

กิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมุติในรายวิชา
สัมมนา ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

Task Based Learning (TBL) Learning Activities with Demonstration and Role Play
Seminar Course of undergraduate students

ชฎารัฐ ขวัญนาค^{1*} และสำราญ เลิศคอนสาร²

Chadarat Khwunnak^{1*} และ Samran Lertkhonsarn²

คอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ วิทยาลัยพณิชยบัณฑิต¹ และ

วิศวกรรมไฟฟ้า คณะวิศวกรรมศาสตร์ วิทยาลัยพณิชยบัณฑิต²

Business Computer Faculty of Business Administration Pitchayabundit College ¹

and Electrical Engineering Faculty of Engineering Pitchayabundit College ²

E-Mail: kkikkaa300@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมุติในรายวิชาสัมมนา ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในรายวิชาสัมมนา 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมุติในรายวิชาสัมมนา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชาสัมมนา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 33 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมุติ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมุติในรายวิชาสัมมนา ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.15/82.72 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 3) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมุติในรายวิชาสัมมนา อยู่ในระดับมาก (\bar{X} =3.97, SD.=0.31)

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบภาระงาน, การสาธิต, บทบาทสมมุติ

Abstract

The purpose of this study was to 1) to develop the learning activities with Task Based Learning (TBL) learning activities with demonstration and role play seminar course of undergraduate students. 2) to study the achievement of students in the seminar course. 3) satisfaction of learners towards learning activities with demonstrations and role plays on the seminars. The 33 samples in these study were sampled from undergraduate student in seminar course . This research used learning activities with Task Based Learning (TBL) learning activities with demonstration and role play as tools. A set of learning achievement test. The data were analyzed by statistics, percentage, mean, and standard deviation.

The results showed that the 1) learning activities with Task Based Learning (TBL) learning activities with demonstration and role play seminar course of undergraduate students. Found that the efficiency of 80.15 / 82.72 2) the achievement of students after learning than before. 3)

and student satisfaction. Have on learning activities, a task with demonstrations and role play on the seminar course in high level (\bar{X} = 3.97 SD. = 0.31).

Keywords: Task Based Learning (TBL), Demonstration, Role play

บทนำ

กรอบแนวคิดแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 " ระบุว่า คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุขสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21" มี 6 ยุทธศาสตร์ ได้แก่ 1) การจัดการศึกษาเพื่อความมั่นคงของสังคมและประเทศชาติ 2) การผลิตและพัฒนากำลังคน การวิจัย และนวัตกรรมสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ 3) การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ 4) การสร้างโอกาสความเสมอภาคและความเท่าเทียมกันทางการศึกษา 5) การจัดการศึกษาเพื่อสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม 6) การพัฒนาประสิทธิภาพของระบบบริหารจัดการศึกษา โดยแต่ละยุทธศาสตร์ล้วนมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาคุณภาพของการศึกษา ให้เกิดการเข้าถึงการศึกษาอย่างเท่าเทียมกัน และมีประสิทธิภาพ ในยุทธศาสตร์ที่ 3 ยังมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 [1] กรอบแนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้เสนอทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 ที่ต้องสร้างให้เกิดกับผู้เรียน 3 กลุ่มทักษะ คือ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี และทักษะชีวิตและการทำงาน เพื่อความสำเร็จของผู้เรียนทั้งด้านการทำงานและการดำรงชีวิต ได้แก่ มาตรฐานและการประเมินหลักสูตร ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม จุดเน้นอยู่บนพื้นฐานแห่งการสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมในการทำงาน โดยใช้เทคนิคของการสร้างสรรค์ทางความคิดที่เปิดกว้าง เช่น การระดมสมอง สร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่และเสริมสร้างคุณค่าทางความคิดและสติปัญญา และมีความละเอียดรอบคอบต่อการคิดวิเคราะห์และประเมินแนวความคิด เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนางานในเชิงสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ โดยมุ่งพัฒนา เน้นปฏิบัติและสื่อสารแนวคิดใหม่ ๆ ไปสู่ผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เปิดใจกว้างและยอมรับในมุมมองหรือโลกทัศน์ใหม่ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อระบบการทำงาน เป็นผู้ดำเนินการสร้างสรรค์งาน รวมทั้งมีความรู้และเข้าใจในสภาพการณ์ซึ่งอาจเป็นข้อเท็จจริงหรือเป็นข้อจำกัด โดยพร้อมที่จะยอมรับความคิดหรือสภาพการณ์ใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นนั้นได้ สามารถสร้างวิกฤติให้เป็นโอกาสส่งผลต่อการเรียนรู้ และเข้าใจถึงวิธีการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ต้องใช้เวลา และสามารถนำเอาข้อผิดพลาดมาปรับปรุงแก้ไขและพัฒนางานได้อย่างต่อเนื่อง การนำเอานวัตกรรมมาสู่การปฏิบัติโดยการปฏิบัติเชิงสร้างสรรค์ให้เกิดคุณประโยชน์ต่อการปรับใช้และพัฒนาจากผลแห่งนวัตกรรมที่นำมาใช้สอดคล้องกับ แนวทางจัดการศึกษา ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 หมวด 4 มาตรา 22 [2] กำหนดให้สถานศึกษา จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลาทุกสถานที่ เพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพ มาตรา 66 ผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสแรกที่ทำได้ เพื่อให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ [3]

จากการสำรวจความต้องการคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ ประจำปีการศึกษา 2557 พบว่า ผลการประเมินด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยี นักศึกษาสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเทคนิคการสื่อสารที่เหมาะสมในการเก็บรวบรวมข้อมูล การแปลความหมาย และการสื่อสารสารสนเทศมีค่าเฉลี่ย 4.22 สามารถประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์และด้านอื่นที่สัมพันธ์กัน ใช้ทักษะทางวิชาชีพ

และดูลงมือในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 4.17 เพื่อพัฒนาตนเองให้มีศักยภาพ มีความเชี่ยวชาญในศาสตร์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ผ่านการฝึกปฏิบัติ เน้นชิ้นงานเป็นสำคัญ การจัดการเรียนรู้โดยการสร้างสรรค์ผลงาน หรือ Task Based Learning (TBL) เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ทำกิจกรรม ฝึกฝนและพัฒนาตนเองผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ด้วยการทำงานร่วมกันเป็นทีมและแสดงบทบาทสมมุติในกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน เป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่มีขั้นตอนให้ผู้เรียนได้ฝึกฝน การเรียนรู้ด้วยตนเอง ได้เรียนรู้ทั้งความรู้ ทักษะ คุณธรรม การอยู่ร่วมกันในสังคมปัจจุบัน พฤติกรรมการเรียนรู้ร่วมกันเป็นทีมของผู้เรียนด้วยการเรียนแบบชิ้นงาน ช่วยให้สมาชิกในทีมสามารถแสดงความคิดเห็น อภิปรายร่วมกันอย่างทั่วถึง

การจัดการเรียนรู้ควรเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ พัฒนาผู้เรียนให้ตรงกับความสนใจและความสามารถ เพื่อให้ผู้เรียนจะได้พัฒนาตนเองได้อย่างมีศักยภาพและมีความสุขในสิ่งที่เรียน มีความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาสื่อ หรือ ชิ้นงานของผู้เรียนจะช่วยเพิ่มทักษะ และคุณลักษณะบัณฑิตอันพึงประสงค์ด้านการสื่อสารและเทคโนโลยี ให้ตรงตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิการอุดมศึกษาแห่งชาติที่ได้กำหนดไว้

1. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1.1 เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมุติในรายวิชาสัมมนา ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
- 1.2 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในรายวิชาสัมมนาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
- 1.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมุติในรายวิชาสัมมนา

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 1) ทักษะพื้นฐานในการรู้หนังสือ ได้แก่ สามารถค้นคว้า ใฝ่หาความรู้จากทรัพยากรการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ผ่านการอ่านออกเขียนได้ การคิดคำนวณ การใช้เหตุผลทางวิทยาศาสตร์ การเงิน สังคมและวัฒนธรรม เป็นต้น 2) ทักษะการคิด ได้แก่ สามารถใช้เหตุผลและความคิดในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ ประเมินค่า คิดสร้างสรรค์ ตัดสินใจและแก้ปัญหาได้อย่างดี เป็นต้น 3) ทักษะการทำงาน ได้แก่ สามารถประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะในการทำงาน การติดต่อสื่อสาร การทำงานเป็นทีม แสดงภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ มีความยืดหยุ่นและปรับตัวได้ดี ริเริ่มงานและดูแลตนเองได้ อดทนและขยันทำงานหนัก สร้างหุ้นส่วนธุรกิจ เป็นต้น 4) ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ได้แก่ สามารถรับรู้ เข้าใจการใช้และการจัดการสื่อสารสนเทศ เปิดใจรับสารและเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างเท่าทัน สามารถบริหารจัดการเทคโนโลยี เรียนรู้เทคนิควิทยาการต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณ และสามารถนำข้อมูลเหล่านั้นมาใช้ได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม และเป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น เป็นต้น 5) ทักษะการใช้ชีวิต ได้แก่ สามารถแสวงหาความรู้ นำตนเองในการเรียนรู้ได้ มีความมั่นใจในตัวเอง กระตือรือร้นในความรู้ เป็นผู้ผลิต มุ่งความเป็นเลิศ สามารถดำรงชีวิตด้วยความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น เป็นพลเมืองที่ดี รู้และเคารพกติกา มีระเบียบวินัย คำนึงถึงสังคม คิดถึงภาพรวมโลก มีคุณธรรม ยึดมั่นในสันติธรรม มีความเป็นไทย เข้าใจความหลากหลายทางวัฒนธรรม และแบ่งปันประสบการณ์ เป็นต้น คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์สาขาคอมพิวเตอร์ ตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่องมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรีสาขาคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2552 แบ่งเป็น 5 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม 2) ด้านความรู้ 3) ด้านทักษะทางปัญญา 4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 5) ด้านทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี

กิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงาน (Task Based Learning :TBL) หมายถึง กิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ทำกิจกรรม ฝึกฝนและพัฒนาตนเอง ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การระดมความคิด ด้วยการทำงานร่วมกันเป็นทีม การสาธิต และแสดงบทบาทสมมุติในกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน เป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่มีขั้นตอนให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการเรียนรู้ด้วยตนเอง รูปแบบของภาระงานมี 2 ประเภทคือ 1) ภาระงานเพื่อการเรียนการสอน และ 2) ภาระงานจริง ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน สามารถแบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นตอนการปฏิบัติภาระงาน (pre-task) 2) ขั้นตอนงานตามตามวงจรของการปฏิบัติภาระงาน (task cycle) 3) ขั้นฝึกฝน ขั้นก่อนการปฏิบัติภาระงาน ผู้สอนแนะนำบทเรียน รูปแบบ จุดประสงค์ของภาระงานต่างๆ ผู้สอนกำหนดภาระงานจากเนื้อหา ครูผู้สอนเตรียมความพร้อมและความเข้าใจของผู้เรียนในขั้นตอนของการปฏิบัติภาระงาน ขั้นดำเนินงานตามตามวงจรของการปฏิบัติภาระงาน (task cycle) เป็นขั้นตอนการปฏิบัติภาระงานตามที่ได้รับมอบหมาย โดยมีขั้นตอนดังนี้ ผู้เรียนมีการอภิปราย ปฏิบัติภาระงานตามที่ได้รับมอบหมายในรูปแบบของกิจกรรมเดี่ยว จับคู่ และกลุ่ม ขึ้นวางแผน ผู้เรียนเตรียมตัวนำเสนอภาระงานตามที่ได้รับมอบหมาย โดยมีการนำเสนอด้วยตนเอง ขึ้นรายงาน ผู้เรียนสรุปผลและรายงานผลจากภาระงานที่ตนปฏิบัติ ครูผู้สอนจะเป็นผู้ให้คำแนะนำและประเมินผลงานนั้นๆ ขั้นฝึกฝน ผู้เรียนจะสามารถประเมินผลการปฏิบัติภาระงานของตนและเปรียบเทียบกับผลจากการปฏิบัติภาระงานของผู้อื่น โดยวิเคราะห์ผลงานของตนเอง และฝึกปฏิบัติ เกณฑ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ภาระงานจำแนกออกเป็น 5 ประเภท คือ องค์ความรู้ (cognitive) ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (interpersonal) ภาษาศาสตร์ (linguistic) ความรู้สึกและอารมณ์ (affective) และความคิดสร้างสรรค์ (creative) โดยรายละเอียดและรูปแบบในการจัดกิจกรรมมีดังต่อไปนี้ 1) แบ่งโดยเชิงองค์ความรู้ ได้แก่ 1.1) การจัดกลุ่ม 1.2) การทำนาย 1.3) การกระตุ้น 1.4) การจดบันทึก 1.5) การทำแผนผังความคิด 1.6) การสรุปความ 1.7) การจำแนกแยกแยะ 1.8) การสร้างผังโตอะแกรม 2) แบ่งตามรูปแบบความสัมพันธ์ ได้แก่ 2.1) การทำงานร่วมกัน 2.2) การแสดงบทบาทสมมติ 3) แบ่งตามลักษณะทางภาษาศาสตร์ ได้แก่ 3.1) รูปแบบการสนทนา 3.2) การฝึกปฏิบัติฝึกพูด 3.3) การเลือกใช้คำตรงตามบริบท 3.4) การสรุป 3.5) การฟังอย่างมีจุดมุ่งหมาย 3.6) การอ่านเพื่อหาส่วนสำคัญ 4) แบ่งโดยความรู้สึกและอารมณ์ ได้แก่ 4.1) การแบ่งปันความคิดเห็นส่วนตัว 4.2) การประเมินตนเอง 4.3) การสะท้อนตนเอง และ 5) แบ่งตามความคิดสร้างสรรค์การระดมความคิด

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 1.1 ประชากร นักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยพณิชยบัณฑิต จำนวน 623 คน
- 1.2 กลุ่มตัวอย่าง นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชาสัมมนา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 33 คน
- 1.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล จำนวน 5 คน

2. เครื่องมือการวิจัย

- 2.1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมุติในรายวิชาสัมมนา ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
- 2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์รายวิชาสัมมนา ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
- 2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมุติในรายวิชาสัมมนา

3. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

3.1 ศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน การออกแบบการเรียนการสอน การเรียนรู้แบบภาระงาน การสาธิต การแสดงบทบาทสมมุติ การวัดผลประเมินผลของผู้เรียน

3.2 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบภาระงาน ร่วมกับการสาธิตและแสดงบทบาทสมมุติ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้

3.3 พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมุติในรายวิชาสัมมนา สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ตามที่ได้ออกแบบไว้

3.4 ประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมุติ ในรายวิชาสัมมนา สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบการเรียนการสอน และด้านวัดผลประเมินผล จำนวน 5 คน และหาประสิทธิภาพโดยทดลองแบบเดี่ยว แบบกลุ่มย่อย และตัวแทนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

3.5 ทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมุติในรายวิชาสัมมนา สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีกับกลุ่มตัวอย่าง

3.6 เก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลของข้อมูล

4. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยนำผลที่ได้เทียบกับเกณฑ์การประเมิน [4] ดังนี้

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 – 5.00 หมายความว่า ระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 – 4.50 หมายความว่า ระดับมาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 – 3.50 หมายความว่า ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 – 2.50 หมายความว่า ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.01 – 1.50 หมายความว่า ระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมุติในรายวิชาสัมมนา ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมุติในรายวิชาสัมมนา ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ตามขั้นตอนการวิจัยในระยะที่ 1 โดยนำข้อมูลจากการศึกษา และวิเคราะห์ มาจัดทำแผนกิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมุติในรายวิชาสัมมนา และเครื่องมือของกิจกรรม แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมุติในรายวิชาสัมมนา ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

เนื้อหา	กิจกรรม	ปฏิสัมพันธ์	สื่อ
1.ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสัมมนา	1. แนะนำบทเรียน 2. ศึกษาวัตถุประสงค์ 3. ฟังบรรยาย 4. ทำใบงาน	1. ชักถาม/แสดงความคิดเห็น 2. ส่งงาน	1. ไฟล์เนื้อหา 2. Facebook/email

เนื้อหา	กิจกรรม	ปฏิสัมพันธ์	สื่อ
2. รูปแบบ ประเภท และการจัด สัมมนา	1. ศึกษาวัตถุประสงค์ 2. ฟังบรรยาย 3. สืบค้นข้อมูล 4. ทำใบงาน	1. ชักถาม/แสดงความคิดเห็น 2. แบ่งปันข้อมูล 3. ส่งงาน	1. โฟล์เนื้อหา 2. เว็บไซต์ 3. Facebook/email
3. การแสดงบทบาทสมมุติ	1. ศึกษาข้อมูลด้วยตนเอง 2. ฝึกปฏิบัติ 3. แบ่งกลุ่มทำกิจกรรมให้ นักศึกษาเขียนโครงการกลุ่ม ละ 1 โครงการและแสดง บทบาทสมมุติ เช่น พิธีกร ฝ่ายประชาสัมพันธ์ เลข (เชิญวิทยากรภายนอก)	1. ชักถาม/แสดงความคิดเห็น 2. แบ่งปันข้อมูล 3. สาธิตและแสดงบทบาท สมมุติ 4. ส่งงานออนไลน์	1. ตัวอย่างโครงการ สัมมนา หนังสือเชิญ
4. การสาธิต	1. ให้นักศึกษาจัดทำ โครงการเกี่ยวกับการ ฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ แล้ว สาธิตเนื้อหาให้กับกลุ่มเพื่อน (นักศึกษาเป็นพิธีกรเอง โดย มีผู้สอนคอยให้ความ ช่วยเหลือ)	1. ชักถาม/แสดงความคิดเห็น 2. การสาธิต 3. การปฏิบัติตาม	2. animaker 3. kahook 4. YouTube 5. Facebook
5. การสร้างสรรค์ผลงาน	1. ผลิตผลงานสร้างสรรค์ คนละ 1 ผลงาน 2. เผยแพร่ข้อมูล	1. การผลิตชิ้นงานผ่านระบบ คลาวด์ ด้วย animaker และ kahook 2. อัปโหลดผลงานและ เผยแพร่ผลงานผ่าน YouTube และ Facebook	1. animaker 2. kahook 3. YouTube 4. Facebook

ผู้วิจัยได้นำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้ กับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบการเรียนการสอน และ
ด้านวัดผลประเมินผล จำนวน 5 คน เพื่อประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิต
และแสดงบทบาทสมมุติในรายวิชาสัมมนา ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาท
สมมุติในรายวิชาสัมมนา ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

รายการ	\bar{X}	SD.	ความเหมาะสม
1. ด้านเนื้อหาการเรียนรู้	3.40	0.55	ปานกลาง
2. ด้านเทคนิคการนำเสนอที่เรียน	3.80	0.45	มาก
3. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ การแสดงบทบาทสมมุติ	3.60	0.55	มาก
4. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ การสาธิต	3.60	0.55	มาก
5. ด้านการประเมินผลสัมฤทธิ์จากการเรียนรู้	3.20	0.45	ปานกลาง
โดยรวม	3.60	0.50	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมุติในรายวิชา
สัมมนา ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} =3.60, SD.=0.50) ด้านเทคนิค
การนำเสนอที่เรียนมีความเหมาะสมมากที่สุด (\bar{X} =3.80, SD.=0.45) รองลงมาได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้
การแสดงบทบาทสมมุติ การสาธิต มีความเหมาะสมระดับมาก (\bar{X} =3.60, SD.=0.50) ด้านเนื้อหาการเรียนรู้

($\bar{X}=3.40$, $SD.=0.55$) ด้านการประเมินผลลัพธ์จากการเรียนรู้ มีความเหมาะสมระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.20$, $SD.=0.45$) ตามลำดับ หลังจากนั้นหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสัมมนา ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยทดลองแบบเดี่ยว แบบกลุ่มย่อย และตัวแทนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน แสดงดังตารางที่ 3

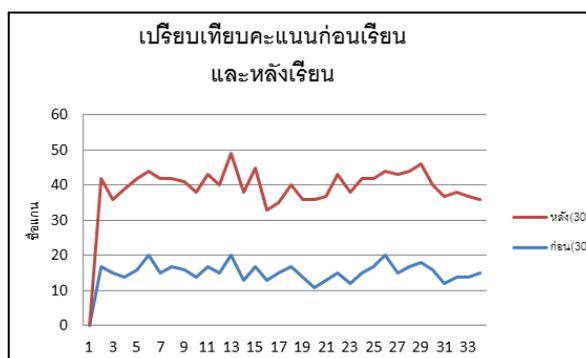
ตารางที่ 3 ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสัมมนา ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ระหว่างเรียนและหลังเรียน

ผู้เรียนกลุ่มตัวอย่าง		คะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียน (คะแนนเต็ม 40 คะแนน)		คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)	
		คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ (E_1)	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ (E_2)
จำนวน	33	32.06	80.15	24.81	82.72

จากตารางที่ 3 พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสัมมนา ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.15/82.72

2. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในรายวิชาสัมมนา ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสัมมนา ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่พัฒนาขึ้น กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาสัมมนา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 33 คน โดยมีการทดสอบก่อนเรียนหลังการเรียนรู้ และสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสัมมนา จากนั้นนำผลการเรียนรู้มาวิเคราะห์ด้วยค่าสถิติพื้นฐานเทียบกับเกณฑ์และสรุปผล แสดงดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในรายวิชาสัมมนา

จากภาพที่ 1 แสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในรายวิชาสัมมนาก่อนเรียนค่าเฉลี่ย 15.42 และหลังเรียน 24.82 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในรายวิชาสัมมนาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนร้อยละ 31

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสัมมนา

ผู้วิจัยได้ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสัมมนา ภายหลังจากการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ ผลการวิเคราะห์และสรุปผล ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสัมมนา n=33

รายการประเมิน	\bar{X}	SD.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหาที่มีความสอดคล้องและครอบคลุมวัตถุประสงค์	3.83	0.38	มาก
2. เนื้อหาที่มีการจัดเรียงลำดับขั้นตอน อย่างต่อเนื่อง เข้าใจง่าย	3.89	0.32	มาก
3. เนื้อหาเหมาะสมกับระดับความรู้ของผู้เรียน	4.17	0.38	มาก
4. ภาษาที่ใช้ ถูกต้อง ชัดเจน เหมาะสมกับผู้เรียน	4.06	0.42	มาก
5. การเข้าถึงเนื้อหาที่มีความชัดเจน สะดวก เข้าใจง่าย	4.00	0.34	มาก
ด้านการติดต่อสื่อสารและกิจกรรมเรียนรู้			
6. เครือข่ายทางสังคมช่วยในการเรียนรู้และติดต่อสื่อสาร	3.89	0.32	มาก
7. รูปภาพประกอบสามารถสื่อความหมายและสอดคล้องกับกิจกรรม	4.00	0.00	มาก
8. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.17	0.38	มาก
9. กิจกรรมการเรียนรู้ให้ผลป้อนกลับเสริมแรงให้ความช่วยเหลือได้	4.06	0.42	มาก
10. การถ่ายทอดความรู้น่าสนใจ ถูกต้อง ชัดเจน	3.89	0.32	มาก
ด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้			
11. การเชื่อมโยงเอกสารมีความเหมาะสม	4.11	0.32	มาก
12. ความเหมาะสมสำหรับอุปกรณ์สนับสนุนการเรียนรู้	3.94	0.24	มาก
13. มีเอกสารประกอบ ช่วยให้เกิดความชัดเจนในการเรียนรู้	3.83	0.38	มาก
14. สามารถนำความรู้จากการทำกิจกรรมไปใช้ได้	3.94	0.24	มาก
15. ท่านมีความพึงพอใจในเข้าร่วมกิจกรรมระดับใด	3.89	0.32	มาก
โดยรวม	3.97	0.31	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสัมมนา อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.97$, $SD.=0.31$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการติดต่อสื่อสารและกิจกรรมเรียนรู้อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.00$, $SD.=0.28$) รองลงมาคือด้านด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.99$, $SD.=0.36$) รองลงมาคือ ด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.94$, $SD.=0.30$) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสัมมนา สำหรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี พบว่า มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.15/82.72 ผลคะแนนเฉลี่ยระหว่างทำกิจกรรมเท่ากับ 32.06 คิดเป็นร้อยละ 80.15 คะแนนเฉลี่ยหลังทำกิจกรรมเท่ากับ 24.81 คิดเป็นร้อยละ 82.72 ประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจาก การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสัมมนา สำหรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี ได้ถูกออกแบบและพัฒนาอย่างเป็นระบบตามแนวคิด ของ Driscoll [5] ว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมควรมีความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนรู้ มีพฤติกรรมใฝ่รู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ และการติดต่อปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและผู้สอนอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ให้สะดวกต่อการใช้งานโดยใช้เครือข่ายทางสังคมเป็นเครื่องมือ มีการช่วยเหลือผู้เข้าร่วมกิจกรรมเมื่อต้องการ มีการแจ้งวัตถุประสงค์ก่อนการเรียนรู้ เนื้อหาในชุดกิจกรรมมีความสวยงาม ใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เน้นการทำงานเป็นทีม แล้วนำชุดกิจกรรมมาหาประสิทธิภาพ ด้วยการทดลองแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม เพื่อปรับปรุงคุณภาพของชุดกิจกรรม สอดคล้องกับแนวคิดของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ [6] เกี่ยวกับการหาประสิทธิภาพ

ของเครื่องมือสื่อการเรียนรู้โดยใช้เกณฑ์ 80/80 เมื่อปรับปรุงแล้วจึงนำไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง สอดคล้องกับ ดวงใจ พุทธเชม [7] ได้ศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้เป็นทีมด้วยกระบวนการ แบบโครงงานผ่านอินโฟกราฟิก ผลการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ร่วมกันเป็นทีมของนักเรียนที่เรียนด้วยกระบวนการแบบโครงงานช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น จากการศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมุติในรายวิชาสัมมนา สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ สอดคล้องกับ อภิชาติ เหล็กดี และคณะ [8] ได้ศึกษาเรื่อง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสื่อเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด พบว่า แรงจูงใจในการเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.88$) แสดงให้เห็นว่าการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้และการพัฒนาตนเอง โดยแนวทางการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดเตรียมมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถของสมองเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในการสอนของผู้สอนมีวิธีการที่หลากหลายและ เหมาะสมที่ทำให้ผู้เรียนมีความคิดคล่อง ความคิดหลากหลาย และความคิดสร้างสรรค์

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมุติในรายวิชาสัมมนา สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยขอเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานด้วยการสาธิตและแสดงบทบาทสมมุติในรายวิชาสัมมนา สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในครั้งนี้ต้องคำนึงถึงประสิทธิภาพของระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ต และ wifi รวมถึงประสิทธิภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นประโยชน์ในการเรียนรู้ และการติดต่อสื่อสารกันได้อย่างทันที่ ควรติดตามผลการเรียนรู้และการนำไปใช้อย่างต่อเนื่อง ให้คำแนะนำ และให้ความช่วยเหลือตลอดเวลา

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป ควรนำวิธีการเรียนรู้การนำเทคโนโลยีไปบูรณาการกับการเรียนการสอนทุกรายวิชาเพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ควรศึกษาเปรียบเทียบผลของการเรียนรู้รูปแบบอื่นที่ส่งเสริมทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศตรงตามคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์และสอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

เอกสารอ้างอิง

- [1] สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579*. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.
- [2] *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติและที่แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2542. (2542)*. ราชกิจจานุเบกษา, เล่ม 116 ตอนที่ 74ก. วันที่ 19 สิงหาคม 2542, น. 1-23.
- [3] อนุชา โสมาบุตร. (2556). *ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม สำหรับการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21*. สืบค้นจาก <https://teacherweekly.wordpress.com/2013/09/25/learning-and-innovation-skills/>
- [4] บุญชม ศรีสะอาด. (2556). *การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 9)*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- [5] Driscoll, Margaret. (1998). *Web – based Training*. San Francisco: jossey – Bass Pfeiffer
- [6] ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2520). *ระบบสื่อการสอน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [7] ดวงใจ พุทธเชม. (2560). การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้เป็นทีมด้วยกระบวนการ แบบโครงงานผ่านอินโฟกราฟิก. *วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม*, 4(1), 97-105.
- [8] อภิชาติ เหล็กดี, วรภา อารีราษฎร์, และจิตติมา ผ่องแผ้ว. (2560). การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสื่อเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด. *วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม*, 4(2), 177-186.