

การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์
ด้วยปัญญาและการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองสำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดสกลนคร

DEVELOPMENT OF A PROGRAM TO ENHANCE LEARNING SKILL BASED ON THE
CONCEPTS OF CONSTRUCTIONISM AND SELF-DIRECTED LEARNING FOR FIRST-
YEAR UNDERGRADUATE STUDENTS, KASETSART UNIVERSITY CHALERMPHRAKIAT
SAKONNAKHON PROVINCE CAMPUS

กนกอร กวานสุพรรณ อุษา ปราบหงส์ และสำราญ กำจัดภัย
Kanok-on Khwansuphan Usa Prabhong and Sumran Gumpudpai

หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร จังหวัดสกลนคร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญาและการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง 2) เพื่อศึกษาผลการทดลองใช้โปรแกรมที่มีต่อความรู้ ความเข้าใจ ทักษะการเรียนรู้ และความพึงพอใจของนิสิต กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จำนวน 57 คน ได้มาจากรีวิธีเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจ แบบประเมินทักษะการเรียนรู้ และแบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สถิติที่ใช้คือ ค่าเฉลี่ย ค่าเฉลี่ยร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ชนิด Dependent Samples ผลการวิจัยพบว่า

1. โปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ มีองค์ประกอบที่สำคัญ 6 ประการ คือ 1) แนวคิดพื้นฐาน 2) หลักการ 3) วัตถุประสงค์ 4) เนื้อหา 5) กระบวนการและ 6) การวัดและประเมินผล กระบวนการของโปรแกรมแบ่งออกเป็น 6 ระยะ ระยะที่ 1 สร้างความรู้ ความเข้าใจให้เห็นคุณค่า ระยะที่ 2 นำมาฝึกปฏิบัติให้เห็นผล ระยะที่ 3 พัฒนาตนให้บรรลุสู่เป้าหมาย ระยะที่ 4 ขยายการเรียนรู้สู่ผลงานที่สร้างสรรค์ ระยะที่ 5 แบ่งปันและเรียนรู้กับผู้อื่น และ ระยะที่ 6 หักยัดมุ่งมั่นสู่ฝันที่เป็นจริง

2. ผลการทดลองใช้โปรแกรม พบว่า 1) ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้ของนิสิตหลังเข้าร่วมการพัฒนาสูงกว่าก่อนเข้าร่วมการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนหลังการพัฒนาเท่ากับ 85.85 เมื่อเทียบกับเกณฑ์การประเมินจัดอยู่ในระดับดีที่สุด 2) ทักษะการเรียนรู้ของนิสิตหลังเข้าร่วมการพัฒนาสูงกว่าก่อนเข้าร่วมการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนหลังการพัฒนาเท่ากับ 84.85 เมื่อเทียบกับเกณฑ์การประเมินจัดอยู่ในระดับมากที่สุด 3) ความพึงพอใจต่อโปรแกรมของนิสิตที่เข้าร่วมการพัฒนา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 เมื่อเทียบกับเกณฑ์การประเมินจัดอยู่ในระดับมาก

ABSTRACT

The purposes of this study were: 1) to develop a program to enhance learning skill based on the concepts of Constructionism and self-directed learning, 2) to investigate effectiveness of the program in order to achieve the following aspects: knowledge, learning skill, and satisfaction of the students. A sample used was 57 first-year undergraduate students, Kasetsart University. Using purposive sampling technique. The instruments used in study were a test of knowledge and understanding, a form for assessment of learning skill, and a form for assessing satisfaction. Data were analyzed using Statistical package. Statistics used were mean, percentage mean, standard deviation and t-test. The findings of study were as follows.

1. The program for enhancing the learning skill was composed of 6 key elements: 1) the basic idea, 2) principles, 3) objectives, 4) contents, 5) process, and 6) measurement and evaluation. The program is divided into 6 phases. phase 1–create knowledge and understanding about the value of what students do, phase 2– lead to effective action, phase 3 – develop themselves in order to succeed, phase 4 – expand learning to creative works, phase 5 – share and learn with others, and phase 6 – insist and strive toward their dream

2. The results of experiment in using the program disclosed as shown in the following details: 1) Knowledge and understanding about learning skill gained an average percentage of 85.85 which was significantly higher than that before the development at the .05 level and when compared to the assessment criteria, it was at the best level. 2) The students' learning skill gained an average percentage of 84.85 which was significantly higher than that before the development at the .05 level and when compared to the assessment criteria, it was at the highest level. 3) The students who participated in development of the program were satisfied at high level with a mean score of 4.46.

คำสำคัญ

โปรแกรมทักษะการเรียนรู้ การเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญาการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง

Keywords

Program, Learning Skill, Constructionism, Self-directed Learning

ความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเป็นกระบวนการที่ทำให้บุคคลได้เรียนรู้ พัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถตนเองที่จะดำรงชีพ คิดสร้างสรรค์แก้ปัญหาและพัฒนาสิ่งต่าง ๆ รอบตัว (ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์, 2547) การศึกษาในทุกกระดับไม่ว่าจะเป็น อนุบาล ประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษาล้วนแล้วแต่มีบทบาทต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ตลอดจนพัฒนาความเจริญก้าวหน้าของประเทศ แต่หากพิจารณาระดับการศึกษาที่มีบทบาทต่อการพัฒนาประเทศอย่างชัดเจนที่สุดแล้วคงเป็นการศึกษาในระดับอุดมศึกษา เนื่องจากเป็นกลไกสำคัญในการบ่มเพาะ และผลิตคนให้เป็นทรัพยากรเพื่อออกไปรับผิดชอบภารกิจต่าง ๆ ของสังคม (พรรณทิภา คำพรหม, 2551)

ผู้เรียนเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญในการจัดการเรียนการสอนเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงจากการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาไปศึกษาในระดับอุดมศึกษา ซึ่งไม่คุ้นเคยกับลักษณะวิธีการเรียนในระดับอุดมศึกษา จึงอาจเกิดความสับสน ท้อแท้ต่อการเรียน (จันทร์หา อ้อยเอง, 2556) สอดคล้องกับสรุปผลการศึกษาของงานทะเบียนและประมวลผล มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดสกลนครที่ได้สำรวจข้อมูลพบว่ามีนิสิตชั้นปีที่ 1 ยังมีปัญหาทางการเรียนได้พัฒนาจากการเป็นนิสิต ในปีการศึกษา 2556 จำนวน 280 คน ในปีการศึกษา 2557 จำนวน 320 คน (มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดสกลนคร, 2558) สอดคล้องกับ สายชล สิงห์สุวรรณ (2543) ที่กล่าวไว้ว่าการที่นักศึกษาผ่านการสอบคัดเลือกเข้ามาศึกษาในมหาวิทยาลัยได้ ก็ไม่ได้หมายความว่านักศึกษาจะมีความสามารถในการประสบความสำเร็จในการศึกษาและสำเร็จการศึกษาตามกำหนดเวลาของหลักสูตร ซึ่งนับเป็นความสูญเสียทางการศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่รัฐบาลต้องลงทุนค่าใช้จ่ายอย่างมากในการผลิตบัณฑิตแต่ละคนของแต่ละสาขา

ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) เป็นลักษณะความสามารถทางพฤติกรรมทางการเรียนซึ่งสามารถฝึกฝนและปรับปรุงไปในทางที่ดีได้ และเมื่อได้รับการฝึกฝนหรือปฏิบัติเป็นประจำผู้เรียนก็จะมีนิสัยทางการเรียนที่ดี ซึ่งจะมีส่วนช่วยให้นักศึกษาสามารถเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จในการเรียน ทักษะการเรียนรู้จึงมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมให้นักศึกษามีเครื่องมือที่จะส่งเสริมการเรียนอย่างประสบผลสำเร็จนับตั้งแต่การศึกษาขั้นต้นไปจนถึงการศึกษาในระดับสูงจะเห็นได้ว่าการพัฒนานักศึกษานั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งที่ทุกสถาบันต้องให้ความสำคัญในการผลิตบัณฑิตให้เป็นผู้ที่มีความพร้อมในทุก ๆ ด้าน ผู้วิจัยได้แนวทางในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ โดยผสมผสานแนวคิดการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism) และการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) ซึ่งเป็นแนวคิดที่สอดคล้องกัน นำมาประยุกต์ในการสร้างเครื่องมือเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ในรูปแบบของโปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ผู้วิจัยกำหนดทักษะที่จะพัฒนาโดยคำนึงถึงความเหมาะสมภายใต้เงื่อนไขการฝึกปฏิบัติโดยสังเคราะห์องค์ประกอบของทักษะการเรียนรู้ออกเป็น 6 ทักษะ ได้แก่ 1) ทักษะการบริหารเวลา 2) ทักษะการอ่าน 3) ทักษะการจำ 4) ทักษะจดบันทึก 5) ทักษะการตั้งคำถามและ 6) ทักษะการเตรียมตัวสอบผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่ช่วยให้นิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดสกลนคร ประสบผลสำเร็จทางด้านการศึกษา ตามหลักการพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตราที่ 22 หลักการจัดการศึกษาซึ่งกำหนดไว้ว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้

พัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ สอดคล้องกับการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาคนให้เป็นกำลังคน (Manpower) และให้เป็นคนที่สมบูรณ์ (Manhood) จึงได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตามแนวทางการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญาและการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดสกลนคร เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนานิสิตต่อไป

โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย

1. โปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตามแนวทางการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา และการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง มีองค์ประกอบและลักษณะอย่างไร
2. โปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตามแนวทางการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา และการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง มีผลตามเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดหรือไม่

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตามแนวทางการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญาและการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง
2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตามแนวทางการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญาและการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง ประกอบด้วย
 - 2.1 เพื่อเปรียบเทียบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียนของนิสิตที่เข้ารับการพัฒนามตามโปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้
 - 2.2 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียนของนิสิตที่เข้ารับการพัฒนามตามโปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น
 - 2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อโปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

- ตอนที่ 1 การศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน
- 1.1 ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสภาพปัญหาการเรียนในมหาวิทยาลัยของนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 และการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนิสิต ผู้วิจัยได้ศึกษารวบรวมข้อมูลจากเอกสารรายงานผลการเรียนของนิสิตและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ แล้วนำมาวิเคราะห์และสรุปสาระสำคัญเพื่อให้ได้ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสภาพปัญหาของการเรียนในมหาวิทยาลัยของนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 และการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ซึ่งเป็นแนวทางในการระบุประเด็นที่ต้องการพัฒนาให้สอดคล้องกับสภาพปัญหา
 - 1.2 การศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีคือ 1) แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ 2) แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ 3) ทฤษฎีและหลักการเกี่ยวกับโปรแกรมเพื่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ 4) ทักษะการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง

กับการโปรแกรม 5) ความพึงพอใจต่อการเรียน และ 6) คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ ของนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ตอนที่ 2 การออกแบบและพัฒนาโปรแกรม

2.1 สร้างโปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญาและการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง โดยนำข้อมูลพื้นฐานที่ได้จากการศึกษาในขั้นตอนแรกและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาวิเคราะห์สังเคราะห์แล้วกำหนดและจัดองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ของโปรแกรมให้มีความสอดคล้องสัมพันธ์และส่งเสริมซึ่งกันและกันจนได้เป็นโปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญาและการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองที่มีองค์ประกอบคือ 1) แนวคิดพื้นฐาน 2) หลักการ 3) วัตถุประสงค์ 4) เนื้อหา 5) กระบวนการ และ 6) การวัดและประเมินผล

2.2 สร้างเอกสารประกอบโปรแกรมโดยจัดทำเป็นคู่มือโปรแกรม โดยนำองค์ประกอบต่าง ๆ ของโปรแกรมมาพิจารณาเพื่อสร้างเอกสารที่จะช่วยให้เกิดความเข้าใจในกระบวนการดำเนินการโปรแกรมและนำโปรแกรมไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3 การตรวจสอบคุณภาพของโปรแกรมและเอกสารประกอบโปรแกรมโดยนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ ทำการตรวจสอบประเมินความสอดคล้องเชิงโครงสร้างและเนื้อหาและให้ข้อเสนอแนะผลการประเมินมีค่า IOC ผ่านเกณฑ์ในระหว่าง 0.80 - 1.00 ทำการแก้ไขปรับปรุงโปรแกรมและเอกสารประกอบโปรแกรม ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วทดลองใช้โปรแกรมแบบกลุ่มเล็ก (Small Group) แบบ 3 : 3 : 3

2.4 การปรับปรุง แก้ไขโปรแกรมและเอกสารประกอบโปรแกรมดำเนินการโดยนำข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้มาจากการตรวจสอบประเมินและข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิและนำผลจากการทดลองกลุ่มเล็กมาพิจารณาปรับปรุง แก้ไขโปรแกรมและเอกสารประกอบโปรแกรมให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ตอนที่ 3 การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลของการใช้โปรแกรม

3.1 แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นโดยผู้วิจัยเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือกจำนวน 30 ข้อซึ่งได้ค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.53-0.73 ได้ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20-0.60 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.87

3.2 แบบประเมินทักษะการเรียนรู้ ซึ่งเป็นแบบประเมินที่พัฒนาขึ้นโดยผู้วิจัยเพื่อใช้สำหรับนิสิตประเมินตนเอง ซึ่งมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับแบบลิเคิร์ตสเกลจำนวน 30 ข้อซึ่งแบบประเมินได้รับการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญและได้ทำการปรับปรุงแก้ไขจนเป็นแบบประเมินที่มีความตรงเชิงเนื้อหา ซึ่งแบบวัดมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.23 - 0.67 และมีค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทั้งฉบับเท่ากับ 0.76

3.3 แบบประเมินความพึงพอใจต่อโปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญาและการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองที่พัฒนาขึ้นโดยผู้วิจัยเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ แบบลิเคิร์ตสเกลจำนวน 20 ข้อ

ตอนที่ 4 การทดลองใช้โปรแกรม

4.1 การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

4.1.1 ประชากร คือ นิสิตระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดสกลนคร ประจำปีการศึกษา 2558 ประกอบไปด้วย 4 คณะ ได้แก่ คณะทรัพยากรธรรมชาติและอุตสาหกรรมเกษตร คณะวิทยาศาสตร์และวิศวกรรมศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาการจัดการ และคณะสาธารณสุขศาสตร์ รวมทั้งสิ้นจำนวน 2,051 คน

4.1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดสกลนคร ประจำปีการศึกษา 2558 คณะวิทยาศาสตร์และวิศวกรรมศาสตร์ จำนวน 57 คน พิจารณาจากคนที่สมัครใจเข้าร่วมโปรแกรม

4.2 ก่อนการทดลองใช้โปรแกรมที่พัฒนาขึ้นทำการทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนิสิตทำการประเมินตนเองโดยใช้แบบประเมินทักษะการเรียนรู้

4.3 ทดลองใช้โปรแกรมตามแผนดำเนินการโปรแกรมที่สร้างขึ้น ตามโครงสร้างและกระบวนการของโปรแกรม โดยแบ่งออกเป็น 6 ระยะ คือระยะที่ 1 เป็นระยะที่ให้ความรู้ ความเข้าใจในทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้ที่มีความจำเป็นต่อการเรียน ระยะที่ 2 เป็นระยะที่กำหนดให้นิสิต นำความรู้ที่ได้จากระยะที่ 1 ไปปฏิบัติตามใบกิจกรรมที่มอบหมายเพื่อให้มีความสามารถในทักษะการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ และทักษะการอ่านและการจดบันทึก ระยะที่ 3 เป็นระยะที่ให้นิสิตนำความรู้ที่ได้จากทักษะการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ และทักษะการอ่านและการจดบันทึก นำไปศึกษาตามความสนใจของสมาชิกกลุ่ม ระยะที่ 4 เป็นระยะที่นิสิตนำความรู้ไปสร้างผลงานตามความสนใจของสมาชิกกลุ่มระยะที่ 5 เป็นระยะที่ให้นิสิตมีการแสดงออกทางความคิดแลกเปลี่ยนความคิดเห็นนำเสนอผลงานที่ได้ศึกษาร่วมกันของกลุ่มโดยจัดเป็นนิทรรศการแล้วนำมาอภิปรายผลงานและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับกลุ่มอื่น ๆ ระยะที่ 6 เป็นระยะที่นิสิตประเมินตนเองเพื่อนำสู่การจัดทำโปรแกรมพัฒนาตนเอง

4.4 หลังการทดลองใช้โปรแกรมได้ทำการทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้วัดเจตคติต่อการเข้าร่วมการพัฒนาตามโปรแกรม และนิสิตทำการประเมินตนเองโดยใช้แบบประเมินทักษะการเรียนรู้และประเมินความพึงพอใจที่มีต่อโปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้

4.5 นำข้อมูลที่ได้จากการทดลองมาวิเคราะห์ดังนี้

4.5.1 เปรียบเทียบความแตกต่าง ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้ และทักษะการเรียนรู้ของนิสิตระหว่างก่อนการพัฒนาและหลังการพัฒนาโดยการทดสอบค่าที (t-test ชนิด Dependent Samples)

4.5.2 หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าเฉลี่ยร้อยละ ($\bar{X}_{\text{ร้อยละ}}$) ของคะแนนจากแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้ และแบบประเมินทักษะการเรียนรู้ของนิสิต แล้วทำการประเมินความรู้ความเข้าใจและทักษะการเรียนรู้ โดยนำค่าเฉลี่ยร้อยละเทียบกับเกณฑ์การประเมินที่กำหนดไว้

4.5.3 หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ของพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อโปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แล้วนำค่าเฉลี่ยมาแปลความหมายตามเกณฑ์ที่กำหนด

ผลการวิจัย

1. โปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตามแนวทางการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา และการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง มีองค์ประกอบที่สำคัญ 6 ประการ คือ 1) แนวคิดพื้นฐาน 2) หลักการ 3) วัตถุประสงค์ 4) เนื้อหา 5) กระบวนการ 6) การวัดและประเมินผล มีรายละเอียดแต่ละองค์ประกอบ ดังนี้

1.1 แนวคิดพื้นฐาน

1.1.1 การเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism) เป็นแนวคิดที่เชื่อว่าผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ในสภาพแวดล้อมการดำรงชีวิตได้ด้วยตนเอง ด้วยการนำเสนอเพื่อสร้างประสบการณ์ โดยที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายสร้างความรู้ขึ้นด้วยตนเอง มิใช่ได้มาจากครูและในการสร้างความรู้ขึ้น ผู้เรียนจะต้องลงมือสร้างสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมาเพื่อให้ผู้อื่นมองเห็น ซึ่งผู้เรียนจะต้องใช้ความคิด มีความกระตือรือร้น มีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง โดยอาศัยการเชื่อมโยงสิ่งที่รู้แล้วกับสิ่งที่กำลังเรียนรู้ผู้เรียนจะมีโอกาสเป็นผู้ริเริ่มทำโครงการที่ตนเองสนใจ เกิดกระบวนการแลกเปลี่ยนความคิด นำเสนอผลการวิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ของตนเอง ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน ดังนั้นผู้เรียนแต่ละคนก็จะมีโอกาสพัฒนาความสามารถในผลสำเร็จของตนเอง

1.1.2 การเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง (Self-Directed Learning) เป็นแนวคิดที่มีความเชื่อว่ามนุษย์ทุกคนเกิดมาพร้อมกับความดี มีความเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเอง สามารถหาทางเลือกของตนเอง มีศักยภาพและพัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างไม่มีขีดจำกัด มีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น ดังนั้นลักษณะการเรียนรู้ตามแนวคิดนี้ ผู้เรียนจึงต้องรับผิดชอบในการวางแผน การปฏิบัติ และการประเมินผล ความก้าวหน้าของการเรียนของตนเอง ผู้เรียนสามารถถ่ายโอนการเรียนรู้ และทักษะที่เกิดจากการเรียนจากสถานการณ์หนึ่งไปยังอีกสถานการณ์หนึ่งได้ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องในการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง ประกอบด้วย 3 ปัจจัย คือ 1) ผู้เรียน ควรมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของตน มีความคิดของตนเอง มีความสนใจใฝ่เรียนรู้ ทำงานเป็นทีมได้ 2) ครูมีบทบาทสำคัญในการสร้างแรงจูงใจ กระตุ้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนรับรู้และยอมรับความสามารถของตนเอง รู้จักคิดวิเคราะห์และให้ความช่วยเหลือผู้เรียน เชื่อในศักยภาพของผู้เรียนด้วยการให้อิสระในการเรียนรู้ รวมทั้งการจัดหาแหล่งการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน ตลอดจนการใช้กิจกรรมช่วยในการเรียนรู้ 3) แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ต่าง ๆ เป็นทรัพยากรหรือแหล่งการเรียนรู้ รวมทั้งสิ่งแวดล้อมที่ได้จัดขึ้นเพื่อสนองตอบความต้องการในการเรียนรู้ของผู้เรียน

1.2 หลักการ

1.2.1 เป็นโปรแกรมที่มุ่งเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรี ซึ่งประกอบด้วย 3 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ ทักษะการอ่านและการจดบันทึก และทักษะการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

1.2.2 เน้นให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยเริ่มด้วยการวิเคราะห์ความต้องการในการเรียน การกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียน การออกแบบหรือวางแผนการเรียน การแสวงหาแหล่งวิทยาการ และการประเมินผลการเรียน ตามลำดับ

1.2.3 จัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้สร้างพลังความรู้ในตนเองด้วยตนเอง โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียน เรียนรู้ที่เกิดจากการสร้างพลังความรู้ในตนเองและด้วยตนเองของผู้เรียน หากผู้เรียน

มีโอกาสได้สร้างความคิดและนำความคิดของตนเองไปสร้างสรรค์ชิ้นงาน โดยอาศัยสื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสม จะทำให้เห็นความคิดนั้นเป็นรูปธรรมที่ชัดเจนและเมื่อผู้เรียนสร้างสิ่งหนึ่งสิ่งใดขึ้นมา ก็หมายถึงการสร้างความรู้ในตนเองนั่นเอง ซึ่งความรู้นี้จะมีความหมายต่อผู้เรียนจะอยู่คงทน ผู้เรียนจะไม่ลืมง่าย และจะสามารถถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนเองได้ดีและยังเป็นฐานให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ใหม่ต่อไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ซึ่งการประเมินผลการเรียนรู้จะเน้นการประเมินตามสภาพจริง โดยมุ่งประเมินที่ผลงาน (ชิ้นงาน) และผลการปฏิบัติงาน

1.3 วัตถุประสงค์

1.3.1 เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1

1.3.2 เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 ประกอบด้วย 3 ทักษะ คือ 1) ทักษะการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ 2) ทักษะการอ่านและการจดบันทึก และ 3) ทักษะการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

1.4 เนื้อหา ประกอบด้วย 3 ทักษะการเรียนรู้ ได้แก่

1.4.1 ทักษะการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการรู้เข้าใจในวิธีการแสวงหาและรวบรวมความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ สามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ โดยมีองค์ประกอบ 4 ประการคือ 1) การตระหนักรู้แหล่งข้อมูลและสารสนเทศ 2) การเข้าถึงแหล่งข้อมูลและสารสนเทศ 3) การประเมินสารสนเทศ 4) การใช้แหล่งข้อมูลสารสนเทศ

1.4.2 ทักษะการอ่านและการจดบันทึก

1.4.2.1 ทักษะการอ่าน หมายถึงความสามารถในการอ่านภาษาไทยเพื่อ ความเข้าใจที่ผู้อ่านสามารถรับรู้ความหมายของสิ่งที่อ่านได้ตรงตามจุดประสงค์ของผู้เขียนจับใจความสำคัญและบอกรายละเอียดของเรื่องได้สามารถใช้ความรู้ทางด้านภาษาดั้งแต่ระดับคำโครงสร้างและระดับความหมาย

1.4.2.2 ทักษะการจดบันทึก หมายถึง การศึกษาค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ต้องเขียนบันทึกความรู้จากการอ่านและการฟังเพื่อนำไปพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ และมีมารยาทในการเขียนประกอบด้วย 1) การเขียนบันทึกความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย 2) มารยาทในการเขียน

1.4.3 ทักษะการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หมายถึง การปรับทัศนคติ และพฤติกรรมให้สอดคล้องกลมกลืนกับความรู้สึก ความคิด และพฤติกรรมให้สอดคล้องกลมกลืนกับความรู้สึก ความคิด และพฤติกรรมของเพื่อนในเรื่องเกี่ยวกับการทำกิจกรรมที่ครอบคลุมหมายร่วมกัน การยอมรับนับถือซึ่งกันและกัน ความนิยมยกย่องจากเพื่อนมนุษย์ รวมถึงการยอมรับและเชื่อใจซึ่งกันและกัน ระหว่างนักเรียนกับเพื่อนร่วมชั้นการที่กลุ่มคนที่มีความสนใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งร่วมกัน มารวมตัวกัน และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ด้วยความสมัครใจ เพื่อร่วมสร้างความเข้าใจหรือพัฒนาแนวปฏิบัติในเรื่องนั้น

1.5 กระบวนการประกอบด้วย 6 ระยะ คือ 1) ระยะที่ 1 สร้างความรู้ ความเข้าใจให้เห็นคุณค่าเป็นระยะที่ให้ความรู้ ความเข้าใจในทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้ที่มีความจำเ็นต่อการ

เรียน 2) ระยะที่ 2 นำมาฝึกปฏิบัติให้เห็นผลเป็นระยะที่กำหนดให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้จากระยะที่ 1 ไปปฏิบัติตามใบกิจกรรมที่มอบหมายเพื่อให้มีความสามารถตามทักษะการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ และทักษะการอ่านและการจดบันทึก 3) ระยะที่ 3 พัฒนาดนให้บรรลุสู่เป้าหมายเป็นระยะที่ให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้จาก ทักษะการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ ทักษะการอ่านและการจดบันทึก และนำไปศึกษาตามความสนใจของสมาชิกกลุ่ม 4) ระยะที่ 4 ขยายการเรียนรู้สู่ผลงานที่สร้างสรรค์เป็นระยะที่ผู้เรียนนำความรู้ ไปสร้างผลงานตามความสนใจของสมาชิกกลุ่ม 5) ระยะที่ 5 แบ่งปันและเรียนรู้กับผู้อื่น เป็นระยะที่ให้ผู้เรียนมีการแสดงออกทางความคิดแลกเปลี่ยนความคิดเห็นนำเสนอผลงานที่ได้ศึกษาร่วมกันของกลุ่มโดยจัดเป็นนิทรรศการแล้วนำมาอภิปรายผลงานและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับกลุ่มอื่น ๆ 6) ระยะที่ 6 หักย่นมุ่งมั่นสู่ฝันที่เป็นจริงเป็นระยะที่ผู้เรียนประเมินตนเองเพื่อนำสู่การจัดทำโปรแกรมพัฒนาตนเอง

1.6 การวัดและประเมินผล ประกอบด้วย 1) ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้โดยใช้แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจ ดำเนินการทั้งก่อนและหลังการใช้โปรแกรม 2) วัดทักษะการเรียนรู้ของนิสิต โดยใช้แบบประเมินทักษะการเรียนรู้ นิสิตประเมินตนเอง ดำเนินการทั้งก่อนและหลังการใช้โปรแกรม 3) วัดความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อโปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจดำเนินการหลังการใช้โปรแกรม

2. ผลการทดลองใช้โปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญาและการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง พบว่า โปรแกรมมีประสิทธิภาพโดยนิสิตที่ได้รับการพัฒนาตามโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนหลังการพัฒนาสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ

2.1 ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้ของนิสิตหลังเข้าร่วมการพัฒนาสูงกว่าก่อนเข้าร่วมการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนหลังการพัฒนาเท่ากับ 85.85 เมื่อเทียบกับเกณฑ์การประเมินจัดอยู่ในระดับดีที่สุด

2.2 ทักษะการเรียนรู้ของนิสิตหลังเข้าร่วมการพัฒนาสูงกว่าก่อนเข้าร่วมการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนหลังการพัฒนาเท่ากับ 84.85 เมื่อเทียบกับเกณฑ์การประเมินจัดอยู่ในระดับมากที่สุด

2.3 ความพึงพอใจต่อโปรแกรมของนิสิตที่เข้าร่วมพัฒนามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 เมื่อเทียบกับเกณฑ์การประเมินจัดอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

1. การสร้างและพัฒนาโปรแกรมผู้วิจัยดำเนินการอย่างเป็นระบบได้วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสภาพปัญหาการเรียนในมหาวิทยาลัยของนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 และการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนิสิตเพื่อระบุประเด็นที่ต้องการพัฒนาได้ศึกษาแนวคิดการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญาและการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง และแนวคิดการพัฒนาโปรแกรม เพื่อนำมากำหนดเป็นองค์ประกอบของโปรแกรมและโปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพ แกะไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ผ่านการทดลองและนำเอาผลการทดลองไปปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างทำให้โปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้มีผลสนองจุดมุ่งหมายเฉพาะของโปรแกรม คือมุ่งเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจและเพิ่มพูนทักษะการเรียนรู้ที่จะ

นำไปช่วยให้บัณฑิตประสบความสำเร็จในการศึกษาในมหาวิทยาลัย ตลอดทั้งมีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมการพัฒนาตามโปรแกรมสอดคล้องกับขั้นตอนการฝึกอบรมและการพัฒนาบุคลากรในภาพรวมของ Dessler (2002) ซึ่งกล่าวเอาไว้ว่ากระบวนการพัฒนาคนจะต้องประกอบไปด้วย 1) การวิเคราะห์ความต้องการและความจำเป็นในการพัฒนา 2) การออกแบบหลักสูตรการพัฒนา 3) การประเมินผลก่อนการดำเนินการ 4) การดำเนินการพัฒนาและ 5) การประเมินผลและยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Boyle (1981) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การพัฒนาโปรแกรมเป็นการปฏิบัติการและการตัดสินใจอย่างมีจุดมุ่งหมายร่วมกันระหว่างนักพัฒนาโปรแกรม กับผู้ที่จะได้รับผลกระทบจากโปรแกรมความสำคัญของการพัฒนาโปรแกรม คือ ความสามารถในการกำหนดได้ชัดเจนถึงสิ่งที่ต้องการเปลี่ยนแปลง และสามารถเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมที่สุดเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโปรแกรมที่พัฒนาขึ้น มี 6 องค์ประกอบ คือ 1) แนวคิดพื้นฐาน 2) หลักการ 3) วัตถุประสงค์ 4) เนื้อหา 5) กระบวนการ และ 6) การวัดและประเมินผล นอกจากนี้กระบวนการจัดกิจกรรมในโปรแกรมมีความหลากหลายไม่ซับซ้อนและมีกำหนดระยะเวลาไม่ยาวนานเกินไปผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ยอดอนงค์ จอมหงส์พิพัฒน์ (2553) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูผู้นำการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐานผลการวิจัยพบว่าโปรแกรมมีองค์ประกอบที่สำคัญ 7 ประการ คือ 1) วิสัยทัศน์ 2) หลักการ 3) วัตถุประสงค์ 4) เนื้อหา 5) กระบวนการ 6) โครงสร้าง และ 7) การวัดและประเมินผล ผลการทดลองใช้โปรแกรมพบว่าโปรแกรมมีประสิทธิภาพโดยครูที่ได้รับการพัฒนาตามโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนหลังการพัฒนาสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. ผลการทดลองใช้โปรแกรมพบว่า

2.1 ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้พบว่าความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้ของนิสิตหลังเข้าร่วมการพัฒนาสูงกว่าก่อนเข้าร่วมการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนหลังการพัฒนาเท่ากับ 85.85 เมื่อเทียบกับเกณฑ์การประเมินจัดอยู่ในระดับดีที่สุดการที่ปรากฏผลเช่นนี้เนื่องจากโปรแกรมที่ผู้วิจัยได้พัฒนาในครั้งนี้เป็นโปรแกรมที่พัฒนามาจากความต้องการของนิสิต ซึ่งมีความสนใจที่จะพัฒนาความรู้ความเข้าใจและความต้องการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ในการส่งเสริมให้นิสิตสามารถเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสบผลสำเร็จในการเรียนสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา ซึ่งเป็นแนวคิดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ผู้เรียนมีวิธีการเรียนรู้ของตนเองในแบบวิธีที่เหมาะสมกับตนเองจากการคิดเชื่อมโยงและลงมือกระทำด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังใช้แนวคิดการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่บุคคลมีการวางแผน มีความรับผิดชอบ ควบคุมการเรียนรู้ และกำหนดเป้าหมายและจุดประสงค์ที่จะพัฒนาความรู้และทักษะการเรียนรู้ ทำให้นิสิตมีความรู้ความเข้าใจ หลังการเข้าร่วมการพัฒนาเพิ่มขึ้นซึ่งสอดคล้องกับ Ellinger (2004) ที่กล่าวว่า การนำแนวคิดการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองไปพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ จะทำให้ผู้รับการพัฒนาดำเนินการทำได้ง่าย ทำหายจากการรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเองและพัฒนาองค์กรทำให้ผู้รับการพัฒนามีผลการเรียนรู้ดีขึ้น

2.2 ด้านทักษะการเรียนรู้ของนิสิตพบว่าทักษะการเรียนรู้ของนิสิตหลังเข้าร่วมการพัฒนาสูงกว่าก่อนเข้าร่วมการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนหลังการพัฒนาเท่ากับ 84.85 เมื่อเทียบกับเกณฑ์การประเมินจัดอยู่ในระดับมากที่สุดการที่ปรากฏผลเช่นนี้ เนื่องจากโปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้มีกิจกรรมการพัฒนาที่หลากหลายเพื่อเพิ่มพูน

ทักษะการเรียนรู้ที่ถูกต้อง สอดคล้องกับงานวิจัยของกุกลิเอลมีโน (Guglielmino, 1977) ที่พบว่าการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองจะมีการเปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อยในขั้นต้น ๆ ของการพัฒนา และจะเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัดเจนเมื่อสิ้นสุดการพัฒนาตามกระบวนการของโปรแกรม กระบวนการของโปรแกรมใช้ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญาที่มุ่งเน้นให้นิสิตได้ฝึกทักษะการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ ทักษะการอ่านและการจดบันทึก และทักษะการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สอดคล้องกับแนวคิดของ พารณ อิศรเสนา ณ อยุธยา (2548) ที่ได้สรุปไว้ว่าทฤษฎีการสร้างสรรคด้วยปัญญา เน้นการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติจริง สร้างความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกที่ ทุกเวลา ไม่จำกัดเฉพาะในห้องเรียนเท่านั้น สภาพแวดล้อมในการเรียนที่ดีจะทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีสนุกสนาน และมีประสิทธิภาพ นิสิตเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ เน้นการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน ได้ปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง มีการนำเสนอผลการความคิดของตนเองต่อกลุ่ม ทั้งกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ นิสิตต้องนำทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองมาใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมเป็นอย่างมากจึงส่งผลให้นิสิตที่ได้รับการพัฒนามีความสามารถในการปฏิบัติกิจกรรมทักษะการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

2.3 ความพึงพอใจต่อโปรแกรมผลการวิจัยพบว่านิสิตมีความพึงพอใจต่อโปรแกรมโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.46$, S.D.=0.13) อาจเป็นเพราะว่า นิสิตมีความต้องการที่จะพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตนเอง ให้สามารถส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนในมหาวิทยาลัยให้ประสบความสำเร็จ ซึ่งเป็นความพึงพอใจพื้นฐานของมนุษย์ที่ต้องการได้รับการสนับสนุนและพัฒนาจากบุคคลรอบข้าง และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ระดับความพึงพอใจมากที่สุด เป็นอันดับที่ 1 ได้แก่ ด้านกิจกรรมของโปรแกรม ($\bar{X} = 4.64$, S.D.=0.23) ระดับความพึงพอใจมากเป็นอันดับที่ 2 ได้แก่ ด้านวิทยากร ($\bar{X} = 4.49$, S.D.=0.41) ส่วนระดับความพึงพอใจมากอันดับสุดท้าย ได้แก่ ด้านเนื้อหาของโปรแกรม ($\bar{X} = 4.24$, S.D.=0.20) การที่ความพึงพอใจที่มีต่อโปรแกรมอยู่ในระดับมากทั้งในภาพรวมและรายด้าน แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างความรู้ด้วยตนเองสามารถสร้างความพึงพอใจให้กับนิสิตส่วนใหญ่ได้มาก เพราะกิจกรรมและกระบวนการพัฒนาไม่เครียด นิสิตมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ รัฐธรรมบุญ อาจหาญ (2553) การพัฒนาโปรแกรมระบบสารสนเทศงานบุคลากร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ร้อยเอ็ดเขต 3 ผลการวิจัย พบว่า ผลการวัดระดับความพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อการใช้โปรแกรมระบบสารสนเทศงานบุคลากร โดยบุคลากรเจ้าหน้าที่บุคลากร มีความพอใจต่อการใช้โปรแกรมระบบสารสนเทศงานบุคลากรอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรส่งเสริมให้นำโปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ไปใช้เพื่อพัฒนานิสิตให้ประสบความสำเร็จในการเรียนในมหาวิทยาลัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 การนำโปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปใช้ให้เกิดประสิทธิผลตามวัตถุประสงค์ของโปรแกรม ควรดำเนินการพัฒนาตามโปรแกรมอย่างต่อเนื่อง

1.3 การนำโปรแกรมไปใช้ ควรให้นิสิตผู้รับการพัฒนาดำเนินการตามขั้นตอนที่กำหนดไว้

ในโปรแกรมซึ่งจะช่วยเสริมสร้างให้นิสิตเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะการเรียนรู้ และมีเจตคติที่ดี

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการศึกษาเกี่ยวกับนิสิตชั้นปีอื่น ๆ หรือนิสิตที่ไม่ผ่านการสอบในรายวิชาที่เรียนหลายวิชา รวมทั้งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับนักเรียนในโรงเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและส่งเสริมให้เห็นความสำคัญของการเรียน

2.2 ควรทำการวิจัยติดตามผลต่อไปว่า นิสิตที่เข้าร่วมพัฒนาตามโปรแกรมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นหรือไม่เพียงใด โดยพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยสะสม

2.3 ควรมีการศึกษาวิจัยและพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดอื่น ๆ เพื่อจะได้เกิดข้อความรู้ว่าโปรแกรมการพัฒนาใดจะเหมาะสมกับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้

บรรณานุกรม

- จันทร์หา อ้อยเอง. (2556). ปัญหาและอุปสรรคในการเรียนของนักศึกษาคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการประมงมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง.
- วารสารวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.**
- ฉบับพิเศษการประชุมวิชาการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ครั้งที่ 5.
- งานทะเบียนและประมวลผล มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดสกลนคร. (2558). **ข้อมูลจำนวนนิสิตที่พ้นสภาพในปีการศึกษา 2556-2557.** เอกสารอัดสำเนา.
- พรรณทิภา คำพรหม. (2551). **ปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะการเรียนรู้ของนิสิตนักศึกษาคณะครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์: การวิเคราะห์ถดถอยแบบกำหนดลำดับขั้น.** วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พารณ อิศรเสนา ณ อยุธยา. (2548). **คุณภาพชีวิตในสังคมฐานความรู้ (Knowledge Based Society) ด้วยทฤษฎีการสร้างสรรคด้วยปัญญา (Constructionism).** กรุงเทพฯ: สมาคมการจัดการงานบุคคลแห่งประเทศไทย.
- ยอดอนงค์ จอมหงส์พัฒน์. (2553). **การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูผู้นำการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐาน.** ปรินญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาภาวะผู้นำทางการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- รัฐธรรมนุญ อาจหาญ. (2553). **การพัฒนาโปรแกรมระบบสารสนเทศงานบุคลากร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาร้อยเอ็ดเขต 3 กรณีศึกษา โรงเรียนโพหนองวิทยายน อำเภอโพหนอง จังหวัดร้อยเอ็ด.** ปรินญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ศักดิ์ชัย เกียรติวนาคินทร์. (2547). **การศึกษาเครื่องมือพัฒนามนุษย์รับมือแก้ปัญหาสังคม.** วารสารวิชาการ. 7(2), 31-32.
- สายชล สิงห์สุวรรณ. (2543). **การเปรียบเทียบการให้บริการสารสนเทศเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยใช้โฮมเพจ และการแนะนำแบบกลุ่ม.** วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

Boyle, P. (1981). **Planning Better Program**. New York: McGraw Hill Book Company.

Dessler, G. (2002). **A Framework for Human Resource Management**. 2nd ed.
New Jersey: Pearson Education.

Ellinger, A, D. (2004). **Contextual Factors Shaping Informal Workplace Learning
and Its Facilitation : The Case of Revenging Itself Company**.
University of Illinois at Urbana-Champaign.

Guglielmino, L, M. (1977). **Development of the Self-Directed Learning Readiness
Scale**. University of Georgia. Retrived Semtember 16, 2008, from Proquest
Dissertation. Dissertation Abstracts International, 38 (11A), 6467 (University
Microfilms No.AAC78-06004).