยกำไรสุทธิต่อเงินลงทุนในสินทรัพย์ที่ก่อให้เกิดรายได้จึงเป็นวิธีที่ใช้ได้ดี และใช้กันอย่างกว้างขวาง (เพชร ชุมทรัพย์, 2554) ในการวิจัยนี้ในส่วนของผลตอบแทน ใช้วิธีการวิเคราะห์ผลตอบแทน ดังนี้ 1) อัตรากำไรสุทธิต่อต้นทุน หมายถึง อัตราส่วนเปรียบเทียบระหว่างกำไรสุทธิที่เกิดขึ้นหลังจากหักค่าใช้จ่ายต่าง ๆ แล้วเทียบกับต้นทุนทั้งสิ้นอัตราผลตอบแทนนั้นเป็นการตัดสินใจโดยประเมินถึงรายได้แล้ว

ผลกำไรที่มีความสัมพันธ์กันกับระดับและแหล่งที่มาของเงินทุน โดยใช้การวิเคราะห์อัตราส่วนเพื่อการประเมินค่าอัตราผลตอบแทน (เบญจมาศ อภิสิทธิ์กัญญา, 2557)

การวิเคราะห์รายได้ (Revenue) คำนวณจากจำนวนผลผลิตที่สามารถจำหน่ายได้และราคาจำหน่ายผลิตภัณฑ์

ซึ่งจากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า การวิเคราะห์ช่วยในการสะท้อนข้อมูลต้นทุนและผลตอบแทนที่เกิดขึ้นในอดีตถึงปัจจุบันเพื่อเป็นข้อมูลที่เกิดประโยชน์สูงสุดสำหรับการประเมินโครงการในอนาคต (Wheatley, 2010)

3. หลักการ แนวคิด เกี่ยวกับความคุ้มค่า การวิเคราะห์ความคุ้มค่าการลงทุนด้วยการวิเคราะห์ Cost-Benefit Analysis คือ เครื่องมือทางเศรษฐศาสตร์ที่ช่วยในการตัดสินใจในการลงทุนโครงการ (Patience S., 2017 และ BUMBESCU S. Simona & VOICULESCU A., 2014) ประกอบด้วย

3.1 มูลค่าปัจจุบันของผลตอบแทนสุทธิของโครงการ Net Present Value: NPV คือ ผลต่างระหว่างมูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสดรับสุทธิที่ได้รับคาดว่าจะได้รับในแต่ละปี ตลอดอายุของโครงการกับมูลค่าปัจจุบันของเงินที่จ่ายออกไป ณ อัตราลดค่า (Discount rate) หรือค่าของทุน (Cost of Capital) การคำนวณหามูลค่าปัจจุบันสุทธิจะต้องทราบข้อมูลดังนี้ กระแสเงินสดจ่ายลงทุนสุทธิ กระแสเงินสดรับสุทธิรายปีตลอดอายุโครงการ ระยะเวลาของโครงการ อัตราลดค่าหรือค่าของทุนของธุรกิจ

3.2 อัตราผลตอบแทนภายในโครงการ Internal Rate of Return: IRR คือ อัตราผลตอบแทนของโครงการที่กำลังพิจารณา โดยคำนวณอัตราลดค่า (Discount rate) ที่ทำให้มูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสดที่คาดว่าจะต้องจ่ายในการลงทุนเท่ากับมูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสด ที่คาดว่าจะได้รับจากการดำเนินการตลอดอายุโครงการ ซึ่งอาจสรุปได้ว่า IRR หมายถึง อัตราส่วนลดที่ทำให้มูลค่าปัจจุบันของผลประโยชน์เท่ากับมูลค่าปัจจุบันของค่าใช้จ่าย ซึ่งในที่นี้การกำหนดอัตราคิดลด (Discount Rate) กำหนดใช้ค่าเฉลี่ยอัตราดอกเบี้ยที่ธนาคารพาณิชย์เรียกเก็บจากลูกค้ารายใหญ่ (Minimum Loan Rate: MLR) และค่าเฉลี่ยอัตราเงินเฟ้อย้อนหลัง 5 ปี ของธนาคารแห่งประเทศไทย (2565) ซึ่งเท่ากับ 4.44% ดังนั้นในการศึกษาครั้งนี้จะใช้อัตราคิดลด (r) ร้อยละ 4.44 สำหรับการวิเคราะห์ทุกโครงการ โดยมีเกณฑ์การพิจารณาคือผลิตภัณฑ์นั้นจะมีความคุ้มค่าก็ต่อเมื่อ $NPV > 0$ และ $IRR > r$

3.3 ระยะเวลาคืนทุน Payback Period: PB คือ ระยะเวลา (เป็นจำนวนปี/เดือนหรือวัน) ที่กระแสเงินสดจากโครงการสามารถชดเชยกระแสเงินสดจ่ายลงทุนสุทธิตอนเริ่มโครงการพอดี เนื่องจากโครงการที่ขอรับการสนับสนุนจะมีลักษณะการลงทุนเพียงครั้งเดียวในปีแรก และให้ผลตอบแทนที่เท่ากันทุกปี หรือจะหมายถึงเวลาที่ผลตอบแทนสุทธิจากการดำเนินการ (Net Cash Inflow) มีค่าเท่ากับค่าใช้จ่ายในการลงทุนของโครงการ (Investment Costs) พอดี วิธีการนี้พิจารณาถึงจำนวนปีที่จะได้รับผลตอบแทนคุ้มกับเงินลงทุน ถ้าโครงการมีระยะเวลาคืนทุนเร็วถือว่าเป็นโครงการที่ดีเพราะมีความปลอดภัยจากความไม่แน่นอนที่อาจเกิดขึ้น

3.4 การวิเคราะห์จุดคุ้มทุน (Breck Even Point) คือ การคำนวณหาปริมาณผลผลิตที่จะทำให้รายรับเท่ากับต้นทุนพอดี หรือเป็นจุดที่บอกให้ทราบว่าผู้ผลิตควรจะผลิตและขายสินค้าเป็นจำนวนเท่าไรจึงจะคุ้มทุน สามารถคำนวณจากสูตร $BEP = FCP - AVC$ กำหนดให้ BEP คือ ปริมาณการผลิตที่จะคุ้มทุน FC คือ ต้นทุนคงที่ P คือ ราคาต่อหน่วย และ AVC คือ ต้นทุนผันแปรต่อหน่วย

ดังนั้นในงานวิจัยจึงให้ความหมายของคำว่าความคุ้มค่า หมายถึง การบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตผลิตภัณฑ์หอไม้ต้มอนามัย เพื่อให้เกิดความคุ้มค่าและมีประโยชน์สูงสุดตามวัตถุประสงค์ที่กิจการกำหนดไว้ โดยวัดจากระยะเวลาคืนทุน (PB) อัตราผลตอบแทนทางการบัญชี (ARR) มูลค่าปัจจุบันสุทธิ (NPV) อัตราผลตอบแทนภายใน (IRR) จุดคุ้มทุน (BEP)

สอดคล้องกับข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม กล่าวว่า ความเป็นไปได้ในการลงทุนเครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์ความคุ้มค่าในการลงทุนธุรกิจ โดยมีมูลค่าปัจจุบันสุทธิ หรือ NPV ค่าอัตราผลตอบแทนภายใน หรือ IRR เกินเกณฑ์การตัดสินใจทั้งหมดรวมถึงมีระยะเวลาคืนทุนที่เร็วอีกด้วย (ปณณพลวัชร เพชรวารี, 2565)

4. ขั้นตอนการผลิตหน่อไม้ต้มอนามัย

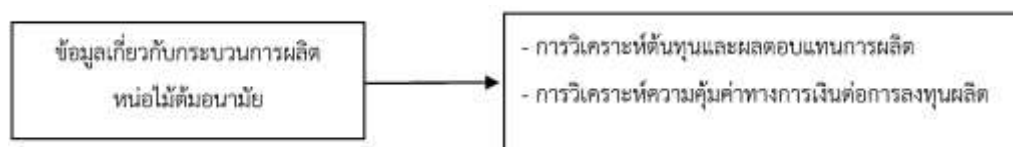
ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับขั้นตอนในการผลิตหน่อไม้ต้มอนามัย โดยสามารถสรุปเป็นขั้นตอน ดังนี้



ภาพที่ 1 ขั้นตอนการผลิตหน่อไม้ต้มอนามัย

จากแนวคิด ทฤษฎี และการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับต้นทุนการผลิต ผลตอบแทน และเครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์ความคุ้มค่าทางการเงิน ทางผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการดำเนินการวิจัยเพื่อประเมินความคุ้มค่าทางการเงินของผลิตภัณฑ์หน่อไม้ต้มอนามัย อำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย ดังนี้

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดการดำเนินการวิจัยความคุ้มค่าทางการเงินของผลิตภัณฑ์หน่อไม้ต้มอนามัย

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ด้านประชากร คือ ประชาชนครอบคลุมพื้นที่ 6 ตำบลของอำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย ได้แก่ ตำบลน้ำแคม, ตำบลโคกใหญ่, ตำบลอาฮี, ตำบลหนองผือ, ตำบลน้ำพูน และตำบลท่าลี่ รวมทั้งสิ้น 112 ครัวเรือน 351 คน (Thai People Map and Analytics Platform, 2021) และด้านกลุ่มตัวอย่าง คัดเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง คือ กลุ่มประชากรผู้ให้ข้อมูลหลักที่เป็นผู้ผลิตหน่อไม้ต้มสุก จำนวน 80 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ในการวิจัยครั้งนี้ใช้เครื่องมือวิจัยที่สำคัญ คือ การสัมภาษณ์แบบเชิงโครงสร้าง (Structured Interview) ซึ่งเป็นการสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยได้ทำการเตรียมข้อคำถามมาใช้ในการสัมภาษณ์ แต่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ได้พูดประเด็นที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ประกอบด้วย 4 ส่วนดังนี้ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยการผลิต ค่าใช้จ่ายในการลงทุนและต้นทุนการผลิต ผลิตภัณฑ์หน่อไม้ต้มสุก ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับราคาขาย ยอดขายและผลตอบแทนของการผลิตผลิตภัณฑ์ผลิตภัณฑ์หน่อไม้ต้ม ส่วนที่ 4 ปัญหาและข้อเสนอแนะ ผ่านการตรวจสอบของเครื่องมือด้วยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ด้วยการ

วิเคราะห์ค่า IOC (Index of Item-Objective Congruence) เพื่อวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) ของแบบสอบถาม โดยมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ถูกต้อง เหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.98

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยลงพื้นที่เก็บข้อมูลด้วยแบบสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่มประชาชนที่ผลิตหน่อไม้ต้มสุกตลอดการดำเนินงานในชุมชนเป็นระยะเวลา 1 ปี ระหว่างเดือน เม.ย. 2565-เม.ย. 2566 โดยใช้วิธีการเก็บ แบ่งได้เป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้ คือการเก็บรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ และข้อมูลปฐมภูมิ โดยข้อมูลทุติยภูมิรวบรวมข้อมูลจากที่มีผู้ศึกษาไว้แล้วในรูปแบบข้อมูลบริบทพื้นที่ (สำนักงานเกษตรอำเภอท่าลี่, 2565) เอกสารต่าง ๆ จากบทความ วิทยานิพนธ์และสืบค้นข้อมูลจากเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง สำหรับข้อมูลปฐมภูมิของการศึกษานี้ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลพื้นฐาน และสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ แบบสัมภาษณ์เชิงโครงสร้าง เพื่อสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับการผลิต ได้แก่ ปัจจัยการผลิต ต้นทุนการผลิต ราคา ยอดขาย เป็นต้น ซึ่งการรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพทำให้ข้อมูลที่ได้มามีความน่าเชื่อถือ ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบความถูกต้อง โดยการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation Method)

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของกลุ่มประชาชนที่ผลิตหน่อไม้ต้มสุกครอบคลุมพื้นที่ 6 ตำบลของอำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย ต้นทุนในการผลิตหน่อไม้ต้มสุก ค่าใช้จ่ายในการลงทุน และค่าใช้จ่ายอื่นๆ ที่ใช้ในการผลิตหน่อไม้ต้มสุก วิเคราะห์ผลตอบแทนจากการลงทุนผลิตหน่อไม้ต้มสุก ระยะคืนทุน (Payback Period) มูลค่าปัจจุบันสุทธิ (Net Present Value: NPV) อัตราผลตอบแทนจากโครงการลงทุน (Internal rate of return: IRR) จุดคุ้มทุน (Breck Even Point: BEP)

ผลการศึกษา

จากการศึกษาความคุ้มค่าทางการเงินของผลิตภัณฑ์หน่อไม้ต้มอนามัย อำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย สามารถสรุปผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. วิเคราะห์ต้นทุนและผลตอบแทนสำหรับผลิตภัณฑ์หน่อไม้ต้มอนามัย ด้านต้นทุน จากการเก็บรวบรวมข้อมูลการผลิตหน่อไม้ต้มอนามัย ต้นทุนส่วนใหญ่เป็นค่าเครื่องจักร ค่าหน่อไม้ซึ่งเป็นวัตถุดิบหลักในการผลิต ค่าแรงงาน ค่าบรรจุภัณฑ์ที่ได้ออกแบบใหม่ ค่าสาธารณูปโภค ค่าอุปกรณ์การผลิต และค่าใช้จ่ายในการดำเนินการ ตามลำดับดังแสดงในตารางที่ 1 และ 2

ตารางที่ 1 แสดงค่าเครื่องจักรและอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตและค่าเสื่อมราคาของเครื่องจักร

ลำดับที่	รายการ	ราคา/ หน่วย	จำนวน ที่ใช้	จำนวนเงิน ทั้งสิ้น(บาท)	อายุการ ใช้งาน (ปี)	ค่าเสื่อม ราคา (บาท)
1	เครื่องบรรจุสุญญากาศ	15,000 บาท	1 เครื่อง	15,000	5	3,000
2	เตาประหยัดพลังงาน	10,000 บาท	1 เครื่อง	10,000	5	2,000
3	อุปกรณ์การผลิต (ภาชนะ)	5,000 บาท	1 หน่วย	5,000	5	1,000
รวมทั้งสิ้น		30,000		30,000		6,000

จากตารางที่ 1 การคำนวณแสดงสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนกำหนดอายุโครงการ 5 ปี สินทรัพย์ที่ได้จัดหามาลงทุนตั้งแต่ปี 2565 พบว่า ค่าใช้จ่ายในการลงทุน มีค่าเท่ากับ 30,000 บาท ค่าเสื่อมราคาต่อปีของสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนมีค่าเท่ากับ 6,000 บาท

ตารางที่ 2 แสดงต้นทุนในการผลิตและปัจจัยการผลิต

ลำดับที่	รายการ	ราคา/ หน่วย	หน่วย	จำนวนที่ ใช้	จำนวนเงินทั้งสิ้น (บาท)
หมวดวัตถุดิบ					
1	หน่อไม้สด	10	บาท/กก.	10,000 กก.	100,000
หมวดบรรจุภัณฑ์					
1	บรรจุภัณฑ์	370	บาท/กป.	100 กป.	37,000
2	ฉลาก	3	บาท/ชิ้น	100 ชิ้น	300
หมวดค่าแรงงาน					
1	ค่าแรงงาน (8ชม.)	300	บาท/วัน	300 วัน	90,000
ค่าสาธารณูปโภคและอื่นๆ					
1	ค่าน้ำประปา ค่าไฟฟ้า ค่าโทรศัพท์ ค่าแก๊สหุงต้ม คิดเป็นร้อยละ 30 ของค่าวัตถุดิบ				30,000
หมวดค่าดำเนินการ					
1	ค่าบำรุงรักษาเครื่องจักร คิดเป็นร้อยละ 10 ของราคาเครื่องจักร				2,500
รวมทั้งสิ้น					259,900

จากตารางที่ 2 การคำนวณต้นทุนในการผลิตและปัจจัยการผลิต พบว่า ใช้หน่อไม้สด จำนวน 10,000 กิโลกรัม ๆ ละ 10 บาท คิดเป็นจำนวนเงิน 100,000 บาท บรรจุภัณฑ์และฉลาก คิดเป็นจำนวนเงิน 37,300 บาท ค่าแรงงาน โดยมีเวลาทำงาน 8 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นจำนวนเงิน 90,000 บาท ค่าสาธารณูปโภค คิดเป็นร้อยละ 30 ของค่าวัตถุดิบ คิดเป็นจำนวนเงิน 30,000 บาท ค่าบำรุงรักษาเครื่องจักร คิดเป็นร้อยละ 10 ของราคาเครื่องจักร คิดเป็นจำนวนเงิน 2,500 บาทด้านผลตอบแทน จากการเก็บรวบรวมข้อมูลการผลิตหน่อไม้ต้มอนามัย มีรายได้ต่อปีจากการผลิตหน่อไม้ต้มอนามัย เท่ากับ 500,000 บาท ราคาขาย/หน่วย 50 บาทต่อถุง จำนวนที่สามารถขายได้ เท่ากับ 10,000 ถุง ซึ่งพบว่า ต้นทุนรวม เป็นจำนวนเงิน 265,800 บาท มีต้นทุนคงที่ เป็นจำนวนเงิน 8,500 บาท ประกอบด้วย ค่าเสื่อมราคาเครื่องจักรและอุปกรณ์การผลิต เท่ากับ 6,000 บาท ค่าบำรุงรักษาเครื่องจักร เท่ากับ 2,500 บาท ต้นทุนผันแปรเป็นจำนวนเงิน 257,300 บาท ประกอบด้วย ค่าวัตถุดิบ เท่ากับ 100,000 บาท ค่าบรรจุภัณฑ์ เท่ากับ 37,300 บาท ค่าแรงงาน เท่ากับ 90,000 บาท และค่าสาธารณูปโภค เท่ากับ 30,000 บาท ดังนั้น จากข้อมูลการคำนวณซึ่งหากลงทุนผลิตหน่อไม้ต้มอนามัย จำนวน 10,000 กิโลกรัม จะมีต้นทุนเฉลี่ยต่อถุงๆ ละ 26.58 บาท จะต้องจำหน่ายให้ได้จำนวน 1,236.09 ถุง จึงจะคุ้มทุน รายละเอียดแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงการวิเคราะห์จุดคุ้มทุน

รายการ	ราคาขาย/ถุง	จำนวนขายเฉลี่ย/ปี	รายได้ต่อปี
หน่อไม้ต้มพาสเจอร์ไรซ์	50 บาท	10,000 ถุง	500,000 บาท
รวมทั้งสิ้น			500,000 บาท
ต้นทุนคงที่ (TFC)			8,500 บาท
ต้นทุนผันแปร (TVC)			257,300 บาท
ต้นทุนรวม (TC)			265,800 บาท
ต้นทุนรวมเฉลี่ย (AC)			26.58 บาท
ต้นทุนคงที่เฉลี่ย (AFC)			0.85 บาท
ต้นทุนผันแปรเฉลี่ย (AVC)			25.73 บาท
จุดคุ้มทุน (BEP)			1,236.09 ถุง

2. ความคุ้มค่าทางการเงิน จากการเก็บข้อมูลต้นทุนและผลตอบแทน สามารถนำมาวิเคราะห์ความคุ้มค่าทางการเงินโดยใช้ ระยะเวลาคืนทุน (Payback Period: PB) มูลค่าปัจจุบันสุทธิ (Net Present Value: NPV) และอัตราผลตอบแทนจากการลงทุน (Internal Rate of Return: IRR) เป็นเครื่องมือทางการเงิน ดังนี้

ระยะเวลาคืนทุน (Payback Period: PB) การคำนวณหาระยะเวลาคืนทุนจากกระแสเงินสดรับสุทธิตั้งแต่ปีที่ 1 เป็นต้นไปของการผลิตหน่อไม้ต้มอนามัย พบว่า มีระยะเวลาคืนทุนประมาณ 0.13 ปี หรือ 2 เดือน

มูลค่าปัจจุบันสุทธิ (Net Present Value: NPV) เป็นการคำนวณหามูลค่าปัจจุบันของโครงการลงทุนในการผลิตหน่อไม้ต้มอนามัย โดยกำหนดอัตราคิดลดคือค่าเฉลี่ยอัตราดอกเบี้ยที่ธนาคารพาณิชย์เรียกเก็บจากลูกค้ารายใหญ่ (Minimum Loan Rate: MLR) และค่าเฉลี่ยอัตราเงินเฟ้อ ย้อนหลัง 5 ปี ของธนาคารแห่งประเทศไทย ซึ่งเท่ากับ 4.44% มีผลการวิเคราะห์มูลค่าปัจจุบันเท่ากับ 999,853,85 บาท อัตราผลตอบแทนจากการลงทุน (Internal Rate of Return: IRR) เป็นการคำนวณหาผลตอบแทนจากการผลิตหน่อไม้ต้มอนามัย ผลการวิเคราะห์อัตราผลตอบแทนจากการลงทุนเท่ากับ 781% ซึ่งมากกว่าอัตราคิดลด แสดงว่าการผลิตหน่อไม้ต้มอนามัยมีความคุ้มค่าทางการเงิน รายละเอียดแสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 แสดงการประเมินการลงทุน

ปีที่	รายรับ(บาท)	ต้นทุน(บาท)	กระแสเงินสด รับสุทธิ (บาท)	Discount Rate 4.44%	มูลค่าปัจจุบัน เงินสดรับสุทธิ	กระแสเงินสดสะสม
0	0	30,000.00	-30,000.00	1.00	-50,000.00	-50,000.00
1	500,000.00	265,800.00	234,200.00	0.96	224,243.58	194,243.58
2	500,000.00	265,800.00	234,200.00	0.92	214,710.44	408,954.03
3	500,000.00	265,800.00	234,200.00	0.88	205,582.57	614,536.60
4	500,000.00	265,800.00	234,200.00	0.84	196,842.76	811,379.36
5	500,000.00	265,800.00	234,200.00	0.80	188,474.49	999,853.85
PB						0.13 ปี หรือ 2เดือน
NPV						999,853.85
IRR						781%

อภิปรายผล

การศึกษาความคุ้มค่าทางการเงินของผลิตภัณฑ์หน่อไม้ต้มอนามัย พบว่า ผลการวิเคราะห์ต้นทุนและผลตอบแทนสำหรับผลิตภัณฑ์หน่อไม้ต้มอนามัย โดยมีการจัดหาสินทรัพย์มาลงทุนเป็นเครื่องจักรที่มีอายุการใช้งาน 5 ปี คิดเป็นมูลค่าการลงทุน เท่ากับ 30,000 บาท ค่าเสื่อมราคาเครื่องจักรต่อปี เท่ากับ 6,000 บาท และค่าบำรุงรักษา มีมูลค่าเท่ากับ 2,500 บาท ต้นทุนรวม เป็นจำนวนเงิน 265,800 บาท ประกอบด้วย ต้นทุนคงที่ เป็นจำนวนเงิน 8,500 บาท และต้นทุนผันแปร เป็นจำนวนเงิน 257,300 บาท ด้านผลตอบแทน รายได้ต่อปีจากการผลิตหน่อไม้ต้มอนามัย เท่ากับ 500,000 บาท ราคาขายต่อหน่วย 50 บาทต่อถุง ดังนั้น จากข้อมูลการลงทุนผลิตหน่อไม้ต้มอนามัย จำนวน 10,000 กิโลกรัม จะมีต้นทุนเฉลี่ยต่อถุง ๆ ละ 26.58 บาท จะต้องจำหน่ายให้ได้จำนวน 1,236.09 ถุง จึงจะคุ้มทุน Bodie et al., 2007; Ross et al., 2015; Wheatley, 2010 กล่าวว่า การวิเคราะห์ต้นทุนและผลตอบแทนทางการเงิน เริ่มจากระบุ ต้นทุนและผลประโยชน์ของโครงการ การวิเคราะห์ต้นทุนและผลตอบแทนทางการเงินต่างจากการวิเคราะห์ทาง เศรษฐศาสตร์ตรงที่ว่าการวิเคราะห์ทางการเงินมองว่าถ้าเงินออกเป็นต้นทุน ส่วนเงินเข้าถือเป็นประโยชน์และเป็น การศึกษาประเด็นที่เป็นประโยชน์ทางตรงเท่านั้น แต่ในส่วนเศรษฐศาสตร์จะมีการวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อสังคม และสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นการระบุต้นทุนและผลตอบแทนทั้งทางตรงและทางอ้อมของกิจกรรม หรือโครงการที่ได้จัดทำ ขึ้นตอนในการวิเคราะห์ต้นทุน และผลตอบแทนทางการเงินจะเริ่มจากการกำหนดโครงการ และระบุความสำคัญว่าการ วิเคราะห์ดังกล่าวมีความสำคัญอย่างไร จากนั้นจะเป็นการระบุต้นทุนและประโยชน์ทางตรง ขึ้นต่อไปคือการเลือกใช้ เกณฑ์การตัดสินใจเพื่อการลงทุน

ประเมินความคุ้มค่าทางการเงินในกระบวนการผลิตหน่อไม้ต้มอนามัยในระยะยาว พบว่า ระยะเวลาคืนทุนจาก กระแสเงินสดรับสุทธิตั้งแต่ปีที่ 1 เป็นต้นไปของการผลิตหน่อไม้ต้มอนามัย ประมาณ 0.13 ปี หรือ 2 เดือน มูลค่า ปัจจุบันสุทธิ เท่ากับ 999,853.85 บาท อัตราผลตอบแทนจากการลงทุนเท่ากับ 781% ซึ่งมากกว่าอัตราคิดลด แสดงว่า การผลิตหน่อไม้ต้มอนามัยมีความคุ้มค่าทางการเงิน แสดงให้เห็นว่าผลิตภัณฑ์เหล่านี้สามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชน ทำได้ดียิ่งขึ้น โดยการส่งเสริมการผลิตสินค้าเกษตรที่มีคุณภาพสูงและสามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชนอย่างยั่งยืน ซึ่งเป็นไปตามผลการวิจัยของพวงทอง วังราษฎร์ และสายทิพย์ ทรัพย์มี (2562) การวิเคราะห์ความคุ้มค่าของผลิตภัณฑ์ หมอนใบชา พบว่า กลุ่มหมอนใบชาทำการผลิตผลิตภัณฑ์หมอนใบชา 14 ประเภท ด้านต้นทุนการผลิตมีต้นทุนการผลิต ผลิตภัณฑ์หมอนใบชาทั้งหมดต่อปี เท่ากับ 69,322.10 บาท และด้านผลตอบแทน มีรายได้จากการจำหน่ายรวม 104,020 บาทต่อปี มีกำไรสุทธิต่อปี เท่ากับ 31,097.94 บาท และอัตรากำไรสุทธิต่อต้นทุนการผลิต เท่ากับ 44.86% ด้านการวิเคราะห์ผลตอบแทนความคุ้มค่าโครงการลงทุน ในระยะเวลา 10 ปี ด้วยอัตราดอกเบี้ยร้อยละ 7 พบว่า โครงการผลิตผลิตภัณฑ์หมอนใบชาของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน มีระยะเวลาคืนทุนของโครงการเท่ากับ 3 เดือน 5 วัน มูลค่า ปัจจุบันของผลตอบแทนสุทธิของโครงการเท่ากับ 515,964.88 บาท อัตราผลตอบแทนโครงการลงทุนเท่ากับร้อยละ 154.57 นอกจากนี้ สาวิณี เมกะ, สมวรรธ ธนศรีพนิชชัย, พัทธภากรณ แสงทามาตย์ และคมกริช สนิทชน, (2566) ได้แสดงผลการศึกษาในด้านการวิเคราะห์ต้นทุนและผลตอบแทนในการลงทุนของการผลิตผ้ามัดหมี่ย้อมครามว่า กิจกรรมของกลุ่มทอผ้ามัดหมี่ย้อมครามบ้านดงยาง-พรพิบูลย์มีความคุ้มค่าในการลงทุน โดยพิจารณาได้จากมูลค่า ปัจจุบันสุทธิที่มีค่าเป็นบวกและอัตราผลตอบแทนภายในที่มีค่ามากกว่า มีอัตราที่สูงกว่าค่าเสียโอกาสของเงินทุน โดยใช้ เงินลงทุนไม่มากนักมีความสามารถในการคืนทุนได้ในระยะเวลาไม่เกิน 2 ปี สร้างรายได้สุทธิเฉลี่ยต่อปีประมาณ 21,797-84,766 บาทต่อปีต่อครัวเรือน กล่าวได้ว่า สามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชนได้อย่างชัดเจน และPatience, S. (2017) ระบุว่าถ้าผู้ผลิตให้ความสำคัญกับทุกกระบวนการผลิต ส่งผลให้เกิดการพัฒนาการผลิตสามารถสร้าง ผลตอบแทนจากการลงทุน และทำให้เศรษฐกิจของผู้ประกอบการดีขึ้น ซึ่งจากการวิจัยเห็นได้ว่า ต้นทุนการผลิต ส่วนใหญ่มาจากค่าแรงงานทางตรง ผู้ประกอบการควรให้ความสำคัญกับการนำข้อมูลสารสนเทศทางบัญชีมาวางแผนการดำเนินงาน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน ส่งผลให้มีรายได้เพิ่มขึ้นอย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ข้อมูลที่ได้ช่วยให้ผู้ผลิตในชุมชนสามารถเข้าใจต้นทุนที่แท้จริงในการผลิตหน่อไม้ต้มอนามัย และสามารถประเมินผลตอบแทนทางการเงินได้อย่างแม่นยำ ซึ่งจะเป็นข้อมูลที่สำคัญในการวางแผนและตัดสินใจลงทุนในระยะยาว
2. การศึกษานี้ช่วยเป็นแนวทางในการลดต้นทุนการผลิตในแต่ละขั้นตอน ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความคุ้มค่าในการผลิต ทำให้ผลิตภัณฑ์มีคุณภาพสูงขึ้นสร้างรายได้ที่ยั่งยืนกับคนในชุมชน ทำให้ชุมชนมีชีวิตที่ดีขึ้นและอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างมีความสุข

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิเคราะห์ความอ่อนไหวด้านราคา (Sensitivity) เพื่อให้เป็นข้อมูลตัดสินใจ เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงของราคาวัตถุดิบ
2. ควรทำการตรวจสอบวิเคราะห์ข้อมูลโภชนาการของผลิตภัณฑ์กลุ่มอาหารเพื่อรองรับการขึ้นทะเบียนและ/หรือยกระดับคุณภาพผลิตภัณฑ์ตามเกณฑ์มาตรฐาน เช่น มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.), มาตรฐานระบบการผลิตตามหลักเกณฑ์ของกฎหมายอาหาร (อย.) เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2565). เครื่องชี้วัดเศรษฐกิจมหภาคของไทย. สืบค้นเมื่อ 31 ตุลาคม 2565 จาก <https://app.bot.or.th/>
- เบญจมาศ อภิสิทธิ์ธิคุณ. (2557). การบัญชีเพื่อการจัดการ. นครราชสีมา: แพนด้าเลิร์นนิ่งบุ๊ก.
- ปณณพลวัชร เพชรวาริ. (2565). การวิเคราะห์ความคุ้มค่าการลงทุนธุรกิจขนส่งสินค้า ในเขตจังหวัดนนทบุรี. การค้นคว้าอิสระเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.
- พวงทอง วังราษฎร์ และสายนที ทรัพย์มี. (2562). การวิเคราะห์ความคุ้มค่าของผลิตภัณฑ์หมอนใบชา. วารสารบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ ราชชมคล้านนา, 7(1), 94-106.
- พิกุล พงษ์กลาง. (2561). ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวิเคราะห์โครงสร้างต้นทุนการผลิตข้าวของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนศูนย์เมล็ดพันธุ์ข้าว ตำบลออนใต้ อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่. วารสารการพัฒนาชุมชนและคุณภาพชีวิต, 5(2), 240-259.
- เพชร ชุมทรัพย์. (2554). การวิเคราะห์งบการเงิน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- มนวิภา ผดุงสิทธิ์. (2557). การบัญชีเพื่อการจัดการ. กรุงเทพฯ: ฟิสิกส์เซ็นเตอร์.
- วันสนั่น งามชัย. (2562). การวิเคราะห์ต้นทุนและผลตอบแทนจากการปลูกหอมแดง ในพื้นที่อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดศรีสะเกษ. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ, 13(3), 118-123.
- สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์ และดวงมณี โกมารทัต. (2554). การบัญชีต้นทุน 2. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ.
- สุภาวดี สังข์วรรณ. (2563). โครงการสำรวจศึกษาการจัดการและการใช้ประโยชน์จากไม้. กรุงเทพฯ: กองทุนประสานงานโครงการพระราชดำริและโครงการพิเศษ (กปร.).
- สาวณี เมกะ, สมวรร ธนศรีพนิชชัย, พัทธภรณ์ แสงทามาศ และคมกริช สนิทชน. (2566). การวิเคราะห์ต้นทุนและผลตอบแทนทางการเงินของผลิตภัณฑ์ชุมชนผ้ามัดหมี่ย้อมคราม บ้านดงยาง-พรพิบูลย์. วารสารเพื่อการพัฒนาการท่องเที่ยวสู่ความยั่งยืน, 5(1), 93-111.
- สำนักงานเกษตรอำเภอท่าลี่. (2565). ข้อมูลทั่วไป. สืบค้นเมื่อ 31 ตุลาคม 2565 จาก <http://thali.loei.doae.go.th/>
- สำนักงานแรงงานจังหวัดเลย. (2565). อัตราค่าจ้างขั้นต่ำ. สืบค้นเมื่อ 27 กรกฎาคม 2565 จาก <https://loei.mol.go.th/>

Reference

- Bodie, Z. & Kane, A., Marcus A.J. (2007). **Investment**. New York: McGraw-Hill.
- BUMBESCU, S. Simona and VOICULESCU, A. (2014). Cost Benefit Analysis and its Role in investment Projects in Agriculture. **Hyperion Economic Journal**, 4(2). 44-53.
- Patience, S. (2017). Analysis of Costs and Returns of Groundnut Processing in Taraba State, Nigeria. **Journal of Research in Business and Management**, 5(6), 19-26.
- Ross, S., Westerfield, R., Jordan, B. (2015). **Fundamentals of Corporate Finance**. McGraw-Hill Professional.
- Thai People Map and Analytics Platform, (2021). **Poverty household numbers**. Retrieved April 5, 2022. from: <https://www.tpmap.in.th/2564/42> (in Thai).
- Wheatley, D. (2010). **CBA Builder Simple and Advanced Instruction Manual**. Retrieved June 1, 2022, from <http://www.cbabuilder.co.uk/CBABuilder.html>

คณะผู้เขียน

จिरาวดี กายาน

อาจารย์ประจำสาขาวิชาเศรษฐศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
234 ถ.เลย-เชียงคาน ต.เมือง อ.เมือง จ.เลย
e-mail: jirawadee.kum@lru.ac.th

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรินทร์ธร โดพันธ์

อาจารย์ประจำสาขาวิชาเศรษฐศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
234 ถ.เลย-เชียงคาน ต.เมือง อ.เมือง จ.เลย
e-mail: warintorn.top@lru.ac.th

วิไลพร ยามขามป้อม

อาจารย์ประจำสาขาวิชาการจัดการ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
234 ถ.เลย-เชียงคาน ต.เมือง อ.เมือง จ.เลย
e-mail: vilaiporn.yak@lru.ac.th

ประสิทธิผลของการใช้สื่อวีดิทัศน์นมแม่โดยการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาพยาบาล
The Effectiveness of Breastfeeding Videos for Self-directed Learning
Among Nursing Students

อารียา เตชะไมตรีจิตต์*

คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

Areeya Techamaitrechit*

Faculty of Nursing, Suan Dusit University

Received: July 15, 2024

Revised: October 27, 2024

Accepted: October 29, 2024

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองแบบกลุ่มเดียว วัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาเปรียบเทียบความพร้อมในการนำตนเองของนักศึกษาก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยตนเองทางสื่อวีดิทัศน์นมแม่ 2) ศึกษาผลการเรียนรู้ของนักศึกษาภายหลังการศึกษาด้วยตนเองผ่านวีดิทัศน์นมแม่ 3) ศึกษาความพึงพอใจและความคิดเห็นของนักศึกษาที่ได้รับการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์นมแม่ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาพยาบาลชั้นปีที่ 2 คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชานมแม่: โภชนาการแห่งมวลมนุษยชาติ ปีการศึกษา 2566 จำนวน 63 คน กลุ่มตัวอย่างได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบการศึกษาด้วยตนเองผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศออนไลน์ของมหาวิทยาลัยโดยใช้ชุดสื่อวีดิทัศน์นมแม่ เป็นวิธีการสอนที่ใช้วีดิทัศน์ 10 เรื่อง เอกสารประกอบและการทดสอบความรู้ ภายหลังการศึกษาแต่ละวีดิทัศน์ ผลการศึกษาวเคราะห์ด้วย ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test dependent พบว่า 1) ความพร้อมในการนำตนเองของนักศึกษาพยาบาลก่อนเรียนมีระดับมากและความพร้อมในการนำตนเองของนักศึกษาพยาบาลหลังการเรียนรู้ด้วยตนเองด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์นมแม่สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 2) ผลการเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณภาพการศึกษาหลังเรียนอยู่ในระดับมากที่สุดและ 3) ความพึงพอใจต่อสื่อวีดิทัศน์นมแม่มีระดับมากที่สุด นักศึกษามีข้อคิดเห็นว่าชอบการสอนนี้จากสื่อวีดิทัศน์มีความน่าสนใจ มีความยาวเหมาะสม วิธีการสอนนี้ทำให้สามารถวางแผนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง จัดเวลาเรียนเองได้ ศึกษาซ้ำด้วยตนเองได้ ประเมินตนเองได้จากการตอบคำถามภายหลังดูสื่อวีดิทัศน์แต่ละหน่วย

คำสำคัญ: ความพร้อมในการนำตนเอง ผลการเรียนรู้ ความพึงพอใจ สื่อวีดิทัศน์ นักศึกษาพยาบาล

Abstract

This study was one group quasi-experiment research (pretest-posttest design). The objectives of the study were to 1) examine self-directed learning readiness before and after self-learning by breastfeeding videos learning activities 2) examine learning outcome of nursing students after self-learning

*อารียา เตชะไมตรีจิตต์ (Corresponding Author)

e-mail: areeya_tec@dusit.ac.th

by breastfeeding videos and 3) assess nursing students' satisfaction toward breastfeeding videos. The samples were the 63 second year nursing students who attended Breastmilk Nutrients for the Mankind course in 2023 academic year of Faculty of Nursing, Suan Dusit University. For learning activities, the sample group was given 10 breastfeeding videos, handouts and quizzes after finishing each video via Work-Based Blended Learning and Technological Scaffolding System of the university. Data were analyzed by using mean, S.D. and dependent t-test. The results revealed that 1) after engagement of learning activities, self-directed learning of nursing students was higher than before learning at the statistical significance level of 0.01. 2) Learning outcomes and 3) satisfaction towards breastfeeding videos after learning activities were at the highest level. Students were appreciated of this learning activities because of its interestingness and appropriated videos length. Moreover, they could plan their learning program, schedule their own attendance and re-watching videos and could do assessment by themselves.

Keyword: Self-directed Learning Readiness, Learning Outcomes, Satisfaction, Videos, Nursing Students

บทนำ

การจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษาเป็นการศึกษาแบบผู้ใหญ่ มีเป้าหมายที่มุ่งพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนตลอดชีวิต การเรียนรู้สำหรับนักศึกษาพยาบาลต้องการให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในระดับสูงโดยที่นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจและมีทักษะหลายด้าน ปัจจัยด้านความพร้อมในการนำตนเองเป็นปัจจัยสำคัญที่นักศึกษาพยาบาลควรมีในระดับสูง ควรพัฒนาให้เพิ่มขึ้นในตัวนักศึกษาเนื่องจากองค์ประกอบของความพร้อมในการนำตนเองของนักศึกษาพยาบาล ด้านความสามารถในการบริหารจัดการด้วยตนเองและด้านคุณลักษณะของผู้ที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาการพยาบาลมารดา-ทารกและการผดุงครรภ์ (ไพรินทร์ สุคนธ์ตระกูล และคณะ, 2562) การจัดการศึกษาควรเลือกวิธีการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองและเครื่องมือที่ให้ผลดี วิธีการให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองจากการใช้สื่อวีดิทัศน์เป็นวิธีที่น่าสนใจเนื่องจากส่งผลให้นักศึกษาพยาบาลมีความรู้ มีทักษะปฏิบัติและความพึงพอใจ (ศิวัพร อึ้งวัฒนา และคณะ, 2565) การเรียนการสอนในรายวิชา นมแม่ โภชนาการแห่งมวลมนุษย สำหรับนักศึกษาพยาบาลชั้นปีที่ 2 เป็นรายวิชาใหม่ในปีการศึกษา 2566 มีการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเองโดยการใช้สื่อวีดิทัศน์นมแม่ 10 เรื่อง จัดการเรียนการสอนในลักษณะมีข้อตกลงที่กำหนดไว้และมอบหมายให้นักศึกษาวางแผนศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อวีดิทัศน์และสามารถศึกษาความรู้เพิ่มเติมได้จากเนื้อหาขยายความบทของวีดิทัศน์นั้นรวมถึงแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ ได้ และมีการทดสอบความรู้ก่อนและหลังการศึกษาด้วยตนเอง เป็นวิธีการที่เรื่อนำมาใช้ซึ่งผู้สอนคำนึงถึงปัจจัยที่ช่วยนักศึกษาที่เรียนรู้ด้วยตนเองได้สำเร็จ มีผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ดีมีหลายประการ นักศึกษาพยาบาลจึงควรมีความพร้อมในการนำตนเองในการเรียนรู้ ซึ่งพบว่านักศึกษาพยาบาลชั้นปีที่ 2 ที่มีความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยตนเองอยู่ในระดับสูงจะมีความสามารถในการบริหารจัดการด้วยตนเองอยู่ในระดับสูงด้วย (บุศรินทร์ ผัดว้าง และสุภาภรณ์ อุดมลักษณ์, 2556) จึงคาดว่าวิธีการสอนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์นมแม่นี้ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 จะสามารถใช้ศักยภาพการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองในการเรียนรู้ผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศออนไลน์ (Work-Based Blended Learning and Technological Scaffolding System) ของมหาวิทยาลัยได้ แต่เนื่องจากยังไม่มีมีการประเมินความพร้อมในการนำตนเองของนักศึกษาที่เรียนด้วยวิธีนี้และผู้สอนมีการนำสื่อวีดิทัศน์นมแม่มาใช้ในการเรียนการสอนเป็นครั้งแรก ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาความ

พร้อมของนักศึกษาในการนำตนเองทั้งก่อนและหลังกิจกรรมการเรียนรู้ การศึกษาผลการเรียนรู้ตามมาตรฐาน คุณวุฒิระดับอุดมศึกษาระดับปริญญา ภายหลังจากนักศึกษาได้ศึกษาสื่อวีดิทัศน์นมแม่ด้วยความรับผิดชอบของตนเอง และศึกษาความพึงพอใจต่อสื่อวีดิทัศน์นมแม่เนื่องจากความพึงพอใจต่อสื่อเป็นปัจจัยด้านแรงจูงใจที่ทำให้เกิด ความสนใจอยากเรียนรู้มากขึ้น ผลการวิจัยจะมีประโยชน์ต่อการเลือกใช้วิธีการสอนให้เหมาะสมที่จะช่วยให้นักศึกษา เกิดการพัฒนาด้านความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองเพิ่มขึ้นซึ่งเป็นการพัฒนาคุณลักษณะของการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการศึกษาผลการเรียนรู้และความพึงพอใจจากการใช้สื่อวีดิทัศน์จะช่วยให้ในการวางแผนการสอนในครั้งต่อไปให้ เหมาะสมมากขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความพร้อมในการนำตนเองของนักศึกษาก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยตนเองทางสื่อวีดิทัศน์นมแม่
2. เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ของนักศึกษาภายหลังการศึกษาดูด้วยตนเองผ่านวีดิทัศน์นมแม่
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจและความคิดเห็นของนักศึกษาที่ได้รับการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์

นมแม่

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิด

แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) เป็น กระบวนการในการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้ที่คิดริเริ่มด้วยตนเองวิเคราะห์วินิจฉัยความต้องการในการเรียนของตนเอง ตัดสินใจในสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ วางแผนการเรียนรู้ แสวงหาสื่อการเรียน ติดต่อกับบุคคลอื่น เพื่อเป็นแหล่งความรู้ เลือกวิธีการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจนนำไปสู่ความสำเร็จและมีการตรวจสอบ ประเมิน ผลสัมฤทธิ์ความสำเร็จในการเรียนของตนเองได้โดยอาจมีผู้อื่นช่วยเหลือหรือไม่ก็ได้ (Knowles, 1975) ด้วยนักศึกษาใน ศตวรรษที่ 21 ในสถานการณ์ที่เคยผ่านการเรียนการสอนแบบออนไลน์ในช่วงโควิด-19 มาแล้ว นักศึกษาพยาบาล ชั้นปี 2 มีอายุบรรลุนิติภาวะแล้ว จึงมีความสามารถเรียนรู้ในการนำตนเอง ประกอบกับในยุคดิจิทัลที่นักศึกษาทุกคน สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และมีเครื่องมือ อุปกรณ์สำหรับการดูสื่อออนไลน์ทุกคน จึงมีความเป็นไปได้มากขึ้น ในการใช้วิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ที่ไม่จำเป็นต้องอยู่ในชั้นเรียน สามารถเรียนรู้จากสื่อวีดิทัศน์ได้ทุกที่ ทุกเวลา ผู้เรียนสามารถวางแผนจัดการเรียนรู้ได้เองภายใต้ข้อตกลงของการเรียนที่กำหนดไว้ การเรียนรู้โดยการนำ ตนเองมี 2 มิติ (Candy, 1991) ได้แก่ 1) มิติกระบวนการจัดการเรียนการสอน (Process) เป็นวิธีการให้ผู้เรียนพัฒนา ตนเองไปสู่การเป็นผู้เรียนแบบนำตนเอง ซึ่งวิธีการเรียนการสอนโดยใช้การนำตนเองเป็นมิติกระบวนการช่วยให้ผู้เรียนมี ความสามารถมีความสามารถในการเรียนรู้แบบขึ้นนำตนเองเพิ่มสูงขึ้น (เกียรติจักร กุศล และทัศนศรี เสมียนเพชร, 2558) และ 2) มิติของผลลัพธ์ (Product) เป็นลักษณะของผู้เรียนที่เรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นผู้ที่มีความคิดริเริ่ม มีความรับผิดชอบต่อการเรียนตามกระบวนการด้วยตนเอง ใส่ใจในการเรียนรู้ มีแรงจูงใจใฝ่รู้ มีความพยายามเรียนรู้ใน สิ่งที่ตนเองสนใจองค์ประกอบของการเรียนรู้ด้วยตนเอง กรอบแนวคิดการนำตนเองในการเรียนรู้แบบผู้ใหญ่ บรอดเบคท์และไฮม์สตรา (Brockett, R.G., & Hiemstra, R., 1991) ได้เสนอองค์ประกอบ 4 ด้านคือ 1) ความรับผิดชอบในตัวบุคคล 2) ผู้เรียนที่มีลักษณะขึ้นนำตนเอง 3) การเรียนรู้โดยการขึ้นนำตนเอง และ 4) ปัจจัยแวดล้อมทางสังคม

ลักษณะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักและมีความรับผิดชอบต่อแผนการเรียนของ ตนเอง ผู้เรียนจะวางแผนและกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ เลือกแหล่งข้อมูลและประเมินผลด้วยตนเอง โดยจะมีผู้ช่วย เหลือหรือไม่ก็ได้ การเรียนรู้ด้วยตนเองมีองค์ประกอบตาม โมเดล PPC (The Person Process Context Model) มี 3 ประการ (Hiemstra & Brockett, 2012) ดังนี้ 1) ลักษณะส่วนบุคคล(Person) บุคลิกภาพของผู้เรียน มีเจตคติ ค่านิยม มีความสามารถที่จะควบคุมจัดการตนเองได้ 2) กระบวนการจัดการเรียนรู้(Process) รวมถึงสิ่งอำนวยความสะดวก

สะดวกสิ่งทีเื้อต่อการเรียนรู้ ทักษะการเรียนรู้ รูปแบบการเรียนรู้ การวางแผน รูปแบบการสอน ทักษะด้านเทคโนโลยี การดำเนินการและสามารถประเมินผล 3) สภาพแวดล้อมการจัดการเรียนรู้ (Context) มีความพร้อมด้านแหล่งข้อมูล ในการศึกษาค้นคว้า ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจหลักกระบวนการคิด การวางแผนการเรียนรู้ มีทักษะการลงมือปฏิบัติไป ตามแผนและประเมินผลการเรียน ส่วน ขจิตา มัชฌิมา และคณะ (2564) ศึกษา พบว่า ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษา ได้แก่ ประสิทธิภาพแห่งตน การมุ่งอนาคตควบคุมตนเอง แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ การสนับสนุนจากคนรอบข้าง และบรรยากาศทางสังคม ดังนั้นกิจกรรมที่จะส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้สอนอาจจัด ในลักษณะรายบุคคล รายกลุ่ม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนรับผิดชอบในการเรียน มีการจัดปัจจัยสนับสนุนและการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องของนักศึกษาที่จะช่วยให้มีการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ดีขึ้น เช่น ทักษะการวางแผนการเรียน ทักษะการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ทักษะการประเมินตนเอง เป็นต้น

องค์ประกอบของการจัดการเรียนการสอนแบบนำตนเอง มีทั้งในส่วนของผู้สอนและผู้เรียน (Knowles, 1975) ด้านผู้สอนจะต้องตระหนักถึงหลักการดังนี้ 1) เตรียมการเพื่อการเรียนรู้ 2) การสนับสนุนการเรียนรู้ 3) มีการร่วมกัน เรียนรู้เป็นทั้งผู้สอนและผู้เรียน โดยใส่ใจความรู้สึก รู้ถึงปัญหาแลกเปลี่ยนประสบการณ์และตอบสนองความคิดเห็นของผู้เรียน 4) การส่งเสริมพัฒนาการในฐานะบุคคล การมอบหมายงานควรคำนึงถึงความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน มีการสื่อสารสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน ยอมรับว่าผู้เรียนมีคุณค่า ให้อิสระผู้เรียนในการแสดงความคิดเห็นและ ควรชี้แนะให้ผู้เรียนมีวินัยไปพร้อมกันด้วย ส่วนด้านผู้เรียนที่มีการเรียนรู้แบบนำตนเองนั้นมีคุณลักษณะที่สำคัญ 9 ด้าน ประกอบด้วย 1) เข้าใจความแตกต่างของบุคคลในด้านความคิดและทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้ 2) มีความคิดว่าตนเอง มีความเป็นตัวของตัวเอง สามารถควบคุมและนำตนเองได้ 3) มีความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน เพื่อให้บุคคลนั้นแสดงความคิดเห็นสะท้อนให้ผู้เรียนทราบถึงความต้องการในการเรียนรู้ การวางแผนเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมถึงการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน 4) สามารถวิเคราะห์ถึงความต้องการในการเรียนรู้ที่แท้จริงได้ 5) กำหนด จุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ของตนเองได้ โดยเป็นจุดมุ่งหมายที่ประเมินผลสำเร็จได้ 6) เชื่อมความสัมพันธ์กับผู้สอน สามารถขอความช่วยเหลือขอคำปรึกษาได้ 7) สามารถแสวงหาบุคคลหรือแหล่งวิชาการได้อย่างเหมาะสมกับ จุดประสงค์การเรียนรู้ต่าง ๆ 8) เลือกแผนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพได้โดยใช้ความคิดริเริ่ม ทักษะการวางแผนที่ดีและ ใช้แหล่งประโยชน์จากแหล่งวิชาการได้ และ 9) สามารถเก็บรวบรวมข้อมูลและนำผลไปใช้ได้เหมาะสม นอกจากนี้ สเคเจอร์ (Skager, 1978 อ้างถึงใน จริยา ทรัพย์เรือง และคณะ, 2562) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะผู้เรียนในการนำตนเอง มีลักษณะดังนี้ 1) เป็นผู้ที่ยอมรับตนเอง มีความคิดเชิงบวกต่อตนเอง 2) มีการวางแผนการเรียนรู้ ซึ่งมีทั้งการรู้ความ ต้องการของตนเอง มีการวางจุดมุ่งหมาย วางแผนปฏิบัติให้ถึงจุดหมาย 3) มีแรงจูงใจในตนเอง 4) สามารถประเมิน ตนเองได้ 5) มีความคิดเปิดกว้างต่อประสบการณ์ 6) มีความยืดหยุ่น และ 7) มีความเป็นตัวของตัวเองสามารถเลือก และตัดสินใจด้วยตนเองว่าการเรียนแบบใดเหมาะสม มีคุณค่าและเป็นที่ยอมรับได้

ความพร้อมในการการนำตนเอง (Self-directed Learning Readiness) เป็นความสามารถของผู้เรียนในการ เรียนรู้ด้วยตนเอง มีผู้พัฒนาเครื่องมือวัดหลากหลายตามหลักแนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง องค์ประกอบความ พร้อมในการนำตนเองในงานวิจัยทางการพยาบาลมีการพัฒนาเครื่องมือวัดความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ฟิชเชอร์ คิง และแทก (Fisher, M., King, J. & Taque, G., 2001) ได้พัฒนาเครื่องมือวัดความพร้อมในการเรียนรู้ ด้วยตนเอง มีองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ 1) การบริหารจัดการกับตนเอง 2) ความต้องการที่จะเรียนรู้ 3) การควบคุม ตนเองต่อมา มณี อาภาวันทิกุล และคณะ (2551) ได้พัฒนาเครื่องมือวัดความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมี องค์ประกอบของความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยตนเองที่นำไปใช้ได้กับการศึกษาทุกสาขา มี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง 2) คุณลักษณะของผู้ที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง 3) ความสามารถในการ บริหารจัดการด้วยตนเอง 4) ความสามารถในการสืบค้นด้วยตนเอง และ 4) ความสามารถในการประเมินด้วยตนเอง ผู้เรียนที่มีความสามารถสูงในองค์ประกอบที่ 1 องค์ประกอบที่ 2 และ องค์ประกอบที่ 3 แสดงถึงความพร้อมในการ เรียนรู้ด้วยตนเองสูง จะประสบความสำเร็จในการเรียนด้วยตนเอง หากผู้เรียนมีความสามารถน้อยในองค์ประกอบด้าน

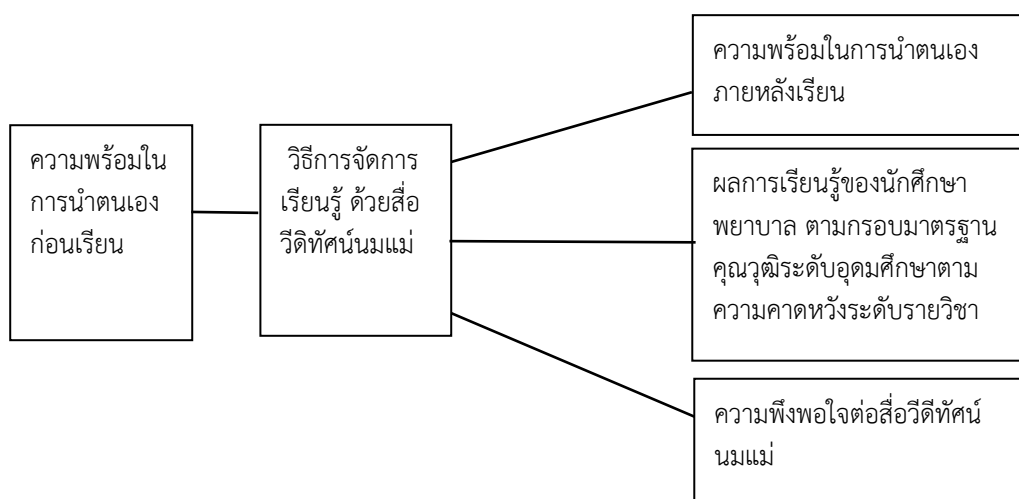
การสับคั่นและการประเมินตนเองของผู้สอนสามารถสนับสนุน ส่งเสริมประสิทธิภาพให้ผู้เรียนมีความสามารถเพิ่มขึ้นได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม

ผลการวิจัยที่ผ่านมา นำแนวคิดการเรียนรู้โดยการนำตนเองและสื่อวีดิทัศน์มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนช่วยให้นักศึกษามีการรับรู้ความสามารถของตนเองและความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพิ่มสูงขึ้นภายหลังเรียน (จริยา ทรัพย์เรือง และคณะ, 2562) และการใช้สื่อวีดิทัศน์ เป็นสื่อที่สามารถใช้ในการเรียนรู้ด้วยตนเองทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจสูงขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพและผู้เรียนเกิดความพึงพอใจมากต่อนื้อหาและประโยชน์ที่ได้รับ (สมัคร อยู่ลอง, 2556) การใช้สื่อวีดิทัศน์ในกระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเองจึงเป็นวิธีการที่น่าสนใจในการนำไปใช้ในการเรียนการสอนเพิ่มความสามารถด้านการนำตนเองในการเรียนรู้ของผู้เรียน การใช้สื่อวีดิทัศน์ในการสอนนักศึกษาให้เรียนรู้ด้วยตนเองควรมีการสำรวจความพร้อมในการนำตนเองของนักศึกษาเพื่อใช้วางแผนการกำหนดเกณฑ์ข้อตกลง การสนับสนุน การติดตามดูแลการเรียนรู้ของนักศึกษาให้สามารถเรียนรู้ได้ผ่านเกณฑ์ที่ต้องการได้และมีการติดตามผลลัพธ์ของการเรียนรู้ ประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์ภายหลังการใช้สื่อวีดิทัศน์นมแม่ประกอบการเรียนการสอน

สมมติฐานการวิจัย

นักศึกษาพยาบาลที่ศึกษาด้วยตนเองโดยวิธีใช้สื่อวีดิทัศน์นมแม่จะมีความพร้อมในการนำตนเองหลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองแบบกลุ่มเดียว (One Group Pretest-posttest Design) ดำเนินการวิจัยเก็บข้อมูล ระหว่างเดือน สิงหาคม 2566 ถึง ธันวาคม 2566

ประชากร/ กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาพยาบาลชั้นปีที่ 2 คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชานมแม่โภชนาการแห่งมวลมนุษย โดยเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-directed Learning) ซึ่งมีด้านความรู้และการส่งเสริมการเลี้ยงลูกด้วยนมแม่ โดยใช้สื่อวีดิทัศน์เป็นสื่อในการเรียนรู้ เข้าร่วมการวิจัย จำนวน 63 คนจากประชากร

ทั้งหมด 89 คน โดยผู้วิจัยพิทักษ์สิทธิ์ของกลุ่มตัวอย่างโดยอธิบายให้กลุ่มตัวอย่างเข้าใจเกี่ยวกับโครงการวิจัยและเข้าร่วมการวิจัยอย่างสมัครใจ

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย ได้แก่ วิธีการสอนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์นมแม่ ซึ่งประกอบด้วย

1. สื่อวีดิทัศน์นมแม่ (Breastfeeding Videos) เป็นชุดวีดิทัศน์ความรู้และทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการส่งเสริมการเลี้ยงลูกด้วยนมแม่ ของคณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ได้รับอนุญาตให้ใช้ในการเรียนการสอนและในการวิจัย วีดิทัศน์มีจำนวน 10 เรื่อง มีความยาวระหว่าง 4-14 นาที

ชื่อสื่อวีดิทัศน์	ความยาว (นาที)
1) บันได 10 ขั้นและ Code นม-YouTube	6:38
2) ประโยชน์ของนมแม่-YouTube	5:38
3) กายวิภาคศาสตร์-YouTube	14:16
4) การส่งเสริมบทบาทพ่อในการเลี้ยงลูกด้วยนมแม่-YouTube	11:46
5) การเตรียมความพร้อมให้นมแม่ด้านร่างกายและการประเมินที่สำคัญ-YouTube	4:44
6) การแก้ไขปัญหา หัวนมบอด แบน บวม-YouTube	10:03
7) การส่งเสริมการเลี้ยงลูกด้วยนมแม่ในระยะคลอด-YouTube	4:03
8) การส่งเสริมการเลี้ยงลูกด้วยนมแม่ในระยะหลังคลอด-YouTube	8:00
9) การประเมินการเลี้ยงลูกด้วยนมแม่-YouTube	10:23
10) การส่งเสริมการเลี้ยงลูกด้วยนมแม่ในคุณแม่ที่ทำงาน-YouTube	7:42

2. เอกสารแนบสื่อวีดิทัศน์ เป็นเอกสารความรู้จากสคริปต์วีดิทัศน์ เนื้อหาผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญด้านนมแม่ก่อนการผลิตวีดิทัศน์

3. คำถาม (Quiz) สำหรับทดสอบความรู้รายหน่วยวีดิทัศน์ และชุดข้อสอบประเมินความรู้โดยรวม Pretest และ Posttest ชุดละ 20 ข้อ ผ่านการตรวจวิพากษ์โดยอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านการพยาบาลมารดา ทารกและการผดุงครรภ์ 3 ท่าน และปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามให้มีความเหมาะสมตามข้อเสนอแนะ ก่อนนำไปใช้

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบสอบถามความพร้อมในการนำตนเอง เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามที่พัฒนาโดย มณี อาภานันท์กุล และคณะ (2551) มีค่าความเที่ยงตรง 0.97 และค่าความเที่ยงสัมประสิทธิ์อัลฟาครอนบาค 0.92 ประกอบด้วยข้อคำถาม 31 ข้อ 5 องค์ประกอบ คือ ด้านความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง คุณลักษณะของผู้ที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ความสามารถในการบริหารจัดการด้วยตนเอง ความสามารถในการสืบค้นด้วยตนเองและ ความสามารถในการประเมินด้วยตนเอง ทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 30 คน ได้ค่าความเที่ยงสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค 0.96 ก่อนนำไปใช้

2. แบบสอบถามผลการเรียนรู้จากการเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์นมแม่ เป็นผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา ตามความคาดหวังระดับรายวิชา ระดับผลการเรียนรู้ตอบเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ประกอบด้วยคำถาม 20 ข้อ ด้านคุณธรรม จริยธรรม 5 ข้อ ด้านความรู้ 11 ข้อ ด้านทักษะทางปัญญา 1 ข้อ ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 1 ข้อ ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 2 ข้อ ผ่านการวิพากษ์ข้อสอบโดยอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านการพยาบาลมารดา ทารกและการผดุงครรภ์ 3 ท่าน ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ ได้ค่า IOC = .93

3. แบบสอบถามความพึงพอใจและความคิดเห็นต่อสื่อวีดิทัศน์ ผู้วิจัยศึกษาและสร้างขึ้น ระดับความพึงพอใจเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนจากสื่อวีดิทัศน์ จำนวน 10 ข้อ ตรวจสอบความตรงและความเหมาะสมของภาษาโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ ได้ค่า IOC = 1

ข้อพิจารณาด้านจริยธรรม

โครงการวิจัยนี้ ได้รับการรับรองจาก คณะอนุกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ สาขาวิทยาศาสตร์สุขภาพ สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต เลขหนังสือรับรองที่ SDU-RDI-HS-2023-022 นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชานี้แต่ไม่ได้เข้าร่วมในการวิจัยยังคงได้รับความรู้จากสื่อวีดิทัศน์นมแม่และการทำแบบทดสอบความรู้ด้านการส่งเสริมการเลี้ยงลูกด้วยนมแม่เพื่อให้ได้รับความรู้เช่นเดียวกับกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) เปิดรายวิชาอธิบายให้นักศึกษารับทราบ และเข้าใจถึงการเรียนการสอนแบบเรียนรู้ด้วยการนำตนเองโดยการเรียนรู้จากวีดิทัศน์นมแม่ ขออาสาสมัครเข้าร่วมการวิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความพร้อมในการนำตนเอง ทำ Pretest วัดความรู้ด้านนมแม่ ก่อนเริ่มเรียน

2) ให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองด้วยวิธีการสอน โดยใช้สื่อวีดิทัศน์นมแม่และเอกสารเนื้อหาของวีดิทัศน์นมแม่ในระบบเทคโนโลยีสารสนเทศออนไลน์ของมหาวิทยาลัย ภายหลังการดูสื่อวีดิทัศน์แต่ละเรื่อง กำหนดให้นักศึกษาทำแบบทดสอบความรู้ในเรื่องนั้น ๆ โดยทำซ้ำได้ จนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80%

3) ระหว่างการเรียนรู้ด้วยตนเองจากวีดิทัศน์ อาจารย์ให้คำปรึกษา ติดตามความก้าวหน้า ช่วยเหลือเพิ่มเติมตามความต้องการของผู้เรียน

4) ภายหลังศึกษาโปรแกรมสื่อวีดิทัศน์ด้วยตนเองเสร็จสิ้น ให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามความพร้อมในการนำตนเองแบบสอบถามผลการเรียนรู้ต่อการเรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์นมแม่และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อสื่อวีดิทัศน์

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลความพร้อมในการนำตนเองด้วย Paired Sample T-test (Dependent T-test) วิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคล ผลการเรียนรู้ต่อการเรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์นมแม่ ผลการเรียนรู้ต่อการเรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์นมแม่ ความพึงพอใจต่อสื่อวีดิทัศน์ ด้วยสถิติเชิงพรรณนา แจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษา

ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ มีดังนี้

1. เพื่อศึกษาความพร้อมในการนำตนเองของนักศึกษาก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยตนเองทางสื่อวีดิทัศน์นมแม่ (วัตถุประสงค์ที่ 1) พบว่า ความพร้อมในการนำตนเองของนักศึกษาก่อนเรียนมีระดับมาก ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 0.52) พร้อมในการนำตนเองของนักศึกษาหลังเรียนมีระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.39) การศึกษาคำประกอบของความพร้อมในการนำตนเองของนักศึกษาก่อนเรียนด้านความสามารถในการประเมินด้วยตนเองมีระดับมากที่สุด ส่วนด้านความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้านคุณลักษณะของผู้ที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้านความสามารถในการบริหารจัดการด้วยตนเองและด้านความสามารถในการสืบค้นด้วยตนเอง พบว่ามีระดับมาก หลังเรียนความพร้อมในการนำตนเองของนักศึกษามีคะแนนเพิ่มขึ้น 4 ด้าน คือ ด้านความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้านคุณลักษณะของผู้ที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้านความสามารถในการบริหารจัดการด้วยตนเองและด้านความสามารถในการสืบค้นด้วยตนเอง คะแนนสูงขึ้นจากระดับมากเป็นระดับมากที่สุด 2 ด้าน ด้านความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองและด้านความสามารถในการสืบค้นด้วยตนเอง ส่วนด้านความสามารถในการประเมินด้วยตนเองระดับมากที่สุดทั้งก่อนและหลังเรียน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการศึกษาความพร้อมในการนำตนเองของนักศึกษาก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยตนเองทางสื่อวีดิทัศน์นมแม่

รายการประเมิน	ก่อน		หลัง	
	$\bar{x}$	SD	$\bar{x}$	SD
ความพร้อมในการนำตนเอง ของนักศึกษา (รวม)	4.18	0.52	4.53*	0.39
1. ด้านความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.08	0.55	4.57*	0.41
2. ด้านคุณลักษณะของผู้ที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.06	0.66	4.48	0.46
3. ด้านความสามารถในการบริหารจัดการด้วยตนเอง	4.30	0.54	4.50	0.48
4. ด้านความสามารถในการสืบค้นด้วยตนเอง	4.23	0.60	4.51*	0.50
5. ด้านความสามารถในการประเมินด้วยตนเอง	4.70*	0.35	4.64*	0.46
*ความพร้อมในการนำตนเองระดับมากที่สุด				

การเปรียบเทียบความพร้อมในการนำตนเองของนักศึกษาระหว่างก่อนและหลังเรียน พบว่า ความพร้อมในการนำตนเองของนักศึกษาภายหลังเรียนมากกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $p < .01$ การเปรียบเทียบองค์ประกอบของความพร้อมในการนำตนเองของนักศึกษามี 4 องค์ประกอบที่มีคะแนนเพิ่มขึ้น พบว่า เป็นด้านความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้านคุณลักษณะของผู้ที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้านความสามารถในการบริหารจัดการด้วยตนเองและด้านความสามารถในการสืบค้นด้วยตนเอง โดยมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $p < .01$ ส่วนองค์ประกอบด้านความสามารถในการประเมินด้วยตนเองพบว่าคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนไม่แตกต่างกัน ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบความพร้อมในการนำตนเองของนักศึกษาก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยตนเองทางสื่อวีดิทัศน์นมแม่

รายการประเมิน	ก่อน		หลัง		t	P
	$\bar{x}$	SD	$\bar{x}$	SD		
ความพร้อมในการนำตนเองของนักศึกษา (รวม)	129.5	12.01	140.5	16.14	5.38**	.000
1. ด้านความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง	53.04	7.17	59.39	5.29	6.30**	.000
2. ด้านคุณลักษณะของผู้ที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง	28.44	4.64	31.36	3.22	5.21**	.000
3. ด้านความสามารถในการบริหารจัดการด้วยตนเอง	21.47	2.72	22.49	2.39	3.11**	.002
4. ด้านความสามารถในการสืบค้นด้วยตนเอง	12.70	1.79	13.52	1.51	3.63**	.001
5. ด้านความสามารถในการประเมินด้วยตนเอง	13.84	1.48	13.92	1.38	0.34	.73
** P < .01						

2. ผลการเรียนรู้ของนักศึกษาภายหลังการศึกษาด้วยตนเองผ่านวีดิทัศน์นมแม่ (วัตถุประสงค์ที่ 2) พบว่า นักศึกษาพยาบาลมีผลลัพธ์การเรียนรู้โดยรวมมีคะแนนเฉลี่ย ≥ 4.51 อยู่ในระดับมากที่สุด ผลการเรียนรู้แต่ละด้านของมาตรฐานคุณภาพการศึกษา 5 ด้าน พบว่าทุกด้านมีคะแนนเฉลี่ย ≥ 4.51 อยู่ในระดับมากที่สุด ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความคิดเห็นด้านผลการเรียนรู้ของนักศึกษาภายหลังการศึกษาด้วยตนเองผ่านสื่อวีดิทัศน์นมแม่

รายการประเมิน	$\bar{x}$	SD
ผลการเรียนรู้ของนักศึกษา (รวม)	4.62	0.43
1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม	4.63	0.43
2. ด้านความรู้	4.63	0.44
3. ด้านทักษะทางปัญญา	4.58	0.59
4. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	4.63	0.52
5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	4.52	0.59

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจและความคิดเห็นต่อสื่อวีดิทัศน์ และที่ได้รับการจัดประสบการณ์เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยใช้สื่อวีดิทัศน์นมแม่ (วัตถุประสงค์ที่ 3) พบว่า นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจต่อสื่อวีดิทัศน์โดยรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.67$, $SD = 0.40$) นักศึกษาให้คะแนนความพึงพอใจสูงสุดในเรื่องวีดิทัศน์มีเนื้อหาความรู้ด้านนมแม่ที่นำเสนอเข้าใจง่าย ($\bar{x} = 4.74$, $SD = 0.44$) ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การศึกษาความพึงพอใจต่อสื่อวีดิทัศน์นมแม่ของนักศึกษาพยาบาลที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์

รายการประเมิน	$\bar{x}$	SD
ความพึงพอใจของนักศึกษาพยาบาลต่อสื่อวีดิทัศน์นมแม่ (รวม)	4.67	0.40
1. เนื้อหาความรู้ด้านนมแม่ที่นำเสนอเข้าใจง่าย	4.74	0.44
2. ความเหมาะสมของระยะเวลากับเนื้อหาความรู้นมแม่	4.71	0.46
3. ความเหมาะสมและชัดเจนของภาพ เสียงและเนื้อหา	4.71	0.46
4. ความเหมาะสมในการจัดลำดับการนำเสนอเนื้อหา	4.69	0.46
5. สื่อมีความน่าสนใจในการนำเสนอความรู้ด้านนมแม่	4.55	0.50
6. สื่อสามารถถ่ายทอดและสื่อสารให้เกิดความเข้าใจได้	4.63	0.52
7. สื่อสามารถสร้างความรู้และประสบการณ์ได้โดยตรง	4.61	0.49
8. สามารถทบทวนความรู้ในบทเรียนจากสื่อวีดิทัศน์นมแม่ได้ด้วยตนเอง	4.71	0.46
9. หลังจากดูสื่อวีดิทัศน์นมแม่แล้วมีความรู้ความเข้าใจเพิ่มมากขึ้น	4.68	0.47
10. วีดิทัศน์นมแม่มีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้ประกอบในการเรียนการสอน	4.66	0.48

นักศึกษาแสดงความคิดเห็นจากคำถามปลายเปิดว่าชอบการสอนแบบนี้มาก ทำให้สามารถวางแผนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เลือกเวลาศึกษาด้วยตนเองได้ ดูวิดีโอซ้ำได้ตามต้องการ วิดีโอมีความน่าสนใจมีความยาวเหมาะสมและการมีข้อคำถามให้ตอบหลังดูแต่ละคลิปวิดีโอเป็นสิ่งที่ดีมาก

อภิปรายผล

จากการศึกษาความพร้อมในการนำตนเอง ผลการใช้สื่อวีดิทัศน์นมแม่ที่มีต่อผลการเรียนรู้และความคิดเห็นด้านความพึงพอใจต่อสื่อวีดิทัศน์นมแม่ของนักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 2 ในรายวิชานมแม่โภชนาการแห่งมวลมนุษยชาติ สามารถอภิปรายได้ดังนี้

1. ศึกษาความพร้อมในการนำตนเองของนักศึกษาพยาบาลก่อนเรียน โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์นมแม่ คะแนนความพร้อมในการนำตนเองของนักศึกษาพยาบาลก่อนเรียนพบว่านักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 2 มีระดับความพร้อมในการนำตนเองโดยรวมมีค่าอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 0.52) ซึ่งการเรียนการสอนแบบเชิงรุกให้นักศึกษาพยาบาลได้ทำกลุ่มอภิปรายมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมีการลงมือทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเองตั้งแต่เข้าเรียนในหลักสูตร นักศึกษาจึงมีความสามารถในการนำตนเองมากขึ้น นักศึกษาพยาบาลจึงมีคะแนนความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยตนเองในระดับสูงซึ่งสอดคล้องกับการสำรวจของ บุศรินทร์ ผัดวง และสุภาภรณ์ อุดมลักษณ์ (2556) ที่พบว่าความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยบรมราชชนนี นครลำปาง มีระดับสูง ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.57) เช่นเดียวกับการศึกษาของ ไพรินทร์ สุคนธ์ตระกูล และคณะ (2562) ที่นักศึกษามีคะแนนการรับรู้ความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยตนเองในระดับสูง ด้านองค์ประกอบของความพร้อมในการนำตนเองของนักศึกษาพยาบาลก่อนเรียนพบว่ามีความพร้อมในการนำตนเองระดับมากถึงมากที่สุดนักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 2 จึงเป็นกลุ่มที่มีความสามารถสูง มีความรับผิดชอบสูง พร้อมต่อการใช้รูปแบบวิธีการสอนแบบนำตนเอง

2. การเปรียบเทียบความพร้อมในการนำตนเองของนักศึกษาพยาบาลก่อนเรียน และหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการใช้สื่อวีดิทัศน์นมแม่เป็นวิธีการสอนให้นักศึกษารับผิดชอบเรียนรู้ด้วยตนเอง จากการวิจัยพบว่า คะแนนความพร้อมในการนำตนเองโดยรวมภายหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $p < .01$ ($t = 5.38$, $p = .000$) อภิปรายได้ว่าการจัดการเรียนการสอนในการเรียนแบบผู้ใหญ่เชิงรุกในมิติกระบวนการ (Process) โดยใช้แนวความคิดการนำตนเอง โดยใช้สื่อวีดิทัศน์นมแม่ และการตอบคำถามทดสอบความรู้ด้วยตนเองสามารถใช้ได้กับนักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 2 เป็นวิธีการที่ได้ผลดีในการพัฒนาความสามารถในการนำตนเองของนักศึกษาให้เพิ่มสูงขึ้นได้ สอดคล้องกับเกียรติกำจร กุศล และทัศน์ศรี เสมิยนเพชร (2558) ที่พบว่า ความสามารถในการเรียนรู้แบบชี้นำตนเองภายหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยให้นักศึกษาเรียนรู้แบบชี้นำตนเองโดยการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน สำหรับนักศึกษาพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ การมีเอกสารสำหรับอ่านประกอบเป็นสิ่งสนับสนุนที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับสื่อวีดิทัศน์เป็นสิ่งช่วยเอื้ออำนวยให้นักศึกษาพยาบาลทำให้ศึกษาเพิ่มเติมได้ด้วยตนเองได้สะดวกสอดคล้องกับการศึกษา พบว่านักศึกษาพยาบาลที่เรียนด้วยการนำตนเองวิธีออนไลน์ต้องการเอกสารความรู้แบบโน้ตย่อมากกว่าสื่ออื่นที่เป็นหนังสือหรือข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต (Kunjukunju, A., Ahmad, A., & Yusof, P., 2022) ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์นมแม่ที่ส่งผลเพิ่มความพร้อมในการนำตนเอง ดังนั้นรูปแบบจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์นมแม่จึงใช้ได้กับมิติกระบวนการ (Process) ซึ่งเป็นจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นผู้เรียนแบบนำตนเอง (Candy, 1991) สามารถใช้จัดการเรียนรู้เพื่อมุ่งให้นักศึกษาพยาบาลได้รับความรู้ด้านการเลี้ยงลูกด้วยนมแม่ในรายวิชา และมีความสามารถมากขึ้นในการเรียนรู้โดยนักศึกษาเป็นผู้นำตนเองได้

เปรียบเทียบแต่ละองค์ประกอบผลการศึกษา พบว่า คะแนนความพร้อมในการนำตนเองหลังเรียนมากกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ $p < .01$ ในด้านความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้านคุณลักษณะของผู้ที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้านความสามารถในการบริหารจัดการด้วยตนเองและด้านความสามารถในการสืบค้นด้วยตนเอง แต่ในด้านความสามารถในการประเมินด้วยตนเอง พบว่า ก่อนเรียนและหลังเรียนไม่แตกต่างกัน อภิปรายได้ว่าจากตารางที่ 1 ความพร้อมในการนำตนเองของนักศึกษาพยาบาลปีที่ 2 ด้านความสามารถในการประเมินด้วยตนเองก่อนเรียนมีระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.70$, SD = 0.35) กระบวนการพัฒนาความสามารถด้านนี้ในนักศึกษาที่มีระดับสูงที่สุดอยู่แล้วและในการจัดการเรียนรู้ไม่มีกิจกรรมกลุ่มที่มีแสดงความคิดเห็น การสะท้อนคิด จึงไม่ก่อให้เกิดความแตกต่างในบุคคลหลังเรียน

3. การศึกษาผลการเรียนรู้ของนักศึกษาพยาบาลภายหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์นมแม่ ผลการศึกษานักศึกษาพยาบาลมีความคิดเห็นด้านผลการเรียนรู้ตามมาตรฐาน TQF ของรายวิชาโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.66$, SD = 0.44) รายด้านของผลการเรียนรู้ในระดับมากที่สุดทุกด้าน 1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม ($\bar{x} = 4.63$, SD = 0.43) 2) ด้านความรู้ ($\bar{x} = 4.63$, SD = 0.44) 3) ด้านทักษะทางปัญญา ($\bar{x} = 4.58$, SD = 0.59) 4) ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ($\bar{x} = 4.63$, SD = 0.52) และ 5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ($\bar{x} = 4.52$, SD = 0.59) อภิปรายได้ว่าการใช้สื่อวีดิทัศน์เป็นสื่อที่น่าสนใจและเป็นวิธีการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูง ผลของการใช้สื่อวีดิทัศน์นมแม่ในการเรียนการสอนด้วยการนำตนเอง ส่งผลต่อผลการเรียนรู้ของนักศึกษาพยาบาลในระดับสูง สอดคล้องงานวิจัยของ ศรีสุนทรา เจริมวรพิพัฒน์ และคณะ (2566) ศึกษาผลการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์ในนักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 2 ในการปฏิบัติการพยาบาลเพื่อวางแผนจำหน่ายก่อนกลับบ้านของผู้ป่วยที่ใส่ท่อหลอดคอและผดู่แล พบว่า นักศึกษาพยาบาลมีความรู้และความมั่นใจในกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม และคะแนนของกลุ่มทดลองหลังเรียนมีคะแนนความรู้และความมั่นใจสูงกว่าก่อนเรียน เช่นเดียวกับ สุวัจฉา น้อยแนม และคณะ (2564) ที่ศึกษาประสิทธิภาพของการใช้สื่อวีดิทัศน์เรื่องการตรวจประเมินสภาพท่าผู้ป่วยที่เป็นเบาหวาน พบว่า ช่วยเพิ่มความรู้และความมั่นใจของนักศึกษาพยาบาล การรับรู้ของนักศึกษาพยาบาลต่อการสอนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ พบว่า ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้มากขึ้น (เบญญาภา ธิติมาพงษ์ และนัจญวานิยมเดชา, 2565) ในส่วนของเนื้อหาที่เป็นองค์ประกอบของวีดิทัศน์แต่ละชุดเป็นสาระที่มีความสำคัญทำให้เกิดผลการเรียนรู้ในระดับสูง เช่น วีดิทัศน์นมแม่มีในส่วนของกฎหมายที่ปกป้องสิทธิของทารกในการได้รับนมแม่ที่บุคลากรทางการแพทย์ต้องมีความ และตระหนักในการนำไปปฏิบัติ มีความรู้เข้าใจง่าย ถูกต้อง ผ่านการตรวจคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว การคำนวณเชิงตัวเลขในหน่วยที่มีการประเมินประสิทธิภาพการให้นมแม่ ส่วนของการตอบข้อคำถาม Pretest-Posttest และการตอบคำถามหลังศึกษาวีดิทัศน์แต่ละชุด โดยกำหนดเกณฑ์ผ่านอย่างน้อย 80% สามารถศึกษาจากวีดิทัศน์ซ้ำได้ ศึกษาจากเอกสารเพิ่มเติมได้ การตอบคำถามสามารถทำซ้ำได้จนผ่าน หรือได้คะแนนอย่างนี้นักศึกษาพอใจ ส่งเสริมให้กลุ่มตัวอย่างตัดสินใจในการเรียนรู้เพิ่มเติมได้เองจนเกิดความรู้ความเข้าใจ ทำให้ผลการเรียนรู้มากขึ้น ด้วยรูปแบบที่ให้ผู้วีดิทัศน์และทำการทดสอบความรู้ผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศออนไลน์ของมหาวิทยาลัย คลิปวีดิทัศน์ Link กับ YouTube นักศึกษาจึงได้ผลการเรียนรู้ด้านการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมากขึ้น กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาพยาบาลจึงมีผลการเรียนรู้หลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์นมแม่มีระดับมากที่สุดทุกด้านของมาตรฐานคุณภาพการศึกษา

4. การศึกษาความพึงพอใจต่อสื่อวีดิทัศน์นมแม่ของนักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 2 พบว่า มีระดับความคิดเห็นความพึงพอใจโดยรวมระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.67$, SD = 0.40) และความพึงพอใจรายข้อคงมีระดับมากที่สุดทุกข้อ โดยมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในช่วงเท่ากับ 4.55-4.74 ระดับความคิดเห็นความพึงพอใจแสดงว่าสื่อวีดิทัศน์นมแม่ที่ใช้เป็นสื่อที่มีคุณภาพส่งผลต่อความพึงพอใจของนักศึกษาต่อวีดิทัศน์นมแม่ระดับมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศรีสุนทรา เจริมวรพิพัฒน์ และคณะ (2566) ที่มีการใช้สื่อวีดิทัศน์ในการเรียนรู้ของนักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 2 ในการปฏิบัติการพยาบาลเพื่อวางแผนจำหน่ายก่อนกลับบ้านของผู้ป่วยที่ใส่ท่อหลอดคอและผดู่แล ซึ่งพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อวีดิทัศน์ในระดับสูง เช่นเดียวกับ สุวัจฉา น้อยแนม และคณะ (2564) ที่พบว่า การใช้สื่อวีดิทัศน์เรื่องการประเมินสภาพท่าผู้ป่วยที่เป็นเบาหวานส่งผลต่อความพึงพอใจต่อสื่อวีดิทัศน์ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.77$, SD = 0.40) เห็นได้ว่านักศึกษาพยาบาลเกิดความพึงพอใจต่อวีดิทัศน์ในระดับมากที่สุด ดังนั้นการใช้สื่อวีดิทัศน์นมแม่ในการสอนด้วยวิธีให้นักศึกษานำตนเองจึงเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ได้ผลดี เหมาะสมต่อการนำไปใช้ในการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

จากผลการศึกษา เปรียบเทียบความพร้อมในการนำตนเองของนักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 2 ที่ได้รับวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์ทำให้นักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 2 มีความพร้อมในการนำตนเองเพิ่มสูงขึ้น ผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาตามความคาดหวังของรายวิชาระดับมากที่สุดและความพึงพอใจต่อวีดิทัศน์นมแม่มีระดับมากที่สุด เสนอแนะว่าควรนำวิธีการจัดการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ต่อไปในรายวิชานมแม่โภชนาการแห่งมวลมนุษย์ โดยควรเพิ่มในเรื่องการสะท้อนคิดเพื่อให้นักศึกษามีการประเมินตนเองในกระบวนการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองและผลลัพธ์มากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

จากผลการศึกษาพบว่าภายหลังการศึกษาค้นคว้าจากวีดิทัศน์ นักศึกษามีผลการเรียนรู้ในระดับสูง จึงเสนอให้นำแนวคิดการนำตนเองในการเรียนรู้ไปใช้ศึกษาวิจัยในรายวิชาปฏิบัติการพยาบาล โดยคัดเลือกวีดิทัศน์ที่เกี่ยวกับความรู้การส่งเสริมเลี้ยงลูกด้วยนมแม่ในระยะหลังคลอดและการประเมินการเลี้ยงลูกด้วยนมแม่ ไปใช้ในการเรียนการสอนและศึกษาความสามารถในการวิเคราะห์กรณีศึกษาและวางแผนการพยาบาลของนักศึกษา

เอกสารอ้างอิง

- เกียรติกำจร กุศล และทัศนศรี เสมียนเพชร. (2558). ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้แบบชี้นำตนเองโดยการเรียนรู้แบบใช้ปัญญาเป็นฐาน สำหรับนักศึกษาพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์. สืบค้นเมื่อ 15 มิถุนายน 2567 จาก <https://cte.wu.ac.th/backEnd/myfile/attReportResearch/2557/AsstProfDr%20Kiatgamjorn%20Kusol.pdf>
- ขจิตา มัชฌิมาและคณะ. (2564). ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษา คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี. วารสารวิชาการและวิจัยสังคมศาสตร์. 16(1), 15-30.
- จริยา ทรัพย์เรือง พัทธ์ รัศมีแจ่ม และวนิดา ดุรงค์ฤทธิชัย. (2562). ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนแบบนำตนเองเพื่อสร้างศักยภาพการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลทางคลินิก: คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ. สืบค้นเมื่อ 15 มิถุนายน 2567 จาก <https://has.hcu.ac.th/jspui/handle/123456789/1240>
- มณี อาภานันท์กุล รุจิเรศ ธนรักษ์ และยุวดี ภาษา. (2551). การพัฒนาเครื่องมือวัดความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาพยาบาลไทยระดับปริญญาตรี. วารสารสภาการพยาบาล, 2(2), 52-69.
- เบญญาภา ธิติมาพงษ์ และนัจญวรา นิยมเดชา. (2565). การรับรู้ของนักศึกษาพยาบาลต่อการสอนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์เรื่อง การคุมกำเนิด. วารสารพยาบาลสงขลานครินทร์, 42(2), 23-33.
- บุศรินทร์ ผัดว้าง และสุภาภรณ์ อุดมลักษณ์. (2556). ความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาพยาบาล วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี นครลำปาง. วารสารการพยาบาลกระทรวงสาธารณสุข, 21(2), 74-84.
- ไพรินทร์ สุคนธ์ตระกูล ปราณี ป้องเรือ และทศพร พญานิล. (2562). ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ของนักศึกษาพยาบาลในความพร้อมของการเรียนรู้ด้วยตนเอง ความพร้อมในการทำงานกลุ่มและผลสัมฤทธิ์ในการเรียน วิชาการพยาบาลมารดา-ทารกและการผดุงครรภ์. รามาธิบดีพยาบาลสาร, 25(2), 195-207.
- ศิวพร อึ้งวัฒนา สุกฤตา ใจชมชื่น และ วิลาวลัย เตือนราชภูริ. (2565). การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องการตรวจร่างกายตามระบบต่อทักษะปฏิบัติและความพึงพอใจของนักศึกษาพยาบาล. พยาบาลสาร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 49(2), 112-127

- ศรีสุนทรา เจริมวรพิพัฒน์ ลฎาภา ดีโมล์ และศิริพร ชุนฉาย. (2566). ผลการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์ต่อความรู้ ความมั่นใจและความพึงพอใจของนักศึกษาพยาบาลชั้นปีที่สองในการปฏิบัติการพยาบาลเพื่อวางแผนจำหน่ายก่อนกลับบ้านของผู้ป่วยที่ใส่ท่อหลอดคอและผู้ป่วยดูแล. *วารสารวิจัยสุขภาพและการพยาบาล*, 39(2), 147-160.
- สมัคร อยู่ล่อง. (2556). การพัฒนาวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องการเป็นผู้ดำเนินรายการและวิทยากรรายการโทรทัศน์เพื่อการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม. สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุวัจนาน น้อยแนม กมลรัตน์ กิตติพิมพานนท์ ผจงจิต ไกรถาวร และธิดา ทองวิเชียร. (2564). ประสิทธิภาพของการใช้สื่อวีดิทัศน์เรื่องการตรวจประเมินสภาพเท้าผู้ที่เป็นเบาหวานต่อความรู้ ความมั่นใจและความพึงพอใจของนักศึกษาพยาบาล. *รามาริบัติพยาบาลสาร*, 27(3), 402-414.

References

- Brockett, R.G., & Hiemstra, R. (1991). *Self-directed in Adult learning: Perspective on Theory, research, and practice*. New York: Routledge.
- Candy, P. C. (1991). *Self-directed for lifelong Learning: A comprehensive Guide to theory and practice*. San Francisco: Jossey-Bass, CA, USA.
- Fisher, M., King, J. & Taue, G. (2001). Development of self-directed learning readiness scale for nursing education. *Nurse Education Today*, 21, 516-525.
- Hiemstra, R. & Brockett. R.G. (2012). *Reframing the meaning of Self-directed learning: An updated model*. Retrieved on June 5, 2024 from <https://newprairiepress.org/cgi/viewcontent.cgi?article=3070&context=aerc>.
- Knowles, M.S. (1975). *Self-directed Learning: A guide for learners and teachers.*, New York: Association Press.
- Kunjukunju, A., Ahmad, A., & Yusof, P. (2022). Self-directed learning skills of undergraduate nursing students. *Enfermeria Clinica*, 33(2), 15-19.

ผู้เขียน

อารียา เตชะไมตรีจิตต์

คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
อาคารเฉลิมพระเกียรติ 50 พรรษา มหาวชิราลงกรณ
เลขที่ 204/3 ถนนสีรินธร เขตบางพลัด กรุงเทพฯ 10700
email: areeya_tec@dusit.ac.th, areeyashop228@gmail.com

เทคนิคการสร้างสรรคแอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษามือแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน Techniques for Creating Application for Sign Language Vocabulary for Pre-school Children with Hearing Impairments

สิริลักษณ์ มณีรัตน์ ภริมา วินิธาสถิตกุล* และชนินันท์ แย้มขวัญยืน
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

Siriluck Maneerat, Parima Vinitasatikul* and Chaninun Yaemkwanyuen
Faculty of Education, Suan Dusit University

Received: August 21, 2023

Revised: November 15, 2023

Accepted: November 17, 2023

บทคัดย่อ

ความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ทำให้ระบบการศึกษาของไทยเริ่มมีการนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาเป็นเครื่องมือหรือสื่อกลาง เพื่อใช้ในการเรียนการสอน แอปพลิเคชันเป็นโปรแกรมประยุกต์ใช้งานสำหรับอุปกรณ์สมาร์ตโฟน หรือแท็บเล็ตมีระบบปฏิบัติการโอเอสโมบาย และระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ซึ่งการพัฒนาแอปพลิเคชันภาษามือเป็นการออกแบบโปรแกรมสำหรับผู้ใช้งาน เพื่อสามารถสื่อสารภาษามือกับผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หรือการพัฒนาแอปพลิเคชันภาษามือเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ดังนั้น เทคนิคการสร้างสรรคแอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษามือแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ การกำหนดเนื้อหาคำศัพท์ที่สำคัญ ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง การเรียบเรียงเนื้อหาและภาพในแอปพลิเคชัน และการออกแบบเครื่องมืออย่างใดก็ตาม การพัฒนาแอปพลิเคชันภาษามือผู้ออกแบบควรทำความเข้าใจถึงการเรียนรู้ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับปฐมวัยที่จำเป็น หรือสิ่งที่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับปฐมวัยต้องได้รับการพัฒนาทักษะ คือ ทักษะภาษามือ ซึ่งเป็นภาษาที่หนึ่งของคนหูหนวก

คำสำคัญ: แอปพลิเคชัน คำศัพท์ภาษามือ เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับปฐมวัย

Abstract

Today's forwarding technology has accelerating growth of development which leads to the application of new technology in education system in Thailand. Teaching instruments and learning tools were conducted for knowledge delivery as to the new application or an integrative program such as smartphone and tablet can function with IOS mobile operating system and Android operation. The development of sign language application on mobile was to create a program for communicating with users with hearing impairment, whereas the development of sign language application was created for teaching children with hearing loss. Therefore, techniques for creating an application for sign language vocabulary consisted of 4 parts which were outlining important vocabulary, research and study, content

formatting and image in application, and designing tools. However, the development of sign language application required creators to understand learning ability of children with hearing impairment at primary stage, and essential primary education for the development of children at this age which involved sign language techniques for deaf learners.

Keywords: Application, Sign Language Vocabulary, Pre-school Children with Hearing Impairment

บทนำ

ประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของประชากร โดยไม่เลือกปฏิบัติ เห็นได้จากพระราชบัญญัติการจัดการศึกษาสำหรับคนพิการ พ.ศ. 2551 มาตรา 5 ซึ่งได้กำหนดให้คนพิการมีสิทธิทางการศึกษาในการได้รับการศึกษา โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายตั้งแต่แรกเกิด หรือพบความพิการจนตลอดชีวิตพร้อมทั้งได้รับเทคโนโลยีสิ่งอำนวยความสะดวก สื่อ บริการ และความช่วยเหลืออื่นใดทางการศึกษา การเลือกบริการทางการศึกษา สถานศึกษาระบบ และรูปแบบการศึกษา โดยคำนึงถึงความสามารถ ความสนใจ ความถนัด และความต้องการจำเป็นพิเศษของบุคคลนั้น และได้รับการศึกษาที่มีมาตรฐาน และประกันคุณภาพการศึกษารวมทั้ง การจัดหลักสูตร กระบวนการเรียนรู้ การทดสอบทางการศึกษาที่เหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการจำเป็นพิเศษของคนพิการในแต่ละประเภทและบุคคล ซึ่งการจัดการศึกษาให้กับเด็กที่มีความต้องการพิเศษควรจัดให้เหมาะสมกับความบกพร่อง และความต้องการจำเป็นของแต่ละบุคคล เพื่อให้เด็กเหล่านั้นได้สามารถเรียนรู้ตามศักยภาพช่วยเหลือตนเองให้อยู่ในสังคมต่อไปได้ อาทิ เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะไม่สามารถใช้ประสาทสัมผัสทางการฟังได้เช่นเดียวกับเด็กทั่วไป เนื่องจากสูญเสียการได้ยินแต่จะเรียนรู้โดยอาศัยประสาทสัมผัสทุกด้าน ได้แก่ การฟัง ทางสายตา ทางการสัมผัสภายนอก และทางการสัมผัสภายใน เพื่อให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีโอกาสรับรู้ทางด้านภาษามากที่สุด (ศรัณยู ทิพย์โสธร, พัชรจิ๋วพัฒนกุล และปรีดา เบ็ญการ, 2558)

เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับปฐมวัย เป็นที่ทราบกันดีว่าผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินเป็นกลุ่มที่มีความต้องการพิเศษที่มีความแตกต่างไปจากเด็กทั่วไป เนื่องจากผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินเป็นกลุ่มที่มีปัญหาในการเรียนรู้ เนื่องจากการสูญเสียการได้ยินทำให้กลุ่มนี้มีพัฒนาการทางภาษาล่าช้ากว่าคนปกติ ทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน หรือการเขียน ผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จึงหมายถึง บุคคลที่สูญเสียการได้ยินตั้งแต่ระดับหูตึงน้อยจนถึงหูหนวก โดยผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับหูตึงเป็นประเภทที่ได้ยินระหว่าง 26-89 เดซิเบล เป็นกลุ่มที่สูญเสียการได้ยินเล็กน้อยไปจนถึงขั้นรุนแรงส่วนผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับหูหนวก เป็นกลุ่มที่สูญเสียการได้ยิน 90 เดซิเบลขึ้นไป วัดด้วยเสียงบริสุทธิ์ ณ ความถี่ 500, 1000 และ 2000 เฮิรซ์ ในหูข้างที่ดีกว่า กลุ่มนี้ไม่สามารถใช้การได้ยินให้เป็นประโยชน์อย่างเต็มประสิทธิภาพในการฟัง อาจเป็นผู้ที่สูญเสียการได้ยินมาตั้งแต่กำเนิดหรือเป็นการสูญเสียการได้ยินภายหลัง (ดารณี ศักดิ์ศิริผล, 2553) และความหมายของเด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กตั้งแต่ปฏิสนธิจนถึงอายุ 5 ปี 11 เดือน 29 วัน หรืออายุต่ำกว่า 6 ปี ซึ่งเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับปฐมวัยคือ เด็กอายุระหว่าง 3-6 ปี ที่มีความแตกต่างจากเด็กปกติ เนื่องจากมีความบกพร่องทางการได้ยินทำให้พวกเขาต้องการการดูแลที่มีความเฉพาะจากพ่อ แม่ ผู้ปกครอง ครู ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้อง อย่างไรก็ตามพัฒนาการของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับปฐมวัย ในแต่ละช่วงอายุอาจเร็ว หรือช้ากว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และการพัฒนาจะเป็นไปอย่างต่อเนื่อง ซึ่งส่วนใหญ่ถ้าสังเกต พบว่า เด็กไม่มีความก้าวหน้าอย่างชัดเจนต้องพาเด็กไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญหรือแพทย์เพื่อช่วยเหลือ และแก้ไขได้ทันทั่วทั้ง เรื่องพัฒนาการในทุกด้าน อาทิ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ และจิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา ดังนั้น เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับปฐมวัย คือ ผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่มีอายุ 3-6 ปี โดยช่วงปฐมวัยเป็นจังหวะทองของการสร้างเสริมพัฒนาการ และเป็นการวางรากฐานของการพัฒนาความเจริญเติบโตทุกด้านโดยเฉพาะทางด้านสมองเพราะสมองเติบโตและพัฒนาเร็วที่สุด ทำให้การอบรม

เสียงดูในช่วงระยะนี้มีผลต่อคุณภาพของคนตลอดชีวิต ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน สามารถพิจารณาได้ในแต่ละช่วงวัย เช่น อายุประมาณ 3 เดือน เมื่อมีเสียงมากระตุ้นเด็กไม่กรอกตาหาเสียง อายุประมาณ 8 เดือน ถึง 1 ปี เมื่อเรียกเบา ๆ ไม่หันหาเสียง ไม่ตอบสนองต่อเสียงเขย่าของเล่น หรือเสียงเคาะซ้อนกับแก้ว อายุ 2 ปี ไม่สามารถชี้บอกตามคำสั่งได้ถ้าให้เด็กพูดตามเป็นคำ ในกรณีพูดครั้งเดียวเด็กพูดตามไม่ได้ไม่สามารถพูดตาม เมื่อพูดเป็นพยางค์ไม่สามารถพูดเป็นวลีสั้น ๆ ได้ หรือเด็กไม่ตอบสนองต่อเสียงแม้มีเสียงดัง ๆ เรียกเด็ก และเด็กไม่หันซึ่งพ่อ แม่ ผู้ปกครองมีการประเมินว่าเด็กเหล่านั้น อาจมีความเสี่ยงที่จะเกิดความบกพร่องทางการได้ยินจะมีขั้นตอนการคัดกรองเด็กความบกพร่องทางการได้ยิน (อณัญชญากร, พัฒนประสิทธิ์, 2562)

ภาษามือเป็นอีกหนึ่งภาษาที่ใช้ในการสื่อสารสำหรับผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินประเภทหูหนวก และสำหรับคนทั่วไปที่ติดต่อกับคนหูหนวก เนื่องจากคนที่หูหนวกจะไม่ได้ยินเสียงพูดเหมือนคนปกติทั่วไปจึงไม่สามารถพูดได้ แต่คนที่บกพร่องทางการได้ยินยังมีประสาทสัมผัสอื่น ๆ เช่น สายตาที่ปกติจะทำให้มองเห็นกิริยาอาการ ท่าทางการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ได้เช่นคนปกติ ดังนั้น กระบวนการเรียนรู้ความหมายของคนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจากภาพต่าง ๆ ที่คนที่บกพร่องทางการได้ยินมองเห็นได้ คนที่บกพร่องทางการได้ยินจึงพยายามใช้ท่าทาง ร่างกาย และสีหน้า เพื่อแสดงความรู้สึกภายในให้ผู้อื่นเข้าใจ (ปานรวี ชุ่มฉิม และปราณี มณีรัตน์, 2563) ซึ่งภาษามือที่ใช้สำหรับคนที่บกพร่องทางการได้ยินมี 2 ประเภท คือ ภาษามือธรรมชาติที่คนที่บกพร่องทางการได้ยินเป็นผู้สร้างขึ้น และใช้ร่วมกันในแต่ละชุมชน หรือในแต่ละชาติ และภาษามือประดิษฐ์ที่ครู ผู้ปกครองคิดแทนภาษาพูด และภาษาเขียนประจำชาติ จึงกล่าวได้ว่า หากมีการพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับภาษามือ เพื่อใช้ในการสื่อสารเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ใช้ในการเรียนการสอน หรือสร้างองค์ความรู้เกิดเป็นคำศัพท์ภาษามือใหม่ ๆ สำหรับคนที่บกพร่องทางการได้ยิน และคนปกติที่ติดต่อกับคนที่บกพร่องทางการได้ยินจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง โดยเฉพาะการพัฒนาแอปพลิเคชันภาษามือสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่จะเป็นช่วงเริ่มต้นของการเรียนรู้ บทความวิชาการนี้ ผู้เขียนนำเสนอประเด็นสำคัญดังนี้

- 1) การสร้างสรรค์แอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษามือ
- 2) การเรียนรู้ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับปฐมวัย

การเรียนรู้ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เทคโนโลยี หรือแอปพลิเคชันมีความจำเป็นต่อการเรียนรู้เป็นอย่างมาก เนื่องจากมีภาพวิดีโอที่มีสีสันสวยงาม เพื่อช่วยเพิ่มการจดจำที่ดีพร้อมท่าทางประกอบที่ชัดเจนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจคำศัพท์ที่กำลังเรียนได้เป็นอย่างดี มีการทดสอบหลังเรียนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ทำให้การเรียนมีความน่าสนใจมากขึ้น (ญาดา อรรถอนันต์, นิธิดา บุณจันทร และสุวรรณา สมบุญสุโข, 2560) ได้กล่าวไว้ว่า แอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับเด็กบกพร่องทางการได้ยินมีความน่าสนใจสำหรับเด็กบกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งความน่าสนใจของสื่อเกิดจากความทันสมัยของสื่อเพราะพัฒนาโดยใช้โมบายแอปพลิเคชัน โดยผู้เรียนที่ได้ใช้งานแอปพลิเคชันนั้น มีความรู้ และความเข้าใจ โดยวัดได้จากการทำแบบทดสอบเพื่อระดับความรู้ของผู้เรียนหลังจากได้เรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชัน ซึ่งพบว่า ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจมากขึ้น โดยมีคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนเพิ่มมากขึ้นหลังจากที่ได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านแอปพลิเคชันนี้ และจากการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนในการเรียนผ่านแอปพลิเคชัน พบว่า ผู้เรียนให้ความสนใจต่อเทคโนโลยีที่นำมาใช้ในการสร้างจึงมีผลกับความสนใจในเรื่องที่นำเสนอ และกลุ่มตัวอย่างได้เรียนรู้ซ้ำหลายครั้งจึงเกิดทักษะความจำ และความเข้าใจรวม ซึ่งจุดเด่นของแอปพลิเคชัน คือ มีการใช้งานที่ง่าย มีเนื้อหาเหมาะสมกับเด็กบกพร่องทางการได้ยิน โดยรูปแบบของแอปพลิเคชันมีความสวยงามในการจัดองค์ประกอบมีเนื้อหาที่น่าสนใจเนื่องจากผ่านกระบวนการวิเคราะห์มาก่อนที่จะพัฒนา อีกทั้งสื่อที่เป็นแอปพลิเคชันนั้น สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ตลอดเวลาทำให้เด็กฝึกคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้แม้ไม่อยู่ในห้องเรียน (ญาดา อรรถอนันต์, นิธิดา บุณจันทร และสุวรรณา สมบุญสุโข, 2560)

ความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้เทคโนโลยีทางการศึกษามีการพัฒนาด้วยเช่นกัน ซึ่งในอดีตปัญหาทางการศึกษาไทยขาดแคลนนวัตกรรมเพื่อการศึกษาที่ดี และมีคุณภาพ โดยเฉพาะผู้พิการต้องสั่งซื้อเทคโนโลยีที่มีราคาแพงจากต่างประเทศเข้ามาเพื่อใช้ในการเรียนการสอน ได้แก่ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ หนังสือ ตำรา เครื่องมือ โมเดล และอุปกรณ์ที่ทันสมัยต่าง ๆ (สุไพลิน ชัยสิทธิ์ และวรฤทธิ กอปรสิริพัฒน์, 2559) โดยใน

ปัจจุบันระบบการศึกษาของไทยได้มีการนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาเป็นเครื่องมือหรือสื่อกลาง เพื่อใช้ในการเรียนการสอน อาทิ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีดิจิทัล หรือแม้แต่การพัฒนาแอปพลิเคชัน เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ ๆ เกิดขึ้น อันเป็นผลมาจากนโยบายของรัฐบาลด้านการจัดการศึกษาในสมัยของนางสาวยิ่งลักษณ์ ชินวัตร เป็นนายกรัฐมนตรี ได้แถลงต่อรัฐสภาเมื่อวันที่ 23 สิงหาคม 2554 ให้มีการส่งเสริมการใช้แท็บเล็ต เพื่อการเรียนรู้มีรายละเอียดสำคัญ คือ การจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์แท็บเล็ต (Tablet) ให้แก่โรงเรียนโดยเริ่มทดลองดำเนินการโรงเรียนนำร่องสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2555 ควบคู่กับการเร่งพัฒนาเนื้อหาที่เหมาะสมตามหลักสูตรบรรจุลงในคอมพิวเตอร์แท็บเล็ต รวมทั้งจัดทำระบบอินเทอร์เน็ตไร้สายตามมาตรฐานการให้บริการในสถานศึกษาที่กำหนดโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย (สุชาติ ล้มสวัสดิ์, นิคม จารุมณี และผ่องศรี วาณิชยศุภวศ์, 2560) ทำให้ระบบการศึกษาไทยนำเอาเทคโนโลยี และการสื่อสารมาประยุกต์ใช้กับการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ และองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ได้ด้วยตนเอง

เนื้อเรื่อง

กระบวนการจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีรูปแบบที่แตกต่างออกไป เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปอย่างราบรื่น บุคลากรทางการศึกษาจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษในแต่ละประเภทของความบกพร่อง ได้แก่ บกพร่องทางการเห็น บกพร่องทางการได้ยิน บกพร่องทางสติปัญญา บกพร่องทางร่างกาย หรือการเคลื่อนไหว หรือทุพพลภาพ บกพร่องทางการเรียนรู้ บกพร่องทางการพูด และภาษา บกพร่องทางพฤติกรรม หรืออารมณ์ บุคคลออทิสติก และบุคคลพิการซ้ำซ้อน เพื่อให้การออกแบบวัสดุ เครื่องมือ อุปกรณ์ต่าง ๆ เพื่อใช้สำหรับการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับเด็กแต่ละประเภท และที่สำคัญการจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมี 2 แนวคิด คือ การจัดการศึกษาแบบเน้นการฟังเป็นฐาน และการเรียนการสอนแบบเน้นการใช้สายตาเป็นฐาน ซึ่งทั้งสองแนวคิดหากพิจารณาจะมีความสอดคล้องกับประเภทของผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินเสียง กล่าวคือ การจัดการศึกษาแบบเน้นการฟังเป็นฐานเหมาะสมกับกลุ่มเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินเสียงเพียงเล็กน้อย และการเรียนการสอนแบบเน้นการใช้สายตาเป็นฐานเหมาะสมกับกลุ่มที่มีความบกพร่องทางการได้ยินเสียงที่ไม่สามารถรับฟังเสียงได้เลย อย่างไรก็ตามการเรียนการสอนแบบเน้นการใช้สายตาเป็นฐานหัวใจสำคัญ คือ การสื่อสารที่ใช้ภาษามือเป็นหลัก ดังนั้น สิ่งที่เป็นแนวทางการพัฒนาทักษะการเรียนรู้สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน คือ การสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินให้มีความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับภาษามือ เพื่อให้สามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้

ทั้งนี้ ก่อนที่จะสร้างสรรค์เทคโนโลยีทางการศึกษา เพื่อการเรียนรู้ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ต้องเข้าใจว่าความสามารถในการเรียนรู้ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีอยู่ 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่มีความต้องการการเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน และกลุ่มที่มีความต้องการการเรียนรู้ขั้นสูง ซึ่งบุคลากรทางการศึกษาควรส่งเสริมให้เด็กมีทัศนคติที่ดีต่อการพูด และการสร้างให้เด็กมีความมั่นใจในตนเอง โดยการสร้างนิสัย หรือกิจวัตรที่เด็กต้องทำทั้งเรื่องการพูด และการอ่านริมฝีปากสำหรับเด็กที่มีลักษณะหูตึง ส่งเสริมการฝึกฟัง ฝึกพูด ฝึกการใช้เครื่องช่วยฟังสำหรับผู้ที่ได้รับการผ่าตัดใส่ประสาทหูเทียม (Cochlear Implant) ต้องได้รับการฝึกฟัง ฝึกพูด ฝึกออกเสียงคำและประโยค และสำหรับเด็กหูหนวกควรส่งเสริมฝึกการใช้ภาษามือ และการสะกดนิ้วมือ ซึ่งเรียกได้ว่าเป็นการพัฒนาทักษะความสามารถในการเรียนรู้ตามแต่ละบุคคล ทำให้การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ในเบื้องต้นที่เด็กจะต้องเข้าสู่ระบบการศึกษาในระดับปฐมวัย คือ การมุ่งเน้นพัฒนาเฉพาะด้าน เช่น การฝึกฟัง ฝึกพูด การแก้ไขการพูด การเรียนภาษามือ หรือการสะกดนิ้วมือ เพื่อให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีพัฒนาการทางภาษาให้ดีที่สุด หลังจากนั้นเมื่อเกิดความรู้ความเข้าใจว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่มีความต้องการการเรียนรู้ขั้นสูงอย่างเด็กหูตึงรุนแรง และเด็กหูหนวก กระบวนการในการสร้างสรรค์เทคโนโลยีทางการศึกษา เพื่อการเรียนรู้แก่เด็กเหล่านี้ จึงควรเน้นการออกแบบสื่อที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษามือ เพื่อให้เด็กสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารให้ดียิ่งขึ้น และถือเป็นแนวทางการพัฒนา

ทักษะการเรียนรู้สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ควรเริ่มจากการพัฒนาเทคนิคการฝึกการสื่อสาร เช่น การฝึกฟัง การฝึกพูด ภาษามือ และการสะกดนิ้วมือ และการนำเอาความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารเข้ามาสร้างสรรค์ผลิตสื่อการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนแก่ผู้เรียน เช่น การพัฒนาแอปพลิเคชันภาษามือ เพื่อการสื่อสาร การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับภาษามือเพื่อการสื่อสารและอื่น ๆ เป็นต้น

1. การเรียนรู้ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับปฐมวัย

1.1 การดูแลเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับปฐมวัย ในช่วงปฐมวัยเป็นช่วงที่มีพัฒนาการด้านสมอง และการเรียนรู้เป็นไปอย่างรวดเร็ว ตั้งแต่ทารกอยู่ในครรภ์ประมาณ 3-6 เดือน ในครรภ์ของมารดาจะมีการสร้างเซลล์สมอง และสมองจะมีการเติบโตสูงสุดในช่วง 0-6 ปี กล่าวได้ว่าช่วงปฐมวัยเป็นวัยที่ต้องการการปลูกฝังบ่มเพาะเป็นพิเศษ ทั้งนี้ พัฒนาการทางภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน และเด็กปกติในระยะแรก ๆ จะมีความคล้ายคลึงกันในการร้องไห้เพื่อสื่อสารถึงความต้องการให้ผู้ใหญ่รับรู้ เมื่อมีการพัฒนาเพิ่มขึ้นเด็กปกติจะเริ่มตอบโต้กับพ่อ แม่ มากขึ้น ในขณะที่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินเริ่มที่จะหยุดชะงักการเล่นเสียง เนื่องจากไม่ได้ยินเสียงสะท้อนกลับ เพียงแต่รับรู้ได้จากการเห็นคนอื่นทำปากขยับขึ้นลงแต่ก็ไม่ได้ยินเสียง ทำให้เด็กกลุ่มนี้หยุดการเปล่งเสียงหันมาเริ่มใช้สายตาให้เป็นประโยชน์ อย่างไรก็ตาม เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินก็เป็นมนุษย์เช่นเดียวกับเด็กปกติอื่น ๆ เช่น ความต้องการทางด้านปัจจัยสี่ หรือความต้องการว่าตนเป็นคนที่มีค่า มีความหมาย แต่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีความต้องการเพิ่มเติมจากปัญหาของความบกพร่องของพวกเขา นั่นคือ ปัญหาในการสื่อสาร เนื่องจากเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไม่สามารถสื่อสารด้วยคำพูดเหมือนเด็กปกติได้ และเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีปัญหาทางด้านการอ่าน และเขียน ได้แก่ 1) วัสดุอุปกรณ์ เช่น เครื่องช่วยฟัง เครื่องขยายเสียงระบบลูป เครื่องสอนพูดระบบ F. M. กระดานสื่อสาร บัตรภาพ/บัตรคำ 2) บริการพิเศษ เช่น บริการสอนเสริมวิชาการ บริการล่ามภาษามือ และบริการฝึกทักษะการสื่อสารโดยใช้ภาษามือไทย บริการตรวจวัดการได้ยินจากโสตแพทย์ และบริการแก้ไขการพูด และการสื่อสาร (อณัญญากร พัฒนประสิทธิ์, 2562)

การดูแลเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับปฐมวัย แบ่งเป็นช่วงอายุ คือ เด็กอายุ 0-3 ปี และ 3-6 ปี โดยในทั้งสองช่วงอายุนี้นักครุฑต้องเป็นแกนหลักในการดูแล และส่งเสริมพัฒนาการ อย่างไรก็ตาม เนื่องจากเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับปฐมวัยในช่วงอายุ 0-3 ปี หากเด็กได้รับการวินิจฉัย พบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินนั้นเด็กจะได้รับการดูแลของพ่อ แม่ ผู้ปกครอง และการรักษาทางการแพทย์ และสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับปฐมวัยในช่วงอายุ 3-6 ปี จะได้รับบริการทางการศึกษาในโรงเรียนอนุบาล ซึ่งจัดโดยหน่วยงานภาครัฐ และเอกชน รวมทั้งองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เช่น โรงเรียนศึกษาพิเศษ

1.2 การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับปฐมวัย ภายใต้บทความการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในประเทศไทยของ มลิวลีย์ ธรรมแสง (2554) ได้กล่าวว่า การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในประเทศไทยเป็นการจัดการศึกษาพิเศษที่มีโรงเรียนสอนคนหูหนวก (โรงเรียนโสตศึกษา) ที่มีการจัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือศูนย์การศึกษาพิเศษ ซึ่งหมายถึงสถานศึกษาของรัฐที่จัดการศึกษานอกระบบ หรือตามอัธยาศัยแก่คนพิการตั้งแต่แรกเกิด หรือแรกพบความพิการจนตลอดชีวิต และจัดการศึกษาอบรมแก่ผู้ดูแลคนพิการ ครู บุคลากร และชุมชน รวมทั้งการจัดสื่อ เทคโนโลยี สิ่งอำนวยความสะดวก บริการ และความช่วยเหลืออื่นใด ตลอดจนปฏิบัติหน้าที่อื่นตามที่กำหนดในประกาศกระทรวง

เนื่องจากเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินส่วนใหญ่จะประสบปัญหาในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น ซึ่งปัญหาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินนั้น เด็กมักจะไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง และเมื่อเติบโตปัญหาต่าง ๆ อาจทวีความรุนแรงได้ ที่อาจขึ้นอยู่กับปัจจัยทางการศึกษา การสื่อสาร และประสบการณ์ของแต่ละบุคคลจึงเป็นเรื่องที่สำคัญเป็นอย่างยิ่งที่ระบบการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับปฐมวัยจะต้องได้มีโอกาสในการเรียนรู้

ดังนั้น การศึกษาเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับปฐมวัย มีความเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาให้แก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ดังนี้

1. การจัดสภาพแวดล้อมในการเรียนอาจทำได้หลายวิธี เช่น 1) ชั้นเรียนพิเศษในโรงเรียนปกติเต็มเวลา โดยมีครูประจำชั้นพิเศษ และผู้สำเร็จการศึกษาทางด้านการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน 2) ชั้นพิเศษในโรงเรียนปกติแต่มีการเรียนร่วมบางเวลากับเด็กปกติ เช่น ชั่วโมงศิลปะ พลศึกษา 3) ชั้นเรียนร่วมเต็มเวลาเป็นการส่งเด็กให้เรียนร่วมกับเด็กปกติในทุกวิชาแต่อาจมีครูการศึกษาพิเศษช่วยเหลือหากเด็กมีปัญหาในการเรียนร่วมกับเด็กปกติ

2. การออกแบบหลักสูตรการเรียนการสอน ควรครอบคลุมถึงการฝึกฟัง ฝึกสายตา ฝึกทักษะการพูด ฝึกทักษะทางภาษา ซึ่งควรออกแบบตามลำดับขั้นตอนความยากง่าย ส่วนเนื้อหาวิชาควรใกล้เคียงกับเด็กปกติ แต่มีการปรับวิธีการสอน สื่อ อุปกรณ์เพื่อตอบสนองความต้องการของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

2. การสร้างสรรค์แอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษามือ

2.1 ความหมายของแอปพลิเคชัน (Application) หรือที่ทุกคนเรียกกันสั้นๆ ว่าแอป (App) คือ โปรแกรมหรือกลุ่มโปรแกรมที่ถูกออกแบบ เพื่ออำนวยความสะดวกในด้านต่าง ๆ แก่ผู้ใช้ (User) สำหรับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์แบบพกพา เช่น Mobile (โมบาย) Tablet (แท็บเล็ต) หรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ซึ่งผู้พัฒนาแอปพลิเคชันจะมีการพัฒนาแต่ละระบบปฏิบัติการ โดยในปัจจุบันมีระบบปฏิบัติการ OS Mobile (โอ เอส โมบาย) และระบบปฏิบัติการ Android (แอนดรอยด์) ที่เรียกว่า ประเภทแอปพลิเคชันของ “Native App (เนทีฟ แอป)” พรทิพย์ วงศ์สินอุดม (2558) ให้ความหมายของคำว่า “แอปพลิเคชัน” หมายถึง โปรแกรมที่ออกแบบมาช่วยให้สามารถทำสิ่งต่าง ๆ เช่น สร้างเอกสาร แก้ไขรูปภาพ และฟังเพลง โดยไม่จำเป็นต้องติดตั้งซอฟต์แวร์ที่ซับซ้อน ส่วนปุนิกา โกกิลาร์ตัน (2563) ให้ความหมายของการพัฒนาแอปพลิเคชัน ว่าหมายถึง การออกแบบหน้าจอใช้งานให้เหมาะสมกับอุปกรณ์ที่ติดตั้งทั้งสมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ตให้สามารถใช้งานได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้อง โดยในการพัฒนา (ปุนิกา โกกิลาร์ตัน, 2563) นอกจากนี้ เฉลิมพันธ์ ธโนปจัย (2558) อธิบายว่า แอปพลิเคชัน (Application) หมายถึง ซอฟต์แวร์ที่ใช้เพื่อช่วยการทำงานของผู้ใช้ (User) ซึ่งเป็นสิ่งที่เรียกว่า ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface หรือ UI) เพื่อเป็นตัวกลางการใช้งานต่าง ๆ โดยในปัจจุบันแอปพลิเคชันมีความสำคัญพื้นฐานในชีวิตประจำวันของมนุษย์ และส่งเสริมการทำงานแก่องค์กรภาครัฐและภาคเอกชนได้นำมาใช้ในการปฏิบัติงานเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด (เฉลิมพันธ์ ธโนปจัย, 2558) ดังนั้น แอปพลิเคชัน หมายถึง โปรแกรมที่ถูกออกแบบสำหรับอุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์แบบพกพา เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต เป็นต้น

สำหรับการพัฒนา Application เพื่อผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีหลากหลายองค์การที่ให้ความสนใจ เช่น บริษัท Huawei ยักษ์ใหญ่ทางด้านสมาร์ทโฟนของจีน พัฒนา StorySign เป็นแอปพลิเคชันออกแบบมาเพื่อช่วยการอ่านของเด็กหูหนวกทำหน้าที่แปลหนังสือสำหรับเด็กให้เป็นภาษามือ เพื่อช่วยสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการได้ยิน (จงจิตร สมบัติ, 2562) หรือ โปรแกรม SQR ที่ดำเนินการวิจัยพัฒนาโดยห้องปฏิบัติการวิจัย และออกแบบนวัตกรรมที่เข้าถึง และใช้ประโยชน์ได้ สถาบันเทคโนโลยีเพื่อคนพิการและผู้สูงอายุ เป็นแอปพลิเคชันสำหรับการพัฒนาศักยภาพด้านการอ่านสำหรับผู้พิการทางการได้ยิน ซึ่งแอปพลิเคชันจะรองรับการใช้งานพื้นฐานของคนหูหนวก และตอบสนองต่อผู้ใช้ในกรณีที่ผู้ใช้ต้องการเข้าถึงข้อมูลที่มีวิดีโอภาษามือเปิดโอกาสให้คนหูหนวกได้เข้าถึงข้อมูลข่าวสาร เอกสารทางราชการ ได้สะดวกมากยิ่งขึ้น

2.2 ประเภทของแอปพลิเคชัน การพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือแบ่งออกเป็น 3 ประเภท (วิสิทธิ์ บุญชม, เขมิกา คำดำ และรัฐศาสตร์ เครือทอง, 2563) ดังนี้

1) Native Application คือ แอปพลิเคชันที่ถูกพัฒนาขึ้น โดยใช้ภาษาและชุดคำสั่ง (Library) ของ Platform นั้น ๆ หรือเครื่องมือที่เอาไว้สำหรับพัฒนาโปรแกรม หรือแอปพลิเคชัน (SDK) ตามอุปกรณ์ที่จะดำเนินการติดตั้งโดยเฉพาะ เช่น อุปกรณ์ประเภทแอนดรอยด์ และใช้ภาษาจาวา และระบบปฏิบัติการไอโอเอสใช้ภาษา Object-C เป็นต้น ซึ่ง CPU สามารถประมวลผลการทำงานของโปรแกรมได้ทันทีไม่จำเป็นต้องผ่านตัวแปลงภาษา

(Interpreter/Compiler) ทำให้เกิดข้อดี คือ โปรแกรมสามารถทำงานได้รวดเร็ว เข้าถึงฟังก์ชันการทำงานของ Platform ได้ครบถ้วน มีความยืดหยุ่น แต่มีข้อเสีย คือ ต้องใช้เวลาในการพัฒนาโปรแกรมนานต้องใช้นักพัฒนาโปรแกรมที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะในภาษานั้น ๆ และจะต้องพัฒนาโปรแกรมที่ใช้สำหรับแต่ละระบบปฏิบัติการไม่สามารถใช้โปรแกรมร่วมกันได้

2) Web Application คือ แอปพลิเคชันที่ถูกพัฒนาขึ้นโดยการสร้างหน้าเว็บ (Webpage) มีการแสดงหน้าเว็บผ่านตัวแอปพลิเคชันแทนการเข้าเว็บเบราว์เซอร์ การใช้งานแอปพลิเคชันจะต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตตลอดเวลา และอาจจะไม่สามารถใช้ทรัพยากรบางอย่างของระบบได้ เนื่องจากเว็บแอปพลิเคชันเป็นการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อใช้สำหรับเปิดการใช้งานผ่านเบราว์เซอร์จะถูกปรับแต่งให้แสดงผลส่วนที่จำเป็น เพื่อเป็นการลดทรัพยากรในการประมวลผลของตัวเครื่องสมาร์ทโฟน หรือ แท็บเล็ต อีกทั้ง ผู้ใช้งานยังสามารถใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ตหรืออินทราเน็ตในความเร็วต่ำได้ (ปฎิภา โกกิลารัตน์, 2563)

3) Hybrid Application คือ แอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้นโดยใช้ Framework เป็นการพัฒนาแบบ Cross Platform ซึ่งจะใช้ภาษาใดภาษาหนึ่งเป็นตัวกลางสำหรับการพัฒนาแล้ว Framework ก็จะทำการแปลงภาษานั้น ๆ ให้เป็นแอปพลิเคชันที่สามารถใช้งานได้กับทุก Platform เช่น ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ระบบปฏิบัติการไอโอเอส ระบบปฏิบัติการ Windows Phone และอื่น ๆ โดย Framework ที่นิยมใช้งานในปัจจุบัน

2.3 ส่วนประกอบของแอปพลิเคชัน แบ่งออกเป็น 4 ส่วน คือ Activity, Service, Content Provider และ Broadcast Receiver (จักรชัย โสอินทร์, 2554 อ้างถึงใน พรทิพย์ วงศ์สินอุดม, 2558) แต่ละส่วนมีรายละเอียด ดังนี้

1. Activity คือ หน้าจอที่ติดต่อกับผู้ใช้งาน ทั้งนี้แต่ละแอปพลิเคชันที่ออกแบบอาจจะมีมากกว่า 1 หน้าจอ สำหรับการทำหน้าที่เก็บสถานการณ์ใช้งานในส่วนต่าง ๆ เช่น ในการแสดงรายการเมนูนักพัฒนาสามารถเลือกให้รายการเมนูที่แสดงออกมามีภาพ และคำบรรยายได้ภาพได้ หรือสำหรับแอปพลิเคชันส่งข้อความอาจจะมี Activity หนึ่งที่จะแสดงรายการของส่วนติดต่อในการส่งข้อความอีก Activity หนึ่งจะเป็นส่วนของการเลือกการติดต่อกับ Activity อื่น ๆ ซึ่งจะทำหน้าที่ดูข้อความเก่าที่ถูกส่งไปแล้ว เป็นต้น

2. Service คือ งานหรือบริการต่าง ๆ ที่ทำงานอยู่เบื้องหลัง กล่าวคือ เป็นลักษณะของงานหรือบริการต่าง ๆ ที่อยู่เบื้องหลัง โดยที่ผู้พัฒนาจะต้องทำการเขียนโปรแกรมเพื่อขอใช้งานหรือบริการนั้น เช่น Service ของเสียงเพื่อที่ต้องการเปิดดนตรีอยู่ในขณะที่สามารถทำ Activity ไปด้วยได้

3. Broadcast and Intent Receiver คือ การตอบสนอง โดยปกติแล้ว Broadcast Receiver จะเป็นการตอบสนองต่อการเกิดอีเวนต์ของระบบในวงกว้าง เช่น การประกาศเตือนว่าแบตเตอรี่ใกล้จะหมด นอกจากนี้ Intent Receiver เป็นส่วนทำให้แอปพลิเคชันอื่น ๆ เข้าถึงการทำงานของ Activity และ Service ซึ่งในการปฏิบัติงานแต่ละอย่างเป็นการตอบสนองการร้องขอจากข้อมูลหรือบริการของ Activity อื่น ๆ

4. Content Provider คือ ส่วนของการให้บริการข้อมูลสำหรับแต่ละแอปพลิเคชัน ทั้งนี้ ข้อมูลสามารถเก็บอยู่ในรูปแบบของระบบไฟล์ หรือฐานข้อมูล เช่น Google สามารถเข้าใช้งานข้อมูลร่วมกันกับผู้ใช้งานได้ในแอปพลิเคชันที่ต้องการข้อมูลของผู้ใช้งาน

2.4 การออกแบบแอปพลิเคชันภาษามือ ปฎิภา โกกิลารัตน์ (2563) นำเสนอว่าแอปพลิเคชันสำหรับระบบปฏิบัติการ iOS สามารถติดตั้งได้จากศูนย์รวมแอปสโตร์ (App store) และระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) สามารถติดตั้งได้จากศูนย์รวม Google Play โดยส่วนใหญ่ในการออกแบบแอปพลิเคชัน ผู้ออกแบบควรพิจารณาถึงอุปกรณ์ที่ผู้ใช้เลือกที่จะใช้งาน เช่น สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ตที่มีความแตกต่างออกไปตามอุปกรณ์เหล่านั้น ซึ่งหลักของการออกแบบแอปพลิเคชันพื้นฐานที่ควรพิจารณา คือ

1. ขนาด และความละเอียดของหน้าจอ อุปกรณ์สำหรับการติดตั้งแอปพลิเคชันมีความแตกต่างกัน เช่น หน้าจออุปกรณ์สมาร์ทโฟนบางรุ่นมีขนาดเล็กอาจมีความไม่ชัดเจน หรือแท็บเล็ตจะมีขนาดใหญ่ การแสดงผลข้อมูลอาจมี

ความชัดเจนมากกว่า ดังนั้น การออกแบบสำหรับสมาร์ทโฟนจึงควรออกแบบให้แสดงเนื้อหาที่จำเป็น และสามารถเข้าใจได้ง่าย

2. การป้อนข้อมูล การใช้ข้อมูลบนสมาร์ทโฟนจะเป็นการใส่ข้อมูลผ่านจอสัมผัสทำให้มีโอกาสข้อมูลผิดพลาดจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงการจัดวางตำแหน่งช่องใส่ข้อมูลให้เหมาะสม

3. การเชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ โดยส่วนใหญ่จำเป็นต้องมีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตตลอดเวลาที่มีการใช้งาน

สำหรับ เอลิมพันธ์ ธโนปจัย (2558) กล่าวว่า ขั้นตอนของการออกแบบแอปพลิเคชันสำหรับอุปกรณ์เช่นโทรศัพท์มือถือ มีรายละเอียดดังนี้

1. เริ่มต้นจากการคิดหัวข้อที่น่าสนใจ กำหนดกลุ่มเป้าหมาย การใช้งานของผู้ใช้ เช่น จะใช้งานเมื่อไหร่บ่อยแค่ไหน และหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับความแตกต่างของแอปพลิเคชันอื่น หรือมีบุคคลอื่นทำไปแล้วหรือไม่
2. ระบุวัตถุประสงค์ในการทำแอปพลิเคชันให้ชัดเจน
3. จัดลำดับเชื่อมโยงหัวข้อ ขั้นตอนการทำงานของแอปพลิเคชัน
4. นำแนวคิดไปปรึกษากับฝ่าย/ทีมงานพัฒนาแอปพลิเคชัน
5. คิดต้นทุน เวลาทำงาน ตรวจสอบความคุ้มค่าในการดำเนินการ
6. ทำตัวอย่างเพื่อทดสอบการใช้งานของแอปพลิเคชัน
7. ตรวจสอบการใช้งาน สอบถามสิ่งที่ต้องการเพิ่มเติม และดูปฏิกริยาของผู้ทดสอบ หลังจากนั้นนำผลที่ได้ไปแก้ไขข้อบกพร่องของการใช้งานแอปพลิเคชัน
8. นำผลที่ได้ไปพัฒนาผลงานต่อ
9. ทดสอบโดยละเอียดก่อนส่งขายในสโตร์ และรอข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) จากผู้ใช้งาน

3. เทคนิคการสร้างสรรค์แอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษามือ

สำหรับการออกแบบแอปพลิเคชันภาษามือ คือ การออกแบบแอปพลิเคชันที่ให้ผู้เรียนรู้ภาษามือให้ผู้ใช้สามารถสื่อสารกับผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้บุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินใช้ในการสื่อสารภาษามือกับผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน และ หรือเพื่อให้ผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษามือ และนำไปใช้เพื่อการสื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่ากลุ่มเป้าหมายของการออกแบบแอปพลิเคชันภาษามือหรือเป็นผู้ใช้งานแอปพลิเคชันภาษามือ ประกอบด้วย 2 กลุ่มหลักคือ กลุ่มบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน และกลุ่มผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งงานวิจัยส่วนใหญ่จะเป็นการพัฒนาแอปพลิเคชันภาษามือ เพื่อกลุ่มผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เช่น งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันระบบการแปลภาษามือให้กับผู้พิการทางการได้ยินของ ปานรวี ชุ่มฉิม และปราณี มณีรัตน์ (2563) การพัฒนาชุดส่งเสริมพัฒนาการทางภาษา และการสื่อสารเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระยะแรกเริ่มของ เกตุร วงศ์ก่อม (2564) โดยหากพิจารณาการออกแบบแอปพลิเคชันภาษามือให้กับทั้งสองกลุ่มนั้น ย่อมมีความแตกต่างกันไปไม่ว่าจะเป็นเรื่องความสามารถในการรับข้อมูลข่าวสาร หรือช่วงวัยการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล ดังนั้น ในการออกแบบแอปพลิเคชันภาษามือให้เกิดผลที่เกิดประโยชน์อย่างแท้จริงสำหรับผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ควรเริ่มต้นจากการสร้างแอปพลิเคชันภาษามือสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในช่วงของระดับปฐมวัย เนื่องจากผู้ใช้งานกลุ่มนี้ต้องมีความจำเป็นที่จะเรียนรู้ภาษามือ เพื่อใช้ในการสื่อสารบอกถึงความต้องการของตนเอง ซึ่งเทคนิคการสร้างสรรค์แอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษามือแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับปฐมวัย มีขั้นตอนการสร้างแอปพลิเคชัน (ญาดา อรรถอนันต์, นิธิดา บุรณจันทร์ และสุวรรณา สมบุญสุขโข, 2560) ดังนี้

1. การกำหนดเนื้อหาคำศัพท์ที่สำคัญ ผู้พัฒนาแอปพลิเคชันจะต้องมีการกำหนดเนื้อหาที่จะนำเสนอผ่านแอปพลิเคชันที่เป็นการสำรวจคำศัพท์ต่าง ๆ ที่จำเป็นสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับปฐมวัย หรือคำศัพท์ที่ต้องใช้ในกิจกรรมชีวิตประจำวัน หมวดชีวิตประจำวัน หมวดอาหารที่จำเป็น หมวดคนสำคัญของฉัน เป็นต้น

ดังเช่น งานวิจัยของ ญาดา อรรถนันต์, นิธิดา บุณจันทร และสุวรรณา สมบุญสุข (2560) ในการสร้างแอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กบกพร่องทางการได้ยิน มีการกำหนดเนื้อหาที่จะนำเสนอในแอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กบกพร่องทางการได้ยิน โดยมีเนื้อหาแบ่งเป็น 6 หมวด คือ หมวดครอบครัว (Family) หมวดผลไม้ (Fruits) หมวดอาหาร และเครื่องดื่ม (Foods and Drinks) หมวดเสื้อผ้า (Clothes) หมวดในห้อง (In Room) และหมวดในเมือง (In Town)

โดยการกำหนดเนื้อหาคำศัพท์ในการออกแบบแอปพลิเคชัน สำหรับเด็กบกพร่องทางการได้ยินในระดับปฐมวัยจะเน้นเนื้อหาเกี่ยวกับภาษามือเพื่อการสื่อสาร เนื่องจากภาษามือเสมือนเป็นภาษาแรกสำหรับผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ใช้ติดต่อสื่อสาร ซึ่งหากมีการกำหนดท่ามือที่ผิดความหมายที่สื่อสารอาจมีความหมายเปลี่ยนไป ดังนั้น ผู้พัฒนาจะต้องวางโครงสร้างและองค์ประกอบของภาษามือให้ชัดเจน เช่น ท่ามือ ตำแหน่งของมือ การเคลื่อนไหวของมือ และทิศทางของฝ่ามือ เป็นต้น

2. ศึกษา และค้นคว้าข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ผู้พัฒนาแอปพลิเคชันต้องดำเนินการค้นคว้าข้อมูลตามที่กำหนดเนื้อหาไว้ในวัตถุประสงค์ที่จะนำเสนอผ่านแอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษามือ โดยกำหนดวิธีการศึกษา และแหล่งข้อมูลต่าง ๆ อาจดำเนินการค้นคว้าข้อมูลจากบุคคลที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หลักการในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนสำหรับคนหูหนวก รวมถึงสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญ โดยแอปพลิเคชันสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินออกแบบขึ้นมาเพื่อใช้เป็นเครื่องมือให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก เพิ่มพูนทักษะ และประสบการณ์ สร้างสถานการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน กระตุ้นให้เกิดศักยภาพทางความคิด และกระตุ้นให้มีทักษะในการสร้างความรู้ด้วยตนเอง

3. การเรียบเรียงเนื้อหา และภาพในแอปพลิเคชัน ซึ่งประกอบด้วย คำศัพท์ต่าง ๆ คำแปลภาษาไทย และวิธีทัศนแสดงท่าทางภาษามือ โดยทำการเรียบเรียงและมีขั้นตอนการทำงาน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านรูปภาพประกอบ และด้านวิธีทัศน ซึ่งโดยทั่วไปความสนใจเกี่ยวกับการเรียบเรียงเนื้อหาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับปฐมวัยเน้นรูปภาพประกอบที่มีสีสันสดใสเป็นสำคัญ และภาพที่ชัดเจน

4. การออกแบบเครื่องมือ โดยเน้นการจัดวางรูปแบบของการนำเสนอ โดยได้แบ่งการออกแบบเครื่องมือเป็น 2 ส่วน คือ 1) การออกแบบในส่วนของเนื้อหาโดยเน้นไปที่คำศัพท์ที่จำเป็นต่อเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับปฐมวัย เริ่มจากการเลือกคำศัพท์ภาษามือที่ไม่ยากต่อการจำมากเกินไป และมีจำนวนที่เหมาะสม 2) รูปแบบการนำเสนอเริ่มจากการกำหนดกลุ่มเป้าหมาย การจัดหมวดหมู่คำศัพท์ การจัดวาง และออกแบบหน้าแอปพลิเคชันรวมถึงเกมฝึกทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นในแต่ละหมวดคำศัพท์ เพื่อให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับปฐมวัยเกิดการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษามืออย่างแท้จริง ดังตารางที่ 1-3

ตารางที่ 1 ตัวอย่างเนื้อหาของคำศัพท์พร้อมภาพประกอบภาษามือการอาบน้ำ

คำศัพท์ ภาษามือ ตัวอย่าง ภาพประกอบ	น้ำ	ฝักบัว	สบู่
			

ตารางที่ 2 ตัวอย่างเนื้อหาของคำศัพท์พร้อมภาพประกอบภาษามือการแต่งกาย

คำศัพท์ ภาษามือ ตัวอย่าง ภาพประกอบ	เสื้อ	กางเกง	กระโปรง
			

ตารางที่ 3 ตัวอย่างเนื้อหาของคำศัพท์พร้อมภาพประกอบภาษามือการแปรงฟัน

คำศัพท์ ภาษามือ ตัวอย่าง ภาพประกอบ	แปรงสีฟัน	ยาสีฟัน	อ่างล้างหน้า
			

อย่างไรก็ตาม ขั้นตอนการสร้างแอปพลิเคชัน ผู้พัฒนาจะต้องมีการออกแบบและพัฒนาเนื้อหา รายละเอียดให้สอดคล้องกับหลักการเรียนการสอน อาทิ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนโดยใช้ ADDIE Model ประกอบด้วย 1) การวิเคราะห์ (Analysis) เช่น การวิเคราะห์ผู้เรียน การวิเคราะห์เนื้อหา และการวิเคราะห์รูปแบบและวิธีการประเมินผล 2) การออกแบบ (Design) เช่นการออกแบบเนื้อหา การออกแบบการเรียนการสอน การออกแบบหน้าจอ การออกแบบส่วนประกอบของมัลติมีเดีย และการออกแบบปฏิสัมพันธ์ 3) การพัฒนา (Development) ขั้นตอนนี้เป็นการนำสิ่งต่าง ๆ ที่ได้ทำการออกแบบมาใช้ในการพัฒนาบทเรียน โดยใช้โปรแกรมที่เหมาะสม หรือที่ผู้สอนมีความถนัด เช่น Adobe Flash, Adobe Author Ware, Adobe Captivate เป็นต้น 4) การนำไปใช้ (Implementation) เป็นขั้นตอนการนำบทเรียนมัลติมีเดียไปทดลองใช้กับผู้เรียนที่เป็นเป้าประสงค์ของผู้สอน โดยผู้สอนจะทำหน้าที่ประเมินผลการใช้บทเรียนว่ามีปัญหา หรืออุปสรรคใดบ้างเพื่อนำไปปรับปรุงบทเรียนให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น และ 5) การประเมินผล (Evaluation) เป็นการประเมินผลที่ผู้สอนต้องทำในทุกขั้นตอน เพื่อตรวจสอบว่าการวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา และการนำไปใช้มีปัญหาหรืออุปสรรคใดบ้างเพื่อจะได้ทำการแก้ไขปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

บทวิเคราะห์ วิจัย และข้อเสนอแนะ

ภายใต้การเปลี่ยนแปลงรวดเร็วของเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้เทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในหลากหลายด้าน ทั้งด้านเศรษฐกิจในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการดำเนินธุรกิจทำให้ธุรกิจสามารถผลิตสินค้าและบริการที่มีคุณภาพ และมีมาตรฐานเพิ่มขึ้น ด้านสังคมช่วยส่งเสริมสุขภาพ และความเป็นอยู่ของประชาชนในสังคมให้ดีขึ้น ด้านการสื่อสารโทรคมนาคมในรูปแบบสังคมที่ไร้พรมแดนช่วยให้เกิดความเข้าใจอันดีระหว่างกัน ด้านการแพทย์เพื่อใช้ในการวินิจฉัย รักษาที่ทันสมัย และด้านการศึกษาค้นคว้าวิจัยสิ่งใหม่ ๆ จึงกล่าวได้ว่าเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องอำนวยความสะดวกให้แก่มนุษย์

หากกล่าวถึงเทคโนโลยีกับระบบการศึกษาของประเทศไทยได้มีเริ่มมีการนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาใช้ในการปฏิรูปการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนการสอน เพื่อยกระดับความสามารถในการจัดการศึกษา และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถ และทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 อย่างรอบด้าน สอดคล้องกับการพัฒนาสังคมยุคดิจิทัลผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ต้องใช้ช่องทางดิจิทัลต่อการเรียนรู้ระบบบริการในรูปแบบต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต นำไปสู่การพัฒนาศักยภาพของประชาชน โอกาส และช่องทางการเข้าถึงแหล่งข้อมูลความรู้ และสิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งของเทคโนโลยีกับระบบการศึกษา คือ การนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน และประสิทธิภาพทางการเรียนของผู้เรียน สำหรับผู้เรียนทั่วไปอาจไม่มีปัญหา และอุปสรรคในการเรียนรู้มากเท่ากับผู้เรียนที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษอย่างผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน บุคคลกลุ่มนี้จะต้องมีความต้องการและความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างออกไป

ดังนั้นการออกแบบเครื่องมือ และอุปกรณ์ เพื่อการเรียนการสอนสำหรับผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จึงควรมีการพัฒนาที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ กล่าวคือ ผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินประเภทหูหนวกจะมีความต้องการในเรื่องของการสื่อสาร โดยใช้ภาษามือเป็นหลัก ซึ่งการสร้างแอปพลิเคชันภาษามือเพื่อการสื่อสารให้ผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินได้เรียนรู้ เพื่อเชื่อมโยงช่องว่างของการสื่อสารได้เป็นอย่างดี โดยขั้นตอนในการสร้างสรรค์แอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษามืออาจเริ่มต้นจากการกำหนดเนื้อหาคำศัพท์ที่สำคัญที่จำเป็นพื้นฐานสำหรับผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ขั้นตอนต่อมา คือ ทำการศึกษา และค้นคว้าข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อวิเคราะห์ว่าจะพัฒนาแอปพลิเคชันในรูปแบบใด เช่น คลิปวิดีโอ หรือใช้รูปภาพกับข้อความ เป็นต้น หลังจากนั้น คือ การเรียบเรียงเนื้อหา และภาพในแอปพลิเคชันให้เกิดความน่าสนใจ และขั้นตอนของการออกแบบแอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษามือ

บทสรุป

ความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ทำให้ระบบการศึกษาของไทยได้เริ่มมีการนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาเป็นเครื่องมือ หรือสื่อกลางเพื่อใช้ในการเรียนการสอน แอปพลิเคชันเป็นโปรแกรมประยุกต์ใช้งานสำหรับอุปกรณ์สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต มีระบบปฏิบัติการโอเอสไอบาย และระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ซึ่งการพัฒนาแอปพลิเคชันภาษามือเป็นการออกแบบโปรแกรมสำหรับผู้ใช้งานเพื่อสามารถสื่อสารภาษามือกับผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หรือการพัฒนาแอปพลิเคชันภาษามือเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ดังนั้น เทคนิคการสร้างสรรคแอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษามือแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ การกำหนดเนื้อหาคำศัพท์ที่สำคัญศึกษา และค้นคว้าข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง การเรียบเรียงเนื้อหา และภาพในแอปพลิเคชัน และการออกแบบเครื่องมือ ซึ่งภายใต้การพัฒนาแอปพลิเคชันภาษามือควรทำความเข้าใจถึงการเรียนรู้ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับปฐมวัยที่จำเป็นหรือสิ่งที่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับปฐมวัยต้องได้รับการพัฒนาทักษะ คือ ทักษะภาษามือซึ่งเป็นภาษาที่หนึ่งของคนหูหนวก

เอกสารอ้างอิง

- เกยูร วงศ์ก้อม. (2564). การพัฒนาชุดส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาและการสื่อสารเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ในระยะแรกเริ่ม. *วารสารวิทยาลัยราชสุดา*, 17(2), 49-63.
- จงจิตร สมิทธิ. (2562). StorySign แอปฯ เปลี่ยนตัวหนังสือเป็นภาษามือ ช่วยเด็กหูหนวกเรียนรู้การอ่านเท่าเทียม **เด็กปกติ**. สืบค้นเมื่อ 6 กรกฎาคม 2566 จาก <https://www.creativecitizen.com/storysign/>
- เฉลิมพันธ์ ธโนปจัย. (2558). การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อแนะนำการบริโภคผลไม้ไทย. *วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร นครปฐม*.
- ดารณี ศักดิ์ศิริผล. (2553). การพัฒนาความสามารถอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยใช้วิธีการแผนที่ความคิด (Mind Map) ร่วมกับแบบฝึกประกอบภาษามือ. (รายงานการวิจัย). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ญาดา อรรถอนันต์, นิธิดา บุรณจันทร์ และสุวรรณา สมบุญสุข. (2560). แอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กบกพร่องทางการได้ยิน. *โครงการสัมมนาวิชาการระดับชาติด้านคนพิการ ครั้งที่ 9 ประจำปี 2560 เรื่อง “นวัตกรรมเพื่อการเข้าถึงของคนทั้งมวล” (Innovation Towards Accessibility for All)*. ณ ศูนย์ประชุมวายุภักษ์ ศูนย์ราชการและคอนเวนชันเซ็นเตอร์ เขตหลักสี่ กรุงเทพมหานคร วันพุธที่ 26-วันพฤหัสบดีที่ 27 กรกฎาคม 2560. 194-206.
- ปานรวี ชุ่มฉิม และปราณี มณีรัตน์. (2563). การพัฒนาแอปพลิเคชันระบบการแปลภาษามือให้กับผู้พิการทางการได้ยิน. *วารสารวิชาการชาชนันท์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต*. 4 (1), 22-32.
- ปุกกา โกกิลรัตน์. (2563). การพัฒนาระบบแอปพลิเคชันเพื่อการจัดการจราจรหน้าสถานศึกษา. *วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดอุบลราชธานี*.
- พรทิพย์ วงศ์สินอุดม. (2558). การพัฒนาแอปพลิเคชันบทเรียนบนคอมพิวเตอร์พกพา ร่วมกับการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ร่วมกันของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จังหวัดเพชรบุรี. *วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร นครปฐม*.
- มลิวัลย์ ธรรมแสง. (2554). การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในประเทศไทย. สืบค้นเมื่อ 5 กรกฎาคม 2566 จาก <https://www.deafthai.org/wp-content/uploads/2018/05/การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในประเทศไทย.pdf>
- วิสิทธิ์ บุญชม, เขมิกา คำดำ และรัฐศาสตร์ เครือทอง. (2563). การพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์สำหรับการเผยแพร่มาตรฐานกฎหมายปัญหาทางวัฒนธรรมของภาคใต้ตอนล่าง. *วารสารมหาวิทยาลัยทักษิณ*, 23(3), 31-40.
- ศรัณยู ทิพย์โสธร, พชร จิวพัฒน์กุล และปรีดา เบญจการ. (2558). การศึกษาความสามารถการจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย. *วารสารวิจัยและพัฒนาการศึกษาพิเศษ*, 4(2), 43-53.
- สุไพณีน ชัยสิทธิ์ และวรฤทธิ กอปรสิริพัฒน์. (2559). การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงประกอบภาษามือสำหรับนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 3(1), 10-29.
- สุชาดา ลิมสวัสดิ์, นิคม จารุมณี และผ่องศรี วาณิชยกุล. (2560). การศึกษานโยบายการใช้แท็บเล็ตเพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนในสถานศึกษาจังหวัดภาคใต้ตอนบน. *วารสารราชภัฏสุราษฎร์ธานี*, 4(1), 213-238.

อรรถชญากร พัฒนประสิทธิ์. (2562). ผลการใช้นันทนพินบ้านภาคเหนือเพื่อพัฒนาทักษะการฟังการพูดของ เด็กที่มีความต้องการพิเศษ ระดับปฐมวัย จังหวัดเชียงใหม่. (รายงานการวิจัย). กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.

คณะผู้เขียน

สิริลักษณ์ มณีรัตน์

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ที่อยู่ 295 ถนนราชสีมา แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร

e-mail: kinman0074@gmail.com / siriluck_man@dusit.ac.th

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภริมา วนิธสถิตย์กุล

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ที่อยู่ 295 ถนนราชสีมา แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร

e-mail: parima9451@gmail.com

ชนินันท์ แยมขวัญยืน

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ที่อยู่ 295 ถนนราชสีมา แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร

e-mail: chaninun_yea@dusit.ac.th

ภาวะผู้นำกับการพัฒนาธุรกิจวิชาการในสถาบันอุดมศึกษา Leadership and Academic Business Development in Higher Education Institutions

มูทิตา สร้อยเพชร* ศิโรจน์ ผลพันธิน สุขุม เฉลยทรัพย์ และจิตชิน จิตติสุขพงษ์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

Mutita Sroipet*, Sirote Pholpuntin, Sukhum Chaleysub and Jitchin Jittisukaphong
Graduate School, Suan Dusit University

Received: September 3, 2024

Revised: November 9, 2024

Accepted: November 12, 2024

บทคัดย่อ

บทความนี้ศึกษาภาวะผู้นำกับการพัฒนาธุรกิจวิชาการในสถาบันอุดมศึกษา ท่ามกลางความท้าทายจากการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงและภาวะผู้นำเชิงผู้ประกอบการมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนธุรกิจวิชาการให้ประสบความสำเร็จ โดยผู้นำต้องสร้างวิสัยทัศน์ กระตุ้นนวัตกรรม และเสริมสร้างความร่วมมือกับภาคส่วนต่าง ๆ การวิเคราะห์ปัจจัยความสำเร็จพบ 6 กลุ่มหลัก ได้แก่ องค์กร บุคลากร การประเมิน เทคโนโลยี การจัดการข้อมูล และธรรมาภิบาล รวม 50 ปัจจัยย่อย บทความนำเสนอกรอบแนวคิดการพัฒนาธุรกิจวิชาการที่ประกอบด้วย 8 องค์ประกอบ ได้แก่ ความมั่นคงทางการเงิน การทำให้ความรู้เป็นธุรกิจ การพัฒนาประสบการณ์ทางการศึกษา ความร่วมมือกับอุตสาหกรรม ความหลากหลายของแหล่งรายได้ ระบบนิเวศธุรกิจวิชาการ โครงสร้างองค์กร และการจัดการปัจจัยสิ่งแวดล้อม แนวทางที่นำเสนอนี้มุ่งหวังให้สถาบันอุดมศึกษาไทยสามารถพัฒนาธุรกิจวิชาการได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างความยั่งยืนทางการเงิน และตอบสนองความต้องการของสังคมในยุคดิจิทัล

คำสำคัญ: ภาวะผู้นำ ธุรกิจวิชาการ สถาบันอุดมศึกษา การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล ปัจจัยความสำเร็จ

Abstract

This article examined the relationship between leadership and academic business development in higher education institutions amidst digital transformation challenges. The study revealed that transformational and entrepreneurial leadership played crucial roles in driving successful academic businesses, with leaders needing to create vision, stimulate innovation, and foster collaboration with various sectors. Analysis of success factors identified six main groups: organization, personnel, assessment, technology, data management, and governance, comprising 50 sub-factors. The article presented a conceptual framework for developing academic businesses, consisting of eight components: financial sustainability, knowledge commercialization, enhancement of educational experiences, industry collaboration, diversification of revenue sources, academic business ecosystem, organizational

structure, and environmental factor management. This framework, combined with the identified success factors, aimed to guide Thai higher education institutions in efficiently developing academic businesses, ensuring financial sustainability, and meeting societal needs in the digital era.

Keywords: Leadership, Academic Business, Higher Education Institutions, Digital Transformation, Success Factors

บทนำ

ในยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลันทางดิจิทัล (Digital Disruption) สถาบันอุดมศึกษาทั่วโลกกำลังเผชิญกับความท้าทายที่สำคัญในการปรับตัวและสร้างความยั่งยืนทางการเงิน (World Bank, 2020) ภาวะผู้นำเป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนความสำเร็จของสถาบันอุดมศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคที่การศึกษาระดับอุดมศึกษาเผชิญกับความท้าทายที่หลากหลาย ทั้งการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี การแข่งขันที่เพิ่มขึ้น และความคาดหวังที่สูงขึ้นจากสังคม ผู้นำในสถาบันอุดมศึกษาต้องมีวิสัยทัศน์ที่ก้าวไกล สามารถบริหารจัดการทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ และสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่เอื้อต่อการเรียนรู้และนวัตกรรม นอกจากนี้ ยังต้องสามารถสร้างความร่วมมือกับภาคส่วนต่าง ๆ และปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลก

ธุรกิจวิชาการ (Academic Business) เป็นแนวคิดที่ได้รับความนิยมอย่างมากในการตอบสนองต่อความท้าทายในยุคดิจิทัล โดยมุ่งเน้นการสร้างมูลค่าเพิ่มจากองค์ความรู้และความเชี่ยวชาญของสถาบัน อย่างไรก็ตาม การขับเคลื่อนธุรกิจวิชาการให้ประสบความสำเร็จนั้น จำเป็นต้องอาศัยภาวะผู้นำที่มีวิสัยทัศน์และความสามารถในการบริหารจัดการภาวะผู้นำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Transformational Leadership) มีความสำคัญอย่างยิ่งในบริบทของการพัฒนาธุรกิจวิชาการในสถาบันอุดมศึกษา Bass & Avolio (1994) เสนอว่า ผู้นำการเปลี่ยนแปลงสามารถสร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นให้บุคลากรเกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนานวัตกรรมในสถาบันการศึกษา นอกจากนี้ ผู้นำการเปลี่ยนแปลงยังมีบทบาทสำคัญในการสร้างวิสัยทัศน์ร่วม การพัฒนาศักยภาพของบุคลากร และการสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่เอื้อต่อการเปลี่ยนแปลงและนวัตกรรม สอดคล้องกับแนวคิด “มหาวิทยาลัยผู้ประกอบการ” (Entrepreneurial University) ของ Etzkowitz (2003) ที่เน้นการสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่ส่งเสริมนวัตกรรม เพื่อให้สามารถปรับตัวและใช้ประโยชน์ในการพัฒนาธุรกิจวิชาการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การขับเคลื่อนธุรกิจวิชาการในสถาบันอุดมศึกษามีความจำเป็นอย่างยิ่งในปัจจุบัน เนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงของตลาดแรงงานส่งผลให้รูปแบบการศึกษาแบบดั้งเดิมไม่เพียงพอต่อการตอบสนองความต้องการของสังคมและเศรษฐกิจ นอกจากนี้ การลดลงของงบประมาณภาครัฐและจำนวนนักศึกษายังเป็นปัจจัยสำคัญที่ผลักดันให้สถาบันอุดมศึกษาต้องแสวงหาแหล่งรายได้ใหม่ ๆ ธุรกิจวิชาการจึงเป็นทางเลือกที่สำคัญในการสร้างความยั่งยืนทางการเงินและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของสถาบัน ตัวอย่างของธุรกิจวิชาการ เช่น กรณีของ Home Bakery ของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต ซึ่งเกิดจากการนำความเชี่ยวชาญด้านคหกรรมศาสตร์มาพัฒนาเป็นธุรกิจที่สร้างรายได้และประสบการณ์จริงให้กับนักศึกษา (ศิโรจน์ ผลพันธิน และคณะ, 2567) แนวคิดธุรกิจวิชาการของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ ความมั่นคงทางการเงิน การทำให้ความรู้เป็นธุรกิจ การพัฒนาประสบการณ์ทางการศึกษา การประสานความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรม และความหลากหลายของแหล่งรายได้

ในบริบทของประเทศไทย ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มประเทศรายได้ปานกลางระดับบน (Upper Middle Income) ตามการจัดอันดับของธนาคารโลก (นิรนาม, 2566) การพัฒนาธุรกิจวิชาการมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการยกระดับคุณภาพการศึกษาและการสร้างนวัตกรรม อย่างไรก็ตาม จากรายงาน The Future of Growth Report 2024 พบว่า ประเทศ

ไทยอยู่ในอันดับที่ 51 จาก 107 ประเทศทั่วโลก (ทีมสแตนดาร์ด, 2567) สะท้อนให้เห็นถึงความท้าทายในการพัฒนาและความจำเป็นในการปรับตัวของสถาบันอุดมศึกษาไทย อย่างไรก็ตาม การพัฒนาธุรกิจวิชาการในประเทศกำลังพัฒนายังคงมีความท้าทายหลายประการ Farrell et al., (2023) ชี้ให้เห็นถึงอุปสรรคในการสร้างธุรกิจใหม่ในประเทศรายได้ปานกลาง ซึ่งรวมถึงข้อจำกัดด้านระบบนิเวศธุรกิจ โครงสร้างองค์กร และปัจจัยแวดล้อมต่างๆ นอกจากนี้ สุขุม เฉลยทรัพย์ (2565) ยังเน้นย้ำถึงความสำคัญของการปรับตัวสู่การเป็นธุรกิจข้อมูล (Data Business) ในยุคดิจิทัล ซึ่งเป็นความท้าทายสำคัญสำหรับสถาบันการศึกษาในการปรับเปลี่ยนรูปแบบการดำเนินงาน

การศึกษาปัจจัยความสำเร็จของธุรกิจวิชาการจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง โดย Bullen & Rockart (1981) เสนอแนวคิดการคัดเลือกปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ ซึ่งมีจำนวนไม่มากแต่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อการแข่งขันขององค์กรการวิเคราะห์ปัจจัยเหล่านี้จะช่วยให้ผู้นำสถาบันอุดมศึกษาสามารถกำหนดกลยุทธ์และแนวทางการพัฒนาธุรกิจวิชาการได้อย่างมีประสิทธิภาพ บทความนี้มุ่งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำกับการพัฒนาธุรกิจวิชาการในสถาบันอุดมศึกษา โดยวิเคราะห์ปัจจัยความสำเร็จและแนวทางการดำเนินงานที่มีประสิทธิภาพ เพื่อเสนอแนะแนวทางในการพัฒนาภาวะผู้นำและขับเคลื่อนธุรกิจวิชาการในสถาบันอุดมศึกษาไทยให้สามารถรับมือกับความท้าทายในยุคดิจิทัลและสร้างความยั่งยืนในระยะยาว การศึกษานี้จะช่วยเติมเต็มช่องว่างในองค์ความรู้เกี่ยวกับการบริหารสถาบันอุดมศึกษาในบริบทของการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและเทคโนโลยี และเสนอแนวทางปฏิบัติที่เป็นประโยชน์สำหรับผู้บริหารสถาบันการศึกษาในการพัฒนาธุรกิจวิชาการอย่างยั่งยืน

เนื้อหา

ความหมายของธุรกิจวิชาการ

ธุรกิจวิชาการ (Academic Business) เป็นแนวคิดที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างพันธกิจทางวิชาการของสถาบันอุดมศึกษากับแนวคิดทางธุรกิจ โดยมีเป้าหมายในการสร้างมูลค่าเพิ่มจากทรัพยากรทางปัญญาและความเชี่ยวชาญของสถาบัน มหาวิทยาลัยสวนดุสิตได้นิยามคำว่าธุรกิจวิชาการไว้ในข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิตว่าด้วยสำนักกิจการพิเศษ พ.ศ. 2548 ว่า “ธุรกิจวิชาการ หมายถึง การสร้างองค์ความรู้ใหม่จากฐานวิชาการที่มหาวิทยาลัยมีความเชี่ยวชาญและนวัตกรรมไปสู่การปฏิบัติเพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอน การอบรม การวิจัย การบริการชุมชน และการดำเนินงานทางธุรกิจอย่างต่อเนื่อง” (มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต, 2548) ต่อมา ในปี 2559 คำนิยามได้มีการปรับเปลี่ยนในข้อบังคับมหาวิทยาลัยสวนดุสิตว่าด้วยสำนักกิจการพิเศษ เป็น “การนำองค์ความรู้และนวัตกรรมทางวิชาการของหน่วยงานในมหาวิทยาลัยสวนดุสิตมาบูรณาการหรือพัฒนาต่อยอดทางวิชาการ ในลักษณะธุรกิจให้เป็นแนวทางในการจัดการศึกษาเรียนรู้และทักษะจากการปฏิบัติจริง สำหรับนักศึกษาที่เรียนรู้ควบคู่กับการปฏิบัติจริง การสร้างงานวิจัย และสร้างรายได้ให้กับมหาวิทยาลัย” (มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, 2559)

จะเห็นได้ว่าค่านิยามใหม่ของธุรกิจวิชาการไม่เพียงมุ่งสร้างองค์ความรู้จากฐานวิชาการ และความเชี่ยวชาญเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติเท่านั้น แต่ยังเน้นการบูรณาการกับหน่วยงานต่าง ๆ เพื่อพัฒนาต่อยอดทางวิชาการในลักษณะธุรกิจ โดยมีเป้าหมายในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณค่าสำหรับนักศึกษา สร้างงานวิจัย และสร้างรายได้ให้กับมหาวิทยาลัย ธุรกิจวิชาการมีขอบเขตที่กว้างขวาง ครอบคลุมตั้งแต่การให้บริการวิชาการ การวิจัยตามโจทย์ของภาคอุตสาหกรรม การถ่ายทอดเทคโนโลยี ไปจนถึงการสร้างธุรกิจ Spin-off จากผลงานวิจัย โดยมีเป้าหมายในการสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจและสังคมจากองค์ความรู้และความเชี่ยวชาญของสถาบันการศึกษา Farrell et al., (2023)

การขับเคลื่อนธุรกิจวิชาการ คือ การแสวงหาประโยชน์จากองค์ความรู้ใหม่เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมในวงกว้าง จากการทบทวนวรรณกรรมของ Farrell et al., (2023) เกี่ยวกับอุปสรรคของปัจจัยภูมิหลังของประเทศรายได้ต่ำถึงปานกลาง พบว่า ระบบนิเวศธุรกิจวิชาการเป็นอุปสรรคในการสร้างธุรกิจใหม่ นโยบายด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของรัฐบาลไม่ตรงตามความต้องการของภาคเอกชน ขาดความมั่นคงทางเศรษฐกิจและสังคม มีปัญหาทางการเมืองและปัญหาอาชญากรรมสูง ปัจจัยเหล่านี้เป็นปัญหาในวงกว้างที่ส่งผลต่อมหาวิทยาลัยที่

ส่งเสริมกลยุทธ์ธุรกิจวิชาการ Farrell et al., (2023) ยังได้เสนอแนะปัจจัยที่สำคัญในการส่งเสริมธุรกิจวิชาการของประเทศรายได้ต่ำถึงปานกลาง ดังนี้ 1) ระบบนิเวศของธุรกิจวิชาการ นักวิชาการสามารถมีส่วนร่วมกับสังคมและเป็นผู้ประกอบการได้ก็ต่อเมื่อมีระบบนิเวศที่สนับสนุนแนวทางนี้ 2) โครงสร้างขององค์กรของมหาวิทยาลัย ในขณะที่มหาวิทยาลัยมุ่งสู่ธุรกิจวิชาการ โครงสร้างขององค์กรจึงมีความสำคัญเพื่อสนับสนุนแนวทางนี้ จะแสดงให้เห็นว่าการบริหารจัดการเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมขององค์กรที่ส่งเสริมนวัตกรรมและธุรกิจวิชาการ 3) ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมทำให้เกิดความอ่อนแอ ได้แก่ ปัญหาอาชญากรรม ความเป็นอิสระทางวิชาการ การขาดทรัพยากรบุคคล โครงสร้างพื้นฐานที่ไม่ดี และความไม่มั่นคงทางการเมือง ล้วนแต่เป็นอุปสรรคร้ายแรงต่อการกระตุ้นผู้ประกอบการ โดยปัจจัยเหล่านี้เป็นเรื่องปกติในประเทศที่มีรายได้ต่ำถึงปานกลาง 4) มหาวิทยาลัยควรส่งเสริมทรัพยากรที่สำคัญเพื่อพัฒนาทักษะและความมั่นใจในการสนับสนุนการเรียนการสอน โปรแกรมการให้คำปรึกษา และการฝึกอบรมผู้นำเชิงกลยุทธ์ 5) มหาวิทยาลัยต้องสนับสนุนธุรกิจวิชาการในการพัฒนาและรักษาเครือข่ายวิชาชีพควรสนับสนุนการทำงานร่วมกันในท้องถิ่น 6) มหาวิทยาลัยควรจัดตั้งกองทุนเพื่อวัตถุประสงค์ให้เกิดทุนตั้งต้นสำหรับการจัดตั้งนิติบุคคล โดยจัดสรรกองทุนตามผลตอบแทนจากการลงทุน เพื่อลดการพึ่งพาเงินทุนจากมหาวิทยาลัยควรจัดให้มีกลุ่มที่ปรึกษาที่มีประสบการณ์และมีความเชี่ยวชาญด้านการเงินและการลงทุน ซึ่งสามารถช่วยเหลือผู้ประกอบการด้านวิชาการในเรื่องข้อกำหนดด้านการเงินและการระดมทุน

“มหาวิทยาลัยสวนดุสิต” ผลกระทบธุรกิจวิชาการ

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต สถาบันอุดมศึกษาที่มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน กำลังเผชิญกับความท้าทายในยุคแห่งการเปลี่ยนแปลง การดำเนินธุรกิจวิชาการกลายเป็นเส้นทางสำคัญที่จะนำพาสถาบันไปสู่ความยั่งยืนและความเจริญก้าวหน้าหากปราศจากการปรับตัวในทิศทางนี้ มหาวิทยาลัยอาจเผชิญกับภาวะถดถอย ทั้งในด้านศักยภาพการดำเนินงานและการบริหารทรัพยากร

ภาพของมหาวิทยาลัยในวันนี้เปลี่ยนไปจากอดีต การจ้างงานแบบสัญญาระยะสั้นที่เคยสร้างความกังวลให้กับบุคลากร กลายเป็นโอกาสในการพัฒนาตนเองและเติบโตในหน้าที่การงาน เสียงกระซิบของความไม่มั่นคงถูกแทนที่ด้วยเสียงเรียกร้องให้พัฒนาศักยภาพอยู่เสมอ ระบบเงินเดือนแบบใหม่ที่ยืดหยุ่นกว่าเดิม เปิดโอกาสให้คนรุ่นใหม่ได้รับค่าตอบแทนตามความสามารถ ไม่ถูกจำกัดด้วยอายุงานอีกต่อไป ในฐานะมหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐ สวนดุสิตต้องเดินบนเส้นทางที่ต้องสร้างสมดุลระหว่างการบริหารเชิงธุรกิจและการรักษาไว้ซึ่งคุณค่าทางวิชาการ ภาพของอธิการบดีที่ต้องปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัยแม้กระทั่งการฟังเพลง K-pop เพื่อเข้าใจคนรุ่นใหม่ สะท้อนให้เห็นถึงความพยายามในการก้าวให้ทันโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว หลักสูตรการเรียนการสอนก็เช่นกัน ไม่อาจยึดติดกับรูปแบบเดิม ๆ ได้อีกต่อไป การสร้างองค์ความรู้ใหม่ และการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษากลายเป็นหัวใจสำคัญของการดำเนินงาน มหาวิทยาลัยต้องมองหาโอกาสในการนำเสนอสิ่งที่แตกต่าง สิ่งที่ยากจะลอกเลียนแบบเพื่อสร้างจุดยืนที่แข็งแกร่งในวงการการศึกษา

แนวคิด “Wealth Organization” และ “Learning Organization” Senge P.M. (2006) ถูกนำมาปรับใช้สะท้อนให้เห็นถึงวิสัยทัศน์ของผู้บริหารที่มองการณ์ไกล มหาวิทยาลัยไม่ใช่เพียงสถานที่ถ่ายทอดความรู้ แต่เป็นแหล่งสร้างคุณค่าทางปัญญา เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ที่ไม่มีวันสิ้นสุด การลงทุนในการพัฒนาบุคลากรจึงเป็นเสมือนการหวานเมล็ดพันธุ์แห่งอนาคต ผลตอบแทนอาจไม่ได้วัดกันที่ตัวเลขทางการเงินเพียงอย่างเดียว แต่วัดกันที่คุณค่าทางวิชาการและนวัตกรรมที่จะเกิดขึ้น บุคลากรที่ได้รับโอกาสในการพัฒนาตนเอง จะกลายเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนมหาวิทยาลัยไปสู่ความเป็นเลิศในระดับสากล

การดำเนินธุรกิจวิชาการของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตไม่ใช่เพียงการปรับตัวเพื่อความอยู่รอด แต่เป็นการก้าวไปข้างหน้าอย่างมั่นคงและยั่งยืน ในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การยึดมั่นในคุณค่าทางวิชาการควบคู่ไปกับการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ จะเป็นเข็มทิศนำทางให้มหาวิทยาลัยสามารถยืนหยัดและเติบโตได้อย่างแข็งแกร่งในทุกสถานการณ์

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับภาวะผู้นำและธุรกิจวิชาการ

1) ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Transformational Leadership) ทฤษฎีภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงที่เสนอโดย Bass & Avolio (1994) มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาธุรกิจวิชาการในสถาบันอุดมศึกษา ผู้นำการเปลี่ยนแปลงมีคุณลักษณะสำคัญ 4 ประการ ได้แก่ การมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ (Idealized Influence) การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspirational Motivation) การกระตุ้นทางปัญญา (Intellectual Stimulation) การคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล (Individualized Consideration) ในบริบทของธุรกิจวิชาการ ผู้นำการเปลี่ยนแปลงสามารถสร้างวิสัยทัศน์ร่วมในการพัฒนาองค์ความรู้สู่การสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ กระตุ้นให้บุคลากรคิดนอกกรอบและสร้างสรรค์นวัตกรรม ตลอดจนสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของแต่ละบุคคลเพื่อขับเคลื่อนธุรกิจวิชาการ

2) ภาวะผู้นำเชิงผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Leadership) Renko et al., (2015) นิยามภาวะผู้นำเชิงผู้ประกอบการว่าเป็นความสามารถในการสร้างอิทธิพลและชักนำการปฏิบัติงานของสมาชิกในกลุ่มเพื่อระบุและแสวงหาโอกาสทางผู้ประกอบการ ในบริบทของธุรกิจวิชาการ ผู้นำเชิงผู้ประกอบการจะมองเห็นโอกาสในการสร้างมูลค่าจากองค์ความรู้ทางวิชาการ กล้าเสี่ยงและริเริ่มโครงการใหม่ๆ สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรมและสังคม ส่งเสริมวัฒนธรรมนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ในองค์กร

3) แนวคิดมหาวิทยาลัยผู้ประกอบการ (Entrepreneurial University) ดัง Etzkowitz (2003) เสนอแนวคิด “มหาวิทยาลัยผู้ประกอบการ” ซึ่งเน้นการบูรณาการพันธกิจด้านการศึกษา วิจัย และการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจเข้าด้วยกัน มหาวิทยาลัยผู้ประกอบการมีลักษณะสำคัญ ได้แก่ มีวัฒนธรรมองค์กรที่ส่งเสริมนวัตกรรมและการประกอบการมีความร่วมมืออย่างใกล้ชิดกับภาคอุตสาหกรรม และสังคมมีระบบนิเวศที่สนับสนุนการสร้างธุรกิจใหม่จากงานวิจัยมีความยืดหยุ่นในการบริหารจัดการทรัพยากร และทรัพยากรทางปัญญา

4) แนวคิดธุรกิจวิชาการของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต มหาวิทยาลัยสวนดุสิตได้พัฒนาแนวคิดธุรกิจวิชาการที่มีองค์ประกอบสำคัญ 8 ประการ โดยอ้างอิงจากแนวคิดของนักวิชาการสองท่าน ท่านแรกคือ ศิโรจน์ ผลพันธิน และคณะ (2567) ได้กล่าวไว้ 5 ข้อ ดังนี้ 1) ความมั่นคงทางการเงิน กิจกรรมธุรกิจสามารถสร้างรายได้เพิ่มเติมเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานของมหาวิทยาลัย 2) การทำให้ความรู้เป็นธุรกิจการค้า การวิจัยและนวัตกรรม สามารถเปลี่ยนเป็นผลิตภัณฑ์บริการ หรือเทคโนโลยีที่นำเข้าสู่ตลาดได้ นำไปสู่ผลประโยชน์ทางการเงินสำหรับมหาวิทยาลัย 3) การพัฒนาประสบการณ์ทางการศึกษา มอบโอกาสการเรียนรู้ภาคปฏิบัติ และประสบการณ์จริงให้กับนักศึกษา ซึ่งอาจรวมถึงการฝึกงาน สิ่งเหล่านี้จะช่วยเพิ่มพูนทักษะการทำงาน 4) ความร่วมมือของอุตสาหกรรม กับมหาวิทยาลัยสามารถสร้างความสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างมหาวิทยาลัยกับโลกธุรกิจ ความร่วมมือนำไปสู่การสนับสนุนทุนวิจัย การเข้าถึงทรัพยากร และการประยุกต์ใช้ผลการวิจัย 5) ความหลากหลายของแหล่งรายได้ ต้องพึ่งพาแหล่งเงินทุนหลายแหล่ง ช่วยลดความเสี่ยงทางการเงินและสร้างความมั่นคงในการระดมทุน และท่านที่สองคือ Farrell et al., (2023) ได้กล่าวไว้ 3 ข้อ ดังนี้ 6) ระบบนิเวศของธุรกิจวิชาการ นักวิชาการสามารถมีส่วนร่วมทั้งสังคมและเป็นผู้ประกอบการได้ก็ต่อเมื่อมีระบบนิเวศ ที่สนับสนุนแนวทางนี้ 7) โครงสร้างขององค์กรของมหาวิทยาลัยมีความสำคัญเพื่อสนับสนุนปณิธาน จะแสดงให้เห็นว่าการบริหารจัดการเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมขององค์กรที่ส่งเสริมนวัตกรรมและธุรกิจวิชาการ 8) การจัดการปัจจัยสิ่งแวดล้อม โดยปัจจัยที่ทำให้เกิดความอ่อนแอ ได้แก่ ปัญหาอาชญากรรม ความเป็นอิสระทางวิชาการ การขาดทรัพยากรบุคคล โครงสร้างพื้นฐานที่ไม่ดี และความไม่มั่นคงทางการเมือง ล้วนแต่เป็นอุปสรรคร้ายแรงต่อการกระตุ้นผู้ประกอบการ โดยปัจจัยเหล่านี้เป็นเรื่องปกติในประเทศที่มีรายได้ต่ำถึงปานกลาง

แนวคิดนี้สอดคล้องกับทฤษฎีภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงและภาวะผู้นำเชิงผู้ประกอบการ โดยเน้นการสร้าง ความยั่งยืนทางการเงิน การพัฒนานวัตกรรม และการสร้างความร่วมมือกับภาคส่วนต่าง ๆ

การบูรณาการแนวคิดและทฤษฎีเหล่านี้จะช่วยให้ผู้นำในสถาบันอุดมศึกษาสามารถพัฒนาและขับเคลื่อนธุรกิจวิชาการได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงทั้งมิติด้านวิชาการ การสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ไปพร้อมกัน

การดำเนินงานและปัจจัยความสำเร็จของธุรกิจวิชาการ

การดำเนินธุรกิจวิชาการในสถาบันอุดมศึกษาให้ประสบความสำเร็จนั้น จำเป็นต้องคำนึงถึงปัจจัยหลายประการจากการศึกษาและสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถสรุปปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญได้ 6 กลุ่ม ดังนี้

1. องค์กร (Organization) องค์กรมีปัจจัยความสำเร็จ จำนวน 15 ปัจจัย ได้แก่ 1) วิสัยทัศน์ พันธกิจ วัตถุประสงค์ และค่านิยมร่วม 2) การสนับสนุนจากผู้บริหารระดับสูง การมีส่วนร่วมโดยตรงของผู้บริหารระดับสูงและผู้บริหารระดับกลาง 3) โครงสร้างองค์กร 4) การเปลี่ยนแปลงองค์กร การจัดการการเปลี่ยนแปลง และกระบวนการจัดการการเปลี่ยนแปลง 5) การบริหารโครงการ การสนับสนุนโครงการ 6) ประสิทธิภาพองค์กรและกระบวนการ 7) นโยบายและมาตรฐานกลยุทธ์ และการจัดตำแหน่งเชิงกลยุทธ์ 8) การสื่อสารระหว่างฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศและฝ่ายธุรกิจ 9) ความยืดหยุ่นและความคล่องตัวให้อิสระในการทดลอง การจัดกระบวนการทางธุรกิจ 10) ได้รับการสนับสนุนและการจ้างบุคคลภายนอกที่มีความเชี่ยวชาญ 11) วัฒนธรรมองค์กร 12) กระบวนการจัดองค์กร 13) ระดับภูมิภาวะทางดิจิทัลและความพร้อมทางดิจิทัล 14) สภาพแวดล้อมทางกายภาพ 15) กระบวนการค้นหาค่าประสิทธิผล

2. บุคลากร (People) คนมีปัจจัยความสำเร็จ จำนวน 9 ปัจจัย ได้แก่ 16) ทีมงานโครงการ การทำงานเป็นทีม ทักษะของทีม 17) ความสัมพันธ์ของพนักงาน 18) การมีส่วนร่วมของผู้ใช้ การมุ่งเน้นผู้ใช้ 19) การวิเคราะห์ช่องว่างทักษะ 20) ความสามารถส่วนบุคคล การพัฒนาทักษะ การศึกษา การฝึกอบรม และการเสริมสร้างขีดความสามารถ 21) การวางแผนในการบริหารคน 22) ทักษะมนุษย์ 23) หลักวิธีคิดและแนวทางการวิเคราะห์ข้อมูลที่สำคัญการขับเคลื่อนด้วยข้อมูลที่มีอยู่เป็นหลัก 24) ทีมสหสาขาวิชาชีพที่ทำงานร่วมกัน

3. การประเมิน (Assessment) การประเมินมีปัจจัยความสำเร็จ จำนวน 9 ปัจจัย ได้แก่ 25) รายงานการวัด 26) การปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง 27) การประเมินต้นทุน/ผลประโยชน์ที่ได้จากการประเมินทางเลือก 28) ความเข้าใจในระบบและคุณภาพข้อมูล 29) การบริหารความเสี่ยง 30) การตรวจสอบและทบทวน 31) การควบคุมภายใน 32) การวัดประสิทธิภาพการดำเนินงาน 33) ศึกษาความเป็นไปได้ทางเทคนิค

4. เทคโนโลยี (Technology) เทคโนโลยีมีปัจจัยความสำเร็จ จำนวน 9 ปัจจัย ได้แก่ 34) โครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีและการประยุกต์ 35) ลักษณะของระบบสารสนเทศ 36) การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 37) สถาปัตยกรรมเชื่อมโยงข้อมูลแบบบูรณาการ 38) ทักษะทางเทคโนโลยี 39) การเลือกเทคโนโลยีและอัลกอริทึมอย่างเพียงพอ 40) การมีจิตมุ่งบริการ 41) ไม่เลือกเทคโนโลยีตามกระแสนิยม 42) มีการทดสอบซอฟต์แวร์

5. การจัดการข้อมูล (Data Management) การจัดการข้อมูลมีปัจจัยความสำเร็จ จำนวน 5 ปัจจัย ได้แก่ 43) การจัดการข้อมูลหลัก 44) การจัดการข้อมูล, การควบคุมการนำเข้าข้อมูล 45) วิสัยทัศน์คุณภาพข้อมูล ข้อมูลและสารสนเทศ การจัดการคุณภาพข้อมูล การควบคุมคุณภาพข้อมูล 46) การแก้ไขปัญหาแบบบูรณาการ 47) การตัดสินใจเชิงกลยุทธ์

6. ธรรมาภิบาล (Governance) ธรรมาภิบาลมีปัจจัยความสำเร็จ จำนวน 3 ปัจจัย ได้แก่ 48) การเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคลของบุคคลและการรักษาความปลอดภัยของข้อมูล 49) การออกแบบการปกป้องข้อมูลและปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล 50) มาตรฐานด้านข้อมูล

ปัจจัยความสำเร็จทั้ง 6 กลุ่ม และ 50 ปัจจัยนี้จะช่วยให้เกิดการแปลง (Transformation) จากนักทำโพลสู่ นักธุรกิจข้อมูลภายใต้แนวคิดธุรกิจวิชาการเพื่อรองรับการเปลี่ยนฉับพลันทางดิจิทัล (Digital Disruption) ได้

ปัจจัยความสำเร็จของธุรกิจข้อมูล

ในสภาวะการแข่งขันที่รุนแรงในปัจจุบัน ผู้ประกอบการจำเป็นต้องหาทางในการสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขัน (Competitive Advantage) เป็นกระบวนการที่จะนำไปสู่การเป็นผู้นำตลาด หรือการได้กำไรที่มากกว่าคู่แข่ง การสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขันมีเป้าหมายที่จะทำให้ธุรกิจสามารถทำกำไรที่ยั่งยืน และเหนือกว่าคู่แข่ง ซึ่งมีความสำคัญต่อการดำเนินธุรกิจในระยะยาว (ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ, 2563) ดังนั้นการกำหนดนโยบายกลยุทธ์และนโยบายการแข่งขันที่ชัดเจน เป็นสิ่งที่ช่วยยกระดับขีดความสามารถของผู้ประกอบการ ทำให้ธุรกิจดำเนินการตามเป้าหมาย และสามารถตอบสนองความต้องการของตลาดที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง (สุตาพร กุณพลบุตร, 2563) สามารถตอบสนองวัตถุประสงค์ทางธุรกิจด้านความอยู่รอด ตลอดจนประสบความสำเร็จ ปัจจัยที่ส่งผลต่อการดำเนินธุรกิจในด้านบวกมีหลากหลาย ปัจจัยจนเกินความสามารถของผู้ประกอบการที่จะนำมาใช้ในการดำเนินธุรกิจโดยให้ความสำคัญเท่าเทียมกันได้ทั้งหมด ดังนั้นการตัดสินใจเลือกให้ความสำคัญกับปัจจัยที่ส่งผลด้านบวก และสามารถดำเนินการอย่างดีในสภาวะแวดล้อมของธุรกิจย่อมก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อธุรกิจ (Crandall & Crandall, 2008) โดยการคัดเลือกปัจจัยความสำเร็จจะคัดเลือกจำนวนไม่มากแต่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อการแข่งขันขององค์กรให้สามารถประสบความสำเร็จได้ ปัจจัยความสำเร็จเหล่านี้จะส่งผลดีต่อการดำเนินงานได้อย่างถูกต้องเพื่อให้ธุรกิจเจริญรุ่งเรืองและบรรลุตามเป้าหมายของผู้บริหารองค์กร (Bullen & Rockart, 1981)

จะเห็นได้ว่าปัจจัยความสำเร็จ คือ ปัจจัยหลักที่มีความสำคัญ และจำเป็นอย่างยิ่งต่อการบรรลุเป้าหมาย หรือความสำเร็จขององค์กร โดยเป็นสิ่งที่องค์กรจะต้องให้ความสำคัญ และทุ่มเทความพยายามเป็นพิเศษในการดำเนินการให้ได้มา เนื่องจากเป็นปัจจัยที่จะส่งผลโดยตรงต่อความสามารถในการแข่งขัน และผลการดำเนินงานขององค์กร (Bullen & Rockart, 1981) จนนำไปสู่การอยู่รอดและเจริญเติบโตของธุรกิจได้อย่างยั่งยืน ตามที่ สุขุม เฉลยทรัพย์ (2565) ได้เสนอไว้ สถาบันอุดมศึกษาควรพัฒนาจากการทำโพล หรือการสำรวจความคิดเห็นไปสู่การเป็นธุรกิจข้อมูล โดยมีแนวทาง เช่น การพัฒนาระบบวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analytics) การสร้างมูลค่าเพิ่มจากข้อมูลผ่านการวิเคราะห์เชิงลึกและการพยากรณ์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการข้อมูลที่ตอบโจทย์ภาคธุรกิจและภาครัฐ การสร้างเครือข่ายความร่วมมือในการแลกเปลี่ยนและใช้ประโยชน์จากข้อมูล ด้วยเหตุนี้ผู้เขียนจึงได้ทำการศึกษาปัจจัยความสำเร็จของธุรกิจข้อมูลเพื่อนำไปสู่การแปลง (Transformation) จากนักทำโพลสู่ธุรกิจข้อมูลเพื่อรองรับการเปลี่ยนฉับพลันทางดิจิทัล (Digital Disruption) ดังนี้

Xu (2013) ศึกษาปัจจัยความสำเร็จสำหรับการคุณภาพข้อมูลประกอบด้วย 25 ปัจจัย ได้แก่ 1) ความมุ่งมั่นของผู้บริหารระดับสูง (Top Management Commitment) 2) ผู้บริหารระดับกลาง (Middle Management) 3) การศึกษาและการฝึกอบรม (Education & Training) 4) วิสัยทัศน์คุณภาพข้อมูล (Data Quality Vision) 5) การควบคุมคุณภาพข้อมูล (Data Quality Control) 6) การควบคุมการนำเข้าข้อมูล (Input Control) 7) มุ่งเน้นที่ผู้ใช้ (User Focus) 8) ลักษณะของระบบสารสนเทศ (Nature of IS) 9) การบริหารการเปลี่ยนแปลง (Change Management) 10) ความสัมพันธ์ของพนักงาน (Employee Relation) 11) รายงานการวัด (Measurement Report) 12) การจัดการคุณภาพข้อมูลของผู้จัดหาวัตถุดิบ (Data Supplier Quality Management) 13) การปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง (Continuous Improvement) 14) ทีมงาน (Teamwork) 15) การประเมินต้นทุน/ผลประโยชน์ที่ได้จากการประเมินทางเลือก (Evaluate cost / Benefit Tradeoffs) 16) ความเข้าใจในระบบและคุณภาพข้อมูล (Understanding of the systems and Data Quality) 17) การบริหารความเสี่ยง (Risk Management) 18) การตรวจสอบและทบทวน (Audit & Review) 19) การควบคุมภายใน (Internal Control) 20) บทบาทของผู้จัดการคุณภาพข้อมูล (Role of Data Quality Manager) 21) โครงสร้างองค์กร (Organizational Structure) 22) นโยบายและมาตรฐาน (Policies & Standards) 23) วัฒนธรรมองค์กร (Organizational Culture) 24) ความสามารถของพนักงาน (Personnel Competency) 25) สภาพแวดล้อมทางกายภาพ (Physical Environment)

Cato, Golzer & Demmelhuber (2015) ศึกษาปัจจัยการใช้งานที่ส่งผลต่อความสำเร็จของระบบข้อมูลขนาดใหญ่ ประกอบด้วย 21 ปัจจัย ได้แก่ 1) การจัดการข้อมูลหลัก (Master Data Management) 2) การจัดการคุณภาพข้อมูล (Data Quality Management) 3) แก้ไขปัญหาแบบบูรณาการ (Integration Solution) 4) ความปลอดภัยของข้อมูล (Data Security) 5) การออกแบบการปกป้องข้อมูลและปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล (Data Protection and Privacy by Design) 6) ลำดับความสำคัญของการจัดการ (Management Priority) 7) ผู้ให้การสนับสนุน (Sponsorship) 8) การจัดตำแหน่งกลยุทธ์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Strategy Alignment) 9) การทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิดระหว่างฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศและฝ่ายธุรกิจ (Close Collaboration Between IT & Business) 10) โครงสร้างองค์กร (Organizational Structure) 11) หลักวิธีคิดและแนวทางการวิเคราะห์ข้อมูลที่อาศัยการขับเคลื่อนด้วยข้อมูลที่มีอยู่เป็นหลัก (Data-Driven Mindset) 12) โปรแกรมการบริหารความเปลี่ยนแปลง (Change Management Program) 13) อิสระในการทดลอง (Freedom for Experimentation) 14) มุ่งเน้นไปที่โครงการขนาดเล็กและรู้จักตั้งคำถาม (Focus on Small Projects and Known Questions) 15) กรณีศึกษาธุรกิจเฉพาะด้าน (Specified Business Case) 16) การศึกษาความเป็นไปได้ (Feasibility Study) 17) การดำเนินการวิเคราะห์ช่องว่างทักษะ (Conduction of Skill Gap Analysis) 18) การพัฒนาทักษะ/ฝึกอบรม (Development of Skill/Training) 19) ทักษะทางวิทยาการข้อมูล (Data Science Skills) 20) การลงทุนในเทคโนโลยี (Investment in Technology) 21) การเลือกเทคโนโลยีและอัลกอริทึมอย่างเพียงพอ (Adequate Selection of Technology and Algorithms)

Chen, Schutz, Kazman & Matthes (2016) ศึกษาการสร้างนวัตกรรมด้วยข้อมูลขนาดใหญ่ พบว่า มี 7 ปัจจัย ได้แก่ 1) กระบวนการค้นหาค่าประสิทธิผล (Effective Value Discovery Process) 2) การมีส่วนร่วมโดยตรงของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร (Direct CEO Involvement) 3) การมีจิตมุ่งบริการ (Service-Oriented Mindset) 4) ไม่เลือกเทคโนโลยีตามกระแสนิยม (Not Blindly Following IT Fashion) 5) รากฐานทางสถาปัตยกรรมเพื่อการเติบโตและการบูรณาการ (Architectural Foundation for Growth and Integration) 6) การจ้างบุคคลภายนอกและการจัดการผู้ขายอย่างมั่นใจ (Confident Outsourcing & Vendor Management) 7) การวางแผนในการบริหารคน (Talent Planning)

Adrian, Abdullah, Atan & Jusoh (2017) ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จในการดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ พบว่า มี 10 ปัจจัย ได้แก่ 1) ความสามารถขององค์กร (Organization Capability) 2) วัฒนธรรมการวิเคราะห์ข้อมูล (Analytics Culture) 3) สภาพแวดล้อม (Environment) 4) ผลประโยชน์ที่ได้รับ (Perceived Benefit) 5) ทักษะทางเทคโนโลยี (Technology Capability) 6) ความสามารถในการวิเคราะห์ (Analytics Capability) 7) ทักษะมนุษย์ (Human Capability) 8) การจัดการข้อมูล (Data Management) 9) คุณภาพของข้อมูลและสารสนเทศ (Data and Information Quality) 10) ระบบคุณภาพ (System Quality)

Eybers & Hattingh (2017) ศึกษาปัจจัยความสำเร็จของข้อมูลขนาดใหญ่ ประกอบด้วย 13 ปัจจัย ได้แก่ 1) พันธกิจ วิสัยทัศน์ และกลยุทธ์ (Mission Vision and Strategy) 2) คน (People) 3) เทคโนโลยี (Technology) 4) ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์โดยรวมขององค์กร (Aligned to the Overall Objectives of the Organization) 5) การสนับสนุนการจัดการและทักษะการบริหารจัดการ (Management Support and Managerial Skills) 6) ระดับวุฒิภาวะทางดิจิทัล และความพร้อมทางดิจิทัลขององค์กร กระบวนการ และประสิทธิภาพ (The Maturity and Readiness of the Organization, Process, and Performance) 7) ความรู้และทักษะของสมาชิกในทีม (Knowledge and Skills of Team Members) 8) ทีมมีความสมดุล (Balanced Team) 9) การมีส่วนร่วมของผู้ใช้ระบบ (System Users Participation) 10) ฮาร์ดแวร์โครงสร้างพื้นฐานและความสามารถด้านเครือข่าย (Infrastructure Hardware and Networking Capability) 11) ซอฟต์แวร์ประยุกต์ (Software Applications) 12) ข้อมูล (Data) 13) ประสิทธิภาพ (Performance)

Khantayana (2022) ศึกษาปัจจัยความสำเร็จสำหรับการดำเนินการระบบคลังข้อมูลขององค์กรสมาคมอุตสาหกรรม พบว่า มี 12 ปัจจัย ได้แก่ 1) สมาชิกในทีมโครงการ (Project Team) 2) การมีส่วนร่วมของผู้บริหารระดับสูง (Top Management Involvement) 3) การตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ (Strategic Decision-Making) 4) การสื่อสาร (Communication) 5) การบริหารโครงการ (Project Management) 6) การสนับสนุนโครงการ (Project Support) 7) การจัดการการเปลี่ยนแปลงองค์กร (Organizational Change Management) 8) การจัดกระบวนการทางธุรกิจ (Business Process Alignment) 9) มีการทดสอบซอฟต์แวร์ (Software Testing) 10) การวัดประสิทธิภาพ (Performance Measurement) 11) การศึกษาและการฝึกอบรม (Education & Training) 12) การศึกษาความเป็นไปได้ทางเทคนิค (Technical Possibilities)

บทวิเคราะห์ วิจารณ์ และข้อเสนอแนะ

การพัฒนาธุรกิจวิชาการในสถาบันอุดมศึกษาให้ประสบความสำเร็จนั้น จำเป็นต้องอาศัยภาวะผู้นำที่มีวิสัยทัศน์และความสามารถในการบริหารจัดการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงและภาวะผู้นำเชิงผู้ประกอบการ ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งในการขับเคลื่อนองค์กรท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลและความท้าทายทางเศรษฐกิจ ความเชื่อมโยงระหว่างภาวะผู้นำของผู้บริหารกับธุรกิจวิชาการในสถาบันอุดมศึกษาที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อความสำเร็จในการดำเนินงาน ผู้บริหารที่มีภาวะผู้นำที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงและภาวะผู้นำเชิงผู้ประกอบการ จะสามารถกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางที่ชัดเจนสำหรับธุรกิจวิชาการ สร้างวัฒนธรรมนวัตกรรมภายในองค์กร บริหารการเปลี่ยนแปลงจากรูปแบบการทำงานแบบเดิมสู่การเป็นธุรกิจที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล สร้างเครือข่ายและพันธมิตรกับภาคอุตสาหกรรมและชุมชน ตลอดจนพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีทักษะและศักยภาพที่จำเป็น ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยให้สถาบันอุดมศึกษาสามารถพัฒนาธุรกิจวิชาการได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ และตอบสนองต่อความต้องการของสังคมได้อย่างยั่งยืน

แนวทางการดำเนินงานของธุรกิจวิชาการในสถาบันอุดมศึกษา

- 1) ความมั่นคงทางการเงินเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนามหาวิทยาลัย การสร้างรายได้เพิ่มเติมจากธุรกิจวิชาการจะช่วยเสริมความแข็งแกร่งและความยืดหยุ่นทางการเงิน
- 2) การทำให้ความรู้สู่ธุรกิจเป็นกลไกสำคัญในการสร้างมูลค่าจากงานวิจัย ซึ่งไม่เพียงสร้างรายได้ แต่ยังช่วยให้ผลงานวิชาการมีผลกระทบเชิงบวกต่อสังคมและเศรษฐกิจ
- 3) การพัฒนาประสบการณ์ทางการศึกษาผ่านการเรียนรู้เชิงปฏิบัติช่วยพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับนักศึกษาเตรียมความพร้อมสู่โลกการทำงานจริง
- 4) ความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรมเป็นกุญแจสำคัญในการเชื่อมโยงวิชาการกับโลกธุรกิจ ช่วยเพิ่มโอกาสในการได้รับทุนวิจัยและการนำผลงานไปใช้ประโยชน์
- 5) การกระจายแหล่งรายได้ช่วยลดความเสี่ยงทางการเงินและสร้างเสถียรภาพ ทำให้มหาวิทยาลัยสามารถวางแผนระยะยาวได้อย่างมั่นใจ
- 6) ระบบนิเวศธุรกิจวิชาการที่เหมาะสมเป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมให้นักวิชาการสามารถแปลงความรู้สู่นวัตกรรมและธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 7) โครงสร้างองค์กรที่ยืดหยุ่นและสนับสนุนนวัตกรรมเป็นสิ่งจำเป็น ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาธุรกิจวิชาการและการสร้างสรรค์นวัตกรรม
- 8) การจัดการกับปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ท้าทายเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะในประเทศกำลังพัฒนา มหาวิทยาลัยต้องมิกลยุทธ์ในการบริหารความเสี่ยงและสร้างความร่วมมือเพื่อลดผลกระทบจากปัจจัยเหล่านี้

การดำเนินการตามแนวทางเหล่านี้ ภายใต้การนำของผู้บริหารที่มีภาวะผู้นำที่เหมาะสม จะช่วยให้สถาบันอุดมศึกษาสามารถพัฒนารุทกจิวิชาการได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างความยั่งยืนทางการเงิน และตอบสนองต่อความต้องการของสังคมได้อย่างแท้จริง

บทสรุป

จากการศึกษาภาวะผู้นำกับการพัฒนารุทกจิวิชาการในสถาบันอุดมศึกษาไทย พบว่า ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการขับเคลื่อนความสำเร็จของรุทกจิวิชาการ โดยเฉพาะในบริบทของการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลและความท้าทายทางเศรษฐกิจที่สถาบันอุดมศึกษากำลังเผชิญ การวิเคราะห์ปัจจัยความสำเร็จของรุทกจิข้อมูลได้ระบุถึง 6 กลุ่มปัจจัยหลัก ประกอบด้วย องค์การ บุคลากร การประเมิน เทคโนโลยี การจัดการข้อมูล และธรรมาภิบาล รวมทั้งสิ้น 50 ปัจจัยย่อย ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความซับซ้อนและความท้าทายในการพัฒนารุทกจิวิชาการให้ประสบความสำเร็จ แนวคิดรุทกจิวิชาการของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตได้นำเสนอกรอบแนวคิด ที่ประกอบด้วย 8 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ ความมั่นคงทางการเงิน การทำให้ความรู้เป็นรุทกจิการค่า การพัฒนาประสบการณ์ทางการศึกษา ความร่วมมือกับอุตสาหกรรม ความหลากหลายของแหล่งรายได้ ระบบนิเวศรุทกจิวิชาการ โครงสร้างองค์กร และการจัดการปัจจัยสิ่งแวดล้อม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง การพัฒนารุทกจิวิชาการในบริบทของประเทศไทยจำเป็นต้องคำนึงถึงความท้าทาย โดยเฉพาะการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล การพัฒนารุทกจิข้อมูล การสร้างความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรมและชุมชน การพัฒนาระบบนิเวศรุทกจิวิชาการ การพัฒนาแหล่งรายได้ที่หลากหลาย และการพัฒนาภาวะผู้นำและทรัพยากรมนุษย์ ความสำเร็จของการดำเนินรุทกจิวิชาการขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้นำในการบูรณาการองค์ประกอบต่างๆ เข้าด้วยกัน ทั้งการสร้างวิสัยทัศน์ การกระตุ้นนวัตกรรม การสร้างเครือข่ายความร่วมมือ และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ภาวะผู้นำที่มีประสิทธิภาพจะช่วยให้สถาบันอุดมศึกษาสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง พัฒนารุทกจิวิชาการที่สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ และตอบสนองต่อความต้องการต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างพลิกโฉมฉบับพลันทางสังคม

เอกสารอ้างอิง

- ทิมสแตนด์ดาร์ด. (2567). บัญชี จูฬาฯ (CBS) ร่วมกับ World Economic Forum เปิดรายงาน The Future of Growth Report 2024 ไทยอัตราการเติบโตติดอันดับ 51 ไม่รั้งท้ายแต่น่าห่วง, เดอะสแตนด์ดาร์ด. สืบค้นเมื่อ 9 กรกฎาคม 2567 จาก <https://thestandard.co/the-future-of-growth-report-2024/#>
- สำนักข่าวอินโฟเควสท์ (2566). เวิลด์แบงก์จัดไทยอยู่กลุ่มประเทศรายได้ปานกลางระดับบน ร่วมกับมาเลย์-อินโดฯ: สืบค้นเมื่อ 9 กรกฎาคม 2567 จาก <https://www.infoquest.co.th/2023/316133>
- มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต. (2548). ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิตว่าด้วยสำนักกิจการพิเศษ พ.ศ. 2548. กรุงเทพฯ: ศูนย์บริการสื่อและสิ่งพิมพ์ กราฟิกไซท์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. (2559). ข้อบังคับมหาวิทยาลัยสวนดุสิตว่าด้วยสำนักกิจการพิเศษ พ.ศ. 2559. กรุงเทพฯ: ศูนย์บริการสื่อและสิ่งพิมพ์ กราฟิกไซท์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์, ศุภร เสรีรัตน์, ปณิศา มีจินดา, และจิระวัฒน์ อนุวิชานนท์. (2563). หลักการตลาด. นนทบุรี: ธรรมสาร.
- ศิโรจน์ ผลพูนิจ, สุขุม เฉลยทรัพย์, มลิวลย์ ธรรมแสง, สิริธัมม์ อุดมธรรมานุภาพ และสุภาภรณ์ ตั้งดำเนินสวัสดิ์. (2567). รุทกจิวิชาการ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต. 20(1), 1-17.
- สุขุม เฉลยทรัพย์. (2565). จากนักทำโพลสู่นักรุทกจิข้อมูล. สืบค้นเมื่อ 6 กรกฎาคม 2567 จาก https://www.matichon.co.th/article/news_3686735
- สุดาพร ภูมทลบุตร. (2563). การบริหารการตลาด เทคโนโลยีการตลาด (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

References

- Adrian C, Abdullah R, Atan R, & Jusoh, YY. (2017). Factors Influencing to the Implementation Success of Big Data Analytics: A Systematic Literature Review. In **The International Conference on Research and Innovation in Information Systems, IEEE, Langkawi, Malaysia: 1-6.** <https://doi.org/10.1109/ICRIIS.2017.8002536>
- Bass B. & Avolio B. (1994). **Improving Organization Effectiveness Through Transformation Leadership.** Thousand Oaks: SAGE.
- Bullen, C.V. & Rockart, J. F. (1981). **A Primer on Critical Success Factors.** Massachusetts Institute of Technology. Massachusetts: Sloan School of Management.
- Cato, P., Golzer, P. & Demmelhuber, W. (2015). An Investigation Into the Implementation Factors Affecting the Success of Big Data Systems. in **2015 (11th) International Conference on Innovations in Information Technology (IIT)** 1-3 November, 2015 (pp. 134-139). Dubai: United Arab Emirates.
- Chen, H.-M., Schutz R., Kazman R., & Matthes F. (2016). Amazon in the air: Innovating with big data at Lufthansa. in **2016 49th Hawaii International conference on system sciences. (HICSS)** 5-8 January, 2016 (pp. 5096–5105). Koloa, HI, USA.
- Crandall, R. E., & Crandall W. R. (2008). **New Methods of Competing in the Global Marketplace: Critical Success Factors from Service and Manufacturing.** Boca Raton: CRC.
- Etzkowitz, H. (2003). Innovation in Innovation: The Triple Helix of University-industry-government Relations. **Social Science Information**, 42(3), 293-337.
- Eybers, S. & Hattingh, M. J. (2017). Critical Success Factor Categories for Big Data: A Preliminary Analysis of the Current Academic Landscape. in **2017 IST- Africa Week Conference (IST-Africa)** 30 May 2017 (pp. 1-11). Windhoek: Namibia.
- Farrell et al. (2023). A.A., Ashton, J., Mapanga, W., Joffe, M., Chitha, N., Beksinska, M., Chitha, W., Coovadia, A., Cutland, C.L., Drennan, R.L., Kahn, K., Koekemoer, L.L., Micklesfield, L.K., Miot, J., Naidoo, J., Papathanasopoulos, M., Sive, W., Smit, J., Tollman, S.M., Veller, M.G., Ware, L.J., Wing, J., Consensus Study on Factors Influencing the Academic Entrepreneur in a Middle-income Country's University Enterprise. **Journal of Entrepreneurship in Emerging Economies**, 2023(16), <https://doi.org/10.1108/JEEE-08-2022-0241>
- Khantayana, P. (2022). **Critical Success Factors for Data Warehouse Implementation in an Industrial Associations Organization.** Theses and Dissertations Chulalongkorn University. (Chula ETD). 5850. Retrieved on September 23, 2023 from <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/5850>
- Renko, M., El Tarabishy, A., Carsrud, A. L., & Brännback, M. (2015). Understanding and Measuring Entrepreneurial Leadership style. **Journal of Small Business Management**, 53(1), 54-74.
- World Bank. (2020). **The COVID-19 Crisis Response: Supporting Tertiary Education for Continuity Adaptation and Innovation.** Washington, DC: World Bank.
- Senge, P. M. (2006). **The Fifth Discipline: The Art and Practice of the Learning Organization.** New York: Random House.

Xu, H. (2013). Factor Analysis of Critical Success Factors for Data Quality. Paper presented to **the Conference of Americas Conference on Information Systems, August 15-17, 2013**. Chicago, Illinois.

คณะผู้เขียน

มูทิตา สร้อยเพชร

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

295 ถนนนครราชสีมา แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300

e-mail: mutita_sro@dusit.ac.th

รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริโรจน์ ผลพันธ์

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

295 ถนนนครราชสีมา แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300

e-mail: sirote_pho@dusit.ac.th

รองศาสตราจารย์ ดร.สุขุม เฉลยทรัพย์

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

295 ถนนนครราชสีมา แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300

e-mail: sukhum_cha@dusit.ac.th

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตชิน จิตติสุขพงษ์

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

295 ถนนนครราชสีมา แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300

e-mail: jitchin_jit@dusit.ac.th

ตะวันตกวิกฤต คริสต์ศาสนา

ยอชชาย ชุตিকাโม

โรงเรียนกฎหมายและการเมือง มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

Yodchai Chutikamo

School of Law and Politics, Suan Dusit University



ชื่อเรื่อง	ตะวันตกวิกฤต คริสต์ศาสนา
ผู้แต่ง	โมเคิล ไรท์
จำนวนหน้า	111 หน้า
ผู้พิมพ์	สำนักพิมพ์มติชน
ภาษา	ไทย

“ตะวันตกวิกฤต คริสต์ศาสนา” เป็นหนังสือที่ทำการอธิบายถึงการศึกษาปรัชญาและแนวคิดของศาสนาคริสต์ที่มีอิทธิพลต่ออารยธรรมตะวันตก ซึ่งต่อมาอารยธรรมตะวันตกได้แผ่อิทธิพลจนขึ้นมาเป็นรูปแบบมาตรฐานของอารยธรรมสมัยใหม่ ด้วยเหตุที่ศาสนาคริสต์เป็นศาสนาที่มีผู้นับถือมากที่สุดในโลกและมีบทบาทต่อการเมืองของสังคมตะวันตกมานานกว่าสองสหัสวรรษ ทั้งนี้ หลังจากการล่มสลายของ

จักรวรรดิโรมันในศตวรรษที่ 5 คริสตจักรโรมันคาทอลิกได้ก้าวขึ้นมามีอำนาจ มีอิทธิพลต่อโลกตะวันตกมากขึ้น และได้สร้างฐานอำนาจทางการเมืองของตนเองให้เป็นผู้มีความชอบธรรมในการแต่งตั้งผู้ปกครองรัฐต่าง ๆ ของยุโรป อำนาจของคริสตจักรโรมันคาทอลิกได้รุ่งเรืองอยู่ราวหนึ่งพันปี ก่อนที่จะเกิดการท้าทายจากขบวนการเคลื่อนไหวทางภูมิปัญญาที่นำไปสู่การเกิดยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา (Renaissance) ในศตวรรษที่ 15 การรุ่งเรืองของคริสตจักรโรมันคาทอลิกในช่วงหนึ่งพันปีนี้ได้ทำให้เกิดแนวคิดในเรื่องอำนาจ การปกครองที่ศาสนาคริสต์ถืออำนาจทั้งหลายมาจากพระเจ้า เป็นของพระเจ้า และการอ้างถึงอำนาจของพระเจ้านี้ได้ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่ศาสนจักรเข้ามามีอำนาจในการจัดการรัฐ ทำให้รัฐทางโลกและศาสนาที่เป็นเรื่องทางธรรมเข้ามาเกี่ยวพันกันอย่างแนบแน่น มีบางครั้งที่ส่งเสริมกัน และมีบางครั้งที่มีอำนาจทางโลกขัดแย้งกับศาสนจักร ศาสนาคริสต์ได้เข้ามามีส่วนในการเมืองระดับชาติทั้งการสร้าง ความชอบธรรมของผู้ปกครองรัฐต่าง ๆ และมีส่วนในการเมืองระดับโลกที่นำไปสู่การปะทะกันระหว่างอารยธรรมตะวันตกและตะวันออก ที่ต่อมาได้คลี่คลายไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางภูมิปัญญาในโลกตะวันตกซึ่งเป็นรากฐานของการเข้าสู่ยุคสมัยใหม่ที่ได้ลดทอนบทบาทของคริสตจักรไปตลอดกาล

หนังสือเล่มนี้ผู้เขียนได้นำเสนอถึงศาสนาคริสต์ว่ามีรากฐานมาจากศาสนาอื่น ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องเข้าใจถึงรากฐานความเชื่อ ความคิดของศาสนาอื่นเพื่อให้เข้าใจถึงแนวคิดของศาสนาคริสต์ได้ชัดเจนขึ้น อีกทั้งอารยธรรมตะวันตกยืนอยู่บนปรัชญากรีกและศาสนาคริสต์ที่พัฒนามาจากโลกทัศน์ของชาวยิว ความคิดของชาวยิวได้มีส่วนสำคัญในการก่อรากฐานอารยธรรมตะวันตก ศาสนายิวและศาสนาคริสต์เป็นเอกเทวนิยม (Monotheism) ทุกอย่างขึ้นอยู่กับพระเจ้าที่มีเพียงองค์เดียว ซึ่งเป็นแนวคิดที่ไม่เหมือนใครในยุคนั้น แนวคิดของชาวยิวที่มองความเป็นไปในโลกเมื่อราว 4,000 ปีก่อนไม่เหมือนคนอื่น ๆ เพราะชาวยิวไม่เชื่อในความคิดที่ว่ากาลเวลาเป็นวัฏจักรที่หมุนเวียนระหว่าง

เกิด-เจริญ-เสื่อม-ตาย เมื่อเชื่อว่ากาลเวลาเป็นเส้นตรงก็ต้องมีจุดเริ่มต้น มีจุดจบ ซึ่งผู้ที่สร้างจุดเริ่มต้นและจุดจบจะเป็นใครไปไม่ได้นอกจากพระเจ้า แต่พระเจ้าของชาวยิวและชาวคริสต์ไม่เหมือนคนอื่น ไม่เชื่อในเรื่องพระเจ้าหลายองค์อย่างกรีกหรือโรมัน แต่พระเจ้าของชาวคริสต์นั้นมีเพียงองค์เดียว อยู่เหนือธรรมชาติ ไม่มีมิติ ไม่มีญาติ ไร้เทียมทาน เป็นผู้ดำรงอยู่สูงสุดเพียงหนึ่งเดียว (God is One) ไม่มีอะไรยิ่งใหญ่ไปกว่าพระองค์ ไม่มีใครเป็นผู้สร้างพระเจ้า ไม่มีใครมาทำลายพระองค์ได้ แม้ว่าพระองค์จะไม่ปรากฏลักษณะทางกายภาพ ไม่มีลักษณะที่เป็นตัวตนจับต้องได้ ไม่มีใครหยั่งรู้ในพระสิริ (Anthropomorphic) ว่าเป็นเช่นใดแต่พระองค์ก็มีอยู่จริง พระเจ้าเป็นผู้สร้างทุกอย่าง เป็นผู้กำหนดทุกอย่าง เป็นผู้ทรงไว้ซึ่งอำนาจอันยิ่งใหญ่(Omnipotent) ทรงไว้ซึ่งสรรพเพชฌัญญา ในความเป็นไปของสรรพสิ่งซึ่งมนุษย์ไม่มีวันเข้าใจได้ทั้งหมด (Omniscient) พระเจ้าเป็นผู้ทรงไว้ซึ่งความเมตตาพร้อมที่จะให้อภัยกับมนุษย์ผู้หลงผิดที่หันเหไปจากพระองค์แล้วกลับใจมาสู่พระองค์(All Merciful) และที่สำคัญคือพระเจ้าสร้างมนุษย์จากฉาษาของพระองค์และด้วยฉาษาของพระองค์พระเจ้าได้สร้างมนุษย์ขึ้น แสดงให้เห็นถึงความสูงส่งของมนุษย์ เพราะมนุษย์นั้นมิได้มาจากสิ่งใดนอกจากพระเจ้า ในขณะที่ตำนานกำเนิดมนุษย์ของกรีก โรมัน หรือชนเผ่าโบราณอื่น ๆ นั้น มนุษย์มักจะถูกสร้างมาจากก้อนดินบ้าง ออกมาจากต้นไม้บ้าง ทำให้ดูไม่ยิ่งใหญ่เท่าไรนัก การที่มนุษย์มาจากฉาษาหรือเงาของพระเจ้านั้น แสดงว่ามนุษย์เป็นนายของธรรมชาติ เพราะตามพระคัมภีร์ของชาวคริสต์นั้น พระเจ้าสร้างต้นไม้ แม่น้ำ สัตว์ต่าง ๆ ในโลกไว้พร้อมสรรพและสร้างมนุษย์ขึ้นทีหลัง ให้มนุษย์ได้เสพลูจากธรรมชาติที่พระเจ้าสร้างขึ้น แนวคิดการเป็นใหญ่เหนือธรรมชาติจึงฝังรากลึกในจิตใจชาวตะวันตกที่นับถือศาสนาคริสต์ ที่พยายามเอาชนะธรรมชาติให้ได้ ซึ่งนำมาสู่การพัฒนาวิทยาการต่าง ๆ ของมนุษย์ อีกทั้งแนวคิดความคิดเรื่องพระเจ้าเพียงองค์เดียวนี้นำไปสู่ประเด็นที่ว่า “ความจริง” มีอย่างเดียว และพัฒนาการไปสู่แนวความคิดวิทยาศาสตร์ในที่สุด รวมทั้งนำไปสู่การคลี่คลายทางภูมิปัญญาของนักปรัชญาในยุคสมัยใหม่ที่รวมผสมโรงกับแนวคิดวิทยาศาสตร์มาวิพากษ์ “ย้อนศร” ต่อความเชื่อของศาสนาคริสต์ด้วยว่า “จริง” แค่นั้นและยังมีความจำเป็นกับสังคมสมัยใหม่เพียงใด

สิ่งที่น่าสนใจอีกประการหนึ่งของหนังสือเล่มนี้ที่ผู้อ่านจะได้รับคือการแทรกเกร็ดประวัติศาสตร์และตำนานของศาสนายิว ศาสนาคริสต์ ไว้ตลอดทั้งเล่ม ที่มีความน่าสนใจและเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ศึกษาทางรัฐศาสตร์ เพราะปรัชญาการเมือง ความคิดทางการเมืองในโลกปัจจุบันก็ล้วนแต่มีรากฐานมาจากอารยธรรมตะวันตกที่มีรากฐานมาจากศาสนาคริสต์ การได้ทราบเรื่องราวเหล่านี้จะทำให้ผู้ที่ศึกษาทางรัฐศาสตร์มีความเข้าใจในรากฐานความคิดของชาวตะวันตกได้มากขึ้น

ผู้เขียน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยอดชาย ชูติกาโม

หลักสูตรรัฐศาสตร์ โรงเรียนกฎหมายและการเมือง มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

อาคารเฉลิมพระเกียรติ 50 พรรษา มหาวชิราลงกรณ

เลขที่ 145/9 ถนนสุขุโขทัย เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300

e-mail: nathee_123@yahoo.com

นโยบายและการดำเนินงานจัดพิมพ์วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

นโยบายวารสาร

วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ดำเนินการมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2547 มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ ในประเภทบทความวิจัย บทความวิชาการ และบทความวิจารณ์หนังสือ เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครุศาสตร์ รัฐศาสตร์ รัฐประศาสนศาสตร์ นิติศาสตร์ อาชีวศึกษา บริหารธุรกิจ และสาขาอื่นที่เกี่ยวข้อง)

วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต มหาวิทยาลัยสวนดุสิต เป็นวารสารปรากฏอยู่ในฐาน TCI (Thai Journal Citation Index Centre) หรือศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย โดยปฏิบัติการพัฒนาคุณภาพวารสารตามเกณฑ์มาตรฐานวิชาการตามที่สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) กำหนด กองบรรณาธิการของวารสารประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิที่มีตำแหน่งทางวิชาการ ศาสตราจารย์ รองศาสตราจารย์และผู้ช่วยศาสตราจารย์ รวมทั้งผู้ทรงคุณวุฒิระดับปริญญาเอกมีผลงานวิจัยต่อเนื่อง ซึ่งเป็นบุคลากรจากสถาบันภายนอกและภายใน และมีผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) อ่านพิจารณาบทความ ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญ และมีผลงานทางวิชาการอย่างต่อเนื่อง

การดำเนินงานจัดพิมพ์วารสาร

1. รับต้นฉบับบทความจากผู้เขียน
2. กองบรรณาธิการวารสารตรวจสอบความถูกต้องและสมบูรณ์ของต้นฉบับบทความ ตามข้อกำหนดการส่งบทความเพื่อรับพิจารณาการตีพิมพ์ และตรวจสอบการละเมิดลิขสิทธิ์ (Turmitin)
3. กองบรรณาธิการวารสารจัดส่งต้นฉบับให้ผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) จำนวน 3 ท่าน อ่านพิจารณาบทความ
4. ส่งบทความให้ผู้เขียนแก้ไขตามผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review)
5. กองบรรณาธิการวารสารตรวจสอบความถูกต้องและคุณภาพของบทความและพิจารณาต้นฉบับวารสารฉบับที่จะจัดพิมพ์
6. คณะทำงานดำเนินการจัดทำรูปแบบการจัดพิมพ์
7. บรรณาธิการตรวจสอบความถูกต้อง ความสมบูรณ์ และคุณภาพของต้นฉบับวารสารฉบับจัดพิมพ์
8. คณะทำงานจัดพิมพ์และเผยแพร่วารสาร

กำหนดการจัดพิมพ์วารสาร

วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต มหาวิทยาลัยสวนดุสิต เป็นวารสารราย 4 เดือน โดยจัดพิมพ์เผยแพร่ ปีละ 3 ฉบับ

- ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม-เมษายน
- ฉบับที่ 2 เดือนพฤษภาคม-สิงหาคม
- ฉบับที่ 3 เดือนกันยายน-ธันวาคม

ติดต่อเรา

วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

เลขที่ 145/9 อาคารเฉลิมพระเกียรติ 50 พรรษา มหาวชิราลงกรณ

ถนนสุขุทัย เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

โทรศัพท์: 02-241-7191-5 ต่อ 4135

Website: <https://so19.tci-thaijo.org/index.php/SDUGSAJ/index>

Facebook : <https://www.facebook.com/Grad.Journal.SDU>

ผู้ประสานงาน : คุณจารุภา ยิ้มละมัย
คุณณัชชา ถาวรบุตร

ข้อแนะนำการส่งบทความ

หลักเกณฑ์การลงตีพิมพ์บทความในวารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต

1. บทความที่ผู้เขียนส่งมาเพื่อพิจารณาต้องไม่เคยตีพิมพ์ในวารสารใดวารสารหนึ่งมาก่อน
2. บทความที่ผู้เขียนส่งมาเพื่อพิจารณาต้องไม่เคยอยู่ระหว่างการขอตีพิมพ์ในวารสารอื่น
3. เนื้อหาในบทความควรเกิดจากการสังเคราะห์ความคิดโดยผู้เขียนเอง ไม่ได้ลอกเลียนหรือดัดทอนมาจากผลงานทางวิชาการของผู้อื่น หรือจากบทความอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต หรือปราศจากการอ้างอิงที่เหมาะสม
4. ผู้เขียนต้องเขียนบทความตามข้อกำหนดการเขียนต้นฉบับบทความส่งวารสาร
5. ผู้เขียนจะได้รับใบตอบรับการตีพิมพ์บทความในวารสาร เมื่อผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) จำนวน 3 ท่าน และกองบรรณาธิการ
6. ผู้เขียนต้องแก้ไขความถูกต้องของบทความตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) และกองบรรณาธิการ
7. หลังจากผู้เขียนแก้ไขความถูกต้องของบทความแล้ว กองบรรณาธิการทำการตรวจสอบความถูกต้องคุณภาพและความสมบูรณ์ของบทความอีกครั้ง ก่อนส่งต้นฉบับทำการจัดพิมพ์

ข้อกำหนดการส่งบทความเพื่อพิจารณาการตีพิมพ์ในวารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต

กองบรรณาธิการกำหนดระเบียบการส่งต้นฉบับบทความเพื่อให้ผู้เขียนยึดเป็นแนวทางในการส่งต้นฉบับสำหรับรับพิจารณาการตีพิมพ์ในวารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต และกองบรรณาธิการสามารถตรวจสอบต้นฉบับก่อนการพิมพ์ เพื่อให้วารสารมีคุณภาพ สามารถนำไปใช้อ้างอิงประโยชน์ทางวิชาการได้ โดยสามารถดูรายละเอียดการกำหนดรูปแบบอักษรและการจัดวางตำแหน่งได้จากไฟล์ตัวอย่างในเว็บไซต์ของวารสาร

1. การเตรียมต้นฉบับ มีรายละเอียด ดังนี้

1.1 ขนาดของต้นฉบับ

พิมพ์หน้าเดียวบนกระดาษขนาด A4 โดยเว้นระยะห่างระหว่างกระดาษด้านบนและด้านซ้ายมือ 1 นิ้ว ด้านล่างและขวามือ 0.5 นิ้ว

1.2 ขนาดของต้นฉบับ

ใช้รูปแบบอักษร TH SarabunPSK พิมพ์ด้วยโปรแกรมไมโครซอฟท์เวิร์ด โดยใช้ขนาด ชนิดของตัวอักษร รวมทั้งการจัดวางตำแหน่ง ดังนี้

1.2.1 ท้ายกระดาษ ประกอบด้วย

- 1) ชื่อเรื่องต้นฉบับของผู้เขียน ขนาด 14 ชนิดตัวธรรมดา ตำแหน่งชิดขอบกระดาษด้านซ้าย
- 2) เลขหน้า ขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา ตำแหน่งชิดขอบกระดาษด้านขวา

1.2.2 ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย) ขนาด 18 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งกึ่งกลางหน้ากระดาษ

1.2.3 ชื่อเรื่อง (ภาษาอังกฤษ) ขนาด 18 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งกึ่งกลางหน้ากระดาษ

1.2.4 ชื่อผู้เขียน ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งกึ่งกลางหน้ากระดาษ (ในกรณีที่มิอาจารย์ที่ปรึกษาให้ลงชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาด้วย โดยลงอาจารย์ที่ปรึกษาหลักเป็นรายชื่อสุดท้าย) และให้ใส่เครื่องหมายดอกจันท้ายชื่อผู้แต่งที่เป็นผู้ประสานงาน (Corresponding Author)

1.2.5 หัวข้อของบทคัดย่อภาษาไทยและอังกฤษ ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งชิดขอบกระดาษด้านซ้าย

1.2.6 เนื้อหาบทคัดย่อภาษาไทยและอังกฤษ ขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา จัดพิมพ์เป็น 1 คอลัมน์ บรรทัดแรกเว้น 1 Tab (ขนาด 0.5 นิ้ว) จากขอบกระดาษด้านซ้าย และพิมพ์ให้ชิดขอบทั้งสองด้าน

1.2.7 หัวข้อเรื่อง ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งชิดขอบกระดาษด้านซ้าย

1.2.8 หัวข้อย่อ ขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา ระบุหมายเลขหน้าหัวข้อย่อ โดยเรียงตามลำดับหมายเลขตำแหน่งเว้น 1 Tab จากขอบกระดาษด้านซ้าย และพิมพ์ให้ชิดขอบทั้งสองด้าน

1.2.9 เนื้อหา ขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา จัดพิมพ์เป็น 1 คอลัมน์ บรรทัดแรกเว้น 1 Tab (ขนาด 0.5 นิ้ว) จากขอบกระดาษด้านซ้าย และพิมพ์ให้ชิดขอบทั้งสองด้าน

1.3 จำนวนหน้าต้นฉบับ

ความยาวทั้งหมด ไม่ต่ำกว่า 12 หน้า และไม่เกิน 15 หน้า (นับตั้งแต่ชื่อเรื่อง-เอกสารอ้างอิง)

2. การเรียงลำดับเนื้อหาต้นฉบับบทความ

เนื้อหาภาษาไทยที่มีคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ควรแปลเป็นภาษาไทยให้มากที่สุด (ในกรณีที่คำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นคำเฉพาะที่แปลไม่ได้ หรือแปลแล้วไม่ได้ความหมายชัดเจน ให้เขียนทับศัพท์ได้) และควรใช้ภาษาที่ผู้อ่านเข้าใจง่าย ชัดเจน หากใช้คำย่อต้องเขียนคำเต็มไว้ครั้งแรกก่อน

2.1 การเรียงลำดับเนื้อหาต้นฉบับบทความวิจัย

ชื่อเรื่องภาษาไทย

ชื่อเรื่องภาษาอังกฤษ

ชื่อผู้เขียน คณะ มหาวิทยาลัยหรือหน่วยงานสังกัด ภาษาไทย

ชื่อผู้เขียน คณะ มหาวิทยาลัยหรือหน่วยงานสังกัด ภาษาอังกฤษ

บทคัดย่อภาษาไทย (ความยาวไม่เกิน 15 บรรทัด) และคำสำคัญ

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ และคำสำคัญ

บทนำ

วัตถุประสงค์

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิด

สมมติฐานการวิจัย (ถ้ามี)

ระเบียบวิธีวิจัย

ผลการศึกษา

อภิปรายผล

ข้อเสนอแนะ

เอกสารอ้างอิง

คณะผู้เขียน

2.2 การเรียงลำดับเนื้อหาต้นฉบับบทความวิชาการและปริทัศน์

ชื่อเรื่องภาษาไทย

ชื่อเรื่องภาษาอังกฤษ

ชื่อผู้เขียน คณะ มหาวิทยาลัยหรือหน่วยงานสังกัด ภาษาไทย

ชื่อผู้เขียน คณะ มหาวิทยาลัยหรือหน่วยงานสังกัด ภาษาอังกฤษ

บทคัดย่อภาษาไทย (ความยาวไม่เกิน 15 บรรทัด) และคำสำคัญ

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ และคำสำคัญ

บทนำ

เนื้อหา

บทวิเคราะห์ วิวิจารณ์ และข้อเสนอแนะ

บทสรุป

เอกสารอ้างอิง

คณะผู้เขียน

3. การอ้างอิง

การอ้างอิงเอกสารให้ใช้ระบบ APA Style (American Psychological Association Style) การอ้างอิงแทรกในเนื้อหาใช้ระบบนามปี ระบุ (ชื่อผู้แต่ง, ปีที่พิมพ์) เช่น (ศวัส ปฐมกุลนิจ, 2560)/(ศวัส ปฐมกุลนิจ และคณะ, 2560)

การอ้างอิงท้ายเรื่องให้เริ่มต้นด้วยเอกสารภาษาไทยก่อนแล้วตามด้วยภาษาอังกฤษ และต้องมีรายการอ้างอิงอย่างน้อย 5 รายการ ต่อ 1 บทความ

3.1 การอ้างอิงในเนื้อหาหน้าข้อความ

ตัวอย่าง

สมคิด พรหมจ้อย (2552) กล่าวว่า.....

พินโย พรหมเมือง และคณะ (2559) กล่าวว่า.....

3.2 การอ้างอิงในเนื้อหาท้ายข้อความ

ตัวอย่าง

(สุภาวดี สังข์วรรณ, 2563)

(Eric N., & Chuck L., 2008)

ตัวอย่างการเขียนเอกสารอ้างอิง

หนังสือ

รูปแบบ

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อเรื่อง. สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

ตัวอย่าง

ประภาพรรณ รักเลี้ยง. (2560). **หลักทฤษฎีและปฏิบัติการบริหารสถานศึกษา**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิศนา ขัมมณี. (2551). **ศาสตร์การสอน** (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุทธิ ชัตติยะ และวิไลลักษณ์ สุวจิตตานนท์. (2554). **แบบแผนการวิจัยและสถิติ**. กรุงเทพฯ: ประยูรวงศ์พรินติ้ง.

วรรณิษา หาคูณ, จิตรา ชนะกุล และเยาวนุช ทานาม. (2563). **การจัดประสบการณ์สำหรับเด็ก**. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

Good, C. V. (1973). **Dictionary of Education**. New York: McGraw-Hill.

Caruso, J. J., & Fawcett, M., T. (2007). **Supervision in Early Childhood Education A Developmental Perspective**. (2nd Ed.). New York: Teachers College Columbia University.

วารสาร

รูปแบบ

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทความ. ชื่อวารสาร, ปีที่(ฉบับที่), เลขหน้า.

ตัวอย่าง

กฤตภาค ไหมเรียง. (2563). รูปแบบนวัตกรรมบริหารธุรกิจวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม. **วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยวิทยาเชิงพุทธ**, 5(2), 255-268.

หนึ่งฤทัย ไชยหมื่น. (2563). ภาวะผู้นำของครูและสภาพแวดล้อมในการทำงานที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของครูในระดับมัธยมศึกษา. **Journal of Management Science Nakhon Pathom Rajabhat University**, 8(1), 50-62.

Fullan, M. (2006). The Future of Educational Change: System Thinkers in Action. **Journal of Educational Change**, 7(3), 113-122.

Bezdrob, M. & Sunje, A. (2014). Management Innovation—designing and Testing a Heoretical Model. **South East European Journal of Economics and Business Special Issue ICSE Conference**, 9(1), 16-29.

การประชุมวิชาการ

รูปแบบ

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อเอกสารรายงานการประชุม. ใน ชื่องานการประชุม (เลขหน้า). สถานที่พิมพ์: หน่วยงานที่จัด.

ตัวอย่าง

นิพนธ์ แก้วต่าย, ศิริกานต์ โรทิม, สุมิตตา บุญลา และกนกนันท์ หล้าสองเมือง. (2560). การตรวจหาสารต้องห้ามที่ปนเปื้อนในเครื่องสำอางที่มีส่วนผสมของสมุนไพรในนักศึกษาวิทยาลัยการสาธารณสุขสิรินธร จังหวัดพิษณุโลก. ใน **การประชุมวิชาการระดับชาติ ด้านวิทยาศาสตร์สุขภาพ ครั้งที่ 1 วันที่ 7-8 ธันวาคม 2560**. (1-7). เชียงราย: มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง.

Wewerka, J., Dax, S., & Reichert, M. (2020). A User Acceptance Model for Robotic Process Automation. In Proceedings-2020 IEEE 24th International Enterprise Distributed Object Computing Conference (EDOC) October 05-08, 2020. (97-106). Eindhoven: Netherlands.

วิทยานิพนธ์

รูปแบบ

ชื่อผู้เขียนวิทยานิพนธ์. (ปีที่พิมพ์). ชื่อวิทยานิพนธ์. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะ ชื่อมหาวิทยาลัย.

ตัวอย่าง

ชัยวัฒน์ เฟื่องหิรัญ. (2562). การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการเลือกใช้บริการโรงแรมขนาดเล็กแบบบูติคโฮเทลของนักท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

หนังสือพิมพ์

รูปแบบ

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

ตัวอย่าง

ธวัช วิรัตน์พงศ์. (14 มีนาคม 2549). ปฏิวัตินักวิจัยรุ่นใหม่. มติชน, 8.

เอกสารอิเล็กทรอนิกส์

รูปแบบ

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อเรื่อง. สืบค้นเมื่อ วัน เดือน ปี จาก...

ตัวอย่าง

สุรพงษ์ คงสัตย์ และจิรัชชาติ ธรรมวงศ์. (2558). การหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม (IOC) มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. สืบค้นเมื่อ 25 ตุลาคม 2565 จาก <https://www.mcu.ac.th/article/detail/14329>.

สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค. (2565). รายงานการวิเคราะห์ความต้องการในการแก้ปัญหาเรื่องสินค้าและบริการเชิงพื้นที่ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565. สืบค้นเมื่อ 7 มีนาคม 2566 จาก https://www.ocpb.go.th/download/article/article_20220523110713.pdf?fbclid=IwAR3mZfV4A_5NFyx0UxqwsZnQk-049_U2gVrr4PfzgxGn-N9plc04tBDuwwY.

Brian, F. (2009). The 4 P's Are Out, the 4 E's Are in Ogilvy & Maher Website. Retrieved on April 20, 2023 from <https://www.linkedin.com/pulse/20141204091656-87374558-why-the-4e-sof-marketing-are-replacing-the-old-4p-s>.

วารสารอิเล็กทรอนิกส์

รูปแบบ

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทความ. ชื่อวารสาร, ปีที่(ฉบับที่), เลขหน้า. สืบค้นเมื่อ วัน เดือน ปี จาก...

ตัวอย่าง

Valentino, A. L., Schillingsburg, M. A., Conine, D. E., & Powell, N. M. (2012). Decreasing Echolalia of the Instruction “Say” During Echoic Training Through use of the Cues-pause-point Procedure. **Journal of Behavioral Education**, 21 (4), 315 - 328 . Retrieved on July 17, 2022 from <http://doi.org/10.1007/s10864-012-9155-z>.

บทสัมภาษณ์

รูปแบบ

ผู้ให้สัมภาษณ์. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทสัมภาษณ์, ผู้สัมภาษณ์.

ตัวอย่าง

พระครูสุราธินันท์. (2564). การพัฒนานวัตกรรมการตลาด การตลาดดิจิทัลและการสร้างตราเมือง/ตราผลิตภัณฑ์ผ่าน การมีส่วนร่วมสร้างคุณค่าจากการฝึกอบรมบุคลากรและผู้ประกอบการชุมชน โดยใช้หลักเศรษฐกิจพอเพียง อย่างยั่งยืน: กรณีศึกษากลุ่มจังหวัดภาคตะวันออก (ชลบุรี ระยอง จันทบุรี ตราด), สัมภาษณ์.

ราชกิจจานุเบกษา

รูปแบบ

ชื่อกฎหมาย. (ปี, วัน เดือน). ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม ตอนที่ หน้า เลขหน้า.

ตัวอย่าง

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560. (2560, 6 เมษายน). ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม 134 ตอนที่ 40 ก หน้า 1-90.

หมายเหตุ

1. ผู้แต่งชาวไทยให้ใส่ชื่อและนามสกุล โดยไม่ต้องใส่คำนำชื่อยกเว้นราชทินนาม ฐานันดรศักดิ์ ให้นำไปใส่ท้ายชื่อ โดยใช้เครื่องหมายจุลภาคคั่นระหว่างราชทินนามและฐานันดรศักดิ์ ส่วนสมณศักดิ์ให้คงรูปตามเดิม
 2. กรณีผู้แต่ง 2 คน กรณีภาษาไทย ให้ใส่ชื่อสองคนตามลำดับที่ปรากฏ เชื่อมด้วยคำว่า “และ” สำหรับภาษาต่างประเทศ ใช้เครื่องหมาย & คั่นระหว่างคนที่ 1 และ คนที่ 2
 3. ผู้เขียนต้นฉบับบทความสามารถดูรายละเอียดการเขียนอ้างอิงจากแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ APA Style
 4. การใช้ภาษาอังกฤษในบทความ
 - 4.1 ชื่อเฉพาะ ให้ขึ้นต้นด้วยอักษรตัวใหญ่ทุกคำ เช่น International Association for Impact Assessment
 - 4.2 ภาษาอังกฤษทั้งในวงเล็บและนอกวงเล็บ ให้ใช้ตัวเล็ก เช่น local knowledge, advanced model
- เป็นต้น
- 4.3 ตัวย่อให้ใช้อักษรตัวใหญ่ทั้งหมด และควรมีคำเต็มบอกไว้ในการใช้ครั้งแรก เช่น IAIA (International Association for Impact Assessment)
 - 4.4 หัวข้อเรื่อง ให้ขึ้นต้นด้วยตัวอักษรตัวใหญ่
 - 4.5 คำสำคัญ อักษรตัวแรกให้ใช้ตัวใหญ่ และคั่นคำแต่ละคำด้วยเครื่องหมาย ,
5. การส่งต้นฉบับบทความ
- ผู้เขียนส่งต้นฉบับบทความผ่านระบบ ThaiJo เป็นไฟล์ Microsoft Word และ/หรือ ไฟล์ PDF

6. การส่งต้นฉบับบทความ

ต้นฉบับบทความจะได้รับการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) ภายนอก ในสาขาวิชานั้น ๆ จำนวน 3 ท่าน โดยเป็นการประเมินแบบอำพรางสองฝ่าย (Double Blind) และส่งผลการพิจารณาแก่ผู้เขียน เพื่อปรับปรุงแก้ไข บทความ หรือพิมพ์ต้นฉบับใหม่ แล้วแต่กรณี เมื่อบทความผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิและกองบรรณาธิการแล้วผู้เขียนจึงจะได้ใบตอบรับการตีพิมพ์บทความในวารสาร

ต้นฉบับบทความจะได้รับการตรวจสอบการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ ผ่านโปรแกรมสำเร็จรูปออนไลน์ Turnitin

7. ลิขสิทธิ์และความรับผิดชอบ

7.1 บทความที่ได้รับการตีพิมพ์เป็นลิขสิทธิ์ของวารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

7.2 ข้อความที่ปรากฏในบทความแต่ละเรื่องในวารสารวิชาการเล่มนี้เป็นความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียนแต่ละท่าน ไม่เกี่ยวข้องกับวารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต มหาวิทยาลัยสวนดุสิต และคณาจารย์ท่านอื่นแต่อย่างใด

7.3 เนื้อหาต้นฉบับที่ปรากฏในวารสารเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียน ทั้งนี้ ไม่รวมความผิดพลาดอันเกิดจากเทคนิคการพิมพ์

ค่าใช้จ่ายในการตีพิมพ์

เมื่อบทความผ่านการพิจารณาเบื้องต้นเรียบร้อยแล้วนั้น ผู้เขียนต้องชำระค่าตีพิมพ์บทความ ดังนี้

บุคลากรภายในมหาวิทยาลัยสวนดุสิต ชำระค่าลงบทความละ 2,500 บาท

บุคคลภายนอก ชำระค่าลงบทความละ 3,500 บาท

กรณีบุคลากรภายในมหาวิทยาลัยสวนดุสิตนั้นเขียนร่วมกับบุคคลภายนอกตั้งแต่ 1 ท่านขึ้นไป ชำระค่าลงบทความละ 3500 บาท

ทั้งนี้ วารสารจะไม่คืนเงินดังกล่าวแก่ผู้เขียน หากไม่ได้รับการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review)

ดำเนินการโอนเงินดังกล่าวมาที่ ธนาคารกรุงศรีอยุธยา

บัญชีออมทรัพย์ เลขที่บัญชี 420-1-75977-0

ชื่อบัญชี: นางสาวองค์อร สงวนญาติ และนางนวลปราง รักษาภักดี และนางสาวณัชชา ถาวรบุตร

นโยบายส่วนบุคคล

ทางวารสารให้ความสำคัญกับความเป็นส่วนตัวของผู้ที่ใช้ระบบวารสารออนไลน์นี้ ดังนั้น ชื่อนามสกุลและอีเมลล์ของผู้เข้ามาใช้ระบบวารสารออนไลน์ของเรา จะไม่ถูกนำไปใช้เพื่อประโยชน์อื่น นอกจากการติดต่อสื่อสารจากทางวารสารเท่านั้น และจะไม่ถูกนำไปส่งต่อหรือเผยแพร่แก่บุคคลอื่นใดที่ไม่เกี่ยวข้องกับทางวารสาร

วารสารวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต

บทความวิจัย

การพัฒนาชุดกิจกรรม เรื่องพัฒนาการของไทยสมัยรัตนโกสินทร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ แบบสืบเสาะหาความรู้ (SE) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ชนิษฐา แก้วชาวี และกานต์วี บุษยานนท์	1
การพัฒนาเกณฑ์การให้คะแนนและชิ้นงานสำหรับการวัดสมรรถนะด้านการได้คิดสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พิมพ์น้ำผึ้ง วรรณสาม สังวรณ จิตกระโทก และณลินี ณ นคร	15
การพัฒนาบอร์ดเกมเรื่องประวัติศาสตร์สากลร่วมกับการสอนแบบร่วมมือ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วรรณภา หกประเสริฐ และกานต์วี บุษยานนท์	31
รูปแบบการเคลื่อนไหวทางการเมืองของภาคประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร สิปปมรรค์ กาญจนวงศ์ไพศาล และวิจิตร ศรีสอน	45
ปัจจัยที่มีอิทธิพลในการประยุกต์ใช้ระบบ ERP ในอุตสาหกรรมเครื่องตีเหล็กของประเทศไทย สุริยันต์ อนันตนันท์ และอรพรรณ คงมาลัย	61
ปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าตราห้าง อุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือ กรณีศึกษาธุรกิจค้าปลีกไอที อารีรัตน์ ทองเสก และอรพรรณ คงมาลัย	77
ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้า ประเภทอุปกรณ์เสริมกล้องดิจิทัลของผู้บริโภค ในเขตกรุงเทพมหานคร อนิษา นากยอด และชินโสณ วิสิฐนิธิกิจจา	93
ปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท คลีน ฟอร์ กรีน จำกัด อาณัติ หาญณรงค์ และทศพร มะทะหมัด	107
ความคุ้มค่าทางการเงินเพื่อเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์หัตถ์ไม้ดัดมอญ อำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย จิราวุธ คำยาน วรันทะธร ไทพันธ์ และวิไลพร ยาชามป้อม	119
ประสิทธิผลของการใช้สื่อวีดิทัศน์แบบโต้ตอบโดยการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาพยาบาล อารียา เทชะไมตรีจิตต์	131

บทความวิชาการ

เทคนิคการสร้างสรรค์แอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษาแม่แก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน สิริลักษณ์ มณีรัตน์ ภริมา วิจิธาภิเศกกุล และชนินันท์ แยมขวัญยืน	145
ภาวะผู้นำกับการพัฒนาธุรกิจวิชาการในสถาบันอุดมศึกษา มูทิทา สร้อยเพชร ศิริโรจน์ ผลพันธ์ สุปม เจริญทรัพย์ และจิตชิน จิตติสุขพงษ์	159

บทความวิจารณ์หนังสือ

ตะวันตกวิกฤต คริสต์ศาสนา ยอดชาย ขติกาโม	171
--	-----

นโยบายและการดำเนินงานจัดพิมพ์วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต	173
--	-----

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

145/9 ถนนสุขุมวิท เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300 โทร. 02-241-7191-5 ต่อ 4135 โทรสาร 02-243-3408
145/9 Sukhothai Rd., Dusit, Bangkok 10300 Tel. 02-241-7191-5 Ext. 4135
Fax. 02-243-3408 <http://www.graduate.dusit.ac.th/journal>

วารสารฉบับนี้ได้รับการขึ้นทะเบียนข้อมูลจาก
ศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI)
(<http://tcit.or.th>)