

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน โดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

วริศา ภูระหงษ์¹/ สิริยุพิน ศุภรัตน์ชกคณา²/ ปริญญา ทองสอน³

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² อาจารย์ ดร. โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา

³ อาจารย์ ผศ.ดร. ภาควิชาการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

อีเมล: warisa.pooahong@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวันโดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวันโดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง 3) ศึกษาเจตคติของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องคอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวันโดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนท่าข้ามพิทยาคม อำเภอพนสนิมคม จังหวัดชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 35 คน เป็นห้องเรียนที่ได้ทำการคัดเลือกผู้เรียนประกอบด้วยกลุ่มที่เรียนอ่อนปานกลาง และเก่ง

ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มโดยการจับฉลาก (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัดเจตคติของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t (Dependent Sample t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน โดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมีประสิทธิภาพ 84.92/81.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวันโดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ 3) เจตคติต่อกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวันโดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ของนักเรียนหลังการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้



วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2562

เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน โดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ
4.44 ซึ่งเป็นเจตคติในทางบวกอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ

กิจกรรมการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง



The Development of Instruction Activities on Computer Everyday Life Applying the Sufficiency Economy Concept

Warisa Poohrahong¹ / Siriyupin Suthanatphakchana² / ParinyaThongsorn³

¹ M.Ed.Student of Curriculum and Instruction Program, Faculty of Education, Burapha University

² Lecturer of SatitPiboonbumpen School, Faculty of Education, Burapha University

³ Lecturer of Curriculum and Instruction Program, Faculty of Education, Burapha University

E-mail :warisa.poohrahong@gmail.com

Abstract

The purpose of this research are the following: 1) to analyze the development of instruction activities computer in everydaylife applying the sufficiency economy conceptto be effective according to the criteria80/80 2) to study learning achievement ofinstruction activities computer in everyday life applying the sufficiency economy concept. 3) to determine attitude toward instruction activities computer in everyday life applying the sufficiency economy concept. The purposively selected samples were 35 students in Matthayomsuksa one/one in Thakhampittayakom School PhanatNikhom District Chonburi Province. Group cluster random sampling was used to identify weak, medium and good student in a class.The instruments used in this study were1) lesson plans 2) achievement test and student's attitude test towards the learning activities. The statistics used inthe research to analyze the data were mean ($\bar{x}$), standard deviation (S.D) and(Dependent Sample t-test)

The result of the study indicates that 1) the instruction activities with a computer in everyday life applying the sufficiency economy concept efficiency 84.92/81.33 is higher than the standard set 2) achievement in instruction activities on computer in everyday life applying the philosophy of sufficiency economy after studying higher than before learning with statistical significance at .05 level 3)the students attitude had a



วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2562

very positive response to the instruction activities computer in everyday life applying the sufficiency economy concept with an average of 4.44 this could be rated at the “high” level.

Keywords

Instruction activities, Applying sufficiency economy concept

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในภาวะสังคมปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี บุคคลให้ความสำคัญกับวัตถุมากกว่าคุณธรรม จริยธรรม ส่งผลต่อคุณภาพชีวิต แบบแผนความเป็นอยู่ และการดำเนินชีวิตของคนไทย ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างชัดเจน มีสาเหตุมาจากการที่ประเทศมุ่งพัฒนาด้านเศรษฐกิจมากเกินไปแม้จะก่อให้เกิดผลการพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจ และความเจริญทางด้านวัตถุอย่างเห็นได้ชัดแต่ความเจริญ และการพัฒนานั้นก็ไม่ได้ยั่งยืน (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560, น.19) กระทรวงศึกษาธิการ ถือเป็นหน่วยงานหลักในการพัฒนาคนและสร้างเยาวชนให้มีคุณภาพของประเทศ ได้ตระหนักและเห็นคุณค่าในการศึกษาดังกล่าว จึงมีนโยบายที่จะเรียนรู้ตามรอยพระยุคลบาท เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง โดยส่งเสริมให้เศรษฐกิจพอเพียงเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันโดยการจัดตั้งโครงการขับเคลื่อนหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงสู่สถานศึกษาร่วมกับองค์กรในสังกัดและเครือข่ายขับเคลื่อนภาครัฐและภาคเอกชน ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2549 ถึงปัจจุบัน ซึ่งกำหนดการขับเคลื่อนปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสู่สถานศึกษา ในทุกระดับ เพื่อให้ผู้บริหารสถานศึกษา ครูบุคลากรทางการศึกษา และนักเรียน นักศึกษา มีความรู้ความเข้าใจในหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และสามารถนำแนวคิด หลักปฏิบัติตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินงาน การจัดการเรียนการสอน การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และการบริหารจัดการสถานศึกษา ตลอดจนการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เกิดผลในทางปฏิบัติในทุกระดับได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีประสิทธิผล เกิดการปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ในการดำเนินชีวิตบนพื้นฐานของหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงอย่างจริงจัง และต่อเนื่อง (ธนันสิน อภิธนานนท์, 2553, น. 3)

โรงเรียนท่าข้ามพิทยาคม ตำบลท่าข้าม อำเภอนาสายทอง จังหวัดชลบุรี สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดชลบุรีได้รับนโยบายการขับเคลื่อนเศรษฐกิจพอเพียงสู่สถานศึกษา ซึ่งได้นำหลักคิด หลักปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาบูรณาการในการจัดการเรียนการสอนทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อขับเคลื่อนและเสริมสร้างความเข้มแข็งของสถานศึกษาให้เป็นแบบอย่างได้อย่างยั่งยืน และพัฒนาต่อยอดอย่างรอบด้าน จากการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้านปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงของโรงเรียนยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร ซึ่งได้พบปัญหาหลายด้าน ดังนี้ ด้านหลักสูตรการเรียนการสอน ยังไม่มีหลักสูตรที่ชี้ชัดหรือบังคับให้มีการเรียนการสอนในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงโดยตรง เพียงแต่ครูสอนสอดแทรกในสาระอื่น ๆ เท่านั้น ด้านบุคลากรขาดแคลน



ครูที่มีความรู้ความเข้าใจในหลักการเศรษฐกิจพอเพียง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนยังไม่บรรลุจุดประสงค์ ขาดแคลนสื่อเทคโนโลยี และนวัตกรรมที่หลากหลาย (โรงเรียนท่าข้ามพิทยาคม, 2557)

จากความสำคัญของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและปัญหาของโรงเรียนด้านการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยซึ่งเป็นผู้รับผิดชอบสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี มีความสนใจที่จะพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวันโดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในด้านความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้ดีขึ้น และให้นักเรียนเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ทักษะกระบวนการในการทำงาน และสามารถนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวันโดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวันโดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
3. ศึกษาเจตคติของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวันโดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

วิธีดำเนินการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัย

1. ตัวแปรต้น คือ การเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน โดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน โดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และเจตคติของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน โดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
3. ประชากรกลุ่มตัวอย่าง
 - 3.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าข้ามพิทยาคม ปีการศึกษา 2561 รวม 4 ห้องเรียน จำนวน 160 คน



วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2562

3.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าข้ามพิทยาคม ปีการศึกษา 2561 จำนวน 35 คน

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 14 คาบ

เนื้อหาที่ใช้ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งแบ่งเนื้อหาออกเป็น 5 แผนการจัดการเรียนรู้ดังในตาราง

ตาราง 1 แผนการจัดการเรียนรู้สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

กิจกรรมการเรียนรู้บูรณาการ หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	ชื่อเรื่อง	จำนวน (คาบ)
ทดสอบก่อนเรียน		1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	ความหมายและความสำคัญของคอมพิวเตอร์	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์	3
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5	การใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์งาน	5
ทดสอบหลังเรียน		1
รวมระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง		14 คาบ

แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) แบบวิจัยกลุ่มเดียว มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ทดลองตามแบบแผน One-Group Pretest-Posttest Design (พิสนุ พองศรี, 2553) การทดลองทั้งสิ้น 14 คาบ คาบละ 50 นาที ประกอบด้วย การทดสอบก่อนเรียน 1 คาบ การทดลองด้วยแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ 12 คาบ และการทดสอบหลังเรียน 1 คาบ



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการศึกษาทดลอง ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน โดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 5 แผนรวม 12 คาบ
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน โดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือกจำนวน 30 ข้อ
3. แบบวัดเจตคติของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน โดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แผนการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวันโดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง จำนวน 5 แผน รวม 12 คาบเรียน โดยแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วยสาระสำคัญ ผลการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ภาระงานที่มอบหมาย สื่อ/แหล่งเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้และใบงาน ตามแนวของการจัดการเรียนรู้ของหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้เทคโนโลยี หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จากนั้นได้ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ทำการตรวจสอบและประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ และนำผลการประเมินมาหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้เกณฑ์ 0.50 ขึ้นไป จึงจะถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ได้ โดยจากการประเมินพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่าง 0.08-1.00 หลังจากนั้นทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปใช้ทดลองในชั้นเรียนต่อไป

ในการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวันโดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองใช้และประเมินผลกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการหาประสิทธิภาพเครื่องมือ ตามขั้นตอน ดังนี้



1. การทดลองรายบุคคล (Individual Try-Out)

ผู้วิจัยได้ดำเนินการนำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวันโดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่พัฒนาขึ้นไปทดลองเบื้องต้น โดยใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 จำนวน 3 คน ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบความยากง่าย ความเข้าใจเนื้อหา ขั้นตอนการเรียนรู้ คุณภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยทำการสังเกตพฤติกรรม สอบถาม กลุ่มตัวอย่างขณะทดลองใช้ ถึงข้อดีข้อเสีย ข้อบกพร่องและปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเรียนด้วยสื่อ Google Classroom ทำการเก็บข้อมูลผลการทำแบบฝึกหัดท้ายแผนการเรียนรู้แต่ละหน่วย และให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเมื่อเรียนจบทุกหน่วยการเรียนรู้แล้ว นำข้อมูลมาวิเคราะห์ เพื่อหาค่าประสิทธิภาพ E1/E2

2. การทดลองกับกลุ่มเล็ก (Small Group Try-Out)

หลังจากที่ได้ทำการปรับปรุงข้อบกพร่องของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้จากการทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่งเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 9 คน โดยให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาจากบทเรียนและทำแบบทดสอบหลังเรียนของบทเรียนหน่วยนั้นทันที และทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเมื่อเรียนจบทุกหน่วยแล้ว จากนั้นนำคะแนนมาวิเคราะห์เพื่อหาแนวโน้มของประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สูตร E1/E2

3. การทดลองภาคสนาม (Field Try-Out)

ผู้วิจัยนำแผนการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ผ่านการแก้ไขปรับปรุงข้อบกพร่องจากการทดลองกับกลุ่มเล็กแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนท่าข้ามพิทยาคมจำนวน 35 คน ซึ่งเป็นห้องเรียนที่ได้ทำการคละผู้เรียนประกอบด้วยกลุ่มที่เรียนอ่อนปานกลางและเก่งในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน โดยให้นักเรียนศึกษาด้วยสื่อ Google Classroom หลังเรียนจบแต่ละหน่วยแล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนของหน่วยนั้นทันที จนครบทุกหน่วยการเรียนรู้ หลังจากเรียนจบทุกหน่วยการเรียนรู้แล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ จากนั้นนำคะแนนมาวิเคราะห์เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนโดยใช้สูตร E1/E2

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ เพื่อใช้สำหรับทดสอบก่อนและหลังเรียนโดยใช้หลักการสร้างของบุญชม ศรีสะอาด (2545, น. 56-63) มีขั้นตอนสร้าง ดังนี้



1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี รวมทั้งคำอธิบายรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สาระเทคโนโลยีและการสื่อสารชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และเอกสารเกี่ยวกับการวัดและประเมินผล

2) วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ เรื่องเทคโนโลยีน่ารู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อกำหนดเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

3) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน โดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เป็นแบบทดสอบวัดความรู้แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

4) นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นทั้ง 40 ข้อ ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาการสอนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านการผลิตสื่อ และด้านการวัดผลประเมินผล รวม 5 ท่าน ประเมินความถูกต้อง เหมาะสม ครอบคลุมเนื้อหา ความเที่ยงตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

5) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวันโดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาการสอนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านการผลิตสื่อ และด้านการวัดผลประเมินผล รวม 5 ท่าน ประเมินความถูกต้อง เหมาะสม ครอบคลุมเนื้อหา ความเที่ยงตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งมีทั้งหมด 40 ข้อ ไปใช้ทดสอบกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งได้เรียนเนื้อหาทั้งหมดมาแล้ว นำผลการสอบไปวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบเป็นรายข้อ โดยแบ่งคะแนนเป็นกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำโดยใช้เกณฑ์ 50% ผลจากการทดสอบได้ค่าความยากง่ายของข้อสอบทั้ง 30 ข้อ มีค่าความยากง่าย อำนาจจำแนกที่ผ่านเกณฑ์ 30 ข้อ โดยมีค่าความยากง่าย อยู่ระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.25 – 0.55

6) หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ข้อที่เลือกไว้ 30 ข้อ ทั้งฉบับ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (เกียรตินาคูดา ศรีสุข, 2552) พบว่า มีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ (KR-20) เท่ากับ 0.84

จากนั้นนำข้อสอบที่ผ่านการประเมินประสิทธิภาพสมบูรณ์แล้ว มาจัดพิมพ์เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ฉบับจริง จำนวน 30 ข้อ เพื่อใช้ในการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

แบบวัดเจตคติของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบสอบถามเจตคติของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 20 ข้อคำถาม โดยได้ดำเนินการสร้างแบบประเมินตามขั้นตอนการสร้างเจตคติต่อกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้



1. ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กับการสร้างแบบสอบถามวัดเจตคติต่อกิจกรรมการเรียนรู้

2. สร้างแบบสอบถามวัดเจตคติของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งมีลักษณะเป็นข้อคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท (LikertRensis, 1967) เพื่อประเมินความรู้สึกหลังจากเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้

3. นำแบบสอบถามวัดเจตคติต่อกิจกรรมการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC โดยใช้เกณฑ์ 0.50 ขึ้นไป จึงจะถือว่าข้อคำถามเหมาะสมที่จะนำไปใช้ประเมินได้ ผลการประเมินแบบวัดเจตคติต่อกิจกรรมการเรียนรู้ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.80-1.00

4. ให้นักเรียนประเมินแบบสอบถามวัดเจตคติต่อกิจกรรมการเรียนรู้หลังจากเรียนจบในหน่วยการเรียนรู้สุดท้าย จากนั้นวิเคราะห์เจตคติของนักเรียนต่อการเรียนกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยแปลผลหาค่าเฉลี่ยเจตคติตามเกณฑ์ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556) ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การประเมินแบบวัดเจตคติต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ ต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป

การดำเนินการทดลอง

1) ปฐมนิเทศ ชี้แจงจุดประสงค์ต่าง ๆ วิธีปฏิบัติในการเรียนด้วยแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน

2) ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) โดยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน โดยใช้ข้อสอบอัตนัยเป็นข้อสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และบันทึกผลคะแนนจากการสอบ

3) ดำเนินการทดลอง โดยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 5 แผน ใช้เวลา 12 คาบ นักเรียนแต่ละคนได้เรียนรู้เนื้อหา ทำแบบฝึกหัดและทำแบบทดสอบย่อยหลังเรียนเมื่อเรียนจบแต่ละแผน

4) ทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน โดยใช้ข้อสอบอัตนัย ชุดเดิม สลับตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ บันทึกผลคะแนนจากการสอบ และทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการทดสอบค่า t (DependentSample t-test)



5) ประเมินเจตคติ โดยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามวัดเจตคติต่อกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวันโดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เก็บข้อมูลเพื่อทำการวิเคราะห์และแปลผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน โดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80
2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวันโดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการทดสอบค่า t (Dependent Sample t -test)
3. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวันโดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวันโดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีประสิทธิภาพ 84.92/81.33
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน โดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้
3. เจตคติของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน โดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.44$) ซึ่งเป็นเจตคติในทางบวกอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน โดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถอภิปรายผล ได้ดังนี้



1. กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน โดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 84.92/81.33 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ คือ 80/80 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เนื้อหาสาระในการบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงกับสาระเทคโนโลยีและการสื่อสาร (คอมพิวเตอร์) อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 มาตรา 24 ข้อ 1 ที่กล่าวว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการจัดการเรียนรู้ โดยจัดเนื้อหาสาระ และกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ และความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และจำแนกเนื้อหาออกเป็นหน่วยย่อย ๆ เพื่อสร้างแรงจูงใจเริ่มแรกเสียก่อน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สุนทร์ สินธพานนท์ (2553) ที่กล่าวว่าผู้เรียนได้เรียนเป็นขั้นตอนที่ละน้อยจากง่ายไปหายาก แล้วค่อยเพิ่มความยากขึ้น การเรียนรู้จากสิ่งที่ย่าง ๆ คล้ายคลึงกับประสบการณ์เดิมนำไปสู่สิ่งใหม่ ตามขั้นที่ละน้อย จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกว่าบทเรียนนั้นไม่ยากเกินไป และไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียนซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของจำเนียรจินตนา (2552) ที่ศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องชีวิตกับสิ่งแวดล้อมตามแนวทางปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องชีวิตกับสิ่งแวดล้อมตามแนวทางปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.67/82.92 ซึ่งสอดคล้องกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 นอกจากนี้บรรยากาศในชั้นเรียนไม่เคร่งครัด มีการผ่อนคลายให้แรงเสริมกับนักเรียน เช่น คำชมเชย และรางวัลบ้างในการร่วมกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของสกินเนอร์ (Skinner, 1989 อ้างถึงในสุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2541) ที่ค้นพบว่าการเสริมแรงเป็นองค์ประกอบของการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมเป็นขั้นซ้ำ ๆ คนทุกคนควรให้ความสนใจและให้คำชมเชยแก่นักเรียนเพราะเป็นสิ่งที่ครูใช้ได้ทุกโอกาส และใช้ได้ทันที ที่นักเรียนเปลี่ยนพฤติกรรมตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ นอกจากนี้กิจกรรมในการจัดการเรียนรู้ได้รับการออกแบบ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สร้างความสนุกสนาน การทำกิจกรรมกลุ่มนักเรียน เพื่อสร้างความสามัคคี มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน กล้าแสดงความคิดเห็น และรู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น และมีการคิดวิเคราะห์หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และให้แสดงความคิดเห็นนั้นออกมา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของอารีรัตน์ ใจชื่อ (2557) ที่กล่าวว่ากิจกรรมที่จัดควรเป็นไปกิจกรรมที่สอดคล้องกับชีวิตจริงของนักเรียน เป็นการสอดแทรกเนื้อหาจากสิ่งที่ใกล้ตัวไปหาสิ่งที่ไกลตัว เพราะเด็กบางคนอาจจะไม่มีความสามารถในด้านนี้จึงไม่ควรบังคับ แต่ควรส่งเสริมให้เป็นไปตามความสนใจ กิจกรรมที่ควรส่งเสริม ได้แก่ การนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวัน

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน โดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ทั้งนี้เนื่องมาจากการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน โดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจ มีลักษณะเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้สื่อประสม ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างอย่างมีหลักเกณฑ์ และมีขั้นตอน โดยศึกษาทฤษฎี เทคนิค วิธีการ แนวคิด และการส่งเสริมการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ และการเรียนรู้แบบบูรณาการเพื่อนำข้อมูลมาเป็นแนวทางในการกำหนดลักษณะของกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัย และระดับชั้นของนักเรียน เมื่อผู้วิจัยได้กำหนดขอบข่ายของการจัดกิจกรรม และเนื้อหาของกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละกิจกรรมแล้ว จึงดำเนินการสร้างตามหลักการและลำดับขั้นตอนที่กำหนด หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน โดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจ ที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความยากง่ายของเนื้อหา ภาษา กิจกรรม และระยะเวลาที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญจนเกิดความสมบูรณ์สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตั้งไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้านการจัดกิจกรรมมีทั้งกิจกรรมกลุ่ม และกิจกรรมรายบุคคล โดยเริ่มจากกระบวนการกลุ่มโดยใช้ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ เป็นการเร้าให้นักเรียนสนใจที่จะเรียนมีความสุข นักเรียนมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เพื่อให้เกิดความคิดที่หลากหลาย เด็กอ่อนมองเห็นแนวทางที่จะสร้างความคิดของตนเองขึ้นมา และยังเป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักช่วยเหลือกันในการทำงาน มีความร่วมมือกันในหมู่คณะ รู้จักที่จะแสดงความคิดเห็น และยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การใช้เกมมากระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สนุกสนาน เพลิดเพลิน ไม่น่าเบื่อหน่ายและยังช่วยแก้ปัญหา ผู้เรียนไม่ยอมถามผู้สอน เพราะชอบถามกันเอง ส่วนกิจกรรมรายบุคคลจะให้ทำแบบฝึกหัดและแบบทดสอบ เพื่อให้นักเรียนสามารถมีทักษะทางคอมพิวเตอร์และสร้างสรรค์ชิ้นงานได้ ดังที่ทศนา แคมมณี (อ้างถึงในวนิดา ต้นสุวรรณรัตน์, 2543) ที่ได้เสนอแนะขั้นตอนของชุดกิจกรรมไว้ ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นนำ เป็นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนเพื่อสร้างความรู้สึกลให้นักเรียนอยากเรียน ขั้นที่ 2 ขั้นกิจกรรม เป็นส่วนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปราย เป็นส่วนที่ผู้เรียนได้มีโอกาสนำประสบการณ์ที่ได้รับจากขั้นกิจกรรมมาวิเคราะห์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจและอภิปรายเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่กว้างออกไปอีก ขั้นที่ 4 ขั้นสรุป ครูและผู้เรียนร่วมกันประมวลความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในขั้นกิจกรรมและขั้นอภิปราย นำมาสรุปเพื่อนำไปใช้ต่อไป ขั้นที่ 5 ขั้นฝึกปฏิบัติ นำความรู้ที่ได้รับไปฝึกปฏิบัติเพิ่มเติม ขั้นที่ 6 ขั้นประเมินผล ให้นักเรียนทำแบบทดสอบ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของดวงพร อิมแสงจันทร์ (2554) การพัฒนาผลการเรียนรู้ เรื่อง หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ และความสามารถในการแก้ปัญหาตามขั้นตอน การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่าผลการเรียนรู้ เรื่อง หลักปรัชญาของ

เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียน ($\bar{x} = 33.59$, S.D = 2.34) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{x} = 13.52$, S.D = 2.87) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และปิยกุล เป่งอรุณ (2553) ได้ทำการวิจัยการพัฒนาชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้อาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง ข้อมูลและสารสนเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเอกชน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนในกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน ที่เรียนด้วยชุดการสอน พบว่า ทุกกลุ่มมีผลการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. เจตคติต่อกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน โดยบูรณาการปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 ซึ่งมีความคิดเห็นในทางบวกอยู่ในระดับมากอาจเนื่องมาจากการสอนที่มีกิจกรรมจากง่ายไปหายาก และเป็นไปตามลำดับขั้นตอน การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนด้วยการปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ตามความตรงกับความสนใจ เพราะกิจกรรมต่าง ๆ เป็นสิ่งเร้าใจ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการคิด รวมถึงการมีส่วนร่วมในการเรียนจึงส่งผลให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับกับงานวิจัยของเยาวรัตน์ ปลื้มใจ (2552, บทคัดย่อ) ได้วิจัย เรื่อง การสร้างชุดการสอนภาษาอังกฤษแนวบูรณาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า เจตคติต่อการเรียนการสอนโดยใช้ชุดการสอนภาษาอังกฤษแนวบูรณาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับดีและสุทธินิ ภาพพิมพ์ใจ (2560) ที่ได้วิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง เทคโนโลยีน่ารู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า เจตคติของนักเรียนต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง เทคโนโลยีน่ารู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น จึงสรุปได้ว่า การพัฒนางิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน โดยแบบบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ น้อมนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้และสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องการให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติได้จริง เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวันและการประกอบอาชีพต่อไป



วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2562

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนจะต้องเตรียมตัวให้พร้อม โดยศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ อย่างละเอียด ชัดเจน เพื่อให้การปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียนเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และบรรลุ จุดประสงค์ที่กำหนดไว้
2. ครูควรอธิบายวิธีการเรียนให้นักเรียนเข้าใจก่อน และควรเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยก่อนปฏิบัติกิจกรรม เพื่อความสะดวกในการสอนในกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป นักเรียนจะสามารถใช้ได้คล่องแคล่วขึ้น
3. ในการเรียนการสอนควรจัดบรรยากาศการเรียนรู้อย่างเป็นกันเอง เพื่อส่งเสริมสนับสนุน ให้นักเรียนกล้าแสดงออก และมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้อย่างเต็มที่
4. เวลาในการทำกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคน ครูควรยึดหลักความแตกต่างระหว่างบุคคล ยืดหยุ่นตามความเหมาะสม
5. ครูควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่กระตุ้นยั่วยุให้นักเรียนเกิดความรัก และสนใจ คอมพิวเตอร์ เช่น จัดประกวดหรือแข่งขันในโอกาสที่เป็นวันสำคัญต่างๆ เป็นต้น เพื่อให้นักเรียนเห็น ความสำคัญและมีนิสัยรักการทำงาน

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้อ เรื่อง คอมพิวเตอร์ ในชีวิตประจำวัน โดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. ควรมีการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน โดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในระดับชั้นอื่น ๆ
3. ควรมีการวัดคุณลักษณะหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

- เกียรติสุดา ศรีสุข. (2552). *ระเบียบวิธีวิจัย*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). เชียงใหม่: บริษัท ครองช้างพรินต์ติ้ง จำกัด.
- จำเนียร จินตนา. (2552). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ชีวิตกับสิ่งแวดล้อมตามแนวทางปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง*. การศึกษาค้นคว้าอิสระ. การศึกษามหาบัณฑิต. สาขาสังแวดล้อมศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ดวงพร อิมแสงจันทร์. (2554). *การพัฒนาผลการเรียนรู้ เรื่อง หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง กับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ และความสามารถในการแก้ปัญหาตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบโครงการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ธนนันท์ อธิธนานนท์. (2553). *การประเมินโครงการเกษตรผสมผสานเพื่อรากฐานเศรษฐกิจพอเพียง โรงเรียนเทศบาล 4 สันป่าก่อเทศบาลนครเชียงราย จังหวัดเชียงราย*. การศึกษาอิสระ. ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาการบริหารการศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). *วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปิยกมล เปล่งอรุณ. (2553). *การพัฒนาชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ และเทคโนโลยีเรื่องข้อมูลและสารสนเทศ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. โรงเรียนเอกชน. ศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต. สาขาเทคโนโลยีการศึกษา. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พิชญ์ พงศรี. (2553). *เทคนิควิธีประเมินโครงการ*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: พรอพเพอร์ตี้พริ้นท์.
- เยาวรัตน์ ปลื้มใจ. (2552). *การสร้างชุดการสอนภาษาอังกฤษแนวบูรณาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- โรงเรียนท่าข้ามพิทยาคม. (2557). *หลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี*. ชลบุรี: (มปท.).
- วนิดา ต้นสุวรรณรัตน์. (2543). *ชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. สาขาหลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยบูรพา.



- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรินต์ติ้ง.
- สุทธิณี ภาพพิมพ์ใจ. (2560). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง เทคโนโลยี นวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. สาขาหลักสูตร และการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยบูรพา
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2541). *จิตวิทยาการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 4 ฉบับปรับปรุงแก้ไข). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติสำนักนายกรัฐมนตรี. (2560). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560-2564*, สืบค้นเมื่อวันที่ 24 มกราคม 2561, จาก www.nesdb.go.th/main.php?filename=develop_issue
- อารีรัตน์ ใจเชื้อ. (2557). *ผลการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง กับงานประดิษฐ์จากวัสดุในท้องถิ่น กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- Likert, Rennis. (1967). *The Method of Constructing and Attitude Scale*. Reading in Attitude Theory and Measurement. Fishbein, Martin. Ed. New York: Wiley & Son.