



มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

วารสาร มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และ นวัตกรรม มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

KALASIN UNIVERSITY JOURNAL OF HUMANITIES
SOCIAL SCIENCES AND INNOVATION



ภาพ: งานคล้ายวันสถาปนามหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ 9 ปี

ปีที่ 3 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2567

Vol.3. No.2 July - December 2024

ISSN 2821-9635 (Online)

สถาบันวิจัยและพัฒนา
มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์
Institute of Research
and Development



https://so02.tci-thaijo.org/index.php/hsi_01/index



วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และนวัตกรรม มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

Kalasin University Journal of
Humanities Social Sciences and Innovation

บทบรรณาธิการ

วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และนวัตกรรม มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ ได้จัดทำขึ้นเพื่อเผยแพร่ผลงานทางวิชาการของนักวิจัยและนักวิชาการทั้งในและต่างประเทศในสาขาอาชีพต่าง ๆ โดยเผยแพร่บทความวิจัย (research article) และบทความวิชาการ (academic article) ที่สะท้อนมุมมองสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย นำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ทางวิชาการ ซึ่งวารสารได้รับบทความวิจัยและบทความวิชาการโดยเป็นงานวิชาการที่ได้รับการพิจารณาเป็นอย่างดี เพื่อให้ผลงานวิชาการด้านมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ ที่มีความหลากหลายของเนื้อหา หวังว่าผู้อ่านทุกท่านจะได้ประโยชน์จากงานวิชาการเหล่านี้ กองบรรณาธิการขอขอบคุณผู้เขียนทุกท่านเป็นอย่างสูง ขอให้สร้างผลงานด้านวิชาการที่เป็นประโยชน์ต่อประเทศชาติต่อไป

วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ นวัตกรรม มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ ฉบับนี้ ได้รวบรวมบทความเพื่อตีพิมพ์ สำหรับปีที่ 3 ฉบับที่ 2 จำนวน 14 บทความ ดังนี้ 1) เรื่อง การศึกษาความต้องการจำเป็นการพัฒนากิจกรรมในการรับมือกับการคุกคามทางโลก ออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ผู้นิพนธ์ อมรา ไกยะผ่าย, อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์ และ วิศรุต พยุงเกียรติคุณ 2) เรื่อง การพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง การออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้นิพนธ์ อโนชา คนกล้า และ อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์ 3) การพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง การแบ่งปันข้อมูล ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้นิพนธ์ นัยนา สร้อยชมภู และ อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์ 4) การพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้นิพนธ์ ลลิตา มะละกา และ อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์ 5) การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และการรับรู้ตนเองทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน ผู้นิพนธ์ อนุพงศ์ สิงห์อำ, ปนัดดา สังข์ศรีแก้ว และ ภูชิต ภูขำนิ 6) การปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอनावัง จังหวัดหนองบัวลำภู ผู้นิพนธ์ ดนัย ลามคำ, ทินวุฒิ ท้าวเนา และ วณิชศักดิ์ ภูติพิทย์ 7) การบริหารภาครัฐและการบริการสาธารณะสู่การคลังสาธารณะ: กรณีศึกษา โครงการเติมเงินดิจิทัล 10,000 บาท ผู้นิพนธ์ จิณณฉนิชา รอบคอบ และ อัครวิรัช รอบคอบ 8) แนวทางการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 ผู้นิพนธ์ ทิพย์รัตน์ อาสนาทิพย์, ศักดิ์สิทธิ์ ฤทธิลัน และ สุพจน์ ดวงเนตร 9) การวางแผนการตลาดดิจิทัลเพื่อการส่งเสริมการตลาดสำหรับผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ ในอำเภอสว่างแดนดิน จังหวัดสุโขทัย ภายใต้การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด - 19 ผู้นิพนธ์ รัตติกาลญจน์ ภูชิต 10) การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

เรื่อง วัสดุและสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้นิพนธ์ เอกลักษณ์ ราชโรกิจ 11) บทบาทอาสาสมัครพิทักษ์
ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ในการดำเนินงาน ด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
ของจังหวัดสมุทรปราการ ผู้นิพนธ์ อัจฉราพรรณ ลาภโพธิ์ชัย, ระพีพรรณ คำหอม และ ทศนีย์ ลักขณาภิชนชัช
12) การเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์มีดบนฐานทุนวัฒนธรรม ตำบลหนองงูเห่า อำเภอลำลูกกา จังหวัด
นครราชสีมา ผู้นิพนธ์ ภาสกร บัวศรี, สักรินทร์ อินทวงศ์, จันทร์เพ็ญ เกตุสำโรง และ สิริกร บุญสังข์ 13)
สุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยวบ้านพิพิธภัณฑน์ไต่ดำ บ้านนาป่าหนาด ตำบลเขาแก้ว อำเภอยางชุมน้อย จังหวัด
ยโสธร ผู้นิพนธ์ ไทยโรจน์ พวงมณี, มาริษา ภิรมย์แทน เดอ เบลส์, คชสิทธิ์ เจริญสุข, อรทัย จิตไธสง และ พชรมณ ใจงามดี
และ 14) ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจของนักศึกษาในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์
พื้นที่นวมาน ประจำปี พ.ศ. 2565 ผู้นิพนธ์ กิตติยา คงชู สิริรินดา กมลเขต และ อธิพงษ์ ภูมิแสง โดยบทความ
ในฉบับนี้มาจากนักวิจัยและนักวิชาการที่มีความหลากหลายสังกัด และทุกบทความได้ผ่านการกลั่นกรองและ
พิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Reviewers) จำนวน 3 ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มาจากหลากหลายหน่วยงาน
และมอบให้ผู้นิพนธ์นำบทความไปปรับปรุงแก้ไขให้เป็นการเรียบร้อยก่อนเข้าสู่กระบวนการเผยแพร่ของวารสาร

ในโอกาสนี้ ขอขอบคุณคุณอาจารย์ นักวิชาการ นักศึกษา และผู้สนใจทุกท่านที่ให้ความสนใจร่วมส่ง
บทความเผยแพร่ในวารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และนวัตกรรม มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ และขอขอบคุณ
กองบรรณาธิการ คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิประเมินและตรวจสอบบทความทุกท่านมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณทุกท่าน
อาจารย์อภิเชษฐ เสมอใจ
บรรณาธิการวารสาร

เจ้าของวารสาร

สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กีรวิชญ์ เพชรจุล

รักษาราชการแทน อธิการบดีมหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมพ์ลิขิต แก้วหานาม

ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา

บรรณาธิการ

อาจารย์อภิเชษฐ เสมอใจ

ผู้ช่วยบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณธิดา ยลวิลาศ

อาจารย์พรพิทักษ์ เข็มบาสัยดี

ผู้ทรงคุณวุฒิประจำกองบรรณาธิการวารสาร

ศาสตราจารย์ ดร.บรรเจิด สิงคะเนติ

สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

ศาสตราจารย์ ดร.เทิดชาย ช่วยบำรุง

สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

ศาสตราจารย์ ดร.กุลธิดา ท่วมสุข

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

รองศาสตราจารย์ ดร.พีรสิทธิ์ คำนวนศิลป์

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

รองศาสตราจารย์ ดร.ประสาท เนื่องเฉลิม

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

รองศาสตราจารย์ ดร.สุพรรณ เอี่ยมวิจารณ์

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

รองศาสตราจารย์ ดร.ภูมิ มูลศิลป์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รองศาสตราจารย์ ดร.จิตติ กิตติเลิศไพศาล

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

รองศาสตราจารย์ ดร.ปาริชา มารี เคน

มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

รองศาสตราจารย์ ดร.ธเนศ วัฒนกุล

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกพร รัตนสุธีระกุล

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์สิทธิ์ ฤทธิลัน

มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อำภาศรี พอค้า

มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

ผู้ทรงคุณวุฒิประจำวารสาร

รองศาสตราจารย์ ดร.กชพร นำนามผล

มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

รองศาสตราจารย์ ดร.พูลพงศ์ สุขสว่าง

มหาวิทยาลัยบูรพา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริญญา เรืองทิพย์

มหาวิทยาลัยบูรพา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะทิพย์ ประจวบพรหม	มหาวิทยาลัยบูรพา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยยันต์ สกกุลไทย	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล วรคำ	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สัญญา เคนมาภูมิ	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนล สวนประดิษฐ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัชชัย จิตรนันท์	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษวรรณ โล่ห์วัชรินทร์	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รักชนก ชำนาญมาก	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูริศร์ พงษ์เพ็ญจันทร์	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ จันทินอก	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสกสรรค์ สนวนา	มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิลาวัฒน์ ชัยวงศ์	วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนิกานต์ ผลเจริญ	มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อำภาศรี พ้อคำ	มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุลิดา เหมตะศิลป์	มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนันตพร พุทธิธัสสะ	มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ว่าที่ร้อยตรีพงศ์สวัสดิ์ ราชจันทร์	มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพรัช จันทร์งาม	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ฟุ้งเกียรติ มหิพันธ์	มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์
อาจารย์ ดร.อ้อต โนนกระยอม	มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์
อาจารย์ ดร.ฐิติกาญจน์ มูลสาร	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
อาจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ หนูชัยแก้ว	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
อาจารย์ ดร.ภาสกร บัวศรี	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
อาจารย์ ดร.ภัทรวิทย์ ธีรภักดิ์	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อาจารย์ ดร.นริศรา คำสิงห์	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อาจารย์ ดร.อภิชาติ เหล็กดี	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อาจารย์ ดร.ดวงรัตน์ เหลืองอ่อน	มหาวิทยาลัยบูรพา
อาจารย์ ดร.พงษ์ศักดิ์ ดรพินิจ	มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
อาจารย์ ดร.มีแสน แก่นชูวงศ์	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสกลนคร
อาจารย์ ดร.วสันต์ ลิ้มรัตน์ภทรกุล	มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
อาจารย์ ดร.คะณยะ อ่อนนาง	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
อาจารย์ ดร.กนก พานทอง	มหาวิทยาลัยบูรพา
เรือเอกหญิง ดร.จุฬาลักษณ์ ไสระพันธ์	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

เลขานุการ

นางสาวนภัทรธิดา พรหมดีราช

พิสูจน์อักษรภาษาอังกฤษ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศาดรา สหัสทัศน์

Mr.Jonathan Wary

อาจารย์นฤตา หงษ์ษา

ภาพหน้าปก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์นุกุล แก่นจันทร์

ออกแบบหน้าปก

อาจารย์อภิเชษฐ เสมอใจ

กำหนดการเผยแพร่

ปีละ 2 ฉบับ

ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน

ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม

สารบัญ

บทบรรณาธิการ

ข้อมูลวารสาร

1. การศึกษาความต้องการจำเป็นการพัฒนาทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลก
ออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ 1-11
อมรา ไกยะฝ้าย
อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์
วิศรุต พยุ่งเกียรติคุณ
2. การพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
เรื่อง การออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 12-23
อโนชา คนกล้า
อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์
3. การพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
เรื่อง การแบ่งปันข้อมูล ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 24-34
นัยนา สร้อยชมภู
อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์
4. การพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 35-47
ลลิตา มะละกา
อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์
5. การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และการรับรู้ตนเองทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติพื้นฐาน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคognition 48-59
อนุพงศ์ สิงห์อำ
ปนัดดา สังข์ศรีแก้ว
ภูษิต ภูขำนิ

6. การปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง
จังหวัดหนองบัวลำภู 60-74
 दनัย ลามคำ
 ทินวุฒิ ท้าวเนาวิ
 วนิศักดิ์ ภูดีทิพย์
7. การบริหารภาครัฐและการบริการสาธารณะสู่การคลังสาธารณะ: กรณีศึกษา
โครงการเติมเงินดิจิทัล 10,000 บาท 75-95
 จิณณ์ณิชา รอบคอบ
 อัศววิชช์ รอบคอบ
8. แนวทางการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยของสถานศึกษา
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 96-106
 ทิพย์รัตน์ อาสนาทิพย์
 ศักดิ์สิทธิ์ ฤทธิสัน
 สุพจน์ ดวงเนตร
9. การวางแผนการตลาดดิจิทัลเพื่อการส่งเสริมการตลาดสำหรับผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์
ในอำเภอศรีมหาศ จังหวัดสุโขทัย ภายใต้การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด – 19 107-122
 รัตติกาญจน์ ภูษิต
10. การพัฒนานักกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะ
หาความรู้ (5E) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 123-134
 เอกลักษณ์ ราชไกรกิจ
11. บทบาทอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ในการดำเนินงาน
ด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของจังหวัดสมุทรปราการ 135-148
 อัจฉราพรรณ ลามโพธิ์ชัย
 ระพีพรรณ คำหอม
 ทัศนีย์ ลักขณามิชนัช

12. การเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ที่มีคบนฐานทุนวัฒนธรรม ตำบลหนองงูเหลือม อำเภอเฉลิมพระเกียรติ
จังหวัดนครราชสีมา 149-162
ภาสกร บัวศรี
สักรินทร์ อินทรวงค์
จันทร์เพ็ญ เกตุสำโรง
สิริกร บุญสังข์
13. สุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยวบ้านพิพิธภัณฑิไทดำ บ้านนาป่าหนาด ตำบลเขาแก้ว
อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย 163-179
ไทยโรจน์ พวงมณี
มาริษา ภิรมย์แทน เดอ เบลส์
คชสิทธิ์ เจริญสุข
อรทัย จิตไธสง
พชรมณ ใจงามดี
14. ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจของนักศึกษาในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษา
มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ พื้นที่นวมน ประจำปี พ.ศ. 2565 180-191
กิตติยา คงชู
สิรินดา กมลเขต
อธิพงษ์ ภูมิแสง

บทความวิจัย (Research Article)

การศึกษาความต้องการจำเป็นการพัฒนาทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

Studying the needs to develop digital intelligence in cyberbullying management for students in vocational certificate program

อมรา ไกยะฝาย¹ อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์^{1*} และ วิสรุต พยุงเกียรติคุณ¹
Oammara Kaiyafai¹, Unyaparn Sinlapaninman^{1*} and Wisarut Payoungkiattikun¹

วันที่รับบทความ (Received) วันที่ได้รับบทความฉบับแก้ไข (Revised) วันที่ตอบรับบทความ (Accepted)
7 มีนาคม 2567 14 มีนาคม 2567 17 เมษายน 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นการพัฒนาทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพผู้ให้ข้อมูลหลัก ครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จำนวน 4 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ โดยเก็บข้อมูลในขอบเขต 5 มิติ ได้แก่ บทบาท (role) อารมณ์ความรู้สึก (emotion) การรับรู้ (perception) เจตคติ (attitude) และพฤติกรรม (behaviors) สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) ผลการศึกษา 1. ความต้องการจำเป็นของครูเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ พบว่า มีความต้องการสื่อออนไลน์เน้นให้นักเรียนเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากประสบการณ์ สถานการณ์จริง และเครื่องมือวัด ประเมินการรับรู้และรับมือการคุกคามทางโลกออนไลน์ของนักเรียน 2. ประสบการณ์ของผู้ใช้เกี่ยวกับการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ทั้ง 5 มิติ พบว่า 1) มิติบทบาท ครูจัดการเรียนการสอนตามเนื้อหาในหนังสือและสอดแทรกข่าวเหตุการณ์ และออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ตามเนื้อหาในหนังสือเรียน 2) มิติอารมณ์ความรู้สึก ครูรู้สึกว่าคุณค่าความรู้และทักษะในการให้คำปรึกษาแก่นักเรียนที่ถูกคุกคามทางโลกออนไลน์ที่ถูกต้องและถูกวิธี 3) มิติการรับรู้ ครูมีความเห็นว่าการประเมินทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ค่อนข้างมีความซับซ้อน ต้องการแบบประเมินทักษะที่วัดทักษะได้ง่าย 4) มิติเจตคติ ครูมีความคิดเห็นว่า การส่งเสริมทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลก

¹คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

¹Education and Educational Innovation, Kalasin University

*Corresponding author e-mail : unyaparn.si@ksu.ac.th

ออนไลน์ เป็นเรื่องสำคัญที่ต้องให้ความรู้แก่นักเรียน โดยใช้ประสบการณ์ของนักเรียน คนรู้จัก หรือจากข่าวมา เรียนรู้ร่วมกันรับมือและป้องกันภัยอย่างถูกวิธี และ 5) มิติพฤติกรรม ครูต้องการชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เรียนรู้ จากประสบการณ์จริง และนำไปใช้ได้จริงในชีวิต

คำสำคัญ : ความต้องการจำเป็น, ประสบการณ์ผู้ใช้, ความฉลาดทางดิจิทัล, ด้านทักษะในการรับมือกับการ คุกคามทางโลกออนไลน์

Abstract

This research aims to investigate the necessary requirements for developing skills in coping with online world threats for vocational certificate students, with primary data provided by 4 teachers from the Department of Vocational Education, utilizing group interview recording forms. The research tool used is a content analysis, focusing on 5 dimensions: role, emotion, perception, attitude, and behavior. Study Findings: 1. Teacher's Essential Requirements: In addressing digital literacy skills for handling online harassment among vocational certificate students, there is a need for online media that encourages student knowledge exchange from real experiences and situations. Assessment tools are crucial for evaluating students' awareness and coping strategies in dealing with online harassment. 2. User Experience: Users' experiences regarding the development of digital literacy skills in handling online harassment across the five dimensions reveal: Role Dimension: Teachers manage teaching content by incorporating real-world events and designing learning plans aligned with textbook content. Emotion Dimension: Teachers feel a lack of knowledge and skills in providing accurate counseling to students facing online harassment. Perception Dimension: Teachers find the assessment of skills in handling online harassment relatively complex and express a need for user-friendly assessment tools. Attitude Dimension: Teachers emphasize the importance of promoting skills for handling online harassment, advocating for student education through shared experiences, acquaintances, or news to effectively cope and prevent harm. Behavior Dimension: Teachers seek a set of learning activities that facilitate learning from real experiences and are applicable in students' actual lives.

Keywords: Needs, user experience, digital intelligence, cyberbullying management

บทนำ

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ได้ยกระดับการจัดการอาชีวศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล โดยการเข้าสู่กระบวนการเปลี่ยนผ่านสู่ความเป็นดิจิทัล (Digital Transformation) มุ่งเน้นการพัฒนากำลังคน

อาชีวศึกษาให้เป็นพลเมืองในยุค 4.0 เป็นกำลังคนสมรรถนะสูง มีความฉลาดรู้ดิจิทัล ซึ่งเป็นทักษะพลเมืองดิจิทัลที่สำคัญ ดังนั้น ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาจึงได้กำหนดนโยบายและยุทธศาสตร์การผลิตและพัฒนาากำลังคนดิจิทัล โดยปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้อาชีวศึกษาแนวใหม่ให้สอดคล้องกับแนวนโยบายและยุทธศาสตร์ แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงความต้องการกำลังคน อาชีพธุรกิจ และอุตสาหกรรมใหม่ ๆ ให้หลักสูตรมีความยืดหยุ่น เชื่อมโยงการสำเร็จการศึกษาและการมีงานทำโดยปรับลดรายวิชาสามัญและเพิ่มรายวิชาที่มุ่งสร้างสมรรถนะ บูรณาการวิชาสามัญและวิชาชีพโดยการจัดหลักสูตรแบบโมดูล (Modular System) ปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรฐานสมรรถนะตามกรอบคุณวุฒิแห่งชาติรอบคุณวุฒิอ้างอิงอาเซียน และมาตรฐานฝีมือแรงงาน ปรับเปลี่ยนการจัดรูปแบบการศึกษาให้มีความยืดหยุ่นตามความสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบต่อเนื่อง (Block Course) ตลอดจนพัฒนาหลักสูตรมุ่งสู่เป้าหมายรองรับกลุ่มผู้สำเร็จการศึกษาแต่ยังไม่เข้าสู่ตลาดแรงงาน (Reskill) กลุ่มผู้เรียนที่ตกหล่นจากระบบการศึกษา และคนวัยทำงานที่ต้องการเพิ่มเติมทักษะ (Upskill) สร้างทักษะใหม่ที่จำเป็นต่อการทำงาน (Newskill) โดยหลักสูตรดังกล่าวจะนำไปใช้กับการจัดการอาชีวศึกษาทั้งในระบบ นอกกระบบและการจัดการอาชีวศึกษาระบบทวิภาคี (สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ, 2566)

การเข้าสู่กระบวนการเปลี่ยนผ่านสู่ความเป็นดิจิทัล (Digital Transformation) ข้างต้นทำให้วิทยาลัยการอาชีวศึกษาคำม่วง จังหวัดกาฬสินธุ์ ส่งกีดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ต้องปรับตัวทั้งในการบริหาร การจัดการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาทักษะและความรู้ทางวิชาชีพเพื่อให้นักเรียนมีความพร้อมที่จะทำงานในสาขาอาชีพต่าง ๆ หลักสูตรที่วิทยาลัยการอาชีวศึกษาคำม่วงมีลักษณะที่เน้นการปฏิบัติงานมากกว่าการศึกษาทฤษฎีอย่างเต็มที่ เนื้อหาการเรียนการสอนเกี่ยวข้องกับปฏิบัติงานในสาขาที่เลือกเรียนเข้ามาในหลักสูตรนั้น ๆ สู่การผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ในสาขาวิชาชีพและความฉลาดดิจิทัล ที่จะสามารถช่วยให้นักเรียนเตรียมตัวให้พร้อมทั้งในด้านทฤษฎีและปฏิบัติ นอกจากการเรียนรู้เนื้อหาวิชาชีพ นักเรียนยังสามารถใช้เทคโนโลยีในการค้นคว้าข้อมูล เรียนรู้ออนไลน์ และการสื่อสารกับผู้อื่นในระบบดิจิทัลได้ด้วย สำหรับการประเมินผลการเรียนรู้ของวิทยาลัยได้มีการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านอาชีวศึกษา (Vocational National Educational Test : V-NET) เป็นการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านอาชีวศึกษา เพื่อวัดความรู้และความคิดของนักเรียนในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 (ปวช.3) และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 2 (ปวส.2) ประกอบด้วยข้อสอบวิชาสามัญ และข้อสอบวิชาชีพตามสาขาวิชาที่เรียน สิ่งที่ยื่นเข้าสอบจะได้รับหลังการทดสอบ ได้แก่ 1) ผลการทดสอบ V-NET 2) ประกาศนียบัตรมาตรฐานสมรรถนะการใช้ดิจิทัล (DL) จากสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) (กรณีผ่านเกณฑ์ที่กำหนด) และ 3) วุฒิบัตรสมรรถนะภาษาอังกฤษสำหรับอาชีพ จากสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (กรณีผ่านเกณฑ์ที่กำหนด) (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน), 2566)

การทดสอบ V-NET ในปีการศึกษา 2565 ที่ผ่านมา ของวิทยาลัยการอาชีวศึกษาคำม่วง จังหวัดกาฬสินธุ์ พบว่า การทดสอบคอมพิวเตอร์ อยู่ในเกณฑ์วัดความรู้ระดับกลาง ของจังหวัดกาฬสินธุ์ ซึ่งการทดสอบดังกล่าวเป็นกลไกหนึ่งที่จะพัฒนาให้นักเรียนมีความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอันจะนำไปสู่การพัฒนานวัตกรรม

จัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ดิจิทัลให้นักเรียนต่อไปได้ การเรียนรู้จากประสบการณ์จึงเป็นปัจจัยหลักหนึ่งของการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning) ประสบการณ์นี้หมายรวมถึงประสบการณ์ที่บุคคลนั้นผ่านพบมาแล้วและประสบการณ์ในชั้นเรียน โดยจะนำข้อมูลสำหรับนำมาพูดคุยแลกเปลี่ยนการตีความหรือสะท้อนคิด เพื่อตรวจสอบและทำความเข้าใจ ระบบคุณค่าของแต่ละปัจเจกบุคคล โดยผู้สอนเป็นผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีมิติด้านคุณค่า และมีกิจกรรมให้ผู้เรียนลงมือทำหรือสัมผัสจริง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทำความเข้าใจ คุณค่าของกิจกรรมหรือสิ่งต่าง ๆ นั้น ยิ่งกิจกรรมนั้นถ้าก่อให้เกิดความอึดอัด หรือได้รับประสบการณ์เชิงอารมณ์จะยิ่งมีโอกาสเรียนรู้สู่การเปลี่ยนโลกทัศน์ให้สูงขึ้น (วิจารณ์ พานิช, 2558) ในขณะที่ David Kolb ได้กล่าวถึงวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ไว้ว่า การเรียนรู้แบบผ่านประสบการณ์ตามสภาพจริง (Authentic Experiential Learning) เป็นวิธีการเรียนรู้ในแต่ละบุคคล (McLeod.s, 2017) ดังนั้น การเรียนรู้จากประสบการณ์หรือการเรียนรู้จากการได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยผู้เรียนที่มีโอกาสได้รับประสบการณ์แล้วได้รับการกระตุ้นให้สะท้อนสิ่งต่าง ๆ ที่ได้จากประสบการณ์และสามารถนำพาความคิดของตนออกมาเพื่อพัฒนาทักษะใหม่ ๆ หรือวิธีคิดใหม่ ๆ

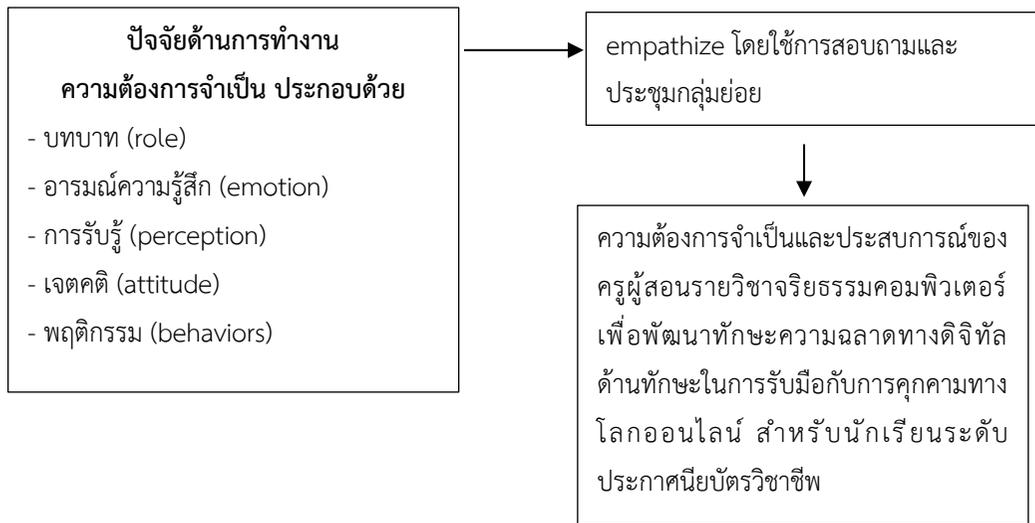
การวิจัยนี้ใช้วิธีการคิดเชิงออกแบบเพื่อทำความเข้าใจความรู้สึกและความต้องการจากประสบการณ์สอนและการเรียนในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ประกอบด้วย 5 มิติ ได้แก่ บทบาท (role) อารมณ์ความรู้สึก (emotion) การรับรู้ (perception) เจตคติ (attitude) และพฤติกรรม (behaviors) (สุวิมล ว่องวานิช, 2563) เพราะเป็นกระบวนการที่ใช้ในการแก้ปัญหาและพัฒนาสิ่งต่าง ๆ โดยเน้นการสร้างแนวคิดและคุณค่าแก่ผู้ใช้กิจกรรมเชิงออกแบบ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษาความต้องการจำเป็นและประสบการณ์ของครูผู้สอนรายวิชาจริยธรรมคอมพิวเตอร์ เพื่อพัฒนาทักษะความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ของนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

กรอบแนวคิดการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำกรอบแนวคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ซึ่งเป็นขบวนการคิดประเมินและเลือกแนวทางปฏิบัติ มีขั้นตอนการออกแบบ 5 มิติ ได้แก่ บทบาท (role) อารมณ์ความรู้สึก (emotion) การรับรู้ (perception) เจตคติ (attitude) และพฤติกรรม (behaviors) (สุวิมล ว่องวานิช, 2563) ข้อมูลที่ได้จะนำมาสู่การออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ต้นแบบในการพัฒนาทักษะความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ดังแสดงในภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัยประสบการณ์และความต้องการจำเป็นของผู้ใช้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการทำวิจัย

การศึกษาความต้องการจำเป็น (needs) เป็นการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจ และกำหนดความต้องการจำเป็นและแรงบันดาลใจที่เกี่ยวข้องซึ่งจะช่วยให้บรรลุเป้าหมายของผู้ใช้ได้

การศึกษาด้านบทบาท (role) เป็นการศึกษาเกี่ยวข้องกับความรู้สึกชอบ ระดับทักษะ ทศนคติ ความสนใจ รวมถึงเวลาและสถานที่ที่พวกเขาจะใช้ผลิตภัณฑ์

การศึกษาอารมณ์และความรู้สึก (emotion) เป็นการศึกษาเกี่ยวข้องกับอารมณ์และความรู้สึก เกี่ยวข้องกับการสำรวจและเข้าใจประสบการณ์ทางอารมณ์ของบุคคลในสถานการณ์หรือบริบทต่าง ๆ

การศึกษาด้านการรับรู้ (perception) เป็นการศึกษาที่ครอบคลุมเกี่ยวกับวิธีที่เราตีความ และทำความเข้าใจกับสิ่งที่เราสัมผัสผ่านประสาทสัมผัส เช่น การเห็น การได้ยิน การสัมผัส เป็นต้น

การศึกษาด้านเจตคติ (attitude) เป็นการศึกษาเกี่ยวข้องกับการประเมินและเข้าใจ มุมมอง ความเชื่อ และความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งต่าง ๆ รวมถึงคน วัตถุ แนวคิด หรือเหตุการณ์

การศึกษาด้านพฤติกรรม (behaviors) เป็นการศึกษาเกี่ยวข้องกับการสังเกต การวิเคราะห์ และการเข้าใจพฤติกรรมของบุคคลหรือกลุ่มบุคคล รวมถึงสาเหตุและผลลัพธ์ ของพฤติกรรมเหล่านั้น

วิธีการวิจัยหรือระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นจากประสบการณ์ของครูผู้สอนรายวิชาจรรยาธรรมคอมพิวเตอร์ และนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ประกอบด้วย การทำความเข้าใจปัญหาอย่างลึกซึ้ง

(Empathize) การระบุปัญหาและกรอบของปัญหา (Define) การหาแนวทางแก้ไข (Ideate) สร้างต้นแบบ (Prototype) ทดลองใช้ (Test) ในการเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

1. กลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูลประกอบด้วย

ครูผู้สอนรายวิชาจริยธรรมคอมพิวเตอร์ ชั้นปีที่ 1 ได้แก่ วิทยาลัยการอาชีพคำม่วง วิทยาลัยการอาชีพหนองกุงศรี วิทยาลัยการอาชีพห้วยผึ้ง วิทยาลัยการอาชีพกาฬสินธุ์ จำนวน 4 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คุณสมบัติมีประสบการณ์สอนวิชาคอมพิวเตอร์ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ มากกว่า 1 ปี

2. เครื่องมือการวิจัยประกอบด้วย

2.1 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างประเด็นคำถามในการประชุมกลุ่มย่อย โดยผู้วิจัยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) 5 มิติ ได้แก่ บทบาท (role) อารมณ์ความรู้สึก (emotion) การรับรู้ (perception) เจตคติ (attitude) และพฤติกรรม (behaviors) มาออกแบบข้อคำถาม ที่ผ่านการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ที่มีความเชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและคอมพิวเตอร์ ตามลำดับ โดยมีผลมีค่าความสอดคล้องรายข้อตั้งแต่ 0.60 – 1.00

2.2 แบบบันทึกการสนทนากลุ่มครูผู้สอนรายวิชาจริยธรรมคอมพิวเตอร์ ชั้นปีที่ 1 ในวิทยาลัยการอาชีพคำม่วง วิทยาลัยการอาชีพหนองกุงศรี วิทยาลัยการอาชีพห้วยผึ้ง วิทยาลัยการอาชีพกาฬสินธุ์

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 ทำความเข้าใจปัญหา (Empathy) เป็นการทำความเข้าใจกับสถานการณ์ปัญหา บริบทที่เกี่ยวข้อง และวิธีการแก้ไขที่มีอยู่ก่อนหน้านี้ โดยเน้นที่การวิเคราะห์ความต้องการ อารมณ์ พฤติกรรม และความสนใจของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โดยมีขั้นตอนต่อไปนี้

3.1.1 ผู้วิจัยสร้างแบบฟอร์มเก็บข้อมูล แบบทบทวนนิยาม (Reframing) เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูลสู่การสร้างต้นแบบจำลอง

3.1.2 ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ และหาคุณภาพของเครื่องมือ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ประเมินเครื่องมือการวิจัย แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์พร้อมปรับแก้ไข ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญจนสามารถนำไปใช้ได้

3.1.3 ผู้วิจัยจัดประชุมสนทนากลุ่มย่อย (Focus group discussion) ในรูปแบบออนไลน์ วันที่ 30 ตุลาคม 2566 เพื่อสัมภาษณ์ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ผู้ให้ข้อมูลประกอบด้วย ประกอบด้วย ประกอบด้วยครูคอมพิวเตอร์ สังกัดวิทยาลัยการอาชีพคำม่วง, วิทยาลัยการอาชีพหนองกุงศรี, วิทยาลัยการอาชีพห้วยผึ้ง และวิทยาลัยการอาชีพกาฬสินธุ์ จำนวน 4 คน

3.2 ขั้นที่ 2 นิยามปัญหา (Define) เป็นการระบุความต้องการ กำหนดเป้าหมายและวิธีการประเมินผลการดำเนินการเพื่อให้ผู้ออกแบบสามารถใช้ข้อมูลเหล่านี้ เป็นพื้นฐานในการคิดค้นวิธีการออกแบบที่จะช่วยแก้ไขปัญหาระบุไว้ โดยวิเคราะห์ข้อมูลโดยการรวบรวมข้อมูลจากแบบบันทึกการสนทนากลุ่มก่อนนำ

ข้อมูลวิเคราะห์เป็นข้อมูลเชิงเนื้อหา (ศากุล ช่างไม้, 2555) โดยจัดเรียงข้อมูลที่ได้จากการถอดบทสัมภาษณ์ และการสืบค้นเอกสาร เป็นต้น การค้นหาความหมายสำคัญของข้อมูล รวมถึงการจัดหมวดหมู่ข้อมูล การจัดกลุ่มข้อมูล และการหาความสัมพันธ์ของข้อมูลระหว่างกลุ่ม

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

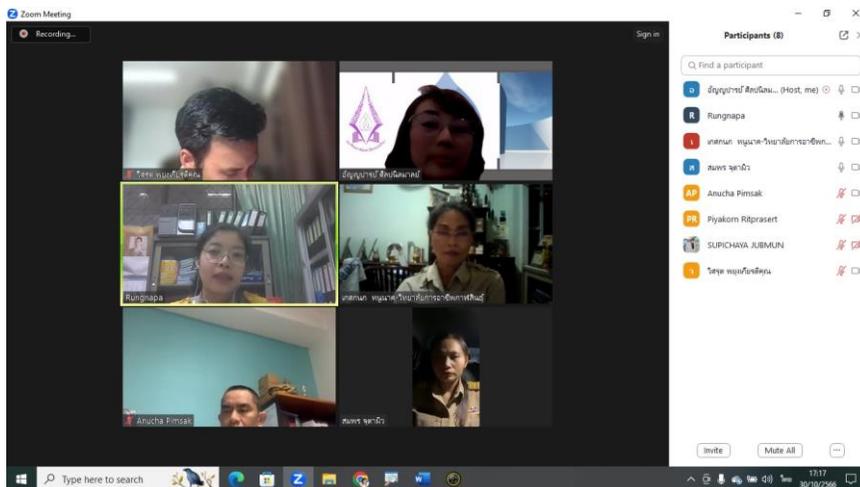
การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) การบันทึกการสนทนาแบบกลุ่มเพื่อจัดหมวดหมู่ โดยการลงรหัสข้อมูล (coding) และตรวจสอบข้อมูลที่ได้จากการลงรหัสอีกครั้งเพื่อจับประเด็น (theme) ที่จะเป็นประเด็นในการนำไปใช้เพื่อสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากประสบการณ์ผู้ใช้ โดยการสัมภาษณ์ครูที่มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาจริยธรรมคอมพิวเตอร์ จำนวน 4 คน และทำการวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับประสบการณ์ผู้ใช้ใน 5 มิติ ได้แก่ บทบาท (role) อารมณ์ความรู้สึก (emotion) การรับรู้ (perception) เจตคติ (attitude) และพฤติกรรม (behaviors) โดยวิเคราะห์ออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ 1) ความต้องการจำเป็นของครูเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ 2) ประสบการณ์ของผู้ใช้เกี่ยวกับการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ มีรายละเอียดดังนี้

1) ความต้องการจำเป็นของครูเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์

ความต้องการจำเป็นของครูเกี่ยวกับการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สรุปได้ว่า ครูมีความต้องการสื่อออนไลน์เน้นให้นักเรียนเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากประสบการณ์ สถานการณ์จริง และเครื่องมือวัด ประเมินการรับรู้ และรับมือการคุกคามทางโลกออนไลน์ของนักเรียน



ภาพที่ 2 การสนทนากลุ่มครูผู้สอนรายวิชาจริยธรรมคอมพิวเตอร์

2) ประสบการณ์ของครูเกี่ยวกับการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์

ประสบการณ์ของครูทั้ง 5 มิติจากการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาในการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ โดยสามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ประสบการณ์ของครูผู้สอนรายวิชาจริยธรรมคอมพิวเตอร์

ตัวอย่างข้อความ	ประสบการณ์ของครู
ปัจจุบันปฏิบัติหน้าที่ครูผู้สอนรายวิชาจริยธรรมคอมพิวเตอร์ มากกว่า 5 ปี งานพิเศษนอกเหนือจากงานสอนคือ หัวหน้าแผนก เจ้าหน้าที่การเงิน งานอำนวยการ และงานทั่วไปที่ได้รับมอบหมายตามคำสั่งราชการ	- ครูมีภาระหน้าที่งานพิเศษนอกเหนืองานสอนทำให้เวลาในการออกแบบกิจกรรมไม่เพียงพอ
ครูผู้สอนจัดการเรียนการสอนวิชาจริยธรรมคอมพิวเตอร์ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ตามบริบทของโรงเรียน โดยเนื้อหาเรื่องการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ไม่ได้เป็นเนื้อหาหลักของรายวิชา เนื้อหาถูกสอดแทรกในหัวข้อเรื่อง ภัยคุกคามบนโลกออนไลน์, พรบ.คอมพิวเตอร์ ซึ่งในการจัดการเรียนรู้นั้น ครูได้ใช้ข่าว เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องมาประกอบการสอน ทั้งนี้ จะมีการจัดกิจกรรมให้ความรู้เพิ่มเติม โดยเชิญตำรวจไซเบอร์มาเป็นวิทยากร แต่ไม่ได้มีการประเมินทักษะการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์อย่างจริงจัง	- เนื้อหาที่เกี่ยวกับการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ไม่ใช่เนื้อหาหลัก สอนด้วยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากข่าว - มีกิจกรรมเสริมให้ความรู้จากหน่วยงานภายนอก - ไม่มีเครื่องมือในการประเมินทักษะการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์
ในการจัดการเรียนการสอน ขาดการส่งเสริมทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์อย่างจริงจัง จึงมีความต้องการชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และสื่อออนไลน์ที่สามารถใช้ในการส่งเสริมให้นักเรียนได้รับรู้และรับมือการคุกคามทางโลกออนไลน์ได้	- ขาดการส่งเสริมทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์อย่างจริงจัง

ตัวอย่างข้อความ	ประสบการณ์ของครู
นักเรียนมาปรึกษาเรื่องถูกคุกคามบนโลกออนไลน์ และประสบภัยจากการซื้อของออนไลน์ ซึ่งครูให้คำปรึกษา ตามความคิดเห็นส่วนตัว โดยไม่รู้ว่าแนวนำวิธีที่ถูกต้อง ถูกวิธี หรือไม่	- ครูรู้สึกที่ ตนเองขาดความรู้และทักษะในการให้คำปรึกษาแก่นักเรียนที่ถูกคุกคามทางโลกออนไลน์ได้อย่างถูกต้องและถูกวิธี
ครูเห็นความสำคัญว่า การส่งเสริมทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ เป็นเรื่องสำคัญที่ต้องให้ความรู้แก่นักเรียน โดยใช้ประสบการณ์ของนักเรียน คนรู้จัก หรือจากข่าวมาเรียนรู้ร่วมกันรับมือและป้องกันภัยอย่างถูกวิธี	- ต้องการส่งเสริมทักษะ โดยให้นักเรียนเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ให้สามารถรับมือและนำไปใช้ในชีวิตจริงได้

จากตารางที่ 1 ผลการสังเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้เกี่ยวกับพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ รายละเอียดเกี่ยวกับปัญหาต่าง ๆ พบว่า ความต้องการจำเป็นและประสบการณ์ผู้ใช้ โดยได้ให้รายละเอียด บทบาท อารมณ์ความรู้สึก การรับรู้ เจตคติ และพฤติกรรม ดังนี้

1.1) บทบาท

ครูผู้สอนจัดการเรียนการสอนวิชาจริยธรรมคอมพิวเตอร์ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ตามบริบทของโรงเรียน โดยเนื้อหาเรื่องการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ไม่ได้เป็นเนื้อหาหลักของรายวิชา เนื้อหาถูกสอดแทรกในหัวข้อเรื่อง ภัยคุกคามบนโลกออนไลน์, พรบ.คอมพิวเตอร์ ซึ่งในการจัดการเรียนรู้นั้น ครูได้ใช้ข่าวเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องมาประกอบการสอน ทั้งนี้ จะมีการจัดกิจกรรมให้ความรู้เพิ่มเติม โดยเชิญตำรวจไซเบอร์มาเป็นวิทยากร แต่ไม่ได้มีการประเมินทักษะการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์อย่างจริงจัง

1.2) อารมณ์ความรู้สึก

ครูรู้สึกว่าตนเองขาดความรู้และทักษะในการให้คำปรึกษาแก่นักเรียนที่ถูกคุกคามทางโลกออนไลน์ที่ถูกต้องและถูกวิธี การจัดการเรียนรู้ ต้องมีกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยน เรียนรู้จากประสบการณ์จริง และมีแบบวัดประเมินทักษะที่วัดได้จริง

1.3) การรับรู้

ครูมีความเห็นว่า การประเมินทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ค่อนข้างมีความซับซ้อน ต้องการแบบประเมินทักษะที่วัดทักษะได้ง่าย โดยเน้นการรับรู้และรับมือการคุกคามทางโลกออนไลน์

1.4) เจตคติ

เจตคติต่อการส่งเสริมทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ แบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม คือ เจตคติเชิงบวก โดยกลุ่มนี้คิดว่า สามารถปรับและประยุกต์นำการส่งเสริมทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ไปใช้ในชีวิตจริงได้ ส่วนเจตคติเชิงลบ มองว่าการที่ไม่มีการส่งเสริมทักษะอย่างจริงจัง จะทำให้ไม่สามารถรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ได้

1.5) พฤติกรรม

พฤติกรรมที่เกิดขึ้นในการพัฒนาความฉลาดดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ครูต้องการชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เรียนรู้จากประสบการณ์จริง และนำไปใช้ได้จริงในชีวิต และสามารถนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้นี้มาช่วยพัฒนาทักษะของนักเรียนได้

สรุปและอภิปรายผล

ผลการศึกษาพบว่า ความต้องการจำเป็นและประสบการณ์ของครูเกี่ยวกับการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ในประเด็นด้าน บทบาท และการรับรู้ อารมณ์ เจตคติ พฤติกรรม พบว่า 1. ความต้องการจำเป็นของครูเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ พบว่า มีความต้องการสื่อออนไลน์เน้นให้นักเรียนเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากประสบการณ์ สถานการณ์จริง และเครื่องมือวัด ประเมินการรับรู้และรับมือการคุกคามทางโลกออนไลน์ของนักเรียน 2. ประสบการณ์ของผู้ใช้เกี่ยวกับการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ทั้ง 5 มิติ พบว่า 1) มิติบทบาท ครูจัดการเรียนการสอนตามเนื้อหาในหนังสือและสอดแทรกข่าวเหตุการณ์ และออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ตามเนื้อหาในหนังสือเรียน 2) มิติอารมณ์ความรู้สึก ครูรู้สึกว่าการตนเองขาดความรู้และทักษะในการให้คำปรึกษาแก่นักเรียนที่ถูกคุกคามทางโลกออนไลน์ที่ถูกต้องและถูกวิธี 3) มิติการรับรู้ ครูมีความเห็นว่าการประเมินทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ค่อนข้างมีความซับซ้อน ต้องการแบบประเมินทักษะที่วัดทักษะได้ง่าย 4) มิติเจตคติ ครูมีความคิดเห็นว่าการส่งเสริมทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ เป็นเรื่องสำคัญที่ต้องให้ความรู้แก่นักเรียน โดยใช้ประสบการณ์ของนักเรียน คนรู้จัก หรือจากข่าวมาเรียนรู้ร่วมกันรับมือและป้องกันภัยอย่างถูกวิธี และ 5) มิติพฤติกรรม ครูต้องการชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เรียนรู้จากประสบการณ์จริง และนำไปใช้ได้จริงในชีวิต เหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะเนื้อหาเรื่องการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ยังเป็นเนื้อหาย่อย ดังนั้น การพัฒนาทักษะการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ จึงมีเพียงการจัดการเรียนการสอนตามหนังสือ และสอดแทรกข่าวที่เกี่ยวข้องกับประเด็นในสังคมปัจจุบัน อีกทั้ง ครูเห็นความสำคัญ และมีความต้องการชุดกิจกรรมที่เป็นสื่อออนไลน์ ที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงจะสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้ สอดคล้องกับจิตติมา ดีพันธ์ และคณะ (2564) ได้ศึกษาวิจัยปัจจัยทางจิตและสังคมที่สัมพันธ์กับภูมิคุ้มกันทางใจในการโดนกลั่นแกล้งรังแกบนโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายพบว่า เด็กไทยมีความเสี่ยงต่อภัยในโลกออนไลน์ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ผ่านการอภิปรายในแต่ละประเด็นต่าง ๆ ร่วมกับเพื่อนและครูอย่างกว้างขวาง รวมถึงมีแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่เคยเจอทั้งกับตนเองและบุคคลรอบข้าง ทำให้นักเรียนตระหนักถึงปัญหาความเสี่ยงเรื่องการจัดการข้อมูลส่วนตัวมากยิ่งขึ้น และสอดคล้องกับการศึกษาของ กิตติละออกุลและพรสุข ตันตระรุ่งโรจน์ (2562) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะการรู้ดิจิทัลที่ใช้เทคนิคระดมสมองด้วยการออกแบบอินโฟกราฟิกส์แบบมีปฏิสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จัดกิจกรรมกระตุ้นด้วยคำถาม กิจกรรมระดมสมองภายในกลุ่ม เพื่อตอบคำถาม กิจกรรมแชร์คำตอบค้นหาข้อสรุป กิจกรรมระดมสมองเพื่อสร้างและแชร์ผลงาน การสรุป และประเมินผล ส่งผลให้นักเรียนเกิดทักษะการรู้ดิจิทัล ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยใช้การวิจัยการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดย

ครูผู้สอนเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องวางแผนออกแบบในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงและมากพอที่จะสามารถให้ดำเนินการวิจัยในระยะต่อไปได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อมูลจากการวิจัยในครั้งนี้ สามารถนำไปออกแบบและสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามความต้องการ และประสบการณ์ผู้ใช้ ได้ตรงตามบริบทของผู้ให้ข้อมูลหลัก

เอกสารอ้างอิง

- กิตติ ละออกุลและ พรสุข ตันตระกูลโรจน์. (2562). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะการรู้ดิจิทัลที่ใช้เทคนิคระดมสมอง ด้วยการออกแบบอินโฟกราฟิกส์แบบมีปฏิสัมพันธ์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ*, 20(2), 1-13.
- จิตติมา ดีพันธ์ และคณะ. (2564). ปัจจัยทางจิตและสังคมที่สัมพันธ์กับภูมิคุ้มกันทางใจในการโดนกลั่นแกล้งรังแกบนโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารมนุษยศาสตร์ปริทรรศน์*, 43(1), 92-110.
- วิจารณ์ พานิช. (2558). ทักษะการบริหารในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (2566). เอกสารประกอบการประชุมสนามสอบสอบ V-NET ปีการศึกษา 2566.
- สุวิมล ว่องวานิช. (2563). การวิจัยการออกแบบทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. *การยกระดับคุณภาพการศึกษา*. สืบค้นเมื่อ 15 ตุลาคม 2566 จาก <https://moe360.blog/2023/01/06/6166/>
- Saul McLeod. (2017). *Kolb's Learning Styles and Experiential Learning Cycle*. *SimplyPsychology*. Retrieved from <https://www.simplypsychology.org/learning-kolb.html>

บทความวิจัย (Research Article)

การพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยี
สารสนเทศ เรื่อง การออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

The Development of e-Learning based on the Information
Technology Competency Promoting Activities on Designing and
Solving Problems using the Sufficiency Economy Philosophy for
Matthayom Sueksa 6

อโนชา คนกล้า^{1*} และ อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์¹

Anocha Khonkla^{1*} and Unyaparn Sinlapaninman¹

วันที่รับบทความ (Received)

28 มีนาคม 2567

วันที่ได้รับบทความฉบับแก้ไข (Revised)

18 เมษายน 2567

วันที่ตอบรับบทความ (Accepted)

18 เมษายน 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่งตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง การออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 2) ศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง 3) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนนวมนพิทยาคม อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 20 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม โดยมีหน่วยเลือกเป็นห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง แบบประเมินความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ และดัชนีประสิทธิผล ผลการวิจัยพบว่า 1) ความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.96$, $SD = 0.21$) 2) ประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง มีค่าเท่ากับ $90.00/80.50$ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ $80/80$ 3) ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง มีค่าเท่ากับ 0.61 หรือร้อยละ 61 แสดงถึงความก้าวหน้าในการเรียนรู้

¹คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

¹Education and Educational Innovation, Kalasin University

*Corresponding author e-mail : Anocha254563@gmail.com

สูง และ 4) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$, $SD = 0.50$)

คำสำคัญ : บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง, กิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ, การออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

Abstract

The purpose of this research were 1) to evaluate the appropriate of e-Learning 2) to evaluate the efficiency of e-Learning 3) to study the effectiveness index of e-Learning and 4) to study the satisfaction of students who learned with the e-Learning . The samples subjects were 20 students Matthayomsuksa 6/2 at Namon Pittayakhom School, Namon district, Kalasin province. They were selected by cluster random sampling method selected unit is a group of classes. The research instruments were e-Learning, an evaluation form, an achievement test a satisfaction questionnaire and a task evaluation form. The research statistics were percentage, mean, standard deviation, efficiency and effectiveness index. The results showed that 1) the appropriate of e-Learning were in the high level ($\bar{X} = 3.96$, $SD = 0.21$), 2) the e-Learning had an efficiency of 90.00/ 80.50 according to the criteria set 80/80 standard, 3) the e-Learning had an efficiency index of 0.61 or 61 percent were in the high level and 4) evaluating students' satisfaction through e-Learning were in the highest ($\bar{X} = 4.62$, $SD = 0.50$).

Keywords: e-Learning, Information Technology Competency Promoting Activities, Designing and solving problems using the Sufficiency Economy Philosophy

บทนำ

ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นปรัชญาที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงพระราชทานและพระราชดำริเพื่อชี้แนะแนวทางการดำเนินชีวิตแก่พสกนิกรชาวไทย มาตั้งแต่ พ.ศ.2517 ซึ่งตลอดระยะเวลาที่พระองค์ทรงครองราชย์ทรงได้นำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาปฏิบัติในพระราชกิจจาว์ฉนวน โดยทรงแสดงให้เห็นถึงความพอเพียงและความพอดี ในความเป็นอยู่ทรงใช้เหตุผลเป็นเครื่องนำทางตลอดเวลา ทรงเน้นย้ำแนวทางการแก้ไขเพื่อให้รอดพ้น และสามารถดำรงอยู่ได้อย่างมั่นคงและยั่งยืนภายใต้กระแสของโลกาภิวัตน์และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตลอดเวลา หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง จึงเป็นแนวทางในการออกแบบและแก้ไขปัญหาในชีวิตที่ต้องถ่ายทอดให้นักเรียนได้เรียนรู้ (มูลนิธิปิดทองหลังพระ สืบสานแนวพระราชดำริ, 2564)

จากการสัมภาษณ์คุณครูศิริวิไลภา ศรีเศรษฐมัตย์ ผู้สอนในรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาคำนวณ) เรื่องการออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่โรงเรียนนวมินทราชินติมาลัย อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ พบว่า ปัจจุบันคุณครูทำการเรียนการสอนแบบบรรยายผ่านสื่อ YouTube และสื่อ Power Point โดยทำการสอนตามเนื้อหาในหนังสือเรียนเป็นหลัก มีความต้องการสื่อการ

เรียนการสอนที่หลากหลาย เป็นสื่อออนไลน์ และทันสมัย (ศิริวัลภา ศรีเศรษฐมาตย์, สัมภาษณ์, 16 ตุลาคม 2566) โดยเฉพาะบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง เป็นสื่อการเรียนรู้ที่นักเรียนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้อย่างง่าย ผ่านอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต ช่วยลดข้อจำกัดด้านเวลา และสถานที่เรียน อีกทั้ง นักเรียนสามารถเลือกเรียนในเรื่องที่ตนเองต้องการได้ ภายใต้การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทันสมัย ส่งผลให้นักเรียนได้ใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ด้วยตนเอง สร้างความรู้จากสถานการณ์ปัญหา และทำภารกิจในการออกแบบวิธีการแก้ปัญหาจากโจทย์ปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โดยครูจะได้จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง อาทิ เนื้อหาความรู้ผ่านสื่อวิดีโอ อินโฟกราฟิก การแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่าน Facebook ผ่านการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้เทคโนโลยีได้เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรม ภารกิจ เลือกสรร สืบค้น สร้างงาน และสื่อสาร เพราะการจัดการเรียนรู้ที่จะส่งผลให้นักเรียนได้ใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้นั้น ครูต้องอาศัยโปรแกรมหรือเครื่องมือที่สนับสนุนการเรียนรู้ สามารถสืบค้นข้อมูลเพื่อนำมาตอบภารกิจ สามารถสร้างชิ้นงานหรือผลงานด้วยเทคโนโลยี และเผยแพร่ผลงานผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้ (อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์ และคณะ, 2559)

จากที่มาและความสำคัญของปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่องการออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

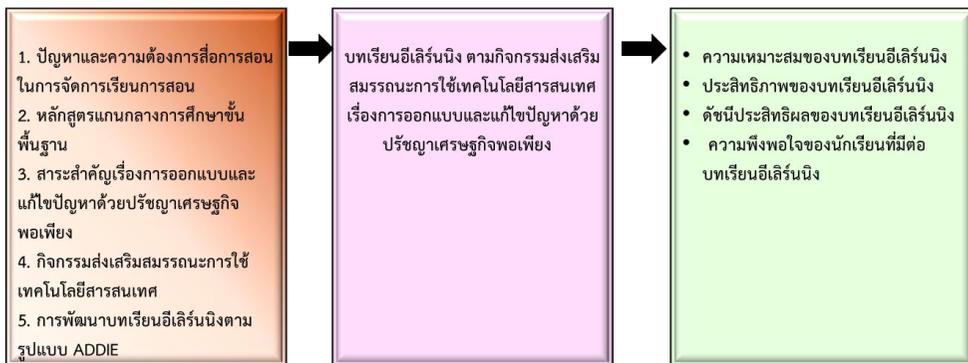
วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่องการออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่องการออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80
3. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่องการออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่องการออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

กรอบแนวคิดการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำกรอบแนวคิดรูปแบบ ADDIE ซึ่งเป็นรูปแบบในการพัฒนานวัตกรรมที่ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ (Analysis) การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Development) การทดลองใช้ (Implementation) และการประเมินผล (Evaluation) (อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์, 2558) พร้อมทั้งศึกษาบริบท ปัญหา และความต้องการของคุณครู โรงเรียนนวมานพิทยาคม ตำบลหลักเหลี่ยม อำเภอนามน

จังหวัดกาฬสินธุ์, หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน สาระสำคัญเรื่องการออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) และการออกแบบกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์ และคณะ, 2559) นำมาสู่การพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการศึกษา

วิธีการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนวมาน ตำบลหลักเหลี่ยม อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 2 ห้อง รวมทั้งหมด 40 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คัดเลือกจากประชากร ด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม โดยหน่วยเลือกเป็นห้องเรียนได้ กลุ่มตัวอย่าง 1 ห้องเรียน คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 จำนวน 20 คน

2. เครื่องมือการวิจัย ประกอบด้วย

2.1 บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง เรื่องการออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

2.1.1 วิเคราะห์เนื้อหาวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน คู่มือการสอน หนังสือเรียน หลักสูตรสถานศึกษา หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เนื้อหาเรื่องการออกแบบและแก้ไขปัญหา การออกแบบบทเรียนตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

2.1.2 ออกแบบโครงสร้างบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง และสตอรี่บอร์ด ให้สอดคล้องตามกิจกรรม ส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งบทเรียนจะประกอบด้วยส่วนผู้เรียน และส่วนผู้ดูแลระบบ โดยนำเสนอเนื้อหา จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ 1) เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน, 2) ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และ 3) การบูรณาการปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงกับการออกแบบและเทคโนโลยี

2.1.3 ดำเนินการพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง โดยใช้โปรแกรม Animaker ในการสร้างแอนิเมชัน และโปรแกรม Adobe Dreamweaver 2020 ในการสร้างบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง จากนั้นนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม และนำไปปรับปรุงแก้ไข

2.1.4 นำบทเรียนบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว นำเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 1 ท่าน ด้านคอมพิวเตอร์ 1 ท่าน และด้านการจัดการเรียนรู้ 1 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และประเมินความเหมาะสมของบทเรียน จากนั้น ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.1.5 นำบทเรียนไปทดลองใช้แบบ 1:1 โดยดำเนินการทดลองใช้กับกลุ่มทดลองที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจริง แต่มีคุณลักษณะเทียบเคียงกับกลุ่มตัวอย่าง ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 3 คน โรงเรียนนวมินทราชินติมาภิบาล จังหวัดบุรีรัมย์ ทำให้มองไม่ชัดเจน นักเรียนจึงต้องการให้นำเสนอคลิปวิดีโอเต็มหน้าจอ ผู้วิจัยปรับปรุงแก้ไขบทเรียนให้สมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยต่อไป

2.2 แบบประเมินความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

2.2.1 ศึกษาเอกสารศึกษา และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแบบประเมินคุณภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง และการวัดผลเพื่อหาคุณภาพของแบบประเมิน นำมากำหนดประเด็นวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

2.2.2 สร้างแบบประเมินความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง โดยให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์ ออกแบบเป็นแบบสอบถามตามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งการประเมินออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง 2) ด้านภาพ ภาษา เสียง และวิดีโอ 3) ด้านตัวอักษรและสี 4) ด้านแบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน และ 5) ด้านการจัดการบทเรียน

2.2.3 ตรวจสอบความสอดคล้องของแบบประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างนิยามศัพท์เฉพาะกับข้อความ ประเมินความถูกต้องโดยใช้สูตร IOC (Index of Consistency) โดยพิจารณาเกณฑ์ความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50-1.00 (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) จะคัดเลือกข้อความนั้นไปใช้ในการเก็บข้อมูลวิจัยได้

2.2.4 จัดทำแบบประเมินฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยต่อไป

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

2.3.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับการวัด และประเมินผลในชั้นเรียน หนังสือเทคนิคการวัดผล การเรียนรู้ หนังสือการประเมินการเรียน และศึกษาเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เรื่องการออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

2.3.2 จัดทำตารางโครงสร้างเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และสร้างแบบทดสอบจำนวน 10 ข้อ โดยเป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน คือ ถ้าตอบถูกได้ 1 คะแนน ถ้าตอบผิดหรือไม่ตอบหรือตอบมากกว่า 1 ตัวเลือก จะได้ 0 คะแนน และนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา พิจารณาความเหมาะสม จากนั้นนำไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

2.3.4 จัดทำแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยต่อไป

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

2.4.1 ศึกษาเอกสารศึกษา และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ และการวัดผลเพื่อหาคุณภาพของแบบสอบถาม นำมากำหนดประเด็นวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

2.4.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ ออกแบบเป็นแบบสอบถามตามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

2.4.3 ตรวจสอบความสอดคล้องของแบบประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างนิยามศัพท์เฉพาะกับข้อความ ประเมินความถูกต้องโดยใช้สูตร IOC (Index of Consistency) โดยพิจารณาเกณฑ์ความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50-1.00 (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) จะคัดเลือกข้อความนั้นไปใช้ในการเก็บข้อมูลวิจัยได้

2.4.4 จัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยต่อไป

3. วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ADDIE ดังนี้

3.1 การวิเคราะห์ (Analysis) โดยศึกษาแนวคิดทฤษฎีงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เรื่องการออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง วิเคราะห์ขั้นตอนการพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งจากเอกสารต่าง ๆ

3.2 การออกแบบ (Design) เป็นขั้นตอนการออกแบบบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ออกแบบเนื้อหาของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง การเรียนรู้ต่าง ๆ ในบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง

3.3 การพัฒนา (Development) เป็นขั้นการสร้างและตรวจสอบคุณภาพบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง เรื่องการออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและประเมินคุณภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง

3.4 การทดลองใช้ (Implementation) ผู้วิจัยได้นำบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่พัฒนาขึ้นไปหาคุณภาพจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่มีคุณภาพไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนนามนพิทยาคม ตำบลหลักเหลี่ยม อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 20 คน

3.5 การประเมินผล (Evaluation) ผู้วิจัยได้นำผลที่ได้จากการทดลองใช้ มาคำนวณทางสถิติ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ ค่าประสิทธิภาพ และดัชนีประสิทธิผล และสรุปผลการศึกษาร่วมกับจัดทำรายงานการศึกษา

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยนำผลที่ได้เทียบกับเกณฑ์การประเมิน (อัญญาปาร์ย ศิลปนิลมาลย์, 2558) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย อยู่ระหว่าง 4.50 – 5.00 หมายความว่า ระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย อยู่ระหว่าง 3.50 – 4.49 หมายความว่า ระดับมาก

ค่าเฉลี่ย อยู่ระหว่าง 2.50 – 3.49 หมายความว่า ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย อยู่ระหว่าง 1.50 – 2.49 หมายความว่า ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย อยู่ระหว่าง 1.00 – 1.49 หมายความว่า ระดับน้อยที่สุด

4.2 การหาค่าประสิทธิผล (E.I.) และนำค่าดัชนีประสิทธิผลเทียบกับเกณฑ์ ดังนี้ (เผชญิกิจระการ, 2546)

0.80 – 1.00 หมายถึง ความก้าวหน้าในการเรียนสูงมาก

0.60 – 0.79 หมายถึง ความก้าวหน้าในการเรียนสูง

0.50 – 0.59 หมายถึง ความก้าวหน้าในการเรียนปานกลาง

0.30 – 1.00 หมายถึง ความก้าวหน้าในการเรียนน้อย

0.01 – 0.29 หมายถึง ความก้าวหน้าในการเรียนน้อยมาก

-1 – 0.00 หมายถึง ไม่มีความก้าวหน้าในการเรียนรู้

4.3 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของบทเรียน โดยใช้สถิติค่าร้อยละเทียบกับเกณฑ์ผลลัพธ์ได้จากทดสอบประสิทธิภาพ ดังนี้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556)

หากต่ำจากเกณฑ์ไม่เกิน 2.50% ก็ให้ยอมรับว่า สื่อหรือชุดการสอนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หากค่าที่ได้ต่ำกว่าเกณฑ์มากกว่า -2.50 ให้ปรับปรุง และทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามซ้ำจนกว่าจะถึงเกณฑ์

หากค่าสูงกว่าเกณฑ์ไม่เกิน +2.50 ก็ยอมรับว่า สื่อหรือชุดการสอนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หากค่าที่ได้สูงกว่าเกณฑ์เกิน +2.50 ให้ปรับเกณฑ์ขึ้นไปอีกหนึ่งขั้น เช่น ตั้งไว้ 80/80 ก็ให้ปรับขึ้นเป็น 85/85 หรือ 90/90 ตามค่าประสิทธิภาพที่ทดสอบประสิทธิภาพได้

ผลการวิจัย

1. ผลการประเมินความเหมาะสมของบทเรียนบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่องการออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ตารางที่ 1 ผลการประเมินความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง

รายการ	\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น
1. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง	3.95	0.22	มาก
2. ภาพ ภาษา และเสียง	3.94	0.24	มาก
3. ตัวอักษร และสี	3.93	0.26	มาก
4. แบบทดสอบ	4.00	0.00	มาก
5. การจัดการบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง	4.00	0.00	มาก
โดยรวม	3.96	0.21	มาก

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.96$, $SD = 0.21$)

2. ผลการศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่องการออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ตารางที่ 2 ผลการประเมินประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง

การทดสอบ	นักเรียน (คน)	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย	ประสิทธิภาพ
ระหว่างเรียน (E1)	20	10	180	9.00	90.00
หลังเรียน (E2)	20	10	161	8.05	80.50

จากตารางที่ 2 พบว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง มีประสิทธิภาพของกิจกรรมระหว่างเรียน (E1) = 90.00 และค่าประสิทธิภาพจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน (E2) = 80.50 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (80/80)

3. ผลการศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง การออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

การวิเคราะห์ดัชนีประสิทธิผลหรือค่าความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนบทเรียน จากการนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง

นักเรียน(คน)	คะแนนเต็ม	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ดัชนีประสิทธิผล	ร้อยละ
20	10	113	166	0.61	61

จากตารางที่ 3 พบว่าดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง มีค่าเท่ากับ 0.61 คิดเป็นร้อยละ 61 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนหลังจากเรียนผ่านบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง อยู่ในระดับความก้าวหน้าในการเรียนรู้สูง

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่องการออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ซึ่งใช้ทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนนวมินทราชินยา อ่างทอง จันทบุรี จำนวน 20 คน ได้ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ ดังนี้

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง

รายการ	\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น
1. ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหา	4.25	0.44	มาก
2. ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง	4.95	0.22	มากที่สุด
3. ภาพการ์ตูนที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.35	0.49	มาก
4. ความถูกต้องของเนื้อหาที่ใช้	4.80	0.41	มากที่สุด
5. เสียงดนตรีและเพลงที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.50	0.51	มากที่สุด
6. แบบของตัวอักษรที่ใช้การนำเสนอ	4.50	0.51	มากที่สุด
7. สีของพื้นหลังบทเรียน	4.50	0.51	มากที่สุด
8. ความสะดวกในการใช้งานบทเรียน	4.70	0.47	มากที่สุด
9. แบบทดสอบที่ง่าย	4.55	0.69	มากที่สุด
10. สีของกราฟฟิกโดยรวม	4.80	0.41	มากที่สุด
11. การปฏิสัมพันธ์ภายในบทเรียน	4.50	0.51	มากที่สุด
12. ปุ่มต่างๆ จัดวางเหมาะสม	4.50	0.51	มากที่สุด
13. ระยะเวลาในการศึกษาบทเรียน	4.60	0.50	มากที่สุด
14. เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน	4.80	0.41	มากที่สุด
15. ท่านได้ความรู้เพิ่มขึ้นหลังจากศึกษาด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง	4.95	0.22	มากที่สุด
โดยรวม	4.62	0.50	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง โดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$, $SD = 0.50$)

สรุปและอภิปรายผล

1. ผลการความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่องการออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ผลการประเมินความเหมาะสมของการพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่องการออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยการหาความเหมาะสมจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีความคิดเห็นต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง โดยรวมอยู่ในระดับมาก เพราะบทเรียนอีเลิร์นนิ่งมีการกำหนดเนื้อหาและวัตถุประสงค์ ทำการออกแบบตามแนวกระบวนการเรียนรู้ และผ่านการประเมินจากอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ ปรับปรุงแก้ไขจนสามารถนำไปใช้ทดลองได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริชัย นามบุรี (2566) การจัดการเรียนรู้แบบอีเลิร์นนิ่งผ่านกระบวนการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพในรายวิชาเคมี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โครงการห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา โดยผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของรูปแบบจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากเช่นกัน

2. ผลการศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง การออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง การออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างและนำคะแนนจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนของนักเรียนมาคำนวณค่าประสิทธิภาพโดยค่าตัวเลขที่คำนวณได้จากสูตรแล้วแปลความหมายค่าเทียบกับเกณฑ์โดยรวมเป็น 90.00/ 80.50 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 เพราะบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่พัฒนาขึ้นผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญและปรับปรุงแก้ไขจนสามารถนำไปทดลองใช้จึงส่งผลต่อการทำกิจกรรมและการเรียนรู้ของผู้เรียนทำให้คะแนนงานและคะแนนทดสอบอยู่ในระดับสูง ส่งผลต่อการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์ที่พัฒนาขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นาดยา ช่วยชูเชิด (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง แผ่นดินไหวและภูเขาไฟระเบิด โดยใช้โครงงานเป็นฐาน สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยบทเรียนมีประสิทธิภาพ 81.10/82.25 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เช่นกัน

3. ผลการศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่องการออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่องการออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเท่ากับ 0.61 หมายความว่า หลังการเรียนด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่งแล้ว นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้สูง เพราะบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้จึงส่งผลต่อดัชนีประสิทธิผล ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Yanakit and Kaewsaiha (2021) ศึกษาการใช้การเรียนรู้แบบสืบเสาะเพื่อปรับปรุงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 31 คน ในโรงเรียนสตรีวัดมหาพฤฒาราม ในพระบรมราชินูปถัมภ์ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย โดยได้ศึกษาผลกระทบของการเรียนรู้แบบถามคำถามความวิตกกังวลทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน ความสำเร็จของงานวิจัยนี้ในแง่ของผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาภายหลังที่ได้รับ

การเรียนการสอนมีดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เท่ากับ 0.7689 บ่งชี้ว่าการเรียนรู้ของผู้เรียน ผลสัมฤทธิ์ได้รับการพัฒนาตามความรู้ที่ผ่านมาร้อยละ 76.89

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่องการออกแบบและแก้ไขปัญหาด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่พัฒนาขึ้น พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เพราะบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่พัฒนาขึ้น มีการสร้างเป้าหมายที่ท้าทาย ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน มีสื่อที่หลากหลายทั้งวิดีโอ อินโฟกราฟิกที่มีความน่าสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อามัน วีรภัทรชฎากร, แวซาก็ยะห์ วานี, รุฮัยซา ตือราแม, โรสลีนา อนันตกุลวงศ์ (2565) ศึกษาเรื่องการใช้รูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนการ์ตูนออนไลน์ใน Google Sites เรื่องแบบจำลองอะตอม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จังหวัดยะลา ในช่วงสถานการณ์โควิด-19 นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน

ข้อเสนอแนะ

1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำการศึกษาไปใช้

1.1 ในการใช้งานบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ถ้านำไปใช้ในห้องที่มีผู้เรียนจำนวนมาก ควรจะใช้หูฟัง เพื่อเสียงจะได้ไม่รบกวนคนรอบข้าง และควรตรวจสอบสเปกเครื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของโรงเรียนว่ามีปัญหาหรือมีความเร็ว ให้มีความพร้อมก่อนนำบทเรียนไปใช้

2 ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนา

2.1 ควรพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งในหัวข้อ และรายวิชาอื่น ๆ เพื่อให้มีบทเรียนออนไลน์ที่มีความหลากหลายยิ่งขึ้น และควรพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ให้สามารถรองรับการใช้งานในรูปแบบแท็บเล็ต หรือสมาร์ทโฟนเพื่อการใช้งานที่หลากหลาย และอาจจะพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ในด้านต่าง ๆ ให้อยู่ในรูปแบบเกม เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีสมรรถนะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2531). *ชุดการสอนระดับประถมศึกษา* (เอกสารประกอบคำสอน). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

- นาคยา ช่วยชูเชิด. (2561). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง แผ่นดินไหวและภูเขาไฟระเบิด โดยใช้โครงงานเป็นฐาน สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ สื่อ นวัตกรรม และ การศึกษาเชิงสร้างสรรค์ (E-Journal of Media Innovation and Creative Education)*, 1(1), 1-12.
- เผชิญ กิจระการ. (2546). *ดัชนีประสิทธิผล* (เอกสารประกอบการสอน). มหาสารคาม : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- มูลนิธิปิดทองหลังพระ สืบสานแนวพระราชดำริสถาบันส่งเสริมและพัฒนากิจกรรมปิดทองหลังพระ สืบสานแนวพระราชดำริ. (2564). *ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง* สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2566 จาก <https://www.pidthong.org/th/philosophy.php>
- ศิริชัย นามบุรี. (2566). การจัดการเรียนรู้แบบอิเล็กทรอนิกส์ผ่านกระบวนการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ในรายวิชาเคมี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โครงการห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา. ใน *งานประชุมวิชาการระดับชาติด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเครือข่ายภาคใต้ ครั้งที่ 8 และงานประชุมวิชาการระดับนานาชาติด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเครือข่ายภาคใต้ ครั้งที่ 1* (หน้า 466-479): มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- ศิริวัลภา ศรีเศรษฐมัตย์. (2566). สัมภาษณ์ ณ วันที่ 16 ตุลาคม พ.ศ. 2566.
- อามัน วีรภัทรชฎากร, แวชากียะห์ วานี, รุฮัยซา ตือราแม และโรสลีนา อนันตานุกลางศ์. (2565). การใช้รูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบทเรียนการ์ตูนออนไลน์ใน Google Sites เรื่องแบบจำลองอะตอม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จังหวัดยะลา ในช่วงสถานการณ์โควิด-19. ใน *งานประชุมวิชาการระดับชาติ ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเครือข่ายสถาบันอุดมศึกษาภาคใต้ ครั้งที่ 7 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี* (หน้า 1124-1131): มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
- อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์. (2558). *การพัฒนาซอฟต์แวร์ทางการศึกษาตามรูปแบบ ADDIE*. (พิมพ์ครั้งที่ 1) ขอนแก่น: โรงพิมพ์แอนนาออฟเซต.
- อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์ และคณะ. (2559). ผลการจัดกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์. *วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม* 6(2), 61-69.
- Yanakit, N., & Kaewsaiha, C. (2021). The Effects of Inquiry-Based Learning on Students' Mathematics Achievement and Math Anxiety. *STOU Education Journal*, 14(1), 89-99.

การพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยี
สารสนเทศ เรื่อง การแบ่งปันข้อมูล ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

The Development of e-Learning based on the Information
Technology Competency Promoting Activities on Data Sharing for
Matthayom Sueksa 6

นัยนา สร้อยชมพู^{1*} และ อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์¹

Naiyana Sroychompho^{1*} and Unyaparn Sinlapaninman¹

วันที่รับบทความ (Received)

25 มีนาคม 2567

วันที่ได้รับบทความฉบับแก้ไข (Revised)

19 เมษายน 2567

วันที่ตอบรับบทความ (Accepted)

19 เมษายน 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่งตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง การแบ่งปันข้อมูล ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 2) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนนามนพิทยาคม อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 20 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม โดยหน่วยเลือกเป็นห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง แบบประเมินความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจ และแบบประเมินชิ้นงาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ และดัชนีประสิทธิผล ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง มีค่าเท่ากับ 90.00/85.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 2) ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง มีค่าเท่ากับ 0.63 หรือ ร้อยละ 63 ส่งผลต่อความก้าวหน้าในการเรียนรู้สูง และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง, กิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ, การแบ่งปันข้อมูล

¹คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

¹Education and Educational Innovation, Kalasin University

*Corresponding Author e-mail : jajha18n@gmail.com

Abstract

The purpose of this research were 1) to evaluate the efficiency of e-Learning 2) to study the effectiveness index of e-Learning and 3) to study the satisfaction of students who learned with the e-Learning. The samples subjects were 20 students Matthayomsuksa 6/2 at Namon Pittayakhom School, Namon district, Kalasin province. They were selected by cluster random sampling selected unit is a group of classes. The research instruments were the e-Learning, an evaluation form, an achievement test, a satisfaction questionnaire and a task evaluation form. The research statistics used were percentage, mean, standard deviation, efficiency and effectiveness index. The results showed that 1) the e-Learning had an efficiency of 90.00/85.50 which were high than the committed 80/80 standard, 2) the e-Learning had an efficiency index of 0.63 or 63 percent were in the high level and 3) evaluating students' satisfaction through e-Learning were in the high.

Keywords: e-Learning, Information Technology Competency Promoting Activities, Data Sharing

บทนำ

เทคโนโลยีในปัจจุบัน เปิดโอกาสให้ทุกคนมีพื้นที่ในการสื่อสาร และแบ่งปันข้อมูลได้มากขึ้น เป็นกระบวนการที่ผู้ใช้ข้อมูลหรือองค์กรต่าง ๆ แบ่งปันข้อมูลที่ถูกรวบรวมขึ้นหรือรวบรวมมาจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ กับผู้อื่นหรือองค์กรอื่น เพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์จากข้อมูลนั้นได้ ซึ่งการแบ่งปันข้อมูลสามารถเกิดขึ้นในหลายรูปแบบ เช่น การแบ่งปันข้อมูลในรูปแบบสาธารณะที่เปิดกว้าง หรือการแบ่งปันข้อมูลระหว่างหน่วยงานภาครัฐและเอกชน โดยการแบ่งปันข้อมูลสามารถสร้างความเชื่อมโยงระหว่างผู้ที่มีข้อมูลและผู้ที่ต้องการข้อมูล เพื่อสร้างความร่วมมือและสร้างมูลค่าเพิ่มจากการใช้งานข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ (บริษัท ดิทีโต้ (ประเทศไทย) จำกัด (มหาชน), 2566)

จากการสัมภาษณ์ผู้สอนในรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาคำนวณ) เรื่อง การแบ่งปันข้อมูล ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่โรงเรียนนวมินทราชินยา ตำบลหลักเหลี่ยม อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ พบว่า ปัจจุบันคุณครูทำการเรียนการสอนแบบบรรยายผ่านสื่อ YouTube และสื่อ Power Point เป็นหลัก ยังขาดแคลนสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัย คุณครูจึงมีความต้องการบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง เพราะนักเรียนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้อย่างง่าย ผ่านอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต ช่วยลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่เรียน และนักเรียนสามารถเลือกเรียนในเรื่องที่ตนเองต้องการได้ อีกทั้ง สภาพปัจจุบันนักเรียนมีการแบ่งปันข้อมูลจำนวนมาก ผ่านเทคโนโลยีที่หลากหลาย จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องสร้างความเข้าใจในการแบ่งปันข้อมูลที่ถูกต้องแก่นักเรียน (ศิริวิไลภา ศรีเศรษฐมาตย์, สัมภาษณ์, 16 ตุลาคม 2566)

บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง เป็นการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ สามารถนำเสนอเนื้อหา ความรู้ในลักษณะสื่อประสม (Multimedia) ที่ประกอบด้วยข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และ ภาพวีดิทัศน์ มีการออกแบบ

กิจกรรมซึ่งผู้เรียนสามารถโต้ตอบหรือสื่อสารกับบทเรียน เพื่อศึกษา เนื้อหา รวมทั้งมีแบบฝึกหัดและแบบทดสอบพร้อมเฉลยให้ผู้เรียนสามารถตรวจสอบความเข้าใจได้ทันที มีการสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนในลักษณะการใช้กระดานแสดงความคิดเห็น (Web-Board) และจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) การใช้แฟ้มงานพร้อมกัน (Folder Sharing) การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์นั้นเป็นเรื่องสำคัญมาก เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกอย่างรวดเร็ว E-Learning จึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่มีความเหมาะสม เสมือนห้องเรียนที่จัดการเรียนการสอนได้ตลอดเวลา สนองตอบการเรียนรู้ที่แตกต่างของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ปดิวิรัต ปาลกะวงค์ ฌ อยุธยา และ จิตวีร์ ปาลกะวงค์ ฌ อยุธยา, 2563)

ทั้งนี้ ในการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนจะต้องอาศัยการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ให้สามารถส่งเสริมสมรรถนะ โดยกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้เทคโนโลยีได้เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรม ภารกิจ เลือกรสร สืบค้น สร้างงาน และสื่อสาร (อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์ และคณะ, 2559)

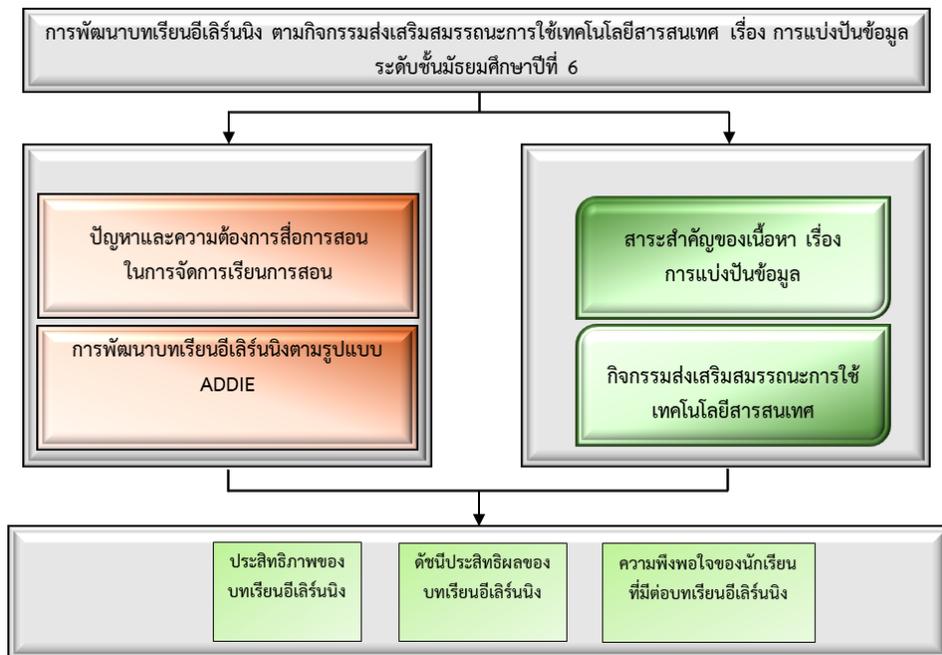
จากที่มาและความสำคัญของปัญหาข้างต้น ผู้ศึกษาจึงได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเรื่อง การแบ่งปันข้อมูล ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง การแบ่งปันข้อมูล ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80
2. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง การแบ่งปันข้อมูล ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง การแบ่งปันข้อมูล ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

กรอบแนวคิดการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำกรอบแนวคิดรูปแบบ ADDIE ซึ่งเป็นรูปแบบในการพัฒนานวัตกรรมที่ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ (Analysis) การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Development) การทดลองใช้ (Implementation) และการประเมินผล (Evaluation) (อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์, 2558) นำมาสู่การพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งพร้อมทั้งศึกษาบริบท ปัญหา และความต้องการของคุณครูโรงเรียนนวมินทราชินติบาลหลักเหลี่ยม อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์, หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน, เนื้อหาการแบ่งปันข้อมูล เกี่ยวกับ 1) องค์ประกอบและรูปแบบพื้นฐานในการสื่อสาร 2) เทคนิคและวิธีการแบ่งปันข้อมูล และ 3) ข้อควรระวังในการแบ่งปันข้อมูล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) และการออกแบบกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์ และคณะ, 2559) ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการศึกษา

วิธีการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนวมินทราชูติ ตำบลหลักเหลี่ยม อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 2 ห้อง รวมทั้งหมด 40 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คัดเลือกจากประชากร ด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม โดยหน่วยเลือกเป็นห้องเรียนได้ กลุ่มตัวอย่าง 1 ห้องเรียน คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 จำนวน 20 คน

2. เครื่องมือการวิจัย ประกอบด้วย

2.1 บทเรียนอีเลิร์นนิ่งตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง การแบ่งปันข้อมูล ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

2.1.1 วิเคราะห์เนื้อหาวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน คู่มือการสอน หนังสือเรียน หลักสูตรสถานศึกษา เนื้อหาเรื่องการแบ่งปันข้อมูล การออกแบบบทเรียนตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

2.1.2 ออกแบบโครงสร้างบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง และสตอรี่บอร์ด ให้สอดคล้องตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ นำเสนอเนื้อหา จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ 1) องค์ประกอบและรูปแบบพื้นฐานในการสื่อสาร 2) เทคนิคและวิธีการแบ่งปันข้อมูล และ 3) ข้อควรระวังในการแบ่งปันข้อมูล ซึ่งบทเรียนจะประกอบด้วยส่วนผู้เรียน และส่วนผู้ดูแลระบบ

2.1.3 ดำเนินการพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง โดยใช้โปรแกรม Animaker ในการสร้างแอนิเมชันและสถานการณ์จำลอง โปรแกรม Adobe Dreamweaver 2020 ในการสร้างบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง จากนั้นนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม และนำไปปรับปรุงแก้ไข

2.1.4 นำบทเรียนบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว นำเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ได้แก่ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 1 คน ด้านคอมพิวเตอร์ 1 คน และด้านการจัดการเรียนรู้ 1 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และประเมินความเหมาะสมของบทเรียน จากนั้นปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.1.5 นำบทเรียนไปทดลองใช้แบบ 1:1 โดยดำเนินการทดลองใช้กับกลุ่มทดลองที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจริง แต่มีคุณลักษณะเทียบเคียงกับกลุ่มตัวอย่าง ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 3 คน โรงเรียนนามานพิทยาคม พบว่า นักเรียนกระตือรือร้นในการเรียนโดยใช้บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง แต่อยากให้เห็นแต่ละขั้นตอนมีข้อความที่โดดเด่น และอ่านง่าย ผู้วิจัยปรับปรุงแก้ไขบทเรียนให้สมบูรณ์

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการแบ่งปันข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

2.2.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับการวัด และประเมินผลในชั้นเรียน หนังสือเทคนิคการวัดผล การเรียนรู้ หนังสือการประเมินการเรียน และศึกษาเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เรื่องการแบ่งปันข้อมูล ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

2.2.2 จัดทำตารางโครงสร้างเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และสร้างแบบทดสอบจำนวน 10 ข้อ โดยเป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน คือ ถ้าตอบถูกได้ 1 คะแนน ถ้าตอบผิดหรือไม่ตอบหรือตอบมากกว่า 1 ตัวเลือก จะได้ 0 คะแนน และนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา พิจารณาความเหมาะสม จากนั้นนำไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

2.2.3 ตรวจสอบความสอดคล้องของแบบทดสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับข้อสอบแต่ละข้อ ประเมินความถูกต้องโดยใช้สูตร IOC (Index of Consistency) โดยพิจารณาเกณฑ์ความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 – 1.00 (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) จะคัดเลือกข้อสอบนั้นไปใช้ในการเก็บข้อมูลวิจัยได้

2.2.4 จัดทำแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยต่อไป

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

2.3.1 ศึกษาเอกสารศึกษา และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ และการวัดผลเพื่อหาคุณภาพของแบบสอบถาม นำมากำหนดประเด็นวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

2.3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ ออกแบบเป็นแบบสอบถามตามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

2.3.3 ตรวจสอบความสอดคล้องของแบบประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างนิยามศัพท์เฉพาะกับข้อคำถาม ประเมินความถูกต้องโดยใช้สูตร IOC (Index of Consistency) โดยพิจารณาเกณฑ์ความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 – 1.00 (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) จะคัดเลือกข้อคำถามนั้นไปใช้ในการเก็บข้อมูลวิจัยได้

2.3.4 จัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยต่อไป

2.4 แบบประเมินชิ้นงานของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง

2.4.1 ศึกษาเอกสารศึกษา และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการประเมินชิ้นงานตามสภาพจริง การกำหนดเกณฑ์ประเมินแบบรูบรีคส์ กำหนดประเด็นวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับลักษณะชิ้นงาน

2.4.2 สร้างแบบประเมินชิ้นงานด้วยเกณฑ์รูบรีคส์ กำหนดลักษณะชิ้นงาน ประกอบด้วย ถูกต้อง ครบองค์ประกอบตามคำสั่ง สอดคล้องกับเนื้อหา อธิบายเข้าใจง่าย และนำเสนอผ่านสื่อที่ทันสมัย และนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา พิจารณาความเหมาะสม จากนั้นนำไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

2.4.3 จัดทำแบบประเมินฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยต่อไป

3. วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ADDIE ดังนี้

3.1 การวิเคราะห์ (Analysis) โดยศึกษาแนวคิดทฤษฎีงานวิจัยที่เกี่ยวกับ เรื่องการแบ่งปันข้อมูล วิเคราะห์ขั้นตอนการพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งจากเอกสารต่าง ๆ

3.2 การออกแบบ (Design) เป็นขั้นตอนการออกแบบบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ออกแบบเนื้อหาของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง การเรียนรู้ต่าง ๆ ในบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง

3.3 การพัฒนา (Development) เป็นขั้นการสร้างและตรวจสอบคุณภาพบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง เรื่องการแบ่งปันข้อมูล ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และประเมินคุณภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง โดยผลการประเมินความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.15$, $SD = 0.40$)

3.4 การทดลองใช้ (Implementation) ผู้ศึกษาได้นำบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่พัฒนาขึ้น ไปหาคุณภาพจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่มีคุณภาพไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองใช้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ จำนวน 3 คน เพื่อหาข้อบกพร่องของบทเรียน จากนั้นทำการปรับปรุง แล้วนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ตำบลหลักเหลี่ยม อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 20 คน

3.5 การประเมินผล (Evaluation) ผู้วิจัยได้นำผลที่ได้จากการทดลองใช้ มาคำนวณทางสถิติ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ ค่าประสิทธิภาพ และดัชนีประสิทธิผล และสรุปผลการศึกษาพร้อมกับจัดทำรายงานการศึกษา

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยนำผลที่ได้เทียบกับเกณฑ์การประเมิน (อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์, 2558) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย อยู่ระหว่าง 4.50 – 5.00 หมายความว่า ระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย อยู่ระหว่าง 3.50 – 4.49 หมายความว่า ระดับมาก

ค่าเฉลี่ย อยู่ระหว่าง 2.50 – 3.49 หมายความว่า ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย อยู่ระหว่าง 1.50 – 2.49 หมายความว่า ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย อยู่ระหว่าง 1.00 – 1.49 หมายความว่า ระดับน้อยที่สุด

4.2 การหาค่าประสิทธิผล (E.I.) และนำค่าดัชนีประสิทธิผลเทียบกับเกณฑ์ ดังนี้ (เผชิญ
กิจกรรม, 2546, หน้า 1-3)

0.80 – 1.00 หมายถึง ความก้าวหน้าในการเรียนสูงมาก

0.60 – 0.79 หมายถึง ความก้าวหน้าในการเรียนสูง

0.50 – 0.59 หมายถึง ความก้าวหน้าในการเรียนปานกลาง

0.30 – 1.00 หมายถึง ความก้าวหน้าในการเรียนน้อย

0.01 – 0.29 หมายถึง ความก้าวหน้าในการเรียนน้อยมาก

-1 – 0.00 หมายถึง ไม่มีความก้าวหน้าในการเรียนรู้

4.3 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของบทเรียน โดยใช้สถิติค่าร้อยละเทียบกับเกณฑ์ผลลัพธ์ได้
จากทดสอบประสิทธิภาพ ดังนี้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556, หน้า 7-20)

หากต่ำกว่าเกณฑ์ไม่เกิน 2.50% ก็ให้ยอมรับว่า สื่อหรือชุดการสอนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

หากค่าที่ได้ต่ำกว่าเกณฑ์มากกว่า -2.50 ให้ปรับปรุง และทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามซ้ำจนกว่าจะ
ถึงเกณฑ์

หากค่าสูงกว่าเกณฑ์ไม่เกิน +2.50 ก็ยอมรับว่า สื่อหรือชุดการสอนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

หากค่าที่ได้สูงกว่าเกณฑ์เกิน +2.50 ให้ปรับเกณฑ์ขึ้นไปอีกหนึ่งขั้น เช่น ตั้งไว้ 80/80 ก็ให้ปรับขึ้นเป็น
85/85 หรือ 90/90 ตามค่าประสิทธิภาพที่ทดสอบประสิทธิภาพได้

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้
เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง การแบ่งปันข้อมูล ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ตารางที่ 1 ผลการประเมินประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง

การทดสอบ	นักเรียน (คน)	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย	ประสิทธิภาพ
ระหว่างเรียน (E1)	20	10	180	9.00	90.00
หลังเรียน (E2)	20	10	171	8.55	85.50

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง มีประสิทธิภาพของกิจกรรมระหว่างเรียน
(E1) = 90 และค่าประสิทธิภาพจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน (E2) = 85.50 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้
(80/80)

2. ผลการศึกษาดัชนีประสิทธิผลบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง การแบ่งปันข้อมูล ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ดัชนีประสิทธิผลหรือค่าความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนบทเรียน จากการนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ได้ผลดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง

นักเรียน(คน)	คะแนนเต็ม	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ดัชนีประสิทธิผล	ร้อยละ
20	10	121	171	0.63	63

จากตารางที่ 2 พบว่าดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง มีค่าเท่ากับ 0.63 คิดเป็นร้อยละ 63 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนหลังจากเรียนผ่านบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง อยู่ในระดับความก้าวหน้าในการเรียนรู้สูง

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง การแบ่งปันข้อมูล ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ซึ่งใช้ทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนนวมินทราชินยา อ่างทอง จันทบุรี จำนวน 20 คน ได้ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ ผลปรากฏดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง

รายการ	\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น
1. ลำดับชั้นในการนำเสนอเนื้อหา	4.26	0.44	มาก
2. ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง	4.21	0.41	มาก
3. ภาพการ์ตูนที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.21	0.52	มาก
4. ความถูกต้องของเนื้อหาที่ใช้	4.32	0.46	มาก
5. เสียงดนตรีและเพลงที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.11	0.45	มาก
6. แบบของตัวอักษรที่ใช้การนำเสนอ	4.11	0.45	มาก
7. สีของพื้นหลังบทเรียน	4.11	0.55	มาก
8. ความสะดวกในการใช้งานบทเรียน	4.26	0.44	มาก
9. แบบทดสอบใช้ง่าย	4.21	0.41	มาก
10. สีของกราฟฟิกโดยรวม	4.21	0.52	มาก
11. การปฏิสัมพันธ์ภายในบทเรียน	4.16	0.36	มาก

รายการ	\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น
12. ปุ่มต่าง ๆ จัดวางเหมาะสม	4.16	0.49	มาก
13. ระยะเวลาในการศึกษาบทเรียน	4.11	0.31	มาก
14. เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน	3.89	0.45	มาก
15. ท่านได้ความรู้เพิ่มขึ้นหลังจาก ศึกษาด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง	4.05	0.51	มาก
โดยรวม	4.16	0.47	มาก

จากตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง โดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.16$, $SD = 0.47$)

สรุปและอภิปรายผล

1. ผลการศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่องการแบ่งปันข้อมูล ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่องการแบ่งปันข้อมูล ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้ศึกษาพัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างและนำคะแนนจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนของนักเรียนมาคำนวณค่าประสิทธิภาพโดยค่าตัวเลขที่คำนวณได้จากสูตรแล้วแปลความหมายค่าเทียบกับเกณฑ์โดยรวมเป็น 90.00/85.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 เพราะว่าบทเรียนออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นผ่านการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญโดยรวมอยู่ในระดับมาก และปรับปรุงแก้ไขจนสามารถนำไปทดลองใช้จึงส่งผลต่อการทำกิจกรรมและการเรียนรู้ของผู้เรียนทำให้คะแนนงานและคะแนนทดสอบอยู่ในระดับสูง ส่งผลต่อการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์ที่พัฒนาขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สิริญาณีย์ บุชมงคล และอัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลัย (2565) ได้การพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง เรื่อง การสร้างภาพหน้าปกช่องยูทูปจากโปรแกรม Canva ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based learning) และผสมผสานกับกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (SSPC) สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.50/85.83 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

2. ผลการศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง การแบ่งปันข้อมูล ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง การแบ่งปันข้อมูล ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเท่ากับ 0.63 หมายความว่า หลังการเรียนด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่งแล้ว นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนสูงขึ้น ร้อยละ 63 เพราะบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้จึงส่งผลต่อดัชนีประสิทธิผล ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Yanakit and Kaewsaiha (2021) ศึกษาการใช้การเรียนรู้แบบสืบเสาะเพื่อปรับปรุงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 31 คน ในโรงเรียนสตรีวัดมหาพฤฒาราม ในพระบรมราชินูปถัมภ์ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย โดยได้ศึกษาผลกระทบของการเรียนรู้แบบถามคำถามความวิตกกังวลทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน ความสำเร็จของงานวิจัยนี้ในแง่ของผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาภายหลังที่ได้รับการเรียนการสอนมีดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เท่ากับ 0.7689 บ่งชี้ว่าการเรียนรู้ของผู้เรียน ผลสัมฤทธิ์ได้รับการพัฒนาตามความรู้ที่ผ่านมาร้อยละ 76.89

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเรื่อง การแบ่งปันข้อมูล ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

จากผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ที่ผู้วิจัยที่สร้างขึ้น พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเรื่อง การแบ่งปันข้อมูล ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยรวมอยู่ในระดับมาก เพราะบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่พัฒนาขึ้น มีภารกิจที่ทำท่าย และนำเสนอด้วยวิดีโอที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน มีสื่อที่หลากหลายประกอบด้วย อินโฟกราฟิก เสียง ภาพเคลื่อนไหว ช่องทางการเรียนรู้ ตัวอย่างเนื้อหาตลอดจนใบงานที่เข้าใจง่าย และช่องทางการสื่อสารที่นักเรียนแลกเปลี่ยนการเรียนรู้กันได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นาทยา ช่วยชูเชิด (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง แผ่นดินไหวและภูเขาไฟระเบิด โดยใช้โครงการเป็นฐาน สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วย บทเรียนออนไลน์อยู่ในระดับมากเช่นกัน

ข้อเสนอแนะ

1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำการศึกษาไปใช้

1.1 ในการใช้งานบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ถ้านำไปใช้ในห้องที่มีผู้เรียนจำนวนมาก ควรจะใช้หูฟัง เพื่อเสียงจะได้ไม่รบกวนคนรอบข้าง

1.2 ควรตรวจสอบสเปกเครื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของโรงเรียนว่ามีปัญหาหรือมีความเร็วให้มีความพร้อมก่อนนำบทเรียนไปใช้

2 ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนา

2.1 ควรพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งในหัวข้อ และรายวิชาอื่น ๆ เพื่อให้มีบทเรียนออนไลน์ที่มีความหลากหลายยิ่งขึ้น

2.2 ควรพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ให้สามารถรองรับการใช้งานในรูปแบบแท็บเล็ต หรือ สมาร์ทโฟน เพื่อการใช้งานที่หลากหลาย

2.3 อาจจะพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ในด้านต่าง ๆ ให้อยู่ในรูปแบบเกม เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเข้าใจยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อการเรียนการสอน. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*. 5(1), 7-20.
- นาคยา ช่วยชูเชิด. (2561). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง แผ่นดินไหวและภูเขาไฟระเบิด โดยใช้โครงงาน เป็นฐาน สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ สื่อ นวัตกรรม และ การศึกษาเชิง สร้างสรรค์ (E-Journal of Media Innovation and Creative Education)*, 1(1), 1-12.
- บริษัท ดิทโต (ประเทศไทย) จำกัด (มหาชน). (2566). *ทำความเข้าใจ Data Sharing คืออะไร มีวิธีการทำงาน อย่างไร* สืบค้นเมื่อ 21 มกราคม 2567 จาก <https://www.dittothailand.com/ditto/news/gov-what-is-data-sharing/>
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ปติวิรัต ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา และ ฐิตวีร์ ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา. (2563). การเรียนการสอนแบบ E-Learning กับการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality) เป็นสื่อรูปแบบใหม่ทางการศึกษา. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 14(1), 17-32.
- เผชิญ กิจระการ. (2546). *ดัชนีประสิทธิผล*. (เอกสารประกอบการสอน). มหาสารคาม : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ศิริวัลภา ศรีเศรษฐมัตย์. (2566). สัมภาษณ์ ณ วันที่ 16 ตุลาคม พ.ศ. 2566.
- สิริญาณีย์ บุชมงคล และอัญญาปาร์ย์ ศิลปนิลมาลย์. (2565). การพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง เรื่อง การสร้างภาพ หน้าปกชองยูทูปจากโปรแกรม Canva ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน ระหว่างการเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based learning) และผสมผสานกับกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ (SSPC) สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม (ครั้งที่ 8)*. (หน้า 896-903) : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
- อัญญาปาร์ย์ ศิลปนิลมาลย์. (2558). *การพัฒนาซอฟต์แวร์ทางการศึกษาตามรูปแบบ ADDIE* (พิมพ์ครั้งที่ 1). ขอนแก่น : โรงพิมพ์แอนนาออฟเซต.
- อัญญาปาร์ย์ ศิลปนิลมาลย์ และคณะ. (2559). ผลการจัดกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์. *วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม* 6(2), 61-69.
- Yanakit, N., & Kaewsaiha, C. (2021). The Effects of Inquiry-Based Learning on Students' Mathematics Achievement and Math Anxiety. *STOU Education Journal*, 14(1), 89-99.

บทความวิจัย (Research Article)

การพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยี

สารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

The Development of e-Learning based on the Information
Technology Competency Promoting Activities on Digital Age Careers
for Matthayom Sueksa 6

ลลิตา มะละกา^{1*} และ อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์¹

Lalita Malaka^{1*} and Unyaparn Sinlapaninman¹

วันที่รับบทความ (Received)

25 มีนาคม 2567

วันที่ได้รับบทความฉบับแก้ไข (Revised)

26 เมษายน 2567

วันที่ตอบรับบทความ (Accepted)

29 เมษายน 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่งตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 2) ศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง 3) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 20 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง แบบประเมินความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ และดัชนีประสิทธิผล ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนอีเลิร์นนิ่งตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.56) 2) ประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง มีค่าเท่ากับ 83.00/85.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 3) ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง มีค่าเท่ากับ 0.73 หรือ ร้อยละ 73 โดยรวมอยู่ในระดับความก้าวหน้าในการเรียนรู้สูง และ 4) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.51)

คำสำคัญ : บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง, กิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ, อาชีพในยุคดิจิทัล

¹คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

¹Education and Educational Innovation, Kalasin University

*Corresponding author e-mail : lalitamalaka33@gmail.com

Abstract

The purpose of this research were 1) to evaluate the appropriate of e-Learning based on the information technology competency promoting activities on digital age careers for matthayom sueksa 6 2) to evaluate the efficiency of e-Learning 3) to study the effectiveness index of e-Learning and 4) to study the satisfaction of students who learned with the e-Learning. The samples were 20 students matthayom sukka 6/1 at Namon Pittayakhom School, Namon district, Kalasin province. They were selected by cluster random sampling. The research instruments were the e-Learning, an evaluation form, an achievement test and a satisfaction questionnaire. The research statistics used were percentage, mean, standard deviation, efficiency and effectiveness index. The results showed that 1) the appropriate of e-Learning based on the information technology competency promoting activities on digital age careers for matthayom sueksa 6 were in the high level ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.56), 2) the e-Learning had an efficiency of 83.00/ 85.50 which were higher than the committed 80/80 standard, 3) the e-Learning had an efficiency index of 0.73 or 73 percent were in the high level and 4) evaluating students' satisfaction through e-Learning were in the highest level ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.51).

Keywords : e-Learning, Information Technology Competency Promoting Activities, Digital Age Careers

บทนำ

ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีมีความก้าวหน้าและเป็นตัวเร่งปฏิกิริยาที่สำคัญที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคมกล่าวได้ว่าเป็นการก้าวเข้าสู่สังคมเศรษฐกิจดิจิทัลโดยสมบูรณ์ ทำให้พฤติกรรมของคนในสังคมเองได้เกิดการเปลี่ยนแปลง ทั้งด้านพฤติกรรมกรรมการเปิดรับสื่อ (Media exposure behavior) และพฤติกรรมกรรมการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social interaction behavior) กล่าวคือ ทางด้านพฤติกรรมกรรมการรับสื่อ จากเดิมมนุษย์จะรับสื่อผ่านทางโทรทัศน์หรือวิทยุ เพื่อรับฟังข่าวสาร และความบันเทิง ต่อมาเนื่องจากการแพร่หลายทางอินเทอร์เน็ต ที่สามารถใช้ในการเข้าถึง สื่อได้อย่างสะดวก รวดเร็ว ครอบคลุม ซึ่งให้เกิดการเปลี่ยนพฤติกรรมกรรมการรับสื่อเปลี่ยนไปจากเดิม ไปสู่การรับชมผ่านแพลตฟอร์มความบันเทิงออนไลน์แทนทางด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเองยังส่งผลให้การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์มากขึ้น เพื่อรองรับพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปของผู้ใช้งานแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งได้นำไปสู่แนวทางอาชีพเกิดใหม่ (วริศรา กลมทุกสิ่ง และชวินท์ อัมมพันธ์กุล, 2564)

จากการสัมภาษณ์ผู้สอนในรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่โรงเรียน นามานพิทยาคม ตำบลหลักเหลี่ยม อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ พบว่า เนื้อหาเรื่องอาชีพในยุคดิจิทัลเป็นเนื้อหาใหม่ และมีความใกล้ตัวนักเรียน แต่ปัจจุบันคุณครูทำการเรียนการสอนแบบบรรยายผ่านสื่อ YouTube และสื่อ PowerPoint เป็นหลัก ยังขาดแคลนสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัย คุณครูจึงมีความต้องการบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง

เพราะนักเรียนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้อย่างง่าย ผ่านอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต ช่วยลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่เรียน นักเรียนสามารถเลือกเรียนในเรื่องที่ตนเองต้องการได้ โดยต้องการให้ออกแบบบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ด้วยกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนรู้ด้วยตนเอง (ศิริวิไลภา ศรีเศรษฐมัตย์, สัมภาษณ์, 16 ตุลาคม 2566) ดังนั้น ในการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนจึงต้องจัดสภาพการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ใช้เทคโนโลยี สื่อสังคมออนไลน์ และสื่อดิจิทัล โดยกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้เทคโนโลยีได้เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรม การกิจเลือกสรร สืบค้น สร้างงาน และสื่อสาร (อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์ และคณะ, 2559) ซึ่งบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง จะเป็นการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ สามารถนำเสนอเนื้อหา ความรู้ในลักษณะสื่อประสม (Multimedia) ที่ประกอบด้วยข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และภาพวีดิทัศน์ มีการออกแบบกิจกรรมซึ่งผู้เรียนสามารถโต้ตอบหรือสื่อสารกับบทเรียนเพื่อศึกษาเนื้อหา รวมทั้งมีแบบฝึกหัดและแบบทดสอบพร้อมเฉลยให้ผู้เรียนสามารถตรวจสอบความเข้าใจได้ทันที มีการสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนในลักษณะการใช้กระดานแสดงความคิดเห็น (Web-Board) และจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์นั้นเป็นเรื่องสำคัญมาก เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลก บทเรียนอีเลิร์นนิ่งจึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่มีความเหมาะสมในการเรียนรู้

จากที่มาและความสำคัญของปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

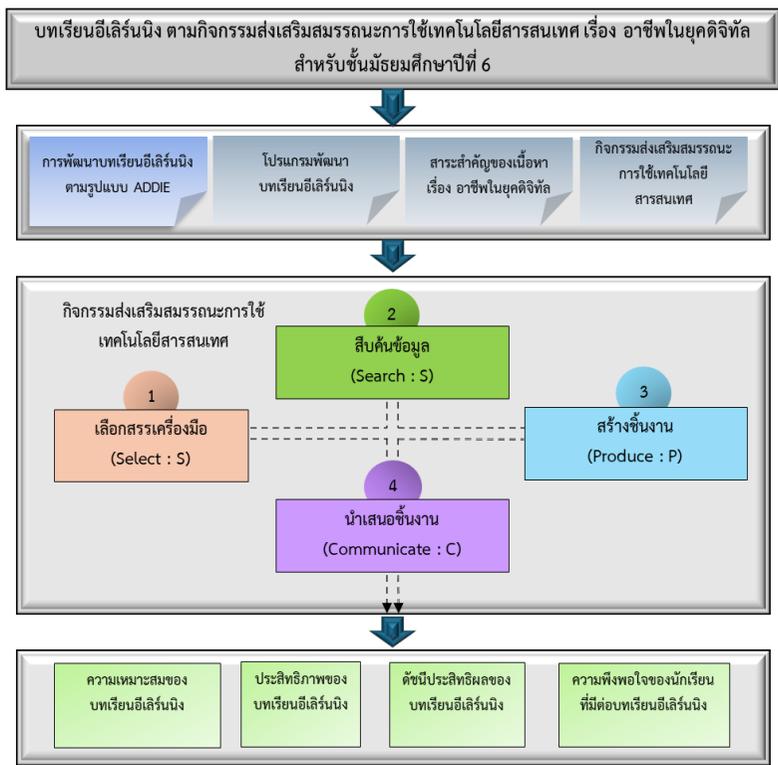
วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80
3. เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

กรอบแนวคิดการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาบริบท ปัญหา และความต้องการของคุณครูโรงเรียนนวมินทราชินยา ตำบลหลักเหลี่ยม อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์, หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน, เนื้อหาเกี่ยวกับอาชีพในยุคดิจิทัล ประกอบด้วย 3 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ 1) อาชีพด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 2) การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีกับสังคมและอาชีพ และ 3) ผลกระทบของเทคโนโลยีกับอาชีพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) และการออกแบบกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์ และ

คณะ, 2559) โดยผู้วิจัยได้นำกรอบแนวคิดรูปแบบ ADDIE ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ (Analysis) การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Development) การทดลองใช้ (Implementation) และการประเมินผล (Evaluation) มาใช้ในการพัฒนานวัตกรรม (อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลัย, 2558) ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีการวิจัยหรือระเบียบวิธีวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนวมินทราชินยาพิทยาคม ตำบลหลักเหลี่ยม อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 2 ห้อง รวมทั้งหมด 40 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนนวมินทราชินยาพิทยาคม ตำบลหลักเหลี่ยม อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 20 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Koul, 1984)

2. เครื่องมือในการวิจัย

2.1 บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

2.1.1 วิเคราะห์เป็นเนื้อหาในรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ตามมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ว 4.2 เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ตัวชี้วัด

ม.6/1 ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน คู่มือการสอน หนังสือเรียน หลักสูตรสถานศึกษา เนื้อหาเรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล การออกแบบบทเรียนตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการวัด และประเมินผลการเรียนรู้

2.1.2 ออกแบบโครงสร้างบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง และสตอรี่บอร์ด ให้สอดคล้องตามกิจกรรม ส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งบทเรียนจะประกอบด้วยส่วนผู้เรียน และส่วนผู้ดูแลระบบ โดยนำเสนอเนื้อหา จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ 1) อาชีพด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 2) การเปลี่ยนแปลง ของเทคโนโลยีกับสังคมและอาชีพ และ 3) ผลกระทบของเทคโนโลยีกับอาชีพ

2.1.3 ดำเนินการพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง โดยใช้โปรแกรม Animaker ในการสร้าง แอนิเมชัน และโปรแกรม Adobe Dreamweaver 2020 ในการสร้างบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง จากนั้นนำเสนออาจารย์ ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม และนำไปปรับปรุงแก้ไข

2.1.4 นำบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว นำเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา 1 คน ด้านคอมพิวเตอร์ 1 คน และด้านการจัดการเรียนรู้ 1 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และ ประเมินความเหมาะสมของบทเรียน จากนั้นปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.1.5 นำบทเรียนไปทดลองใช้แบบ 1:1 โดยดำเนินการทดลองใช้กับกลุ่มทดลองที่ไม่ใช่กลุ่ม ตัวอย่างจริง แต่มีคุณลักษณะเทียบเคียงกับกลุ่มตัวอย่าง ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 จำนวน 3 คน โรงเรียนนามาน พิทยาคม เพื่อหาข้อบกพร่องของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง และนำไปปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการเก็บ รวบรวมข้อมูลการวิจัยต่อไป

2.2 แบบประเมินความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

2.2.1 ศึกษาเอกสารศึกษา และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแบบประเมินคุณภาพของบทเรียน อีเลิร์นนิ่ง และการวัดผลเพื่อหาคุณภาพของแบบประเมิน นำมากำหนดประเด็นวัดและประเมินผลที่สอดคล้อง กับกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

2.2.2 สร้างแบบประเมินความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง โดยให้ครอบคลุมเนื้อหาและ จุดประสงค์ ออกแบบเป็นแบบสอบถามตามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งการประเมินออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง 2) ด้านภาพ ภาษา เสียง และวิดีโอ 3) ด้านตัวอักษรและสี 4) ด้าน แบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน และ 5) ด้านการจัดการบทเรียน

2.2.3 ตรวจสอบความสอดคล้องของแบบประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พิจารณาความ สอดคล้องระหว่างนิยามศัพท์เฉพาะกับข้อคำถาม ประเมินความสอดคล้องโดยใช้สูตร IOC (Index of Consistency) โดยพิจารณาเกณฑ์ความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 – 1.00 (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) จะคัดเลือกข้อ คำถามนั้นไปใช้ในการเก็บข้อมูลวิจัยได้

2.2.4 จัดทำแบบประเมินฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยต่อไป

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

2.3.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวัด และประเมินผลในชั้นเรียน หนังสือเทคนิคการวัดผล การเรียนรู้ หนังสือการประเมินการเรียนรู้ และศึกษาเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เรื่องอาชีพในยุคดิจิทัล ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

2.3.2 จัดทำตารางโครงสร้างเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และสร้างแบบทดสอบ จำนวน 10 ข้อ โดยเป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน คือ ถ้าตอบถูกได้ 1 คะแนน ถ้าตอบผิดหรือไม่ตอบหรือตอบมากกว่า 1 ตัวเลือก จะได้ 0 คะแนน และนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา พิจารณาความเหมาะสม จากนั้นนำไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

2.3.3 ตรวจสอบความสอดคล้องของแบบทดสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับข้อสอบแต่ละข้อ ประเมินความถูกต้องโดยใช้สูตร IOC (Index of Consistency) โดยพิจารณาเกณฑ์ความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 – 1.00 (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) จะคัดเลือกข้อสอบนั้นไปใช้ในการเก็บข้อมูลวิจัยได้

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

2.4.1 ศึกษาเอกสารศึกษา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ และการวัดผลเพื่อหาคุณภาพของแบบสอบถาม นำมากำหนดประเด็นวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

2.4.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ ออกแบบเป็นแบบสอบถามตามแบบมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ

2.4.3 ตรวจสอบความสอดคล้องของแบบประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างนิยามศัพท์เฉพาะกับข้อคำถาม ประเมินความถูกต้องโดยใช้สูตร IOC (Index of Consistency) โดยพิจารณาเกณฑ์ความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 – 1.00 (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) จะคัดเลือกข้อคำถามนั้นไปใช้ในการเก็บข้อมูลวิจัยได้

2.4.4 จัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยต่อไป

3. วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

3.1 ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis) โดยศึกษาแนวคิด ทฤษฎีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 วิเคราะห์ขั้นตอนการพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง จากเอกสารต่าง ๆ

3.2 ขั้นการออกแบบ (Design) เป็นขั้นตอนการออกแบบบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ออกแบบเนื้อหา ของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง การเรียนรู้ต่าง ๆ ในบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง

3.3 ขั้นการพัฒนา (Development) เป็นขั้นการสร้างและตรวจสอบความเหมาะสมของ บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและประเมินคุณภาพของ

บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ซึ่งผลการประเมินความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.56)

3.4 ขั้นการทดลองใช้ (Implementation) ผู้วิจัยได้นำบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่พัฒนาขึ้น ไปหาคุณภาพจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่มีคุณภาพไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองใช้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนนามนพิทยาคม จำนวน 3 คน พบว่า แบบทดสอบจะถูกเปิดหน้าต่างแทนบทเรียน ทำให้นักเรียนบางคนกลับมาหน้าบทเรียนไม่ได้ นักเรียนจึงต้องการให้แบบทดสอบถูกเปิดในหน้าต่างใหม่ จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนนามนพิทยาคม ตำบลหลักเหลี่ยม อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 20 คน

3.5 ขั้นการประเมินผล (Evaluation) ผู้วิจัยได้นำผลที่ได้จากการทดลองใช้ มาคำนวณทางสถิติ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ ค่าประสิทธิภาพ และดัชนีประสิทธิผล และสรุปผลการศึกษาพร้อมกับจัดทำรายงานการศึกษา

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยนำผลที่ได้เทียบกับเกณฑ์การประเมิน (อัญญาปารย์ ศิลปินิลมาลย์, 2558) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย อยู่ระหว่าง 4.50 – 5.00 หมายความว่า ระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย อยู่ระหว่าง 3.50 – 4.49 หมายความว่า ระดับมาก

ค่าเฉลี่ย อยู่ระหว่าง 2.50 – 3.49 หมายความว่า ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย อยู่ระหว่าง 1.50 – 2.49 หมายความว่า ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย อยู่ระหว่าง 1.00 – 1.49 หมายความว่า ระดับน้อยที่สุด

4.2 การหาค่าประสิทธิผล (E.I.) และนำค่าดัชนีประสิทธิผลเทียบกับเกณฑ์ ดังนี้ (เผชญิกิจระการ, 2546)

0.80 – 1.00 หมายถึง ความก้าวหน้าในการเรียนสูงมาก

0.60 – 0.79 หมายถึง ความก้าวหน้าในการเรียนสูง

0.50 – 0.59 หมายถึง ความก้าวหน้าในการเรียนปานกลาง

0.30 – 1.00 หมายถึง ความก้าวหน้าในการเรียนน้อย

0.01 – 0.29 หมายถึง ความก้าวหน้าในการเรียนน้อยมาก

-1 – 0.00 หมายถึง ไม่มีความก้าวหน้าในการเรียนรู้

4.3 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของบทเรียน โดยใช้สถิติค่าร้อยละเทียบกับเกณฑ์ผลลัพธ์ได้จากทดสอบประสิทธิภาพ ดังนี้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556)

หากต่ำกว่าเกณฑ์ไม่เกิน 2.50% ก็ให้ยอมรับว่า สื่อหรือชุดการสอนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

หากค่าที่ได้ต่ำกว่าเกณฑ์มากกว่า -2.50 ให้ปรับปรุง และทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามซ้ำจนกว่าจะถึงเกณฑ์

หากค่าสูงกว่าเกณฑ์ไม่เกิน +2.50 ก็ยอมรับว่า สื่อหรือชุดการสอนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หากค่าที่ได้สูงกว่าเกณฑ์เกิน +2.50 ให้ปรับเกณฑ์ขึ้นไปอีกหนึ่งขั้น เช่น ตั้งไว้ 80/80 ก็ให้ปรับขึ้นเป็น 85/85 หรือ 90/90 ตามค่าประสิทธิภาพที่ทดสอบประสิทธิภาพได้

ผลการวิจัย

1. ผลการประเมินความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัยได้พัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง โดยมีส่วนประกอบสำคัญ 2 ส่วน คือ ส่วนผู้ดูแลระบบ และส่วนของผู้เรียน ประกอบไปด้วย 1) หน้าบทนำ 2) หน้าเข้าสู่ระบบ 3) หน้าสมัครสมาชิก 4) หน้าคำชี้แจงบทเรียน 5) หน้าวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 6) แบบทดสอบก่อนเรียน 7) หน้าภารกิจ 8) กิจกรรมที่ 1 เลือกสรร 9) หน้ากิจกรรมที่ 2 สืบค้น 10) หน้ากิจกรรมที่ 3 สร้างชิ้นงาน 11) หน้ากิจกรรมที่ 4 สื่อสาร 12) แบบทดสอบหลังเรียน 13) หน้าแบบสอบถามความพึงพอใจ 14) หน้าอ้างอิง 15) หน้าผู้จัดทำ และ 16) หน้าออกจากระบบ แล้วนำไปประเมินความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการประเมินความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง

รายการ	\bar{X}	SD	ระดับความคิดเห็น
1. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง	4.13	0.52	มาก
2. ภาพ ภาษา และเสียง	4.17	0.62	มาก
3. ตัวอักษร และสี	4.53	0.52	มากที่สุด
4. แบบทดสอบ	4.11	0.76	มาก
5. การจัดการบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง	4.17	0.38	มาก
โดยรวม	4.19	0.56	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า ความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.19$, S.D.= 0.56)

3. ผลการศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง

การทดสอบ	นักเรียน (คน)	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ประสิทธิภาพ
ระหว่างเรียน (E1)	20	10	8.30	83.00
หลังเรียน (E2)	20	10	8.55	85.50

จากตารางที่ 2 ผลการศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง พบว่า ประสิทธิภาพของกิจกรรมระหว่างเรียน (E1) = 83.00 และค่าประสิทธิภาพจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน (E2) = 85.50 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ (80/80)

4. ผลการศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง

นักเรียน (คน)	คะแนนเต็ม	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ดัชนีประสิทธิผล	ร้อยละ
20	10	94	171	0.73	73

จากตารางที่ 3 พบว่า ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง มีค่าเท่ากับ 0.73 คิดเป็นร้อยละ 73 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนหลังจากเรียนผ่านบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง อยู่ในระดับสูง

5. ผลการศึกษาความพึงพอใจของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ดังนี้

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง

รายการ	\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น
1. ลำดับชั้นในการนำเสนอเนื้อหา	4.25	0.55	มาก
2. ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง	4.50	0.61	มากที่สุด
3. ภาพการ์ตูนที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.20	0.41	มาก
4. ความน่าสนใจของเนื้อหา	4.50	0.51	มากที่สุด
5. เสียงดนตรีและเพลงที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.55	0.51	มากที่สุด
6. แบบของตัวอักษรที่ใช้การนำเสนอ	4.55	0.51	มากที่สุด
7. สีของพื้นหลังบทเรียน	4.45	0.51	มาก
8. ความสะดวกในการใช้งานบทเรียน	4.60	0.50	มากที่สุด
9. แบบทดสอบให้ง่าย	4.60	0.50	มากที่สุด
10. สีของกราฟฟิกโดยรวม	4.60	0.50	มากที่สุด
11. การปฏิสัมพันธ์ภายในบทเรียน	4.75	0.44	มากที่สุด
12. ปุ่มต่าง ๆ ใช้งานเหมาะสม	4.70	0.47	มากที่สุด

รายการ	\bar{x}	SD	ระดับความคิดเห็น
13. ระยะเวลาในการศึกษาบทเรียน	4.60	0.50	มากที่สุด
14. เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน	4.60	0.50	มากที่สุด
15. ความรู้เพิ่มขึ้นหลังจากศึกษาด้วย บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง	4.35	0.49	มาก
โดยรวม	4.52	0.51	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง โดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.51)

สรุปและอภิปรายผล

1. ผลการประเมินความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ผลการประเมินความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยการหาความเหมาะสมจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน โดยรวมอยู่ในระดับมาก เพราะในการพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กำหนดเนื้อหา วัตถุประสงค์ ทำการออกแบบ โดยเสนออาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสม และดำเนินการพัฒนาตามขั้นตอน มีส่วนประกอบสำคัญ 2 ส่วน คือ ส่วนผู้ดูแลระบบ และส่วนของผู้เรียน ประกอบไปด้วย 1) หน้าบทนำ 2) หน้าเข้าสู่ระบบ 3) หน้าสมัครสมาชิก 4) หน้าคำชี้แจงบทเรียน 5) หน้าวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 6) แบบทดสอบก่อนเรียน 7) หน้าภารกิจ 8) กิจกรรมที่ 1 เลือกรสร 9) หน้ากิจกรรมที่ 2 สืบค้น 10) หน้ากิจกรรมที่ 3 สร้างชิ้นงาน 11) หน้ากิจกรรมที่ 4 สื่อสาร 12) แบบทดสอบหลังเรียน 13) หน้าแบบสอบถามความพึงพอใจ 14) หน้าอ้างอิง 15) หน้าผู้จัดทำ และ 16) หน้าออกจากระบบ สอดคล้องกับ ศิริชัย นามบุรี (2566) การจัดการเรียนรู้แบบอีเลิร์นนิ่งผ่านกระบวนการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพในรายวิชาเคมีสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โครงการห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา โดยผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของรูปแบบจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากเช่นกัน

2. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างและนำคะแนนจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนของนักเรียนมาคำนวณค่าประสิทธิภาพโดยค่าตัวเลขที่คำนวณได้จากสูตรแล้วแปลความหมายค่าเทียบกับเกณฑ์โดยรวมเป็น 83.00/85.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 เพราะบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่พัฒนาขึ้นผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญและ

ปรับปรุงแก้ไขจนสามารถนำไปทดลองใช้จึงส่งผลต่อการทำกิจกรรมและการเรียนรู้ของผู้เรียนทำให้คะแนนงานและคะแนนทดสอบอยู่ในระดับสูง ส่งผลต่อการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่พัฒนาขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิเศษฐ์ นันทะศรี และอัจฉรา นันทะศรี (2566) ได้ทำวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้บทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดสำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย บทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่พัฒนาขึ้นนี้มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 86.33/87.08 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 เช่นกัน

3. ผลการศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเท่ากับ 0.73 หมายความว่า หลังการเรียนรู้ด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่งแล้ว นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนสูงขึ้น ร้อยละ 73 เพราะบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้จึงส่งผลต่อดัชนีประสิทธิผล ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กชกร กิมูล และอัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์ (2565) ได้การพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างนิทาน โดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาพบว่า ส่งผลต่อความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียน อยู่ในระดับสูง 0.62 คิดเป็นร้อยละ 62 เช่นกัน

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เพราะผู้วิจัยได้พัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง โดยอาศัยหลักการนำเสนอเนื้อหาไม่ว่าจะเป็นข้อความ รูปภาพ วีดิโอภารกิจกิจกรรมระหว่างหน่วยการเรียนรู้ อีกทั้ง ยังมีไฟล์ เพื่อโหลดเลือกอาชีพที่นักเรียนสนใจ และตัวอย่างอาชีพในยุคดิจิทัลที่หลากหลาย เข้าถึงได้ง่ายทันสมัยทำให้เกิดความเข้าใจเป็นอีกทางเลือกอาชีพในอนาคตได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศุภกิตต์ ทันบุญ และอัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์ (2564) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาบทเรียน มัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างเสริมสมรรถภาพทางกาย สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (SSPC) พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เช่นกัน

ข้อเสนอแนะ

1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำการศึกษาไปใช้

1.1 ควรสร้างเป้าหมายที่ท้าทายให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน เช่น การให้ภารกิจเพื่อค้นหาคำตอบมาตอบภารกิจ ซึ่งจะช่วยให้สนับสนุนนักเรียนให้เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา นั้น ๆ ตามแนวทางของตนเอง

1.2 ควรศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้เข้าใจ ซึ่งจะส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

2 ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนา

2.1 ควรมอบหมายภารกิจที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ ที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับชีวิตจริง หรือให้นักเรียนอยู่ในบริบทเดียวกับโลกแห่งความเป็นจริง เพื่อให้สามารถศึกษา สืบค้น วิเคราะห์ ทดลอง ลองผิดลองถูกกับสิ่งนั้น ๆ จนเกิดเป็นความรู้ความเข้าใจขึ้น

2.2 ควรสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยออกแบบบทเรียนที่สามารถเชื่อมโยงการทำงานของผู้เรียนแต่ละคน ผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือ ระบบสมาร์ตโฟน

เอกสารอ้างอิง

กชกร กิมล และอัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์. (2565). การพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างนิทาน โดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ครั้งที่ 8* (หน้า 819-826): มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อการเรียนการสอน. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*. 5(1), 7-20.

เมธิญา กิจระการ. (2546). *ดัชนีประสิทธิผล*. (เอกสารประกอบการสอน). มหาสารคาม : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

วรศรา กลมทุกสิ่ง และชวินท์ งามนันทกุล. (2564). แพลตฟอร์มธุรกิจออนไลน์: อาชีพเกิดใหม่ในยุคดิจิทัล. *Journal of Roi Kaensam Academi*, 7(2), 379-387.

วิเชษฐ์ นันทะศรี และ อัจฉรา นันทะศรี. (2566). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้บทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดสำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย., 34(1), 98-110.

ศิริชัย นามบุรี. (2566). การจัดการเรียนรู้แบบอีเลิร์นนิ่งผ่านกระบวนการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ในรายวิชาเคมี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โครงการห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา. ใน *งานประชุมวิชาการระดับชาติด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและเทคโนโลยีเครือข่ายภาคใต้ ครั้งที่ 8 และงานประชุมวิชาการระดับนานาชาติด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเครือข่ายภาคใต้ ครั้งที่ 1* (หน้า 466-479): มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.

ศิริวัลภา ศรีเศรษฐมาตย์. (2566). สัมภาษณ์ ณ วันที่ 16 ตุลาคม พ.ศ. 2566.

ศุภกิตต์ ทันบุญ และ อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์. (2564). การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องการสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายสำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ(SSPC). ใน *งานประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ครั้งที่ 7* (หน้า 436-444) : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

- อนุชา สะเล็ม. (2560). *การประยุกต์ใช้ E-Learning ในกระบวนการเรียนการสอนวิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจมินบุรี กรุงเทพฯ*. สืบค้นเมื่อ 2 ธันวาคม 2566, จาก http://203.188.27.107/thesis/Thesis_2560/%28IT%29%20การประยุกต์ใช้%20E-Learning%20ในกระบวนการเรียนการสอน.pdf
- อภิวัฒน์ ศรีวรรณ. (2564). *การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ตามกิจกรรมการส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีความรับผิดชอบ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*.
- อัญญาปาร์ย์ ศิลปนิลมาลย์. (2558). *การพัฒนาซอฟต์แวร์ทางการศึกษาตามรูปแบบ ADDIE (พิมพ์ครั้งที่ 1)*.
ขอนแก่น : โรงพิมพ์แอนนาออฟเซต.
- อัญญาปาร์ย์ ศิลปนิลมาลย์ และคณะ. (2559). ผลการจัดกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์. *วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม* 6(2), 61-69.
- Koul, L. (1984). *Methodology of Educational Research*. New Delhi : Vani Education Book.

บทความวิจัย (Research article)

การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และการรับรู้ตนเองทางคณิตศาสตร์
เรื่อง สถิติพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ 5Es
ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน

Ability of analytical thinking critically and self-efficacy in
mathematics on Basic Statistics in High School Grade 12 by using the
5Es process and metacognition concept

อนุพงศ์ สิงห์อำ* ปนัดดา สังข์ศรีแก้ว¹ และ ภูชิต ภูชานี²

Anupong Singam^{1*} Panadda Sangsrikaew¹ and Puchit Phchumni²

วันที่รับบทความ (Received) วันที่ได้รับบทความฉบับแก้ไข (Revised) วันที่ตอบรับบทความ (Accepted)
20 มีนาคม 2566 19 มีนาคม 2567 31 มีนาคม 2567

บทคัดย่อ

การทำวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน เรื่อง สถิติพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 2) เพื่อศึกษาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง สถิติพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน 3) เพื่อศึกษาการรับรู้ตนเอง ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเชียงยืนพิทยาคม อำเภอเชียงยืน จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 143 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) เครื่องมือวิจัยคือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน เรื่องสถิติพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 6 แผน แต่ละแผนใช้เวลา 50 นาที 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง สถิติพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก 15 ข้อ

¹คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

¹Faculty of Education and Educational Innovation, Kalasin University

²คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

²Faculty of Education, Kanchanaburi Rajabhat University

*Corresponding author email: anupong.si@ksu.ac.th

และ 3) แบบทดสอบแบบวัดการรับรู้ตนเอง ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้แบบทดสอบอัตนัย 15 ข้อ วิเคราะห์แบบทดสอบโดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบที (t-test Dependent Sample Group) การวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน เรื่อง สถิติพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 74.24/75.87 2) ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง สถิติพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 3) ความสามารถในการรับรู้ตนเองทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับกระบวนการ 5Es ภาพรวม คิดเป็นร้อยละ 73.61 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านการแก้ปัญหาพื้นฐานสูงที่สุด คิดเป็นร้อยละ 82.98 รองลงมาคือ ด้านการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 76.46 และด้านการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ที่มีความซับซ้อน คิดเป็นร้อยละ 66.08 ตามลำดับ

คำสำคัญ : ความสามารถในการคิดวิเคราะห์, ความสามารถในการรับรู้ตนเอง, เมตาคอกนิชัน, กระบวนการ 5Es

Abstract

The purposes of this research were 1) to develop a 5Es learning management plan with metacognition concept on basic statistics in Grade 12 with efficiency according to the 70/70 2) criterion. Analytical thinking ability on basic statistics in Grade 12 by using the 5Es process with metacognition concept 3) To study the ability in Grade 12 of mathematical self-efficacy. by using the 5Es process in conjunction with the concept of metacognition. The sample group in this research was in Grade 12 who were studying in the first semester of the academic year 2022, Chiang Yuen Pittayakom School, Chiang Yuen District, Mahasarakham Province, the number of 143 peoples was obtained by cluster sampling. The research tools are 1) the 5Es learning management plan combined with metacognition concepts. basic statistics 2) An analytical thinking ability test on basic statistics in Grade 12, a multiple-choice test, 4 choices, 15 items, and 3) Self-efficacy test in Grade 12 using a 15 items subjective test. The test was analyzed by percentage, mean (\bar{x}), standard deviation (S.D.) and t-test. (T-test Dependent Sample Group). The research found that 1) the learning management results of the 5Es process combined with the metacognition concept on basic statistics in Grade 12 were effective as 74.24/75.87 2) Analytical thinking ability on basic statistics of in Grade 12 by using the 5Es process together with the concept of metacognition. After learning was significantly higher than before learning at the 0.05 level 3) The Self-efficacy in mathematical ability in Grade 12 who received the overall 5Es process was 73.61%. When considering each side, it was found that the most basic problem-solving aspect representing 82.98 percent, followed by problem solving mathematics

representing 76.46 percent and solving complex mathematical problems accounted for 66.08 percent respectively

Keywords : Analytical thinking ability, Self-efficacy, Metacognition, 5Es Process

บทนำ

คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญอย่างมากต่อการพัฒนาความคิดของมนุษย์ และความเจริญก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และศาสตร์อื่น ๆ เนื่องจากมนุษย์ใช้คณิตศาสตร์เป็นพื้นฐานในการศึกษา วิทยาการต่าง ๆ เหล่านี้ และใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาความคิดที่หลากหลาย ทั้งการคิดวิเคราะห์สังเคราะห์ คิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล คิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ และคิดอย่างเป็นระบบและมีระเบียบแบบแผน ซึ่งลักษณะการคิดดังกล่าวทำให้มนุษย์สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างถี่ถ้วนรอบคอบ คณิตศาสตร์จึงมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551; สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี [สสวท.], 2555) แม้ว่าคณิตศาสตร์จะเป็นวิชาที่มีความสำคัญก็ตาม แต่จากการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์นับตั้งแต่อดีตมา จนกระทั่งถึงปัจจุบันนั้น ปรากฏว่ายังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการจัดการศึกษาถึงแม้จะมีการมุ่งเน้นความสำคัญของการเรียนคณิตศาสตร์ แต่ที่ผ่านมากุณภาพการศึกษายังไม่เป็นที่น่าพอใจของสังคม จากการประเมินโดยสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา พบว่า ในมาตรฐานที่ 4 คือนักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ มีวิจารณ์ญาณ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรองและมีวิสัยทัศน์นั้น มีนักเรียนเพียงร้อยละ 12.90 มีทักษะการคิดอยู่ในระดับดี และระดับปรับปรุงเป็นร้อยละ 50 ซึ่งแสดงถึงคุณภาพของนักเรียนไทยที่ยังอ่อนด้อยในด้านการคิด ซึ่งคุณภาพด้านการคิดวิเคราะห์ของเด็กไทยควรได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ในรายวิชาคณิตศาสตร์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

การคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ ถือเป็นหัวใจสำคัญที่ผู้เรียนจะสามารถวิเคราะห์ปัญหา คาดการณ์ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมาได้อย่างไร เพื่อให้เกิดความชัดเจนและความเข้าใจ สามารถการคิดวิเคราะห์นำไปสู่การตัดสินใจได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (กฤษฎา แก้วสิงห์, 2551) ผู้ที่คิดวิเคราะห์เป็นจะสามารถแก้ปัญหาได้ในทุกสถานการณ์ การวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์แบ่งแยกย่อยออกเป็น 3 ประเภทคือ การวิเคราะห์ ความสำคัญ การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ และการวิเคราะห์หลักการ เป็นความสามารถที่จะจับเค้าเงื่อนของเรื่องราว อาศัยหลักการใดเป็นสื่อสารสัมพันธ์เพื่อให้เกิดความเข้าใจคำถาม ยึดหลักการอยู่เสมอ (Bloom, 1961) ที่ก่อให้เกิดความสามารถทางคณิตศาสตร์นำความเข้าใจแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ในเรื่องต่าง ๆ ได้โดยเฉพาะ เรื่อง สถิติพื้นฐาน ทั้งมีการรับรู้ความสามารถของตนเองทางคณิตศาสตร์ทำให้เข้าใจได้มากขึ้นด้วย

ความสามารถในการรับรู้ตนเอง (Self-awareness Ability) เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ดังที่ Bandura (1997) ได้อธิบายว่า การรับรู้ความสามารถของตนเอง เป็นความเชื่อของบุคคลในความสามารถของตนเองว่า ตนเองสามารถทำงานหนึ่ง ๆ ให้สำเร็จได้หรือไม่ ถ้าบุคคลมีความใจและเชื่อว่าตนเองมีความสามารถ บุคคลนั้นก็จะมีความตั้งใจ พยายามและทำงานนั้นประสบความสำเร็จ และ Schunk

(1966 อ้างถึงใน สุภาวดี คำนาดี, 2551) ได้ระบุว่า การรับรู้ความสามารถของนักเรียน เป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีความมั่นใจในการแสวงหาความรู้และมีความสุข ในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อีกทั้งนักเรียนที่มีการรับรู้ความสามารถของตนทางคณิตศาสตร์สูง ทำให้นักเรียนมีความมั่นใจ สามารถวิเคราะห์กระบวนการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ที่จำเป็นเพื่อให้ได้ผลสำเร็จทางคณิตศาสตร์ และนักเรียนเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนการสอนโดยใช้เมตาคอกนิชัน ที่ทำให้นักเรียนเกิดการตระหนักรู้กระบวนการเรียนรู้ของตนเอง

เมตาคอกนิชัน (Metacognition) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่ช่วยส่งเสริมการคิด ดังที่ Flavell (1993) ให้ความหมายว่า เมตาคอกนิชัน เป็นความสามารถในการคิด ที่ทำให้บุคคลเกิดความตระหนักรู้เกี่ยวกับกระบวนการคิดของตน รวมถึงการวางแผน การกำกับ การประเมินการเรียนรู้ และการทำงาน เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ให้มากที่สุด ซึ่ง Cooper (1998, pp. 30-31 อ้างถึงใน ทนงเกียรติ พลไชยา, 2556) ได้ระบุว่า เมตาคอกนิชัน จะช่วยในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ทำให้นักเรียนแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ที่ดี ทำให้นักเรียนรู้จักการอ่านปัญหาทางคณิตศาสตร์ เพื่อให้แน่ใจว่าเข้าใจในปัญหานั้นอย่างแน่นอน ช่วยในการวางแผนและเลือกกลยุทธ์ที่เหมาะสม และช่วยกำกับการเรียนรู้ให้บรรลุผลสำเร็จ

การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) ซึ่งกล่าวไว้ว่า เป็นกระบวนการที่นักเรียนจะต้องสืบค้น สืบค้นตรวจสอบ และค้นคว้าด้วยวิธีต่าง ๆ จนทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและเกิดการรับรู้ความรู้นั้นอย่างมีความหมาย จึงจะสามารถสร้างองค์ความรู้ของนักเรียนเอง และเก็บเป็นข้อมูลไว้ในสมองได้อย่างยาวนานสามารถนำมาใช้ได้เมื่อมีสถานการณ์ใด ๆ มาเผชิญหน้า (วรัญญา เขียรเงิน, 2554) และเนื้อหาความน่าจะเป็น น่าจะเหมาะแก่การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ทั้งนี้เพราะเนื้อหาดังกล่าวเป็นเรื่องที่มีความซับซ้อนในการวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อแก้ปัญหา และเป็นเรื่องที่สุดคล้องกับชีวิตประจำวัน ซึ่งต้องอาศัยการวิเคราะห์ และตัดสินใจจากสถานการณ์ต่าง ๆ

โรงเรียนเชียงยืนพิทยาคม อำเภอเชียงยืน จังหวัดมหาสารคาม มีการจัดการเรียนการสอน ในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 9 ห้องเรียน ผลการปฏิบัติการสอนที่ผ่านมา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ตั้งแต่ปีการศึกษา 2560 – 2564 อยู่ในเกณฑ์ที่ค่อนข้างต่ำ ไม่เป็นที่น่าพอใจ ซึ่งสาเหตุเนื่องมาจากความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และไม่รู้ความสามารถทางคณิตศาสตร์ของตน ทำให้นักเรียนใช้ความสามารถในการอ่านเพื่อการวิเคราะห์ แปรความ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในเรื่อง สถิติพื้นฐาน จากความสามารถของตนไม่มีประสิทธิผลอย่างที่ควรจะเป็น ซึ่งครูวิชาการและครูผู้สอนคณิตศาสตร์ของโรงเรียนมีความเห็นตรงกันว่า ปัญหาดังกล่าวเป็นปัญหาที่ควรได้รับการแก้ไขหรือพัฒนาโดยเร่งด่วน

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงต้องการที่จะพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และการรับรู้ตนเอง ทางคณิตศาสตร์เรื่อง สถิติพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเชียงยืนพิทยาคม อำเภอเชียงยืน จังหวัดมหาสารคาม โดยใช้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน ทั้งนี้ผู้วิจัยหวังว่าหากมีกระบวนการ 5Es เป็นการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ในเรื่อง สถิติพื้นฐาน ที่มีรากฐานคือการคิดของแต่ละบุคคลที่เกิดจากการได้รับความรู้ และประสบการณ์ต่าง ๆ จึงมีแนวคิดเมตาคอกนิชัน จะช่วยเพิ่มประสิทธิมากขึ้น และ

ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น ตลอดจนส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนของครู และกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน บรรลุผลสำเร็จตามที่ได้กำหนดไว้ อีกทั้งผู้เรียนยังสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้เป็นพื้นฐานความรู้

วัตถุประสงค์

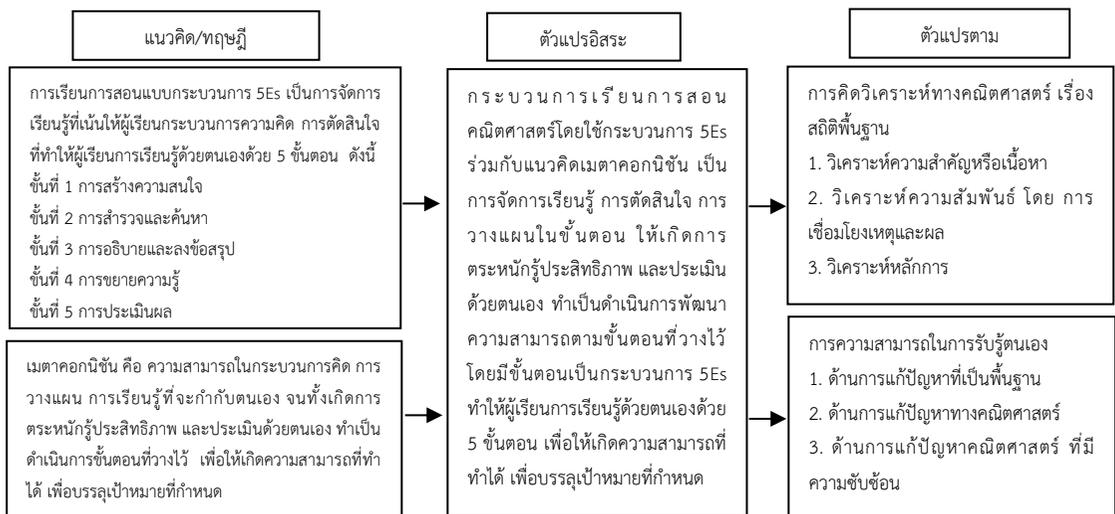
1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน เรื่อง สถิติพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง สถิติพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน ก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาการรับรู้ตนเอง ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน

สมมติฐานการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน เรื่อง สถิติพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพเกณฑ์ 70/70
2. นักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติศาสตร์ ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

กรอบแนวคิดการศึกษา

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยใช้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน ซึ่งเป็นวิธีการสอนช่วยพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และการรับรู้ตนเอง ทางคณิตศาสตร์เรื่อง สถิติพื้นฐาน กรอบแนวคิดในการวิจัยดังภาพต่อไป



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัยหรือระเบียบวิธีวิจัย

1. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยเรื่อง สถิติพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน, สร้างแบบทดสอบเรื่อง สถิติพื้นฐาน และแบบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และความสามารถในรับรู้ตนเอง เรื่อง สถิติพื้นฐาน โดยผ่านผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน

1.2 พัฒนาเปรียบเทียบแบบทดสอบวัดพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง สถิติพื้นฐาน มาทดสอบก่อนเรียน ข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ข้อละ 1 คะแนน จำนวน 15 ข้อ

1.3 ดำเนินการใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน มัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 6 แผน แผนละ 50 นาที ไม่รวมสอบ

1.4 นำแบบพัฒนาแบบทดสอบการรับรู้ตนเอง ทางคณิตศาสตร์แบบทดสอบอัตนัย ข้อละ 1 คะแนน จำนวน 15 ข้อ

1.5 เก็บรวบรวมข้อมูล สรุป วิเคราะห์

2. เครื่องมือการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน มัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 6 แผน แต่ละแผนใช้เวลา 50 นาที โดยผู้วิจัยการเรียนรู้ที่จัดแผนจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน ที่ผ่านผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน มีคุณภาพความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.65$, S.D. = 0.58)

2.2 แบบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง สถิติพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แบบทดสอบ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก 15 ข้อ เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนการวิเคราะห์ด้วย t-test Dependent Sample Group โดยมีการผ่านผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และมีค่าความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูง เท่ากับ 0.89

2.3 แบบทดสอบการรับรู้ตนเอง ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แบบทดสอบอัตนัย 15 ข้อ มีเกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบการรับรู้ตนเอง ทางคณิตศาสตร์โดยมีคะแนนแยกตามเกณฑ์การพิจารณาในแต่ละขั้นโดยมีเกณฑ์การตรวจให้คะแนนจากการทำแบบทดสอบการรับรู้ตนเอง ทางคณิตศาสตร์และใช้ ค่าร้อยละของคะแนนรวมมาแปลผลการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน (สถาบันส่งเสริม การสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2555, หน้า 125) โดยมีการผ่านผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และมีค่าความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูง เท่ากับ 0.92

3. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเชียงยืนพิทยาคม อำเภอเชียงยืน จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 283 คน

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเชียงยืนพิทยาคม อำเภอเชียงยืน จังหวัดมหาสารคาม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 2, 4, 6 และ 8 จำนวน 143 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling)

ผลการวิจัย

1. การนำเสนอผลการสร้างและหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สถิติพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สถิติพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน

แบบฝึกหัดระหว่างเรียน			แบบทดสอบหลังเรียน			ประสิทธิภาพ E_1/E_2
คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	E_1	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	E_2	
25	18.55	74.24	30	22.76	75.87	74.24/75.87

จากตารางที่ 1 ผลการศึกษาพบว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนเท่ากับ 18.55 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 74.24 ของคะแนนเต็ม และคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 22.76 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.87 ของคะแนนเต็ม การจัดการเรียนรู้ เรื่อง สถิติพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน เท่ากับ 74.24/75.87 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 70/70

2. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง สถิติพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังได้รับกระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงค่าการทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังโดยใช้การวิเคราะห์ด้วย t-test Dependent Sample Group

กลุ่ม	จำนวนนักเรียน(คน)	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน	t	*p-value
ก่อนเรียน	143	8.71	1.99		.000
หลังเรียน	143	11.74	2.09	20.84	

*ค่านัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 2 ผลความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง สถิติพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

3. การรับรู้ตนเอง ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ได้รับกระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน แสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนการรับรู้ตนเอง ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

การรับรู้ความสามารถตนเอง	จำนวนนักเรียน (คน)	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ
1. ด้านการแก้ปัญหาพื้นฐาน	143	3	2.49	82.98
2. ด้านการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์		6	4.59	76.46
3. ด้านการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ที่มีความซับซ้อน		6	3.97	66.08
รวม		15	11.04	73.61

จากตารางที่ 3 ผลการรับรู้ตนเอง ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับกระบวนการ 5Es ภาพรวม คิดเป็นร้อยละ 73.61 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านการแก้ปัญหาพื้นฐานสูงที่สุด คิดเป็นร้อยละ 82.98 รองลงมาคือ ด้านการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 76.46 และด้านการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ที่มีความซับซ้อน คิดเป็นร้อยละ 66.08 ตามลำดับ

สรุปและอภิปรายผล

การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และการรับรู้ตนเอง ทางคณิตศาสตร์เรื่อง สถิติพื้นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน

1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สถิติพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 74.24/75.87 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนการสอนตามกระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชันนั้น เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เน้นให้ผู้เรียนได้วางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบและมีเป้าหมายที่ชัดเจน ซึ่งนักเรียนมีโอกาสด้านการแสดงความคิดเห็นของตัวเองได้อย่างรอบด้าน จึงทำให้นักเรียนได้รับประสบการณ์โดยตรงและมีการศึกษาข้อมูล สรุปองค์ความรู้ตามแนวคิดของตนเองบนพื้นฐานของความถูกต้อง ฝึกคิดวิเคราะห์ สรุปประเด็นหรือความสำคัญของสถานการณ์หรือข้อมูลที่ค้นคว้าได้ จนผู้เรียนได้เกิดการสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับกฎการสร้าง (The Constructivity Principle) ตามทฤษฎีการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของ Dienes (Dienes, 1971) ซึ่งได้ให้ความสำคัญกับการสร้างความรู้ของผู้เรียนว่าผู้เรียนควรได้รับการพัฒนามโนทัศน์จากประสบการณ์ จนนำไปสู่การวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ ซึ่งสอดคล้องกับ สิริจิตต์ เดชอมรชัย และ ชนยา ด้านสวัสดิ (2564) กล่าวเกี่ยวกับอภิปรายว่า ผู้เรียนเข้าใจและสามารถจัดระบบการคิดของตนเองวางแผนประเมิน และตรวจสอบการเรียนรู้ของตนเองได้เกิดจากความตระหนักรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้ของตนเองเกี่ยวกับงานที่จะต้องเรียนรู้และกลวิธีที่จะใช้ในการเรียนรู้เพื่อให้ประสบความสำเร็จรวมทั้งความสามารถในการกำกับควบคุมตนเอง การส่งเสริม และพัฒนาอภิปรายของผู้เรียนจึงนับว่ามีความสำคัญเป็นอย่างมาก ทั้งนี้ทำให้ประสิทธิภาพหลังเรียนสูงกว่าระหว่างเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ โอลันท์ สวายประโคน และจิตรารภรณ์ บุญถนอม (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการ

เรียนวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง อสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอนผ่านระบบออนไลน์ ผลวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องอสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอนผ่านระบบออนไลน์ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 74.52/71.2 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 70/70 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอนผ่านระบบออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องอสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอนผ่านระบบออนไลน์ พบว่าในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

2) ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง สถิติพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากการคิดวิเคราะห์เป็นทักษะที่เกิดจากการฝึกฝนด้วยตัวเอง ซึ่งมนุษย์จะสร้างองค์ความรู้ผ่านกิจกรรมการไตร่ตรอง การสื่อสารและการอภิปราย จนสามารถสร้างประสบการณ์ในการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาได้ (Underhill, 1991) ดังนั้นนักเรียนจึงจำเป็นต้องเกิดจากการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อที่จะสามารถสร้างวิธีการแก้ปัญหาเฉพาะตนเอง จนเกิดเป็นทักษะในการแผนวางและประเมินตนเองด้วยวิธีการใหม่ที่เกิดขึ้น และนักเรียนที่ใช้กระบวนการ 5Es จะมีความตื่นตัวสูงกว่าการเรียนแบบปกติ เนื่องจากได้ลงมือทำด้วยตนเอง จึงก่อให้เกิดการเรียนรู้ไปตามแนวคิดเมตาคอกนิชัน เป็นหลักแนวคิดหนึ่งที่มีการส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ซึ่งสอดคล้องกับ ทฤษฎี มันทนา ปิดตาระโพธิ์ (2561) กล่าวว่า การคิดวิเคราะห์ทำให้เกิดการคิดรอบคอบ คิดอย่างมีแบบแผนมีลำดับ ทำให้เกิดการเรียนรู้ให้เห็นได้ชัด อย่างมีเหตุผล ช่วยส่งเสริมความฉลาดทางสติปัญญา สามารถแก้ปัญหา ตัดสินใจ และสรุปข้อคิดเห็นจากข้อมูลที่ได้รับอย่างสมเหตุสมผล ตรงกับหลักการพัฒนาของการจัดการเรียนรู้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจัดการเรียนสูงกว่าก่อนจัดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับ วาสนา ประภาณี (2560) ได้ศึกษาการศึกษาคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเชื่อมโยงกับแนวคิดสะเต็มศึกษา ผลศึกษานักเรียนที่ผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเชื่อมโยงกับแนวคิดสะเต็มศึกษา มีการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่านักเรียนผ่านการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 นอกจากนี้นักเรียนที่ผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเชื่อมโยงกับแนวคิดสะเต็มศึกษา มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากทางการเรียนหลังได้รับการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น สูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3) ความสามารถในการรับรู้ของตนเองทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับกระบวนการ 5Es ภาพรวม คิดเป็นร้อยละ 73.61 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านการแก้ปัญหาพื้นฐานสูงที่สุด คิดเป็นร้อยละ 82.98 สูงที่สุด รองลงมาคือ ด้านการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 76.46 และด้านการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ที่มีความซับซ้อน คิดเป็นร้อยละ 66.08 ตามลำดับ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการรับรู้ตนเองทางคณิตศาสตร์หรือการที่รู้ความสามารถตนในทางคณิตศาสตร์ ต้องมีการผ่านประสบการณ์ในการเรียนรู้

เหมาะสมด้วยตนเองถึงจะเกิดการรับรู้การจัดการเรียนที่เน้นการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างกระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชัน ที่มุ่งเน้นความสามารถเฉพาะตนเอง จนเกิดทักษะการรับรู้ตนเองทางด้านต่าง ๆ ขึ้น ทั้งการมีเมตาคอกนิชันที่เป็นคิดแนวการวางแผนด้วยตนเอง คิดหาวิธีการดำเนินจึงต้องเข้าใจพื้นฐานได้เป็นอย่างดี ผลการศึกษาด้านการแก้ปัญหาที่เป็นพื้นฐาน เฉลี่ยที่สูงที่สุด ทั้งนี้สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ตนเองของ Schunk (1985) ที่กล่าวว่าการรับรู้ความสามารถของนักเรียนเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งเสริมนักเรียนให้มีความมั่นใจในการแสวงหาความรู้และมีความสุขในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อีกทั้งนักเรียนที่มีความสามารถในการรับรู้ของตนเองทางคณิตศาสตร์สูง ทำให้เกณฑ์รู้ในเกณฑ์ที่มีถึงร้อยละ 70 ซึ่งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ จริญญา สมุทรเขต และ ยุทธพงศ์ ทิพย์ชาติ (2565) ได้ศึกษาการศึกษาความสัมพันธ์ของการรับรู้ความสามารถของตนเองทางคณิตศาสตร์ ความตระหนักในการคิดกับการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการศึกษา 1) การรับรู้ความสามารถของตนเองทางคณิตศาสตร์มีความสัมพันธ์กับการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ความตระหนักในการคิดมีความสัมพันธ์กับการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนที่มีระดับการรับรู้ความสามารถของตนเองทางคณิตศาสตร์สูง ปานกลาง และต่ำ จะสามารถแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ได้ในระดับดีมาก ระดับดี และระดับพอใช้ ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการทำวิจัยครั้งนี้

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชันช่วงแรกไม่เป็นไปตามแผนที่มีการวางแผนไว้ ผู้สอนควรจัดบรรยายภาคีให้น่าสนใจ เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกที่อยากจะทำในคาบต่อ ๆ ไป
2. การจัดการกิจกรรมการเรียนหลังจากการเรียน ครูผู้สอนควรให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการตอบคำถามหรืออธิบายช่วยกันมากขึ้น และครูผู้สอนควรหาวิธีที่จะเข้ามาช่วยเสริมแรงในระหว่างการเรียนรู้มากกว่านี้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรสนับสนุนให้หาวิธีการจัดการเรียนรู้แบบต่าง ๆ เพิ่มเติมกระบวนการ 5Es ร่วมกับแนวคิดเมตาคอกนิชันเพื่อหาวิธีการสอนที่ดีที่สุดที่สามารถพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด
2. งานวิจัยในครั้งนี้เป็นแนวทางในการทำวิจัยครั้งต่อไปหรือพัฒนางานวิจัยเดิมในเนื้อหาอื่น ๆ และระดับชั้นอื่น ๆ ที่มีปัญหาในการจัดการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

- กฤษฎา แก้วสิงห์. (2551). การศึกษาความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การวัดและประเมินค่าเกี่ยวกับการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์โรงเรียนสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมาเขต 4. ปรียญยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต.
- จริญญา สมุทรเขต และ ยุทธพงศ์ ทิพย์ชาติ (2565). ความสัมพันธ์ของการรับรู้ความสามารถของตนเองทางคณิตศาสตร์ ความตระหนักในการคิดกับการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. ครุศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ทงเกียรติ พลไชยา. (2556). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อเมตาคognition ความเข้าใจในทัศนและความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่องฟังก์ชัน ของนักเรียนโรงเรียนจุฬาราชวิทยาลัยวิทยานิพนธ์ ศศ.ด.มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- มันทนา ปิตดาระโพธิ์ (2561). การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (PBL) ร่วมกับแนวคิดสะเต็มศึกษา (STEM Education). สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, กระทรวงศึกษาธิการ. โรงเรียนแหลมรังสีวิทยาคม จังหวัดพิจิตร
- วาสนา ประภาชี (2560). การศึกษาการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เชื่อมโยงกับแนวคิดสะเต็มศึกษา. ปรียญครุศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- วรัญญา เขียรเงิน, (2554). การพัฒนาความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ STAR ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนคณิตศาสตร์ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. ปรียญานิพนธ์ กศ.ม. สี (การวิจัยและประเมิน), สงขลา : บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยทักษิณ.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2555). การวัดผลประเมินผลคณิตศาสตร์. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- สิริจิตต์ เดชอมรชัย และ ขนยา ด่านสวัสดิ (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการเชิงเส้นโดยใช้วงจรสืบเสาะหาความรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในระบบออนไลน์. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุภาวดี คำนาดี. (2551). การวิจัยและพัฒนากระบวนการกำกับตนเอง สำหรับการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ เพื่อพัฒนาการรับรู้ความสามารถของตนเอง เจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/กรุงเทพฯ
- อโณทัย สวายประโคน และจิตราภรณ์ บุญถนอม (2564). อสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอนผ่านระบบออนไลน์. สาขาวิชาคณิตศาสตร์ศึกษา. คณะศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- Bandura, A. (1997). Self-efficacy: The exercise of control. Page 22. New York: W.H. Freeman.
- Bloom, B.S. (1961). Taxonomy of Education Objectives. New York: David McKay.
- Dienes, Z. P. and E. W. Golding. (1971). Approach to Modern Mathematics. New York: Herderand Herder

Flavell, J. H. (1993). *Young children's understanding of thinking and consciousness*

Current Directions in Psychological Science, 2(2), 40–43. <https://doi.org/10.1111/1467-8721.ep10770682>

Schunk, D. H. (1985). *Learning theories: An educational perspective* (6th ed.). Harlow: Pearson.

Underhill, R.G. (1991). Two layers of constructivist curricular interaction. In E. von

Glaserfeld (Ed.), *Radical Constructivism in Mathematics Education* Dordrecht. The

Netherlands: Kluwer Academic. p. 229-248

บทความวิจัย (Research article)

การปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู

Operation on the role of village committees in NaWang District of Nong Bua Lamphu Province.

दनय लामकाम^{1*} थिनवुत्थि थावनाव¹ และ वनिसक ती गुठीथिप¹
Danai Lamkham^{1*}, Thinnawut Thaonao¹ and Wanisak Phudeethip¹

วันที่รับบทความ (Received) วันที่ได้รับบทความฉบับแก้ไข (Revised) วันที่ตอบรับบทความ (Accepted)
16 พฤษภาคม 2567 6 มิถุนายน 2567 11 มิถุนายน 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู 2) เพื่อเปรียบเทียบการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู 3) เพื่อศึกษาแนวทางส่งเสริมการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู เป็นการศึกษาเชิงสำรวจกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ คณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู จำนวน 386 คน ในการเก็บข้อมูลจะใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาเป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและทดสอบสมมติฐานใช้สถิติ t-test (Independent Sample) และ F-test (One Way ANOVA) ผลการศึกษา พบว่า 1) การปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 3.84, S.D. = 0.610) เมื่อพิจารณารายด้าน พบด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (\bar{X} = 4.03, S.D. = 0.863) รองลงมาคือ ด้านการปกครองและรักษาความสงบเรียบร้อย (\bar{X} = 3.92, S.D. = 0.612) และด้านแผนพัฒนาหมู่บ้านและสังคม สิ่งแวดล้อม และสาธารณสุข (\bar{X} = 3.86, S.D. = 0.685) ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ด้านส่งเสริมเศรษฐกิจ (\bar{X} = 3.74, S.D. = 0.778) 2) ผลการเปรียบเทียบการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู

¹คณะรัฐศาสตร์ วิทยาลัยพิชญบัณฑิต

¹Faculty of Political Science, Pitchayabundit College

*Corresponding author e-mail : namedanai@gmail.com

พบว่า ด้านเพศ และด้านอื่น ๆ ไม่แตกต่าง ด้านกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 30-50 ปี แตกต่างกับกลุ่มที่มีอายุ 50 ปีขึ้นไป ส่วนด้านอื่นไม่แตกต่างกัน ด้านการศึกษาต่ำกว่าระดับปริญญาตรีและรักษาความสงบเรียบร้อย ด้านแผนพัฒนาหมู่บ้าน ด้านส่งเสริม เศรษฐกิจ ด้านสังคม สิ่งแวดล้อม และสาธารณสุขไม่แตกต่างกับการศึกษาระดับปริญญาตรีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) แนวทางส่งเสริมในการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการหมู่บ้าน มีดังนี้ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรจัดให้มีการอบรมและพัฒนาบุคลากร ค่าปรึกษาในการปฏิบัติตามกฎหมายระเบียบ และข้อบังคับจัดทำแผนพัฒนาหมู่บ้านโดยประชาชนมีส่วนร่วมในการเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจัดทำกองทุนสนับสนุนในการประกอบอาชีพภายในหมู่บ้านแปรรูปสู่ตลาดสากล และส่งเสริมให้มีการจัดตั้งชมรมด้านการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น

คำสำคัญ : การปฏิบัติหน้าที่, บทบาท, คณะกรรมการหมู่บ้าน

Abstract

The objectives of this research were 1) to study operation on the role of village committees in Nawang District of Nongbua Lamphu Province 2) to compare the operation on the role of village committees by dividing on gender, age and educational level and 3) to study the guidelines on operation by the role of village committee in Nawang District of Nongbua Lamphu Province. The research is survey research samples were 386 persons of Simple Random Sampling. The instrument used in the study was a questionnaire. (Questionnaire) Statistics used in data analysis are frequency, percentage, mean, standard deviation and hypothesis testing using t-test (Independent Sample) and F-test (One Way ANOVA) statistics. The results of findings were as follows : 1) Performing duties according to the role of the village committee in Na Wang District Nong Bua Lamphu Province Overall, the average is at a high level ($\bar{X} = 3.84, S.D. = 0.610$) when considering each aspect. The aspect with the highest average was found to be education, religion and culture ($\bar{X} = 4.03, S.D. = 0.863$), followed by governance and maintaining peace and order ($\bar{X} = 3.92, S.D. = 0.612$) and development plan. village and society, environment, and public health ($\bar{X} = 3.86, S.D. = 0.685$), while the aspect with the least average value is economic promotion ($\bar{X} = 3.74, S.D. = 0.778$). 2) Results of comparing the performance of duties according to the role of village committees in Na Wang District. Nong Bua Lamphu Province found that gender and other aspects were not different. The sample group aged 30- 50 years was different from the group aged 50 years and over. In other aspects, there was no difference. Education below bachelor's degree and maintaining peace and order Village development plans, economic promotion, social, environmental, and public health are not significantly different from bachelor's degree studies at the .05 level. 3) The guidelines on promotion of operation for the role of village committees were as follows: Relevant agencies should provide training and

development for personnel. Advice on compliance with laws and regulations and regulations for creating a village development plan with people participating in proposing and exchanging opinions, providing funds to support occupations within the village, and processing them to the international market. and encourage the establishment of clubs for the conservation of local wisdom.

KeyWords : operation, the role, village committee

บทนำ

คณะกรรมการหมู่บ้าน (กม.) นั้น มีอำนาจหน้าที่ตามกฎหมายลักษณะปกครองท้องที่ พ.ศ.2457 โดยมีหน้าที่เสนอขอแนะนำ และให้คำปรึกษาต่อผู้ใหญ่บ้าน เกี่ยวกับกิจการที่จะปฏิบัติหน้าที่ตามอำนาจหน้าที่ของผู้ใหญ่บ้าน ดังนั้นคณะกรรมการหมู่บ้านจึงทำหน้าที่เหมือนคณะที่ปรึกษาของผู้ใหญ่บ้านเท่านั้น ต่อมาคณะรัฐมนตรีได้มีมติให้มีการปรับปรุงระเบียบบริหารราชการแผ่นดิน โดยการออกข้อบังคับของกระทรวงมหาดไทยว่าด้วยการดำเนินงานของคณะกรรมการหมู่บ้าน พ.ศ.2526 ออกมาใช้บังคับเพื่อให้คณะกรรมการหมู่บ้านมีบทบาทเป็นผู้ปฏิบัติงานบริหารและพัฒนาหมู่บ้านเปรียบเสมือนเป็น “คณะรัฐมนตรีของหมู่บ้าน” ซึ่งเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารงานหมู่บ้านให้ดียิ่งขึ้น และสอดคล้องกับหลักการปกครองแบบประชาธิปไตยในเรื่องการให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการปกครอง และแก้ไขปัญหาของตนเองให้มากที่สุด

จากการที่ภาครัฐได้ส่งเสริมและสนับสนุนการทำงานของคณะกรรมการหมู่บ้านตามที่กล่าวมานั้น แสดงให้เห็นถึงทิศทางการพัฒนาประสิทธิภาพของคณะกรรมการหมู่บ้านให้สามารถเป็นองค์กรหลักในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนได้ แต่ในความเป็นจริงนโยบาย โครงการ กิจกรรมต่าง ๆ เหล่านั้นเพิ่งจะเริ่มเป็นรูปเป็นร่างหลังจากการออกระเบียบกระทรวงมหาดไทยว่าด้วยหลักเกณฑ์การเป็นกรรมการหมู่บ้าน การปฏิบัติหน้าที่และการประชุมของคณะกรรมการหมู่บ้าน พ.ศ.2551 บางนโยบายก็ไม่สามารถทำได้ การประชาสัมพันธ์บทบาทหน้าที่ของคณะกรรมการหมู่บ้านยังไม่ทั่วถึง คณะกรรมการหมู่บ้านบางคนก็ยังไม่มีความรู้และความเข้าใจถึงบทบาทหน้าที่ของตนส่งผลให้ขาดประสิทธิภาพในการปฏิบัติหน้าที่ การพัฒนาประสิทธิภาพของคณะกรรมการหมู่บ้าน ที่ผ่านมาได้ดำเนินการไปหลากหลายวิธี เช่น การฝึกอบรมให้ความรู้ การศึกษาดูงาน การให้เงินรางวัลเพื่อเป็นแรงจูงใจ การจัดตั้งชุดปฏิบัติการประจำตำบล ประกอบด้วยข้าราชการจากหน่วยงานต่าง ๆ เป็นที่ปรึกษาและพี่เลี้ยงในการทำงานของคณะกรรมการหมู่บ้าน หรือการปฏิบัติตามหน้าที่อย่างเป็นธรรม ปราศจากการครอบงำจากนักการเมือง เป็นต้น (Lumtal, 2014) ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า การพัฒนาบทบาทคณะกรรมการหมู่บ้านโดยใช้แนวทางดังกล่าวอาจจะยังไม่สามารถพัฒนาประสิทธิภาพของคณะกรรมการหมู่บ้านได้อย่างเพียงพอ กล่าวคือไม่สามารถสร้างการรับรู้ในบทบาท หน้าที่ของตนได้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน การพัฒนาประสิทธิภาพของคณะกรรมการหมู่บ้านจึงถือเป็นงานสำคัญที่ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องจะต้องร่วมกันพัฒนา ซึ่งจากการติดตามและประเมินผลการปฏิบัติงานของคณะกรรมการหมู่บ้านในปี พ.ศ.2556 และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานของคณะกรรมการหมู่บ้าน พบว่ามีประเด็นปัญหาดังนี้ (สำนักบริหารการปกครอง

ห้องที่ กรมการปกครอง, 2556) ประเด็นแรกคณะกรรมการหมู่บ้านยังไม่เข้าใจในบทบาทหน้าที่ของตนเองที่มีตามกฎหมายและหน้าที่ตามภารกิจอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมายจากรัฐบาล หรือส่วนราชการ หรือหน่วยงานอื่น ๆ ประเด็นที่สอง คณะกรรมการหมู่บ้านจัดทำแผนพัฒนาหมู่บ้านที่ขาดความเป็นเอกภาพและยังไม่มีประสิทธิภาพ เพราะคณะกรรมการหมู่บ้านไม่เข้าใจหลักคิดของกระบวนการจัดทำแผน และประเด็นสุดท้ายคณะกรรมการหมู่บ้าน ขาดความรู้เรื่องการบริหารจัดการ ทั้งคน งาน และเงิน ทำให้ไม่สามารถบูรณาการคน กลุ่ม องค์กร และ กองทุนต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์ต่อหมู่บ้านได้

อำเภอनावัง จังหวัดหนองบัวลำภู แบ่งพื้นที่การปกครองออกเป็น 5 ตำบล 51 หมู่บ้าน ซึ่งตามโครงสร้างของคณะกรรมการหมู่บ้าน ที่กำหนดไว้ใน พ.ร.บ. ลักษณะปกครองท้องที่ พ.ศ.2457 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 11) พ.ศ.2551 มาตรา 28 ตรี ในแต่ละหมู่บ้านจะมีคณะกรรมการหมู่บ้าน อย่างน้อยหมู่บ้านละ 12 คน หรือประมาณ 612 คน บางส่วนยังไม่มีความรู้ ความเข้าใจในบทบาท อำนาจหน้าที่ของตน เป็นการแต่งตั้งจากส่วนราชการ ผู้ที่ได้รับการแต่งตั้งใหม่ไม่ได้รับการอบรม ขาดแรงจูงใจ ขาดการสนับสนุนงบประมาณในการดำเนินงาน มีองค์กรซ้ำซ้อนจากหน่วยงานอื่น ทำให้บทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้าน ไม่ได้รับความสำคัญเท่าที่ควรจากรายงานผลการติดตามประเมินผลการปฏิบัติงานของคณะกรรมการหมู่บ้านของจังหวัดพิษณุโลก พบว่ามีปัญหาที่สอดคล้องตรงกันกับจังหวัดอื่น ๆ คือ ปัญหาคณะกรรมการหมู่บ้านขาดความรู้ ความเข้าใจในบทบาท อำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการหมู่บ้านในการพัฒนาหมู่บ้าน ปัญหาการจัดทำแผนพัฒนาหมู่บ้านขาดความเป็นเอกภาพ และคณะกรรมการหมู่บ้านขาดความเข้าใจในการบริหารจัดการ ในการพัฒนาหมู่บ้านแบบบูรณาการร่วมกัน (กรมการปกครองจังหวัดพิษณุโลก, 2557 : 25)

ผู้วิจัยจึงได้ตระหนักถึงปัญหาและความสำคัญในประเด็นดังกล่าว จึงเห็นสมควรมีการศึกษาสภาพปัญหา และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการหมู่บ้านอำเภอनावัง จังหวัดหนองบัวลำภู เพื่อหาวิธีการ ขั้นตอน หรือการสร้างกระบวนการพัฒนา เพิ่มขีดความสามารถของคณะกรรมการหมู่บ้านในการพัฒนาหมู่บ้าน ตลอดจนการนำไปใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการหมู่บ้าน ทั้งในเชิงนโยบายและการปฏิบัติต่อไป

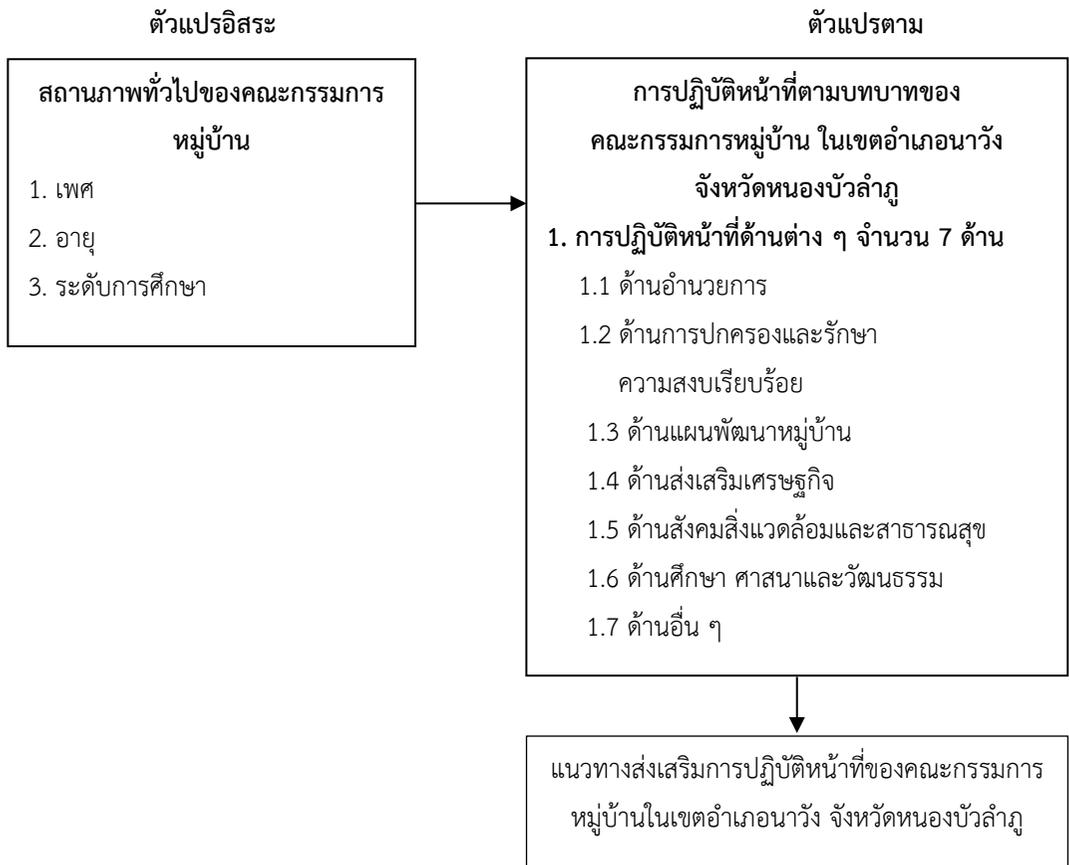
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอनावัง จังหวัดหนองบัวลำภู จำแนกตาม เพศ อายุ และระดับการศึกษา
2. เพื่อเปรียบเทียบการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอनावัง จังหวัดหนองบัวลำภู จำแนกตาม เพศ อายุ และระดับการศึกษา
3. เพื่อศึกษาแนวทางส่งเสริมการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอनावัง จังหวัดหนองบัวลำภู

สมมติฐานของการวิจัย

1. การปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู ที่มีเพศต่างกัน มีการปฏิบัติหน้าที่แตกต่างกัน
2. การปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู ที่มีอายุต่างกัน มีการปฏิบัติหน้าที่แตกต่างกัน
3. การปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน มีการปฏิบัติหน้าที่แตกต่างกัน

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย (ที่มา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดน้อย ลามคำ)

วิธีการวิจัยหรือระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) เพื่อศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตพื้นที่อำเภอนาหวัง จังหวัดหนองบัวลำภู ให้ทราบถึงระดับการปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่ของคณะกรรมการหมู่บ้านในด้านต่าง ๆ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

งานวิจัยนี้ได้กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เป็นดังนี้

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ คณะกรรมการหมู่บ้านในเขตพื้นที่อำเภอนาหวัง จังหวัดหนองบัวลำภู และตัวแทนครัวเรือน จำนวน 10,703 คน ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวนครัวเรือน ข้อมูลตามฐานทะเบียนราษฎรปี พ.ศ. 2565

ที่	ตำบล	หมู่บ้าน	จำนวนครัวเรือน
1	นาเหล่า	13	3,422
2	วังทอง	12	2,503
3	นาแก	10	2,255
4	วังปลาป้อม	8	1,802
5	เทพศิรี	8	721
	รวม	51	10,703

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ คณะกรรมการหมู่บ้านในเขตพื้นที่อำเภอนาหวังที่ได้จากการคำนวณสูตรของ ยามานะ (Yamane, 1973 : 727) ดังนี้

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

เมื่อ n = ขนาดของตัวอย่าง

N = จำนวนประชากรที่ศึกษา

e = ค่าความคลาดเคลื่อนของตัวอย่าง หรือ ค่าสัดส่วนจากตัวอย่าง

ต่างไปจากค่าสัดส่วนของประชากรไม่เกิน .05

$$\text{แทนค่า } n = \frac{10,703}{1 + (10,703 \times 0.05^2)}$$

$$n = 386$$

แทนค่าในสูตรจะได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 386 คน ในการเก็บข้อมูลจะใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย

3. การสุ่มตัวอย่างใช้การสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยคิดเป็นสัดส่วนของในแต่ละตำบล ตามสัดส่วนขนาดของหมู่บ้าน คำนวณได้จากสูตร ดังแสดงในตารางที่ 2

$$n_1 = \frac{nN_1}{N}$$

เมื่อ n_1 = ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่สุ่มจากแต่ละตำบล

n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ

N_1 = ขนาดของประชากรแต่ละตำบล

N = ขนาดของประชากรทั้งหมด

ตารางที่ 2 จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา จำแนกตามตำบลได้ดังนี้

ที่	ตำบล	จำนวนครัวเรือน	กลุ่มตัวอย่าง
1	นาเหล่า	3,422	124
2	วังทอง	2,503	90
3	นาแก	2,255	81
4	วังปลาป้อม	1,802	65
5	เทพศิรี	721	26
	รวม	10,703	386

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร และผ่านการตรวจสอบเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน 3 ท่าน โดยแบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของตัวแทนครัวเรือน และคณะกรรมการหมู่บ้าน ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ลักษณะเป็นแบบให้ตรวจสอบรายการ (Check - list)

ส่วนที่ 2 เป็นแบบสอบถามการแสดงบทบาทการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านทั้งหมด 7 ด้าน ใช้การวัดตามเกณฑ์ Likert Scale มีลักษณะการวัดแบบมาตราวัดส่วนประเมินค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ (อ้างถึงใน บุญชม ศรีสะอาด 2548 : 99) มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ระดับปฏิบัติมากที่สุด	5	คะแนน
ระดับปฏิบัติมาก	4	คะแนน
ระดับปฏิบัติปานกลาง	3	คะแนน
ระดับปฏิบัติน้อย	2	คะแนน
ระดับปฏิบัติน้อยที่สุด	1	คะแนน

การแปลคะแนนเฉลี่ยรายข้อและรายด้านเทียบกับเกณฑ์แสดงในตารางที่ 3 ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด 2548 : 100)

ตารางที่ 3 เกณฑ์การให้คะแนนการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้าน ฯ

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

ส่วนที่ 3 เป็นคำถามปลายเปิด เพื่อสอบถามปัญหา ความต้องการและข้อเสนอแนะเพื่อให้ได้แนวทางส่งเสริมการพัฒนาประสิทธิภาพการทำงานของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้ศึกษาได้ดำเนินการสร้างและทดสอบแบบสอบถาม ดังนี้

1. หาความตรงของเนื้อหาของแบบสอบถาม (Content Validity)

1.1 ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องโดยศึกษาเอกสารตำรา แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้าน

1.2 กำหนดเนื้อหาของคำถามในแบบสอบถาม และนิยามตัวแปรที่ต้องการวัด เพื่อให้ครอบคลุมในเรื่องที่ศึกษา และมีลักษณะซึ่งทุกคนสามารถตอบข้อเท็จจริงได้

1.3 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านเป็นผู้ตรวจสอบเพื่อตรวจสอบความตรงของเนื้อหาโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์ความสอดคล้อง (index of Item-Objective Congruence: IOC) เกณฑ์การพิจารณาดังนี้ หากค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป คัดเลือกข้อนั้นไว้ใช้ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.92 ซึ่งถือว่าแบบสอบถามเชื่อถือได้ สามารถนำไปเก็บข้อมูลได้จริง

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้จะทำการวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป (SPSS) ซึ่งมีการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) ในการวิเคราะห์จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่ออธิบายลักษณะของข้อมูลสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

2. สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ทดสอบการแจกแจงของข้อมูลหากข้อมูลแจกแจงแบบปกติใช้ Independent t-test และ One - Way ANOVA หากข้อมูลแจกแจงไม่ปกติ ใช้ Mann - Whitney signed rank test และ Kruskal - Wallis test

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.84$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ($\bar{X} = 4.03$) รองลงมาคือ ด้านการปกครองและรักษาความสงบเรียบร้อย ($\bar{X} = 3.92$) และด้านแผนพัฒนาหมู่บ้านและสังคม สิ่งแวดล้อม และสาธารณสุข ($\bar{X} = 3.92$) ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ด้านส่งเสริมเศรษฐกิจ ($\bar{X} = 3.74$) ดังแสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวังจังหวัดหนองบัวลำภู

การปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้าน	ระดับปฏิบัติ			
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	ลำดับ
1. ด้านอำนวยการ	3.75	0.657	มาก	4
2. ด้านการปกครองและรักษาความสงบเรียบร้อย	3.92	0.612	มาก	2
3. ด้านแผนพัฒนาหมู่บ้าน	3.86	0.685	มาก	3
4. ด้านส่งเสริมเศรษฐกิจ	3.74	0.778	มาก	5
5. ด้านสังคม สิ่งแวดล้อม และสาธารณสุข	3.86	0.717	มาก	3
6. ด้านการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	4.03	0.863	มาก	1
7. ด้านอื่น ๆ	3.75	0.894	มาก	4
รวม	3.84	0.610	มาก	

2. ผลการเปรียบเทียบการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู จำแนกตามเพศ อายุและระดับการศึกษา ดังนี้

2.1 ผลการเปรียบเทียบระดับการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู จำแนกตามเพศโดยใช้สถิติทดสอบ พบว่า เพศชายมีค่ามัธยฐานด้านอำนวยการ ด้านการปกครองและรักษาความสงบเรียบร้อย ด้านแผนพัฒนาหมู่บ้าน ด้านส่งเสริมเศรษฐกิจ ด้านสังคม สิ่งแวดล้อม และสาธารณสุข ด้านการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และด้านอื่น ๆ ไม่แตกต่างกับเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังแสดงในตารางที่ 5

ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู จำแนกตามเพศโดยใช้สถิติทดสอบ Independent t-test

การปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของ คณะกรรมการหมู่บ้าน	เพศ				t-test	P-value
	ชาย		หญิง			
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
1. ด้านอำนวยการ	26.22	5.214	26.25	4.326	-.360	.060
2. ด้านการปกครองและรักษาความสงบ เรียบร้อย	27.61	4.590	27.39	4.158	.461	.259
3. ด้านแผนพัฒนาหมู่บ้าน	15.24	2.757	15.51	2.736	-.908	.656
4. ด้านส่งเสริมเศรษฐกิจ	11.04	2.517	11.28	2.254	-.952	.075
5. ด้านสังคม สิ่งแวดล้อม และสาธารณสุข	15.08	3.221	15.58	2.702	-1.559	.019
6. ด้านการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	3.96	0.892	4.06	0.850	-1.014	.705
7. ด้านอื่น ๆ	3.67	0.965	3.79	0.862	-1.204	.033

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 ผลการเปรียบเทียบระดับการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภูจำแนกตามอายุใช้สถิติทดสอบ Kruskal - Wallis test พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 30-50 ปี มีค่ามัธยฐานในด้านสังคม สิ่งแวดล้อมและสาธารณสุขแตกต่างกับกลุ่มที่มีอายุ 50 ปีขึ้นไปอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความผิดพลาดไม่เกิน .05 ส่วนด้านอื่นไม่แตกต่างกัน ดังแสดงในตารางที่ 6

ตารางที่ 6 การเปรียบเทียบการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู จำแนกตามอายุโดยใช้สถิติทดสอบ One - Way ANOVA

การปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาท ของคณะกรรมการหมู่บ้าน	อายุ						F-test	P-value
	<30 ปี		30 – 49 ปี		50 ปีขึ้นไป			
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
1. ด้านอำนวยการ	26.48	4.114	26.02	4.609	26.48	4.669	.483	.617
2. ด้านการปกครองและรักษา ความสงบเรียบร้อย	26.92	4.509	27.0	4.414	28.09	4.032	3.149*	.044
3. ด้านแผนพัฒนาหมู่บ้าน	14.96	2.424	15.30	2.751	15.66	2.770	1.144	.319
4. ด้านส่งเสริมเศรษฐกิจ	11.04	2.638	11.08	2.348	11.39	2.271	.854	.426
5. ด้านสังคม สิ่งแวดล้อม และสาธารณสุข	15.40	2.739	15.12	2.809	15.81	2.932	2.643	.072

การปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาท ของคณะกรรมการหมู่บ้าน	อายุ						F-test	P-value
	<30 ปี		30 – 49 ปี		50 ปีขึ้นไป			
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
6. ด้านการศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรม	3.80	1.041	4.01	0.827	4.10	0.874	1.443	.237
7. ด้านอื่น ๆ	3.64	0.757	3.74	0.852	3.79	0.964	.349	.706

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.3 ผลการเปรียบเทียบระดับการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภูจำแนกตามการศึกษา โดยใช้สถิติทดสอบ พบว่า การศึกษาต่ำกว่าระดับปริญญาตรีมีค่ามัธยฐานด้านอำนาจการ ด้านการปกครองและรักษาความสงบเรียบร้อย ด้านแผนพัฒนาหมู่บ้าน ด้านส่งเสริมเศรษฐกิจ ด้านสังคม สิ่งแวดล้อม และสาธารณสุข ด้านการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และด้านอื่น ๆ ไม่แตกต่างกับการศึกษาระดับปริญญาตรีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังแสดงในตารางที่ 7

ตารางที่ 7 การเปรียบเทียบการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู จำแนกตามการศึกษาโดยใช้สถิติทดสอบ Independent t – test

การปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของ คณะกรรมการหมู่บ้าน	ระดับการศึกษา				t-test	P-value
	ต่ำกว่าปริญญาตรี		ปริญญาตรีขึ้นไป			
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
1. ด้านอำนาจการ	26.31	4.489	24.69	6.661	1.382*	.004
2. ด้านการปกครองและรักษาความสงบ เรียบร้อย	27.56	4.150	25.19	6.473	2.176*	.001
3. ด้านแผนพัฒนาหมู่บ้าน	15.49	2.695	14.13	3.500	1.956	.095
4. ด้านส่งเสริมเศรษฐกิจ	11.25	2.298	10.19	2.971	1.794*	.049
5. ด้านสังคม สิ่งแวดล้อม และสาธารณสุข	15.49	2.839	14.0	3.286	2.044	.100
6. ด้านการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	4.04	0.865	3.88	0.806	.751	.865
7. ด้านอื่น ๆ	3.76	0.898	3.56	0.814	.862	.704

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาแนวทางส่งเสริมการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู ข้อมูลที่ได้จากข้อเสนอแนะแนวทางการปรับปรุงและพัฒนาการปฏิบัติหน้าที่ ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู โดยแบ่งออกเป็น 7 ด้าน ได้แก่ ด้านอำนาจการ

ด้านการปกครองและรักษาความสงบเรียบร้อย ด้านแผนพัฒนาหมู่บ้าน ด้านส่งเสริม เศรษฐกิจ ด้านสังคม สิ่งแวดล้อม และสาธารณสุข ด้านการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมและด้านอื่น ๆ สามารถวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาในแต่ละด้าน ดังนี้

1) ด้านอำนวยการ บุคลากรควรปฏิบัติหน้าที่ให้ตรงต่อเวลามีการปฏิบัติตามกฎระเบียบอย่างเคร่งครัดเพื่อเป็นแบบอย่างให้กับประชาชน เมื่อมีการจัดประชุมประจำเดือนควรมีการชี้แจงรายละเอียดในที่ประชุมให้ชัดเจนเพื่อสร้างความเข้าใจให้แก่ประชาชน สถานที่ในหน่วยบริการต่าง ๆ ต้องสะอาดเป็นระเบียบเรียบร้อย พร้อมบริการประชาชน

2) ด้านการปกครองและรักษาความสงบเรียบร้อย จัดให้มีเจ้าหน้าที่ตรวจความปลอดภัยในหมู่บ้านเวลากลางคืนอย่างเคร่งครัดสม่ำเสมอ และการแก้ไขปัญหาวัยรุ่นนักรบเสียดังตอนกลางคืนโดยการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน ได้แก่ กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน ครอบครัวยุวชน โรงเรียน และหน่วยงานในท้องถิ่นที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เป็นต้น

3) ด้านแผนพัฒนาหมู่บ้าน การพัฒนาและปรับปรุงทัศนียภาพภายในหมู่บ้านให้เป็นหมู่บ้านน่าอยู่ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ในรูปแบบหมู่บ้านพอเพียงเพื่อเป็นหมู่บ้านต้นแบบการปรับปรุงถนน ระบบไฟฟ้าและระบบน้ำประปาให้เพียงพอต่อความต้องการและครอบคลุมทุกหลังคาเรือน

4) ด้านส่งเสริมเศรษฐกิจ หน่วยงานของรัฐหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีกองทุนสนับสนุน ในการประกอบอาชีพในหมู่บ้าน เช่น ผลผลิตทางเกษตรกรรม การแปรรูปอาหารในท้องถิ่นเพื่อเป็นสินค้า OTOP

5) ด้านสังคม สิ่งแวดล้อม และสาธารณสุข หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรให้ความรู้และรณรงค์ในเรื่องการงดใช้สารเคมีในเกษตรกรรมเพื่อความปลอดภัยของเกษตรกรและผู้บริโภค ส่วนด้านการจัดการขยะและสิ่งแวดล้อมภายในหมู่บ้านควรจัดถังขยะให้เพียงพอตามจุดสำคัญของหมู่บ้านหรือแหล่งชุมชนที่สำคัญและควรมีการแยกประเภทของขยะให้ถูกต้องตามหลักสากล การจัดทำโครงการหมู่บ้านสะอาด รอบบ้านสะอาด หมู่บ้านสะอาด เช่น ร่วมกันทำความสะอาดในวันสำคัญของหมู่บ้าน

6) ด้านการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้ความสำคัญกับระบบการศึกษาโดยผู้ปกครอง คุณครู ช่วยกันดูแลและส่งเสริมการศึกษาให้เด็กมีทุนสนับสนุนการศึกษาแก่เด็กเรียนดี เด็กดีและเด็กขาดทุนทรัพย์ การส่งเสริมและปลูกฝังต่อขนบธรรมเนียมประเพณีที่สำคัญในหมู่บ้าน เพื่อขัดเกลาและยึดเหนี่ยวจิตใจให้มีภูมิคุ้มกันเพื่อเป็นเด็กที่ดีและอนาคตของชาติต่อไป

7) ด้านอื่น ๆ ได้แก่ การดูแลชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชนที่ยากไร้ ส่งเสริมให้มีอาชีพ มีรายได้ การจัดสรรพื้นที่ในการจัดทำสวนสาธารณะที่เป็นประโยชน์ในหมู่บ้านเพื่อออกกำลังกาย ประกอบกิจกรรมร่วมกันและยังเป็นส่วนหนึ่งในการแก้ไขปัญหาเสพติดทุกกลุ่มวัย

สรุปและอภิปรายผล

การปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก จำแนกเป็นรายด้านพบว่า การปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ทั้ง 7 ด้าน คือ ด้านอำนวยการ ด้านการปกครองและรักษาความสงบเรียบร้อย ด้านแผนพัฒนา

หมู่บ้าน ด้านส่งเสริมเศรษฐกิจ ด้านสังคม สิ่งแวดล้อม และสาธารณสุข ด้านการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และด้านอื่น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อภินันท์ คำเจริญ (2559) ศึกษาการปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่ของกำนัน ผู้ใหญ่บ้าน ตามพระราชบัญญัติลักษณะปกครองท้องที่พระพุทธศักราช 2457 และที่แก้ไขเพิ่มเติมถึงปัจจุบันในเขตพื้นที่อำเภออุ้มผางและอำเภอด่านช้าง จังหวัดสุพรรณบุรี พบว่ากำนัน ผู้ใหญ่บ้าน ในเขตพื้นที่อำเภออุ้มผาง และอำเภอด่านช้างจังหวัดสุพรรณบุรีมีการปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่โดยภาพรวมอยู่ในระดับค่อนข้างมากเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีการปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่ของกำนัน ผู้ใหญ่บ้าน ด้านการนำข้อราชการไปประกาศแก่ราษฎร มากที่สุด รองลงมาคือ ด้านกิจการสาธารณประโยชน์ ด้านการใช้อำนาจหน้าที่ปกครอง ด้านการรายงานต่อทางราชการ ด้านการป้องกันโรคติดต่อ

การเปรียบเทียบทางสถิติระดับการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขต อำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภูจำแนกตามเพศ พบว่าคณะกรรมการหมู่บ้านที่มีเพศแตกต่างกันมีบทบาท ในการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในแต่ละด้านไม่แตกต่างกันสอดคล้องกับงานวิจัยของรัฐศิริศรี และสัญญา เคนาภูมิ (2560) ศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทหน้าที่ของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอเมืองหนองคาย จังหวัดหนองคาย พบว่า ผลการเปรียบเทียบการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทหน้าที่ของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอเมืองหนองคาย จังหวัดหนองคาย ที่มีเพศ และระดับการศึกษาต่างกันโดยรวมมีบทบาท ไม่แตกต่างกัน ทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งไม่ตรงกับสมมติฐาน

การเปรียบเทียบทางสถิติระดับการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู จำแนกตามอายุ พบว่าคณะกรรมการหมู่บ้านที่มีอายุระหว่าง 30-50 ปี มีบทบาทในการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในด้านสังคม สิ่งแวดล้อมและสาธารณสุขแตกต่างกับกลุ่มที่มีอายุ 50 ปีขึ้นไปอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความผิดพลาดไม่เกิน .05 ซึ่งตรงกับสมมติฐานส่วนด้านอื่นไม่แตกต่างกันสอดคล้องกับการวิจัยของณัฐวุฒิ ถุนนอก (2555) พบว่า ระดับการปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่ของกำนัน ผู้ใหญ่บ้านอำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น จำแนกตามอายุ พบว่า ไม่แตกต่างกัน

การเปรียบเทียบทางสถิติระดับการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภูจำแนกตามการศึกษา พบว่า คณะกรรมการหมู่บ้านที่มีระดับการศึกษาที่ต่างกันมีบทบาทในการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในแต่ละด้านไม่แตกต่างกันสอดคล้องกับงานวิจัยของอภิชาติ เทพชมภู (2553) พบว่า กำนัน ผู้ใหญ่บ้านที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน ระหว่างประถมศึกษา มัธยมศึกษาหรือเทียบเท่าและอนุปริญญาหรือเทียบเท่าขึ้นไป มีการปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่ของกำนัน ผู้ใหญ่บ้านในเขตอำเภอจันทาร จังหวัดร้อยเอ็ด โดยรวมไม่แตกต่างกันทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

1) ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

หน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำผลการวิจัยไปใช้ในการปฏิบัติหน้าที่ตามบทคณะกรรมการหมู่บ้านเพื่อส่งเสริมและพัฒนาในแต่ละด้าน ดังนี้

1.1) ด้านอำนวยการ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรจัดให้มีการอบรมและพัฒนาบุคลากรในด้านการอำนวยการอย่างต่อเนื่องและปรับปรุงเอกสาร วิธีการดำเนินงาน ให้ทันต่อสถานการณ์ปัจจุบัน

1.2) ด้านการปกครองและรักษาความสงบเรียบร้อย หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรจัดให้มีระบบการรักษาความปลอดภัยภายในหมู่บ้านให้มีความพร้อมอยู่เสมอทั้งในกรณีฉุกเฉินและภัยพิบัติและการให้คำปรึกษาในการปฏิบัติตามกฎหมายระเบียบและข้อบังคับ

1.3) ด้านแผนพัฒนาหมู่บ้าน หน่วยงานที่เกี่ยวข้องจัดทำแผนพัฒนาหมู่บ้านโดยประชาชนมีส่วนร่วมในการเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เช่นการทำแผนพัฒนาหมู่บ้านด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ในรูปแบบหมู่บ้านพอเพียงเพื่อเป็นหมู่บ้านต้นแบบ

1.4) ด้านส่งเสริมเศรษฐกิจ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องจัดหากองทุนสนับสนุนในการประกอบอาชีพภายในหมู่บ้านหรือจัดหาสถานที่เพื่อพัฒนาเป็นตลาดชุมชน มีการสร้างรายได้ให้กับชุมชนเกิดการขยายตัวทางเศรษฐกิจและการพัฒนาสินค้าแปรรูปสู่ตลาดสากล

1.5) ด้านสังคม สิ่งแวดล้อมและสาธารณสุข หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรจัดรณรงค์และส่งเสริมการจัดการสิ่งแวดล้อมภายในหมู่บ้าน วัด โรงเรียน และสถานที่สำคัญให้สะอาดและมีความเป็นระเบียบเรียบร้อย การจัดหาถังขยะและแยกประเภทขยะให้เพียงพอและถูกหลักสากล

1.6) ด้านการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้การส่งเสริมให้มีการจัดตั้งชมรมด้านการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อให้เยาวชน ประชาชนภายในหมู่บ้านมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและห่างไกลจากอบายมุข

1.7) ด้านอื่น ๆ หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง มีศูนย์กลางในการรับฟังความคิดเห็น ให้คำปรึกษาและการดูแลชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชนให้ครอบคลุมทุกหมู่บ้าน

2) ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1) การศึกษาวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาการเปรียบเทียบการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านในแต่ละหมู่บ้านเพื่อปรับปรุงและพัฒนาให้มีประสิทธิภาพ

2.2) การศึกษาวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาปัจจัยที่จะส่งผลให้การปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของคณะกรรมการหมู่บ้านประสิทธิผลยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย. (2557). *คู่มือคณะกรรมการหมู่บ้าน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ (พิมพ์ครั้งที่ 1) อสารรักษาดินแดน กรมการปกครอง.

ณัฐภูมิ ญนนอก. (2555). *การปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่ของกำนัน ผู้ใหญ่บ้าน กรณีศึกษา: อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น*. การค้นคว้าอิสระรัฐศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชารัฐศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

บุญชม ศรีสะอาด. (2548). *การวิจัยเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

รัฐติพร ศิริศรี และสัญญา เคนาภูมิ. (2560). การปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทหน้าที่ของคณะกรรมการหมู่บ้านในเขตอำเภอเมืองหนองคาย จังหวัดหนองคาย. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร*, 5(6), 42-50.

อภิชาติ เทพชมภู. (2553). การปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่ของกำนัน ผู้ใหญ่บ้าน ในเขตอำเภอจันทาร จังหวัดร้อยเอ็ด. วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

อภิรัตน์ คำเจริญ. (2559). การปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่ของกำนัน ผู้ใหญ่บ้าน ตามพระราชบัญญัติลักษณะปกครองท้องที่พระพุทธศักราช 2457 และที่แก้ไขเพิ่มเติมถึงปัจจุบัน ในเขตพื้นที่อำเภออุทองและอำเภอด่านช้าง จังหวัดสุพรรณบุรี, วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการจัดการภาครัฐและเอกชน, วิทยาลัยการบริหารรัฐกิจ, มหาวิทยาลัยบูรพา.

Lamtal, R. (2014). *The Government Role of Sub-District and Village Headman under Local Government*.

Yamane. (2008). *Taro Statistic: An Introductory Analysis*. New York: Harper & row. *Journal of Bangkokthohbur iUniversity*, 3(1), 34-41.

บทความวิชาการ (Academic article)

การบริหารภาครัฐและการบริการสาธารณะสู่การคลังสาธารณะ:

กรณีศึกษา โครงการเติมเงินดิจิทัล 10,000 บาท

Public Administration and Public Services to Public Finance: Case

Study of the 10,000 Baht Digital Top-up Project

จิณณ์ณิชา ropicob^{1*} และ อัครวิทย์ ropicob²

Jinnicha Robkob^{1*} and Aukkarawit Robkob²

วันที่รับบทความ (Received) วันที่ได้รับบทความฉบับแก้ไข (Revised) วันที่ตอบรับบทความ (Accepted)

3 ธันวาคม 2566

6 พฤษภาคม 2567

7 พฤษภาคม 2567

บทคัดย่อ

หลังจากการเลือกตั้งของประเทศไทยกลางปี พ.ศ. 2566 นั้น โจทย์ใหญ่สำคัญอย่างหนึ่งของรัฐบาล คือ การกระตุ้นเศรษฐกิจของประเทศไทยให้กลับมาฟื้นตัว ภายใต้สถานการณ์หลังการฟื้นตัวจากแพร่ระบาดของโรคไวรัสโคโรนา COVID-19 การชะลอตัวของเศรษฐกิจโลก สงครามระหว่างรัสเซียกับยูเครนที่กำลังดำเนินอยู่ นำไปสู่ความท้าทายของรัฐบาลนี้ การแจกเงินดิจิทัลดอลลาร์ 10,000 บาท เป็นหนึ่งในนโยบายหลักของรัฐบาล มีข้อสังเกตว่านโยบายดังกล่าว ได้รับทั้งเสียงสนับสนุน ข้อเสนอแนะ และวิพากษ์วิจารณ์อย่างรุนแรง นโยบายดังกล่าวสามารถกระตุ้นเศรษฐกิจ ให้เป็นธรรมและทั่วถึงและเป็นไปตามที่รัฐบาลคาดหวังได้หรือไม่ ส่งผลให้รัฐบาลต้องปรับเปลี่ยนเงื่อนไขและรายละเอียดของนโยบายตามสถานการณ์ บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาแนวคิด ความเป็นมา รูปแบบ เกี่ยวกับการบริหารภาครัฐ และการบริหารภาครัฐแนวใหม่ ของประเทศไทย 2) เพื่อศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการบริการสาธารณะ การบริการสาธารณะแนวใหม่ และการคลังสาธารณะภาครัฐของประเทศไทย และ 3) เพื่อนำเสนอข้อคิดเห็นเชิงนโยบายเกี่ยวกับการคลังสาธารณะของภาครัฐในอนาคต รวมถึงนำเสนอ ข้อดี ข้อเสีย การบริหารการคลังสาธารณะของภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับนโยบายการแจกเงินดิจิทัล 10,000 บาท ภาครัฐจึงมีความจำเป็นต้องปรับตัวและพัฒนาไปสู่รัฐบาลดิจิทัล เพื่อให้เข้ากับบริบทใหม่และความท้าทายใหม่ ๆ มากยิ่งขึ้น หนึ่งในนโยบายเร่งด่วนของภาครัฐที่เป็นบริการสาธารณะ ได้แก่

¹กองบริหารทรัพยากร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา พิษณุโลก

¹Resource Management Division, Rajamangala University of Technology Lanna Phitsanulok.

²คณะการบัญชีและการจัดการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

²Maharakham Business School, Maharakham University.

*Corresponding author e-mail: jitsuparobkob21@gmail.com

การแจกเงินดิจิทัล 10,000 บาทนั้น จะเกิดประสิทธิผลอย่างไร มีข้อดี ข้อเสียอย่างไร จะประสบความสำเร็จหรือไม่ ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่างในอนาคต

คำสำคัญ : การบริหารภาครัฐ, การบริการสาธารณะ, เงินดิจิทัล

Abstract

After Thailand's elections in mid-year 2023, one of the government's biggest challenges is to stimulate Thailand's economy to recover. Under the circumstances, the recovery from the spread of the COVID-19 virus and the slowdown of the world economy, along with the ongoing war between Russia and Ukraine, lead to challenges for this government. Distributing a digital wallet of 10,000 baht is one of the government's main policies. It is noted that the said policy received both support, suggestions, and severe criticism. Such policies can stimulate the economy. Is it fair and thorough and as expected by the government? As a result, the government must adjust the conditions and details of the policy according to the situation. This academic article The objectives are 1) to study the concept, history, and style of public administration; and new public administration in Thailand 2) to study the concept of public service New public services and the public finances of the government sector of Thailand and 3) to present policy opinions on the public finances of the government sector in the future, including presenting the advantages and disadvantages of public finance management of the government sector related to the policy of distributing digital money of 10,000 baht. The government therefore needs to adapt and develop into a digital government. To be more compatible with the new context and new challenges, one of the urgent policies of the government that is a public service is the distribution of digital money of 10,000 baht. How effective will it be? What are the advantages and disadvantages? Will it be successful or not? It depends on many factors in the future.

Keywords : Public Administration, Public Service, Digital Money

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมทั่วโลกในปัจจุบันได้กระตุ้นให้เกิดการปรับตัวของสังคมในหลายประเทศ รวมถึงประเทศไทย ที่ได้รับอิทธิพลจากการเปลี่ยนแปลงในด้านเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองการปกครอง การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ได้เปิดโอกาสและความท้าทายใหม่ให้กับประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อแก้ไขปัญหาที่ประเทศได้สั่งสมมานาน และเพิ่มโอกาสในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม รวมถึง การพัฒนาธุรกิจภาคเกษตรกรรม ภาคการผลิตและการบริการ การแก้ปัญหาความเหลื่อมล้ำของสังคม การพัฒนาศักยภาพของบุคคล การบริหารจัดการสังคมสูงวัย และการแก้ปัญหาคอร์รัปชัน ดังนั้น การวางแผน

ทางการดำเนินนโยบายของภาครัฐเพื่อใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์สูงสุด การแสวงหาและใช้โอกาสจากการรวมกลุ่มทางเศรษฐกิจในระดับภูมิภาคและอนุภูมิภาค และการแก้ปัญหาความเหลื่อมล้ำของสังคม จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นและสำคัญ (วัชรพจน์ ทรัพย์สงวนบุญ, 2563)

การพัฒนาประเทศไทยให้เป็นประเทศที่มีความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืนในระยะยาว เป็นเป้าหมายหลักตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 ตามกรอบยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579) และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศไปสู่การเป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว โดยเฉพาะในการปรับปรุงประสิทธิภาพการบริหารราชการแผ่นดิน การยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน และการเพิ่มขีดความสามารถของรัฐบาล การบริการของรัฐบาลควรมุ่งเน้นพัฒนาให้เป็นเลิศและมีมาตรฐาน ด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการพัฒนา ทั้งนี้เพื่อสร้างพื้นฐานของการบริการที่ดีแก่ประชาชน (กฤษวรรธน์ โล่ห์วัชรินทร์, 2563)

การบริหารภาครัฐ (Public Administration: PA) เป็นกระบวนการที่สำคัญในการดำเนินยุทธศาสตร์และนโยบายสาธารณะ เพื่อประโยชน์สาธารณะ การบริหารภาครัฐมีความสัมพันธ์กับระบบย่อยต่าง ๆ ของภาครัฐ ภายใต้บริบททางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และเทคโนโลยี ระบบภาครัฐประกอบด้วยโครงสร้างกระบวนการ และพฤติกรรมภาครัฐ แนวคิดที่สำคัญในการบริหารภาครัฐ ได้แก่ การเป็นสาธารณะ การเป็นกระบวนการทางการเมือง องค์การราชการ ประสิทธิภาพ การตอบสนองสาธารณะ ความเป็นกลาง ความเป็นธรรม และสิทธิส่วนบุคคล เป็นต้น ดังนั้น การบริหารภาครัฐจึงเป็นสิ่งที่สำคัญในการขับเคลื่อนประเทศไปสู่การพัฒนาและความมั่งคั่งในระยะยาว (ชานี รักษายศ, 2556)

เมื่อพิจารณาอย่างละเอียดแล้ว พบว่า บริหารงานภาครัฐนั้น มีอัตลักษณ์ที่แตกต่างบางประการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเป็นสาธารณะ คือ 1) การบริหารภาครัฐมีองค์ประกอบทางการเมืองเข้ามาเกี่ยวข้อง 2) การตัดสินใจในการบริหารภาครัฐมีผลกระทบอย่างกว้างขวางและรุนแรง 3) การบริการภาครัฐได้รับการคาดหวังจากประชาชนสูงและมีการตรวจสอบสาธารณะอย่างกว้างขวาง 4) การบริหารภาครัฐมีเป้าหมายกว้าง ไม่ชัดเจนค่อนข้างเป็นนามธรรม และ 5) องค์การการบริหารภาครัฐโครงสร้างที่ใหญ่โตซับซ้อน การปฏิบัติงานต้องเป็นไปตามกฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับ ส่งผลให้มีขั้นตอนการปฏิบัติงานล่าช้าและขาดประสิทธิภาพ (ชานี รักษายศ, 2556)

อย่างไรก็ตาม การบริหารงานภาครัฐ ยังมีประเด็นปัญหาที่สำคัญ ได้แก่ 1) การขาดความมุ่งมั่นของผู้นำทางการเมือง ทำให้ขาดแรงผลักดันที่มากเพียงพอที่จะทำให้เกิดการปฏิรูปอย่างต่อเนื่อง 2) มีแรงต่อต้านอันเนื่องมาจากการมีผลประโยชน์ของฝ่ายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งฝ่ายการเมืองและข้าราชการประจำ ในบางกรณีเกิดขึ้นเพราะความกลัวหรือความไม่แน่ใจ 3) ขาดการแสวงหาแนวร่วมหรือพลังสนับสนุนของประชาชนที่กระตุ้นให้มีการเปลี่ยนแปลง และ 4) ขาดองค์กรรองรับการปฏิรูปอย่างถาวร โดยมีกรอบแนวคิดที่ว่า การปฏิรูประบบราชการ เป็นวงจรต่อเนื่องและต้องกระทำทั้งระบบ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาแนวคิดใหม่ โดยให้ประชาชนมีส่วนร่วมมากขึ้น การจัดการภาครัฐแนวใหม่ (New Public Management: NPM) รวมถึงภาครัฐเปิดรับความคิดเห็นจากประชาชนมากยิ่งขึ้น นำไปสู่การบริการสาธารณะของภาครัฐ (ชานี รักษายศ, 2556) ดังนั้น การบริหารงานภาครัฐควรมุ่งเน้นการพัฒนาแนวคิดใหม่ โดยให้ประชาชนมีส่วนร่วมมากขึ้น และภาครัฐเปิดรับความคิดเห็นจาก

ประชาชนมากยิ่งขึ้น นำไปสู่การบริการสาธารณะของภาครัฐที่มีคุณภาพและตอบสนองความต้องการของประชาชนได้ดีขึ้น

การบริการสาธารณะ (Public Service) เป็นการบริการหรือกิจกรรมที่รัฐบาลจัดทำขึ้นเพื่อประโยชน์สาธารณะหรือเพื่อตอบสนองความต้องการของส่วนรวม โดยเป็นกิจกรรมที่อยู่ในการดูแลหรืออยู่ในความควบคุมของภาครัฐที่จัดทำขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสนองความต้องการส่วนรวมของประชาชน (อรทัย ก๊กผล, 2552) เพื่อให้เกิดการพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดีให้แก่ประชาชนและสร้างการพัฒนาทั้งด้านเศรษฐกิจและสังคมให้กับท้องถิ่น รวมถึงการพัฒนาประเทศชาติในภาพรวม โดยมีหลักการที่สำคัญ คือ การบริการสาธารณะต้องดำเนินการเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์แก่ส่วนรวม สามารถตอบสนองความต้องการของประชาชน มีความเสมอภาค ความต่อเนื่อง และความโปร่งใสในการให้บริการ (นราธิป ศรีราม, 2557) แต่ที่ผ่านมามาภาครัฐยังคงให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการดำเนินนโยบายน้อยมาก จึงนำไปสู่การพัฒนาแนวคิดแบบใหม่ เป็นแนวคิดที่อยู่บนพื้นฐานของค่านิยมประชาธิปไตย (Value of Democracy) ความเป็นพลเมือง (Citizenship) และผลประโยชน์สาธารณะ (Public Interest) โดยการบริการเพื่อก่อให้เกิดผลประโยชน์สาธารณะถือเป็นหัวใจของแนวคิดนี้ การบริการสาธารณะแนวใหม่ต้องการปรับวิธีการคิดเกี่ยวกับโครงสร้างและกระบวนการขององค์กร ด้วยการเปิดกว้างให้เกิดการมีส่วนร่วมในการให้บริการของภาครัฐเพิ่มมากขึ้น แม้ว่าการบริการสาธารณะแนวใหม่จะไม่ใช่แนวคิดที่อยู่บนพื้นฐานของการวัดผลได้ (Immeasurable) แต่ก็ เป็นแนวคิดที่ช่วยเติมเต็มให้เกิดการบริการที่ดีขึ้นกว่าที่ผ่านมา (นราธิป ศรีราม และ คณะ, 2556) ซึ่งนำไปสู่แนวคิดของการบริการสาธารณะแนวใหม่

การบริการสาธารณะแนวใหม่ (New Public Service - NPS) เป็นแนวคิดที่ให้ความสำคัญกับหลักการที่เน้น "พลเมืองเป็นสำคัญ" (Citizen First) และ "ผลประโยชน์สาธารณะ" (Public Interest) โดยมุ่งเน้นความเป็นประชาธิปไตย (Democratic) และความรับผิดชอบต่อพลเมือง (Accountability) รวมถึงการเจรจาต่อรองเพื่อหาข้อสรุปและพันธสัญญาต่อพลเมืองและชุมชน (Community) เพื่อกระจายผลประโยชน์สาธารณะไปสู่สังคมอย่างแท้จริง แต่ในทางตรงกันข้าม การบริหารงานภาครัฐแบบดั้งเดิม (Old Public Administration - OPA) มักจะมองประชาชนเป็นเพียงผู้รับบริการ (Client) และมักจะเน้นการบริหารภายในมากกว่าภายนอก โดยมีการเน้นค่านิยมที่เกี่ยวกับประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพ และการประหยัด การบริหารงานภาครัฐแบบดั้งเดิมมักจะมีโครงสร้างที่ใหญ่และซับซ้อน และมักจะมีการปฏิบัติงานที่ต้องปฏิบัติตามกฎหมายและระเบียบที่เข้มงวด ซึ่งอาจทำให้เกิดการทำงานที่ล่าช้าและขาดประสิทธิภาพ (ปกรณ์ ศิริประกอบ และ ศุภชัย ยาวะประภา, 2560)

จากที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นนั้น ตามบทบัญญัติในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 โดยเป็นกฎหมายสำคัญสูงสุดในการบริหารประเทศ ผู้เขียนจึงได้ทำการศึกษาเรื่อง การบริหารภาครัฐและการบริการสาธารณะสู่การคลังสาธารณะ: กรณีศึกษา โครงการเติมเงินดิจิทัล 10,000 บาท ภายใต้กรอบแนวคิดของ New Public Management: NPM และ New Public Service: NPS เพื่อศึกษาแนวคิด ความเป็นมา รูปแบบ เกี่ยวกับการบริหารภาครัฐ และการบริหารภาครัฐแนวใหม่ ของประเทศไทย รวมถึงเพื่อศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการบริการสาธารณะ การบริการสาธารณะแนวใหม่ และการคลังสาธารณะภาครัฐของประเทศไทย นอกจากนี้ เพื่อนำเสนอข้อคิดเห็นเชิงนโยบายเกี่ยวกับการคลังสาธารณะของภาครัฐในอนาคต โครงการเงินดิจิทัล 10,000 บาท รวมถึงนำเสนอ ข้อดี ข้อเสีย การบริหารการคลังสาธารณะของภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับ

นโยบายการแจกเงินดิจิทัล 10,000 บาทเพื่อเป็นแนวทางให้ผู้ปฏิบัติหน้าที่ในภาครัฐปรับตัวให้เข้ากับบริบทใหม่และความท้าทายใหม่

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาแนวคิด ความเป็นมา รูปแบบ เกี่ยวกับการบริหารภาครัฐ และการบริหารภาครัฐแนวใหม่ ของประเทศไทย
2. เพื่อศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการบริการสาธารณะ การบริการสาธารณะแนวใหม่ และการคลัง สาธารณะภาครัฐของประเทศไทย
3. เพื่อนำเสนอข้อคิดเห็นเชิงนโยบายเกี่ยวกับการคลังสาธารณะของภาครัฐในอนาคต โครงการเงินดิจิทัล 10,000 บาท รวมถึงนำเสนอ ข้อดี ข้อเสีย การบริหารการคลังสาธารณะของภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับนโยบายการแจกเงินดิจิทัล 10,000 บาท

ขอบเขตการศึกษา

บทความวิชาการเรื่อง การบริหารภาครัฐและการบริการสาธารณะสู่การคลังสาธารณะ กรณีศึกษา โครงการเติมเงินดิจิทัล 10,000 บาท มุ่งเน้นไปที่การศึกษาผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมจากโครงการดังกล่าว การประเมินความสำเร็จในการกระตุ้นการใช้จ่ายและการลงทุน รวมถึงวิเคราะห์วิธีการบริหารจัดการของภาครัฐ บทความนี้เป็นการศึกษาเอกสาร โดยรวบรวมข้อมูลจากข้อมูลจากข้อกฎหมาย ระเบียบ บทความวิจัย บทความวิชาการ และข่าวสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับนโยบายของรัฐบาลในโครงการเติมเงินดิจิทัล 10,000 บาท ซึ่งมีการเผยแพร่ตั้งแต่เริ่มต้นนโยบายจนถึงปัจจุบัน ประชากรที่ได้รับเงินดิจิทัล ผู้ประกอบการที่ได้รับผลกระทบ และหน่วยงานของรัฐที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ การศึกษายังมีข้อจำกัดและความท้าทายที่อาจเกิดขึ้น เช่น ข้อจำกัดด้านเวลา ทรัพยากร และความท้าทายในการเข้าถึงข้อมูลเนื่องจากยังอยู่ในขั้นตอนของการกำหนดเป็นนโยบาย ยังไม่ได้นำมาสู่ในทางปฏิบัติแต่อย่างใด จึงอาจมีความคลาดเคลื่อน ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงขอเสนอเป็นความคิดเห็นบนพื้นฐานของหลักการ แนวคิด และทฤษฎี ที่กำหนดไว้ และสอดคล้องตามวัตถุประสงค์เท่านั้น

ระเบียบวิธีการศึกษา

งานวิจัยฉบับนี้ เป็นการศึกษา ค้นคว้าระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยเก็บรวบรวมข้อมูลแบบการวิจัยเอกสารจากและเอกสารที่เกี่ยวข้อง โดยข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ นำเสนอในรูปแบบเชิงพรรณนา

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการบริหารภาครัฐ (Public Administration: PA)

การบริหารภาครัฐแนวใหม่ (New Public Management: NPM) เกิดจากการพัฒนาทางด้านการบริหารที่เริ่มโดยกลุ่มนักวิชาการ ผู้ที่วิเคราะห์และวิพากษ์ทฤษฎี Bureaucracy ของแมกซ์ เวเบอร์ (Max Weber) การพัฒนาการเชิงแนวคิดและรูปแบบของการบริหารเริ่มต้นจากการนำทฤษฎี Bureaucracy ของแมกซ์ เวเบอร์ ในขณะเดียวกัน แนวคิดการจัดการภาครัฐแนวใหม่ (New Public Management: NPM) ที่

Christopher Hood นำเสนอในบทความ "A Public Management for All Seasons?" ปี 1991 ได้เปลี่ยนแปลงวิธีการบริหารงานภาครัฐในประเทศกลุ่มเวสมินสเตอร์ อาทิ อังกฤษ ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ และแคนาดา ตั้งแต่ทศวรรษ 1980 เป็นต้นมา การปฏิรูปเหล่านี้มุ่งเน้นที่การสร้างความสามารถในการแข่งขันของประเทศ โดยการลดขนาดของรัฐ การปรับโครงสร้างให้เอกชนมีส่วนร่วมมากขึ้น การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการพัฒนาสินค้าและบริการสาธารณะ และการเพิ่มความร่วมมือระหว่างประเทศในด้านนโยบายและการจัดการภาครัฐ ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นรากฐานของหลักการ NPM ที่เห็นในปัจจุบัน (สุรศักดิ์ ชะมารัมย์ และคณะ, 2560) มาเป็นกรอบแนวคิดในการบริหารระบบราชการไทย และมาจนถึงช่วงที่แนวคิดตามลัทธิเสรีนิยมใหม่ ได้เข้ามามีอิทธิพลทางอ้อมในการนำพาประเทศไทย เข้าเป็นส่วนหนึ่งในระบบการค้าเสรี การขาดความพร้อมในการแข่งขันภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์ ได้ส่งผลให้เกิดความจำเป็นในการปฏิรูประบบราชการไทย ดังนั้น การบริหารภาครัฐแนวใหม่ จึงเน้นความสำคัญต่อ "พลเมืองเป็นสำคัญ" และ "ผลประโยชน์สาธารณะ" โดยมุ่งเน้นความเป็นประชาธิปไตย และความรับผิดชอบต่อพลเมือง (พีรสิทธิ์ คำนวนศิลป์, 2559)

แนวคิดเกี่ยวกับการบริการสาธารณะ (Public Service)

การบริการสาธารณะ เป็นสิ่งที่สำคัญทั้งภาครัฐและภาคเอกชน เนื่องจากเป้าหมายหลักของการบริการสาธารณะ คือ การจัดทำกิจกรรมเพื่อให้บริการหรือตอบสนองความต้องการของประชาชนโดยส่วนรวม การทำให้ประชาชนมีความสุขจึงต้องผ่านการบริการที่มีประสิทธิภาพและได้มาตรฐานจากองค์กรเหล่านั้น ซึ่งรวมถึงการเปิดโอกาสให้ประชาชนได้มีส่วนร่วมในการจัดบริการสาธารณะด้วย ดังนั้น การบริการสาธารณะจำเป็นต้องดำเนินการเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์แก่ส่วนรวม สามารถตอบสนองความต้องการของท้องถิ่น มีความเสมอภาค ความต่อเนื่อง และความโปร่งใสในการให้บริการ (สันต์ชัย รัตนะขวัญ, 2560)

จากการทบทวนวรรณกรรม แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการบริการสาธารณะในประเทศไทย พบว่า การบริการสาธารณะเป็นส่วนสำคัญของการบริหารงานทั้งในภาครัฐและภาคเอกชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศที่มีระบอบการปกครองแบบประชาธิปไตย เนื่องจากเป้าหมายหลักของการบริการสาธารณะคือการจัดกิจกรรมเพื่อให้บริการและตอบสนองความต้องการของประชาชน การศึกษาโดยส่วนใหญ่จะเป็นการศึกษาในบริบทของการปกครองส่วนท้องถิ่น โดยในปัจจุบันผู้บริหารองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจะต้องมีความตระหนักในหน้าที่ของตนเอง ต้องคำนึงถึงความสะดวกในการเข้าถึงบริการ ช่องทางการเข้ารับบริการ ความปลอดภัยในการใช้บริการของประชาชน และที่สำคัญต้องพร้อมรับมือกับการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้ทุกสถานการณ์ ดังนั้น การบริการสาธารณะจึงต้องดำเนินการเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์แก่ส่วนรวม สามารถตอบสนองความต้องการของท้องถิ่น มีความเสมอภาค ความต่อเนื่อง และความโปร่งใสในการให้บริการ (กรรณิการ์ ไกรกิจราษฎร์ และคณะ, 2566)

กล่าวโดยสรุป การบริการสาธารณะ หมายถึง การบริการหรือกิจกรรมที่ภาครัฐจัดทำขึ้นเพื่อประโยชน์สาธารณะหรือเพื่อตอบสนองความต้องการของส่วนรวม โดยอยู่ในการดูแลหรือควบคุมของฝ่ายปกครองที่จัดทำขึ้น

แนวคิดเกี่ยวกับการบริการสาธารณะแนวใหม่ (New Public Service : NPS)

การบริการสาธารณะเป็นส่วนสำคัญของการบริหารงานทั้งในภาครัฐและภาคเอกชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานการณ์ที่โลกกำลังเผชิญกับกระแสโลกาภิวัตน์และการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสภาพแวดล้อมภายในและภายนอก องค์กรทั้งภาครัฐและเอกชนจึงต้องเพิ่มศักยภาพและความยืดหยุ่นในการปรับเปลี่ยนเพื่อ

ตอบสนองความต้องการของระบบที่เปลี่ยนแปลงไป อย่างไรก็ตามระบบราชการของไทยยังประสบปัญหาสำคัญ เช่น ความเสื่อมถอยของระบบและการขาดธรรมาภิบาล ดังนั้น การบริหารงานภาครัฐแบบใหม่ หรือ New Public Management (NPM) จึงเป็นแนวคิดพื้นฐานของการจัดการภาครัฐที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงระบบ และยุทธศาสตร์ต่าง ๆ ของภาครัฐ หลักการสำคัญของ NPM คือ การให้บริการที่มีคุณภาพแก่ประชาชน ลดการควบคุมจากส่วนกลาง และการเพิ่มความเป็นอิสระของหน่วยงาน การกำหนดวัตถุประสงค์ และให้รางวัลผลงานทั้งในระดับองค์กรและรายบุคคล การสร้างระบบสนับสนุนทั้งด้านทรัพยากรบุคคล ได้แก่ การฝึกอบรม ค่าตอบแทน จริยธรรม และเทคโนโลยี เพื่อช่วยให้หน่วยงานบรรลุวัตถุประสงค์ (สถาบันพระปกเกล้า, 2566)

การบริหารจัดการภาครัฐแนวใหม่ (New Public Management หรือ NPM) และการบริการสาธารณะแนวใหม่ (New Public Service หรือ NPS) ได้รับความสำคัญในวงการรัฐประศาสนศาสตร์ทั่วโลก เนื่องจากเป็นค่านิยมที่ท้าทายและอาจจะแทนที่ค่านิยมในการบริหารจัดการภาครัฐแนวเก่า (Old Public Management หรือ OPM) ที่เน้นความแน่นอนและความมั่นคง โดย Public Management: NPM เน้นความสำคัญต่อประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และความคุ้มค่า ในขณะที่ New Public Service: NPS เน้นการมีส่วนร่วม ความเป็นธรรม ภาระรับผิดชอบ และความเท่าเทียมกันของสังคม (ปรกรณ์ ศิริประกอบ และศุภชัย ยาวะประภาษ์, 2560)

ดังนั้น แนวคิดหลักของการจัดการสาธารณะแบบใหม่ (New Public Management) เป็นการเปลี่ยนระบบราชการให้มีประสิทธิภาพและมีความรับผิดชอบมากขึ้น โดยใช้เทคนิคและวิธีการของภาคเอกชน หลักการสำคัญ 7 ประการ ได้แก่ 1) การบริหารจัดการอย่างมืออาชีพและลงมือปฏิบัติจริง 2) มาตรฐานและการวัดผล การปฏิบัติงานที่ชัดเจน 3) เน้นการควบคุมผลผลิตมากขึ้น 4) การแบ่งแยกหน่วยงานในภาครัฐ 5) การแข่งขันที่เพิ่มขึ้นในภาครัฐ 6) รูปแบบการปฏิบัติด้านการจัดการของภาคเอกชน และ 7) มีระเบียบวินัยและความรอบคอบมากขึ้นในการใช้ทรัพยากร (สถาบันพระปกเกล้า, 2566)

การจัดการสาธารณะแบบใหม่ (New Public Management: NPM) นั้น มีรากฐานมาจากหลักเศรษฐศาสตร์ที่มีทางเลือกสาธารณะ (Public Choice) ทฤษฎีต้นทุนการทำธุรกรรม (Transaction Cost Theory) และทฤษฎีตัวแทน (Agent Theory) ซึ่งทั้งหมดนี้ได้ช่วยส่งเสริมการแข่งขัน เพิ่มทางเลือก สร้างความโปร่งใส และใช้ค่าตอบแทนเป็นจูงใจ นอกจากนี้ยังมีการนำหลักการบริหารธุรกิจมาประยุกต์ใช้โดยการจ้างมืออาชีพที่มีความสามารถเพื่อปรับปรุงผลการดำเนินงานให้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย (สุรศักดิ์ ชะมารัมย์ และคณะ, 2560)

แนวคิดเกี่ยวกับการคลังสาธารณะ (Public Finance)

การคลังภาครัฐ หรือเศรษฐศาสตร์ภาครัฐ คือ สาขาหนึ่งของเศรษฐศาสตร์ที่ศึกษาถึงการดำเนินงานทางเศรษฐกิจของรัฐบาล ซึ่งประกอบด้วย การจัดสรรทรัพยากรและการกระจายรายได้ในระดับจุลภาค และการจัดเก็บภาษี การใช้จ่าย และการนำนโยบายการเงินมาใช้ในระดับมหภาค กิจกรรมการคลังของรัฐบาลนี้ มุ่งเน้นไปที่การสร้างรายได้และการใช้จ่าย เพื่อบรรลุเป้าหมายทางเศรษฐกิจ เช่น การเสริมสร้างการเติบโตของเศรษฐกิจ การรักษาเสถียรภาพทางเศรษฐกิจ และการกระจายรายได้ได้อย่างยุติธรรม ส่วนประกอบหลักของเศรษฐศาสตร์ภาครัฐ ได้แก่ รายได้ของรัฐบาล รายจ่ายของรัฐ หนี้สาธารณะ งบประมาณแผ่นดิน นโยบายการคลัง และนโยบายการเงิน (สัญญา เคนาภูมิ และวัชรภรณ์ จันทะนุกุล, 2559) ถึงเป็นแนวคิดเริ่มแรก เพื่อนำทรัพยากรจากภาครัฐตามความต้องการของภาคประชาชน ซึ่งมีความเกี่ยวพันและนำไปสู่การคลังสาธารณะ

แนวคิดของ Richard A. Musgrave เกี่ยวกับการคลังสาธารณะ หรือ แนวทางเชิงบรรทัดฐาน (Normative Approach) ในปี 1989 ได้กำหนดหน้าที่ของรัฐบาลในเศรษฐกิจไว้ 3 ประการ ดังนี้ 1) การจัดสรรทรัพยากร เป็นหน้าที่ของรัฐบาลควรจัดสรรทรัพยากรเพื่อผลิตสินค้าสาธารณะและเอกชน รวมถึงบริการต่าง ๆ ให้ตรงกับความต้องการของประชาชน โดยการจัดสรรควรเป็นไปตามหลักของ Pareto ซึ่งหมายถึง การจัดสรรทรัพยากรที่ทำให้บางคนดีขึ้น โดยไม่ทำให้ใครเสียหาย 2) การกระจายรายได้ โดยรัฐบาลควรกระจายรายได้และความมั่งคั่งในสังคม เพื่อให้ทุกคนได้รับสินค้าและบริการอย่างทั่วถึง การกระจายนี้สามารถทำได้โดยผ่านมาตรการทางการคลัง เช่น การจัดเก็บภาษีแบบก้าวหน้าและการให้สวัสดิการสังคม และ 3) การรักษาเสถียรภาพเศรษฐกิจ โดยรัฐบาลควรควบคุมการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ เพื่อรักษาเสถียรภาพ โดยการรักษาระดับการจ้างงานให้เต็มที่และควบคุมอัตราเงินเฟ้อให้คงที่ (Musgrave, 1989)

นอกจากแนวคิดของ Richard A. Musgrave ยังมีนักเศรษฐศาสตร์อีกหลายท่าน ที่มีทฤษฎีเกี่ยวกับการคลังสาธารณะ ตัวอย่างเช่น James M. Buchanan ที่มีแนวทางเชิงบวก (Positive Approach) การวิเคราะห์และอธิบายโลกในสภาพที่เป็นอยู่จริง เพื่อช่วยในการทำนายเหตุการณ์หรือเพื่อให้ความเข้าใจที่ดีขึ้นเกี่ยวกับปรากฏการณ์ในอดีต ต่างจากแนวทางเชิงบรรทัดฐาน (Normative Approach) ที่เน้นไปที่การตั้งคำถามเชิงนโยบายสาธารณะและเป็นเชิงบัญชาการหรือเชิงแนะนำมากกว่า แนวทางเชิงบวกจึงเน้นที่การให้คำอธิบายที่ไม่มีการแทรกแซงของค่านิยมหรือความคิดเห็นส่วนตัว ทฤษฎีเหล่านี้มีการพัฒนาและนำไปใช้ในการวิเคราะห์นโยบายสาธารณะในวรรณกรรมการคลังสาธารณะ (Buchanan, 1989)

สรุปได้ว่า การคลังสาธารณะ คือ การบริหารทรัพยากรทางการเงินของรัฐบาล ซึ่งรวมถึงการจัดเก็บรายได้ รายจ่าย และการจัดการหนี้สาธารณะ นโยบายการคลังเป็นส่วนสำคัญที่มีผลต่อเศรษฐกิจของประเทศ การบริหารการคลังที่ดีสามารถช่วยให้รัฐบาลบรรลุเป้าหมายทางเศรษฐกิจ และมีผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจโดยรวม ดังนั้น ความสามารถในการบริหารการคลังจึงเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งสำหรับรัฐบาลที่ต้องการบริหารประเทศให้ประสบความสำเร็จ เชื่อว่าหน้าที่เหล่านี้ เป็นสิ่งจำเป็นในการสร้างสังคมที่มีประสิทธิภาพและเป็นธรรม ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนในระยะยาว

นโยบายของรัฐบาลไทยในปัจจุบัน มุ่งเน้นไปที่การแก้ไขปัญหาเร่งด่วนของประเทศ 3 ด้าน ได้แก่ 1) ปัญหานี้สิน 2) ปัญหาค่าใช้จ่ายด้านพลังงาน และ 3) ปัญหาปากท้องของประชาชน โดยนโยบายสำคัญมีดังนี้ (สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี, 2566)

1) ปัญหานี้สิน รัฐบาลจะดำเนินการแก้ไขปัญหาหนี้สินของภาคเกษตร ภาคธุรกิจ และภาคประชาชน โดยมาตรการสำคัญ ได้แก่ พักหนี้เกษตรกรตามเงื่อนไขและคุณสมบัติที่เหมาะสม มาตรการช่วยประคองภาระหนี้สินและต้นทุนทางการเงินสำหรับภาคประชาชน มาตรการแก้ไขปัญหาหนี้สินของกลุ่มอื่น ๆ

2) ปัญหาค่าใช้จ่ายด้านพลังงาน รัฐบาลจะดำเนินการแก้ไขปัญหาค่าใช้จ่ายด้านพลังงานให้แก่ประชาชน โดยมาตรการสำคัญ ได้แก่ การบริหารจัดการราคาพลังงานทั้งค่าไฟฟ้า ค่าก๊าซหุงต้ม และค่าน้ำมันเชื้อเพลิงให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม ปรับเปลี่ยนโครงสร้างการใช้พลังงานของประเทศ ส่งเสริมการผลิต และการใช้พลังงานสะอาดและพลังงานหมุนเวียน

3) ปัญหาปากท้องของประชาชน รัฐบาลจะดำเนินการแก้ไขปัญหาปากท้องของประชาชน โดยมาตรการสำคัญ ได้แก่ โครงการเติมเงินดิจิทัล 10,000 บาท โครงการประกันรายได้เกษตรกร โครงการช่วยเหลือค่าครองชีพของประชาชน นอกจากนี้ รัฐบาลยังให้ความสำคัญกับการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ โดยนโยบายสำคัญ ได้แก่ การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล การพัฒนาอุตสาหกรรมเป้าหมาย การพัฒนาการท่องเที่ยว การพัฒนาการศึกษา การพัฒนาสาธารณสุข การพัฒนาสิ่งแวดล้อม รัฐบาลไทยคาดหวังนโยบายเหล่านี้จะช่วยแก้ไขปัญหาเร่งด่วนของประเทศ และนำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศอย่างยั่งยืน

วิเคราะห์นโยบายการคลังสาธารณะที่สำคัญและเร่งด่วน

จากนโยบายของรัฐบาล มุ่งพัฒนาประเทศไทยได้ไทยแลนด์ 4.0 ให้ประเทศมีรายได้สูงขึ้น โดยขับเคลื่อนด้วย “นวัตกรรม” และเทคโนโลยีดิจิทัลริเริ่มสร้างสรรค์ ตามแผนปฏิรูปประเทศไทย ยุทธศาสตร์ประเทศ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579) และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570) มุ่งเน้นการพัฒนาเพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจและสังคม ให้หลุดพ้นจากกับดักรายได้ปานกลางไปสู่รายได้สูงขึ้น รัฐบาลมอบนโยบายกำหนดเป็นประเด็นยุทธศาสตร์กระทรวงมหาดไทย ในเรื่องการแก้ไขปัญหาความยากจน และลดความเหลื่อมล้ำประชาชนที่สำคัญ มุ่งเน้นการเพิ่มศักยภาพการขยายตัวทางเศรษฐกิจ เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันโดยการเร่งรัดการลงทุน และการเพิ่มประสิทธิภาพของระบบเศรษฐกิจ

จากการแถลงนโยบายของรัฐบาลนายฯ เศรษฐา ทวีสิน ที่ผ่านมา หนึ่งในนโยบายเร่งด่วน ได้แก่ โครงการเติมเงินดิจิทัล 10,000 บาท ให้แก่ประชาชน ซึ่งมีเงื่อนไขในการแจก ประกอบไปด้วย การยืนยันตัวตนของประชาชนผู้ที่ได้รับสิทธิตามเกณฑ์ของธนาคารแห่งประเทศไทย ผ่านแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือหรือรับเงินดิจิทัลผ่านบัตรประชาชนเมื่อซื้อสินค้าที่ร้านค้าที่ร่วมโครงการฯ ต้องเป็นผู้ที่มีสัญชาติไทย อายุ 16 ปีขึ้นไป มีรายได้ไม่เกิน 70,000 บาทต่อเดือน ต้องมีเงินฝากต่ำกว่า 500,000 บาท โดยต้องใช้จ่ายเงินดิจิทัล 10,000 บาท กับร้านค้าในอำเภอที่อยู่ตามบัตรประชาชน (รัฐอาจจะเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม) และมีอายุการใช้งานไม่เกิน 6 เดือน นับตั้งแต่ที่โครงการเริ่ม โดยสินค้าหรือบริการที่ไม่สามารถนำเงินดิจิทัลไปใช้ได้แก่ ยาเสพติดและการพนัน นำไปใช้หนี้ ซื้อสินค้าบนแพลตฟอร์มออนไลน์ และแลกเปลี่ยนเป็นเงินสด โดยไม่มีการซื้อสินค้าหรือบริการ ซึ่งเงินจำนวนนี้จะถูกจำกัดการใช้งานจากการเข้ารหัสผ่านบล็อกเชน (Blockchain) ซึ่งเป็นเทคโนโลยีตัวช่วยด้านความปลอดภัยและความน่าเชื่อถือในการทำธุรกรรมการเงิน (กรมประชาสัมพันธ์, 2566)

จากการศึกษาข้อมูลจากหน่วยงานหลายแห่ง รวมถึงธนาคารแห่งประเทศไทย สภาพพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานเศรษฐกิจการคลัง กระทรวงการคลัง นักวิชาการเศรษฐศาสตร์อิสระ และอาจารย์มหาวิทยาลัย ชี้ให้เห็นถึงสภาวะเศรษฐกิจไทยปัจจุบัน ยังไม่ถือเป็นวิกฤต ถึงแม้จะมีการเติบโตที่ชะลอลงก็ตาม และไม่มีสัญญาณของวิกฤตเศรษฐกิจตามนิยามของธนาคารโลก เมื่อเปรียบเทียบกับวิกฤตเศรษฐกิจในอดีต เช่น วิกฤตต้มยำกุ้ง วิกฤตการเงินโลก วิกฤตน้ำท่วมใหญ่ และวิกฤต COVID-19 สภาวะปัจจุบันเศรษฐกิจของประเทศไทยยังไม่ถึงขั้นวิกฤต และจากการประชุมคณะกรรมการนโยบายการเงิน ครั้งที่ 6/2566 ที่ธนาคารแห่งประเทศไทย รายงานว่า โครงการเติมเงิน 10,000 บาท ผ่าน Digital Wallet อาจทำให้ GDP ของประเทศปี 2567 เพิ่มขึ้นร้อยละ 0.6 หากไม่มีโครงการดังกล่าว GDP อาจขยายตัวที่ร้อยละ 3.2 แต่หากมีโครงการฯ อาจเพิ่มขึ้นร้อยละ 3.8 จึงมีความเป็นไปได้ว่า รัฐบาลควรพิจารณาความคุ้มค่าของการใช้เงินกู้ 500,000 ล้านบาท

บาท เพื่อเพิ่ม GDP ในปี 2567 โดยเพิ่มขึ้น 152,000 ล้านบาท ในรูปตัวเงิน (Nominal GDP) หรือประมาณ 64,000 ล้านบาท ในรูปมูลค่าที่แท้จริง (Real GDP) (สำนักข่าวอิศรา, 2567)

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้นนั้น ถือได้ว่าเป็นภาระกิจหลักของรัฐบาลที่จะต้องดำเนินนโยบายต่าง ๆ ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ตามที่ได้แถลงนโยบายไว้ หนึ่งในนโยบายระยะสั้น หรือนโยบายเร่งด่วน มุ่งเน้นกระตุ้นเศรษฐกิจที่รัฐบาลจะดำเนินการทันที คือ การกระตุ้นการใช้จ่าย ซึ่งจะเป็จุดเริ่มต้นของการพลิกฟื้นเศรษฐกิจให้กลับมาเติบโตอีกครั้ง ได้แก่ นโยบายการเติมเงิน 10,000 บาท ผ่านดิจิทัล วอลเล็ต (Digital Wallet) เป็นการเติมเงินเข้าไปในระบบเศรษฐกิจอย่างทั่วถึง เพื่อกระตุ้นภาคเศรษฐกิจของประเทศไทย ให้กลับมาเติบโตอีกครั้ง เพื่อกระจายรายได้ไปทุกพื้นที่ให้หมุนเวียนอยู่ในระบบเศรษฐกิจฐานรากของประเทศไทย รวมถึงเพื่อสร้างโอกาสในการประกอบอาชีพของประชาชน และภาคธุรกิจ โดยรัฐบาลจะได้รับผลตอบแทนคืนมาในรูปของภาษี และเป็น การวางรากฐานเศรษฐกิจดิจิทัลให้กับประเทศไทยในอนาคตไปพร้อมกัน

ความเสี่ยงจากการดำเนินนโยบายการคลังสาธารณะ

ในปัจจุบัน นโยบายของรัฐบาลใหม่ เกิดเป็นประเด็นถกเถียงกันในวงกว้าง ถึงความเหมาะสมและความเสี่ยงของโครงการเติมเงินดิจิทัล 10,000 บาท ที่พรรคแกนนำจัดตั้งรัฐบาลพยายามผลักดันตามที่ได้หาเสียงท่ามกลางเสียงคัดค้านจากนักวิชาการ ซึ่งถูกตั้งคำถามถึงความจำเป็นของนโยบายดังกล่าว เมื่อเทียบกับความเสี่ยงที่อาจส่งผลกระทบต่อทางเศรษฐกิจทั้งในระยะสั้นและระยะยาว ดังนั้น ภาครัฐควรศึกษาผลกระทบทางเศรษฐกิจอย่างรอบคอบก่อนดำเนินการแจกเงินดิจิทัล เช่น ผลกระทบต่ออัตราเงินเฟ้อ อัตราดอกเบี้ย การลงทุน และการเติบโตทางเศรษฐกิจ เป็นต้น

โดยผู้เขียนจะขอกล่าวถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ นโยบายแจกเงินดิจิทัล 10,000 บาท อาจส่งผลกระทบต่อการเงิน การคลัง จากนโยบายแจกเงินดิจิทัล 10,000 บาท เพื่อวิเคราะห์ผลเชิงนโยบายที่ส่งผลกระทบต่อความยั่งยืนของเศรษฐกิจไทย อย่างไร พร้อมยกตัวอย่าง การใช้เงินดิจิทัลในต่างประเทศ ดังต่อไปนี้

พระราชบัญญัติเงินตรา พ.ศ. 2501 กำหนดให้ธนาคารแห่งประเทศไทย (ธปท.) มีหน้าที่ในการออกแบบและจัดพิมพ์ธนบัตรนำออกใช้ รับแลกเปลี่ยนธนบัตรที่ชำรุด รวมถึงการบริหารเงินสำรองระหว่างประเทศ ตลอดจนรักษาไว้ซึ่งทุนสำรองเงินตราตามกฎหมาย เพื่อเสถียรภาพและความน่าเชื่อถือของค่าเงินบาท ยิ่งไปกว่านั้น ยังดูแลการหมุนเวียนของธนบัตรให้มีปริมาณที่เพียงพอ และเหมาะสมกับสภาวะเศรษฐกิจ (ธนาคารแห่งประเทศไทย, 2566) มีข้อสังเกตว่า การแจกเงินดิจิทัลอาจจะไม่สอดคล้องกฎหมาย พระราชบัญญัติเงินตรา พ.ศ. 2501 เนื่องจากกฎหมายนี้ กำหนดให้ธนาคารแห่งประเทศไทยเป็นองค์กรเดียวที่มีอำนาจและหน้าที่ในการออกเงินตรา ดังนั้น การแจกเงินดิจิทัล 10,000 บาท ใช้ชำระหนี้ระหว่างประชาชนหรือเอกชนด้วยกันได้ อาจทำให้มีสภาพเป็นเงินตราประเภทหนึ่ง (Springnews, 2566) ซึ่งโดยปกติแล้ว ระบบบล็อกเชน (Blockchain) เป็นฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์แบบกระจายศูนย์ (Decentralized Database) ที่ใช้บันทึกข้อมูลธุรกรรมต่าง ๆ ไว้อย่างปลอดภัย โปร่งใส และไม่สามารถแก้ไขได้ มีข้อสังเกตว่า การแจกเงินดิจิทัล 10,000 บาท ของรัฐบาลจะถูกสร้างขึ้นบนระบบบล็อกเชน เป็นแบบ Centralized Database ดังนั้น ข้อมูลการใช้จ่ายของประชาชน ทำให้บริษัทเอกชนสามารถเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคลได้ ซึ่งมีความเสี่ยงที่ข้อมูลจะรั่วไหล ทำให้เกิดความเสียหาย (ไทยรัฐออนไลน์, 2566)

พระราชกำหนดการประกอบธุรกิจสินทรัพย์ดิจิทัล พ.ศ. 2561 เป็นกฎหมายควบคุมการทำธุรกรรมดิจิทัลด้วยคริปโทเคอร์เรนซีหรือโทเคนดิจิทัลต่าง ๆ เป็นหลัก ประกอบไปด้วย 1) คริปโทเคอร์เรนซี เป็นหน่วยอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในการแลกเปลี่ยนสินค้า บริการ และเงินดิจิทัลอื่น ๆ และ 2) โทเคนดิจิทัล เป็นหน่วยอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้เสนอขายต้องผ่านการอนุมัติจากสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ (ก.ล.ต.) เสนอขายผ่าน ICO (Initial Coin Offering) (ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย, 2566) เมื่อผู้ประกอบการนำเงินดิจิทัลที่ได้จากการขายสินค้าหรือบริการให้กับประชาชน มาแลกเปลี่ยนเป็นเงินตรา (เงินจริง) ถือว่าเป็นการซื้อ ขาย จำหน่าย จ่าย โอน แลกเปลี่ยนซึ่งสินทรัพย์ดิจิทัลของผู้ประกอบการ ถือว่าเป็นการประกอบธุรกิจทางการค้า ถ้ามีกำไรจากการซื้อ - ขายสินทรัพย์ดิจิทัล (Capital Gain) จะต้องเสียภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่ายในอัตราร้อยละ 15 ของกำไรที่ได้รับ (กรมสรรพากร, 2565)

พระราชบัญญัติวินัยการเงินการคลังของภาครัฐ พ.ศ. 2561 เป็นกฎหมายที่กำหนดให้รัฐบาลต้องดำเนินการทางการคลังและงบประมาณ รวมถึงเงินงบประมาณและเงินนอกงบประมาณ (Quasi Fiscal) ทั้งด้านรายได้และรายจ่าย การกู้ยืมเงิน การจ่ายดอกเบี้ย การบริหารทรัพย์สินของรัฐและเงินคงคลัง การบริหารหนี้สาธารณะ (หนี้ของภาครัฐ + หนี้ของรัฐวิสาหกิจ) เป็นไปตามกรอบการดำเนินงานที่กำหนดไว้ ไม่เกินร้อยละ 32 ของรายจ่ายภาครัฐต่อปี เพื่อรักษาวินัยการเงินการคลังของประเทศให้มีเสถียรภาพ รวมถึงการจัดสรรงบประมาณจะต้องเป็นไปตามพระราชบัญญัติวิธีการงบประมาณ พ.ศ. 2561 คือ ต้องคำนึงถึงความจำเป็นและภารกิจของหน่วยงานของรัฐที่ขอรับจัดสรร ฐานะเงินนอกงบประมาณของหน่วยงานของรัฐที่สามารถใช้จ่ายได้ ความสามารถในการใช้จ่ายและการก่อหนี้ผูกพันของหน่วยงานของรัฐ แต่เนื่องจากการแจกเงินดิจิทัล 10,000 บาท อาจมีผลกระทบต่อพระราชบัญญัติวินัยการเงินการคลังของภาครัฐ และพระราชบัญญัติวิธีการงบประมาณ ได้ (สำนักงานเศรษฐกิจการคลัง, 2566) เนื่องจากการขยายกรอบเงินนอกงบประมาณ หรือก่อหนี้เงินนอกงบประมาณ ทำให้หนี้สาธารณะต่อ GDP ปัจจุบันอยู่ที่ร้อยละ 61 ของประเทศสูงขึ้นในอนาคต ซึ่งในปัจจุบันประเทศไทยมีสัดส่วนหนี้ทุกภาคส่วน ซึ่งประกอบไปด้วย หนี้ของภาครัฐ ร้อยละ 54 หนี้ภาคการเงิน ร้อยละ 33.5 หนี้ของบริษัทเอกชนที่ไม่ใช่สถาบันการเงิน ร้อยละ 84.50 และหนี้ภาคครัวเรือน ร้อยละ 86.8 คิดเป็น ร้อยละ 258.80 ต่อ GDP (The Standard, 2566) รวมถึง อาจส่งผลกระทบต่อความน่าเชื่อถือของภาครัฐในสายตาของนักลงทุนต่างประเทศ ซึ่งเป็นภาระของรัฐบาลต่อไปที่จะต้องหารายได้จากการกู้ยืมเงิน หรือจัดเก็บภาษีที่เพิ่มมากยิ่งขึ้น (สำนักงานเศรษฐกิจการคลัง, 2566)

ในประเด็นนี้ ผู้เขียนวิเคราะห์ว่า ถ้ารัฐบาลมีความจำเป็นต้องดำเนินตามนโยบายนี้ รัฐบาลอาจจะต้องแก้ไขกฎหมายฉบับนี้ผ่านทางรัฐสภา โดยเพิ่มเพดานการก่อหนี้สาธารณะของภาครัฐ จากเงินเดิมร้อยละ 32 เป็นร้อยละ 45 แต่ถ้าภาครัฐไม่สามารถทำได้ รัฐบาลก็จะเปลี่ยนแหล่งที่มาของงบประมาณ เป็นเงินนอกงบประมาณ โดยการกู้ยืมเงินจากธนาคารของรัฐ (ธนาคารออมสิน หรือธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตร) ก็ไม่ก่อให้เกิดหนี้สาธารณะของประเทศได้ แต่ตามมาตรา 7 ของพระราชบัญญัติธนาคารออมสิน พ.ศ. 2489 และพระราชกฤษฎีกากำหนดภารกิจอันพึงเป็นงานธนาคารของธนาคารออมสิน (ฉบับที่ 2) มาตรา 3 ได้กำหนดวัตถุประสงค์ไว้ 13 ข้อ ต้องดำเนินกิจการธนาคารเหมือนธนาคารพาณิชย์ทั่วไป แต่ไม่พบว่ามีข้อใดที่กำหนดให้ธนาคารสามารถนำเงินให้รัฐบาลกู้ยืมเงินได้ แต่ถ้ารัฐบาลประสงค์จะทำ ก็ต้องแก้กฎหมายฉบับนี้ หรือออกเป็น

พระราชกฤษฎีกาให้กู้ยืมเงิน ดังนั้น ไม่ว่าภาครัฐจะไปกู้ยืมเงินจากแหล่งใดก็ตาม ภาครัฐยังมีความจำเป็นต้องจ่ายดอกเบี้ย และใช้คืนเงินกู้ยืมในอนาคตให้กับโครงการนี้

ทางเลือกสุดท้าย ถ้าภาครัฐมีความจำเป็นที่จะต้องดำเนินการตามนโยบายนี้ ต้องมีกฎหมายมารองรับการดำเนินงานดังกล่าว ดังนั้น รัฐบาลอาจจะมีทางเลือก ได้แก่ 1) ใช้เงินตามงบประมาณ โดยใช้งบกลาง หรือใช้งบประมาณจากกระทรวงอื่น ๆ ซึ่งทางเลือกนี้ จะทำให้ไปแบ่งเงินงบประมาณจากกระทรวงอื่น ๆ มาใช้อาจจะส่งผลให้ไม่เหลือเงินงบประมาณพอที่จะนำมาใช้จ่ายหรือดำเนินกิจการได้ 2) ออกพระราชกำหนดกู้ยืมเงิน อย่างที่เคยกระทำมาแล้วในช่วงโควิด-19 แต่ก็ยังไม่เห็นว่ามีเหตุจำเป็นใด ๆ เหมือนสถานการณ์ดังกล่าว 3) ทางเลือกต่อมา คือ การออกพันธบัตรรัฐบาล หรือจัดเก็บภาษีเพิ่มขึ้น หรือขยายฐานภาษีกับผู้เสียภาษี เงินได้นิติบุคคล และภาษีมูลค่าเพิ่ม ก็จะเป็นภาระให้กับภาคธุรกิจในอนาคต รวมถึงภาษีมูลค่าเพิ่มเป็นภาษีที่จัดเก็บจากฐานบริโภค ก็จะส่งผลกระทบต่อภาคประชาชน 4) ออกเป็นพันธบัตรรัฐบาล ตามพระราชบัญญัติเงินตรา พ.ศ. 2501 ที่เปิดช่องให้รัฐมนตรีกระทรวงการคลังอนุมัติ ผ่านธนาคารแห่งประเทศไทย เป็นผู้ออกพันธบัตรรัฐบาลแทนการแก้กฎหมายฉบับนี้

ความคาดหวังจากนโยบายการคลังสาธารณะ

นโยบายกระตุ้นเศรษฐกิจของรัฐบาลที่มีการแจกเงินดิจิทัล 10,000 บาทต่อคน เป็นหนึ่งในนโยบายหลักที่สำคัญ โดยใช้งบประมาณมูลค่าสูงประมาณ 560,000 ล้านบาท หรือร้อยละ 3.2 ของ GDP ผู้รับเงินต้องเป็นคนไทยนั้น ข้อมูลล่าสุด เมื่อวันที่ 10 พฤศจิกายน 2566 รัฐบาลจะมอบให้ผู้ที่มิอายุ 16 ปีขึ้นไป ที่มีรายได้ไม่ถึง 70,000 บาทต่อเดือน และมีเงินฝากไม่เกิน 500,000 บาท และมีบัตรประจำตัวประชาชน 13 หลักที่ถูกต้อง ผู้รับเงินต้องใช้จ่ายในอำเภอตามบัตรประจำตัวประชาชน เงินที่ได้รับไม่สามารถถอนเป็นเงินสดได้ และต้องใช้ภายใน 6 เดือน และไม่สามารถใช้ซื้อสินค้า/บริการออนไลน์หรือชำระหนี้ได้ คาดการณ์ว่านโยบายจะสร้างมูลค่าเศรษฐกิจประมาณ 1.512 ล้านล้านบาท และมีผลกระทบต่อคูณทวีทางการคลัง (Multiplier Effect) ประมาณ 2.70 เท่า ในอีกทางหนึ่งได้ตั้งเป้าหมายว่าจะเก็บภาษีมูลค่าเพิ่ม (VAT) ได้ประมาณ 1 แสนล้านบาท จากการบริโภคของภาคประชาชน

กรณีนี้ ตัวคูณทวีทางการคลังจะเท่ากับประมาณ 2.55 มีสมมติฐานว่า ตัวคูณทวีทางการคลังจะมีค่าประมาณ 2.55 - 2.7 ตัวคูณทวีทางการคลัง (Multiplier Effect) เป็นหัวใจสำคัญของการใช้นโยบายการคลังเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจ เมื่อรัฐบาลตัดสินใจที่จะอัดฉีดเงินหรือเพิ่มค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ให้ประชาชน จะเป็นการเพิ่มความต้องการสินค้าและบริการให้เกิดขึ้น

อย่างไรก็ตาม ตัวคูณทวีทางการคลังอาจไม่ถึงขั้นที่คำนวณไว้ งานวิจัยของกองทุนการเงินระหว่างประเทศ (IMF) ได้ทำการศึกษาทบทวนงานวิจัยในหลายประเทศโดยเฉพาะประเทศพัฒนาแล้ว พบว่า ตัวคูณทวีทางการคลังมีค่าประมาณ 0.3-1.2 ในงานวิจัยของ KKP Research คาดการณ์ตัวคูณทวีทางการคลังไว้เพียง 0.4 (ทุก 1 บาทที่จ่ายลงไป เกิดรายได้ 0.4 บาท) สำนักงบประมาณ รัฐสภาไทย ประมาณการตัวคูณทางการคลังไว้ที่ 0.947 สำหรับกรณีรายจ่ายโอนให้กับประชาชนทั่วไป กรณีการโอนเงินให้ประชาชนที่มีรายได้น้อย มีตัวคูณทวีทางการคลัง 1.356 และ ธนาคารแห่งประเทศไทย (2015) เคยประมาณการตัวคูณทวีทางการคลังไว้ กรณีการโอนเงิน (Transfer Payment) มีตัวคูณทวีทางการคลังเพียง 0.4 ดังนั้น ตัวคูณทวีทางการคลังอาจน้อยกว่าที่

คาดการณ์ไว้ เหตุผลอาจมาจาก “Crowding Out Effect” ซึ่งการเพิ่มขึ้นของการใช้จ่ายของภาครัฐ ส่งผลให้การบริโภคหรือการลงทุนของภาคเอกชนลดลง อัตราดอกเบี้ยที่อาจเพิ่มขึ้น หรือจากการใช้จ่ายภาครัฐที่ไม่มีประสิทธิภาพ (ธนาธร รัตนภูมิตร และวรวรรณ แซ่โจ้ว, 2566)

ตัวอย่างของการใช้เงินดิจิทัลในต่างประเทศ

ปัจจุบันมีธนาคารกลางทั่วโลกจำนวนมากกว่า 60 แห่งที่กำลังศึกษาการพัฒนาเงินสกุลดิจิทัลทั้งในรูปแบบการใช้งานธุรกรรมระหว่างธนาคาร (Wholesale CBDC) และการใช้งานสำหรับธุรกรรมรายย่อยของภาคธุรกิจและประชาชน (Retail CBDC) โดยโครงการสกุลเงินดิจิทัลประเภทรายย่อยจะมีบทบาทในกลุ่มประเทศเศรษฐกิจเกิดใหม่ที่ต้องการมีบริการทางการเงินที่ทั่วถึง (Financial Inclusion) ผู้เขียนจึงขอยกตัวอย่างประเทศที่มีการใช้เงินดิจิทัลมากระต้นเศรษฐกิจของประเทศ ดังนี้

ญี่ปุ่น พบว่า ในปี 1999 ประเทศญี่ปุ่น ได้ใช้ Digital Wallet ด้วยการแจกคูปอง 2 หมื่นเยน รวมเป็นจำนวน 31 ล้านใบ ให้ครอบครัวที่มีบุตร และผู้สูงอายุ คูปองใช้ได้เฉพาะร้านค้าในชุมชนเท่านั้น และมีอายุ 6 เดือน

ต่อมาในปี 2021 Chang-Tai Hsieh et al., (2010) ได้ทำการศึกษาเรื่อง Did Japan's Shopping Coupon Program Increase Spending? ตีพิมพ์ในวารสาร Journal of Public Economics เพื่อศึกษาผลกระทบของการทดลองนโยบายการคลังที่ดำเนินการโดยรัฐบาลญี่ปุ่นในปี 1999 ภายใต้โครงการคูปองช้อปปิ้ง รัฐบาลญี่ปุ่นแจกคูปองช้อปปิ้ง มูลค่า 20,000 เยน (ประมาณ 200 ดอลลาร์) ให้กับผู้ปกครองของครอบครัวที่มีเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี และประมาณครึ่งหนึ่งของประชากรสูงอายุ คูปองจะต้องใช้ในชุมชนท้องถิ่นของผู้รับ และหมดอายุหากไม่ได้ใช้

ผลลัพธ์ที่ได้จากนโยบายนี้ คือ ช่วยกระตุ้นการบริโภคสินค้ากึ่งคงทน เช่น เสื้อผ้า เครื่องใช้ไฟฟ้าขนาดเล็ก ได้ 0.1 - 0.2 เท่า ของเงินที่ได้เท่านั้น แต่ไม่ส่งผลช่วยกระตุ้นการซื้อสินค้าไม่คงทน เช่น อาหาร น้ำมัน หรือสินค้าบริการ นอกจากนี้ยังพบว่า การจำกัดเวลาใช้จะมีผลที่ต่อเมื่อปกติคนซื้อของน้อยกว่านั้น เมื่อพิจารณาแล้วการใช้ให้หมดตามระยะเวลาตามที่กำหนด ก็อาจไปลดการซื้อสินค้าในอนาคต และการจำกัดครั้งมีการใช้ จะมีผลก็ต่อเมื่อในเวลาปกติคนซื้อของในชุมชนน้อยกว่านั้น ถ้าในเวลาปกติใช้มากกว่าก็ไม่มีผล ผลลัพธ์ที่ได้จากการเปลี่ยนแปลงในระดับภูมิภาคเป็นหลักฐานที่ชัดเจนว่า การใช้จ่ายไม่ลดลงหลังจากแลกคูปองแล้ว (Chang-Tai Hsieh et al., 2010) (ไทยพีบีเอส, 2566)

ไต้หวัน พบว่า รัฐบาลกำลังวางแผนที่จะแจกเงินให้กับนักท่องเที่ยวต่างชาติ 500,000 คน โดยจะให้คนละ 5,000 ดอลลาร์ไต้หวัน (ประมาณ 5,600 บาท) และให้อีก 20,000 ดอลลาร์ไต้หวัน (ประมาณ 22,000 บาท) แก่กรุ๊ปทัวร์ต่างชาติที่มีสมาชิก ตั้งแต่ 8 คนขึ้นไปอีก 90,000 กรุ๊ป โดยมาตรการนี้ เกิดขึ้นหลังจากที่สถิติของสำนักงานการท่องเที่ยวไต้หวันแสดงให้เห็นว่าในปี 2022 จำนวนนักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้าไต้หวันไม่ถึง 900,000 คน ดังนั้น รัฐบาลไต้หวันคาดหวังว่าการกระตุ้นการท่องเที่ยวด้วยการแจกเงินนี้ จะช่วยกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวมาเยือนไต้หวันมากขึ้น เป้าหมายของรัฐบาล คือ การดึงดูดนักท่องเที่ยวต่างชาติ จำนวน 6,000,000 คนในปีนี้ และเพิ่มขึ้น 2 เท่าในปีถัดไป จนถึงปี 2025 เพื่อให้มีจำนวนผู้เยือนถึง 10 ล้านคน เงินส่วนใหญ่จะถูกแจกผ่านระบบดิจิทัลและสามารถใช้ได้ในการชำระค่าใช้จ่ายหลัก ๆ ในไต้หวันได้ในอนาคต (อมรินทร์ทีวี, 2566)

เวเนซุเอลา พบว่า เป็นประเทศที่โดนคว่ำบาตรในโลกลงโดยสหรัฐฯ ทำให้เงินโบลิเวียของเวเนซุเอลาเองไม่มีค่าและน่าเชื่อถือ รัฐบาลจึงพยายามหาวิธีใหม่เพื่อแก้ปัญหาจากการโดนคว่ำบาตร ด้วยการประกาศเงินสกุลดิจิทัลของตนเอง โดยรัฐบาลเวเนซุเอลาได้ย้ายการจ่ายเงินของประชาชน ผ่านระบบดิจิทัล 100% ภายในปี 2021 โดยกำหนดให้ประชาชนนำเงิน S-Bolivar เก่าที่เคยมีสามารถนำไปแลกเป็นเงิน Digital Bolivar ด้วยอัตรา 1,000,000 ต่อ 1 Digital Bolivar เวเนซุเอลา นอกจากนี้ เวเนซุเอลาเคยมีนโยบายแจกเงินให้กับผู้สูงอายุ เช่น นโยบายที่แจกเงินให้กับคนอายุ 60 ได้รับเงิน 3 พันบาททุกปี ในอนาคต เมื่อมีคนสูงอายุมากขึ้นถึง จำนวน 60 ล้านคน จะเป็นภาระให้แก่ภาครัฐที่จะต้องจัดหางบประมาณมาจ่าย (ไทยรัฐออนไลน์, 2566) มีข้อสังเกตว่าการล่มสลายของการเงิน การคลังของประเทศนี้ มักนำมาเป็นเหตุผลทางการเมืองและถูกเชื่อมโยงกับรัฐบาลของไทยในการดำเนินนโยบายอยู่บ่อยครั้ง

ข้อดี ข้อเสียของนโยบายแจกเงินดิจิทัล 10,000 บาท

ผู้เขียนขอเสนอการวิเคราะห์ สรุปประเด็นข้อดี ข้อเสีย ไว้ดังต่อไปนี้

ข้อดีของนโยบายแจกเงินดิจิทัล

1) สามารถเปลี่ยนระบบการเงินของประเทศไทย ไปสู่ระบบการเงินดิจิทัลผ่านแอปพลิเคชัน ทำให้ภาครัฐสามารถบริหารจัดการข้อมูลเพื่อประโยชน์ในการกำหนดนโยบาย กำกับประสิทธิภาพ และประเมินผลนโยบายได้ดียิ่งขึ้น 2) Digital Wallet อยู่บนฐานคิดการกำหนดนโยบายจากฐานเรื่องสิทธิของประชาชน อันเป็นการส่งเสริมค่านิยมประชาธิปไตย มากกว่าฐานคิดแบบสังคมสงเคราะห์ที่ส่งเสริมวัฒนธรรมอุปถัมภ์ หรือประชาานิยม ไปพร้อมกับกระตุ้นเศรษฐกิจให้ขยายตัวได้อย่างมีศักยภาพ และมีเสถียรภาพ 3) มีการหมุนเวียนของเงินดิจิทัล จะทำให้เกิดการจ้างงาน การลงทุนของภาคธุรกิจเพิ่มสูงขึ้นตามมา 4) มีระบบฐานข้อมูลด้านการเงินของประชาชน หากทำการแจกเงินดิจิทัลแล้วเฉลี่ย 10,000 บาท 5) ภาครัฐสามารถปิดจุดอ่อนของมาตรการแจกเงินที่เคยทำกันมาในอดีต โดยการโอนเงินหรือแจกเงินเป็นมาตรการ Income Transfer ให้กับครอบครัวผู้มีรายได้น้อย หรือใช้บรรเทาความเดือดร้อนทางเศรษฐกิจช่วงวิกฤติเศรษฐกิจ Digital Wallet ได้ออกแบบให้ใช้ Token หรือ Digital Coin แทนการแจกเงินแบบเดิม 6) สามารถแก้ปัญหาการนำเงินดิจิทัลไปซื้อสินค้าในเครือข่ายห้างค้าปลีกขนาดใหญ่ ทำให้เม็ดเงินไม่กระจายมายังธุรกิจขนาดย่อมขนาดเล็กได้ นอกจากนี้ การกำหนดครีมีในการใช้ Token ทำให้ผลประโยชน์จากการใช้พุ่งตรงไปที่เครือข่ายร้านค้าชุมชน ช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจฐานรากและการจ้างงานสาธารณะได้ดีกว่า และ 7) เนื่องจากเงินดิจิทัลถูกสร้างบนระบบ Blockchain ซึ่งมีข้อดี คือ สามารถตรวจสอบความถูกต้องของธุรกรรม โดยผู้ใช้ทุกคนที่เกี่ยวข้อง ซึ่งทำให้ไม่สามารถฉ้อฉลหรือบิดเบือนข้อมูลได้

ข้อเสียของนโยบายแจกเงินดิจิทัล

จากผลการศึกษาข้อเสียของนโยบายแจกเงินดิจิทัล สามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

1) ส่งผลให้หนี้สาธารณะของประเทศเพิ่มขึ้น เนื่องจาก การเพิ่มรายจ่ายของภาครัฐ ทำให้ภาครัฐอาจจะต้องกู้ยืมเงินทั้งภายในและภายนอกประเทศ และเป็นการดึงเอารายได้ในอนาคตมาใช้จ่ายในปัจจุบัน ก่อนที่ประเทศจะมีความจำเป็น อาจส่งผลให้ภาครัฐลดการใช้จ่ายในอนาคตลง เพื่อนำเงินไปใช้คืนหนี้และดอกเบี้ยที่จะเกิดขึ้น 2) จะเกิดภาวะเงินเฟ้อในช่วงสั้น ๆ เนื่องจากเงินดิจิทัลที่ถูกแจกออกไป จะเพิ่มกำลังซื้อของ

ประชาชน นำไปสู่การจับจ่ายใช้สอยสินค้าและบริการมากขึ้น ส่งผลให้อุปสงค์ในตลาดเพิ่มสูงขึ้น ในขณะที่อุปทานและปัจจัยการผลิตเท่าเดิม ดังนั้น อาจส่งผลให้ราคาสินค้าและบริการต้องปรับตัวสูงขึ้นตามไปด้วย 3) ธนาคารแห่งประเทศไทยจะขึ้นดอกเบี้ยเพื่อลดหรือป้องกันเงินเฟ้อที่เกิดขึ้น ผ่านนโยบายการเงิน หากมีการโอนเงินเข้าช้อนต้องนำเทคโนโลยี Blockchain มาช่วยจัดการ Digital Wallet ไม่ให้เข้าช้อนกับบัตรสวัสดิการแห่งรัฐที่ให้ก่อนหน้า 4) เมื่อรัฐบาลถูกคัดค้านจากหลายฝ่าย อาจส่งผลกระทบต่อความน่าเชื่อถือในการลงทุนใหม่ ของนักลงทุนทั้งในประเทศและต่างประเทศ 5) อาจส่งผลต่อนโยบายการเงิน การคลังของประเทศ รวมทั้งเป็นการสร้างบรรทัดฐานใหม่ให้มีการแจกเงิน เพื่อกระตุ้นให้ประชาชนเกิดการบริโภค หรือใช้สอยในระยะสั้น โดยไม่คำนึงถึงวินัยทางการเงินและเสถียรภาพการคลังระยะยาว 6) อาจจะเป็นการเอื้อผลประโยชน์ให้กับกลุ่มทุนใหญ่ในประเทศไทย สร้างการผูกขาดด้านผลประโยชน์ได้ 7) เนื่องจากโครงการนี้ใช้งบมหาศาล ทำรัฐเสียโอกาสลงทุนพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน 8) การทุ่มงบประมาณ 5.6 แสนล้านบาทกระตุ้น GDP ของประเทศให้ขยายตัว อาจเกิดความผิดพลาดได้ อาจส่งผลให้เศรษฐกิจไม่สามารถขยายตัวได้ตามเป้า ไม่สามารถจัดเก็บภาษีสรรพสามิตได้มากพอและต้องก่องหน้อาจเกิดความเสียหายทางการคลังได้ 9) ในภาวะดอกเบี้ยนโยบายของประเทศไทยเป็นขาขึ้น การก่องหน้อาจจะทำให้ประเทศไทยมีหนี้สาธารณะเพิ่มขึ้นมาก 10) เงินที่ภาครัฐใช้แจกประชาชน สุดท้ายแล้วต้องมาจากภาษีของประชาชน ทำให้รัฐบาลต้องเรียกเก็บภาษีเพิ่มขึ้น เพื่อชดเชยเงินที่รัฐใช้แจกเงินดิจิทัล 11) อาจเกิดความเสียหายทางการคลังของประเทศไทยในภาพรวม ซึ่งอาจจะถูกปรับลดระดับความน่าเชื่อถือของประเทศไทย ซึ่งเป็นตัวชี้วัดเครดิต หรือนำเชื่อถือของการกู้ยืมของรัฐบาลและเอกชนในประเทศไทยในอนาคต 12) ประชาชนบางส่วน ที่ไม่คุ้นเคยกับเทคโนโลยี ไม่มีสมาร์โฟน อาจไม่สามารถเข้าถึงโครงการนี้ได้ 13) ร้านค้าที่เข้าร่วมรายการ ไม่สามารถนำเงินออกมาหมุนเวียนได้ ภายใน 6 เดือน 14) เงินดิจิทัล อาจมีความเสี่ยงด้านความปลอดภัย อาจถูกโจมตีโดยผู้ไม่หวังดี ซึ่งสามารถขโมยเงินจากกระเป๋าเงินดิจิทัลได้ 15) การใช้เงินดิจิทัลของภาครัฐ อาจทำให้ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ใช้ถูกเปิดเผย อาจจะถูกละเมิดความเป็นส่วนตัวได้ ถ้าภาครัฐมีระบบป้องกันไม่ดีเพียงพอ 16) เงินดิจิทัลอาจจะมีข้อจำกัดทางเทคนิค คือ ต้องสามารถด้านทานได้ต่อการโจมตีทางไซเบอร์ การขัดข้อง ปัญหาทางเทคนิค ความเสี่ยงจากการฉ้อโกง และข้อผิดพลาดของอัลกอริทึม 17) เงินดิจิทัลถูกสร้างขึ้นบนระบบ Blockchain ซึ่งการทำธุรกรรมจะต้องใช้เวลาเฉลี่ยในการตรวจสอบประมาณ 1-1.5 ชั่วโมงต่อธุรกรรม และเมื่อจำนวนธุรกรรมและผู้ใช้เพิ่มขึ้น เวลาที่ใช้ก็จะยิ่งเพิ่ม 18) ร้านค้าที่เข้าร่วมรายการ จะต้องเป็นผู้ที่อยู่ในระบบภาษีอากร อาจเกิดความไม่พร้อมของระบบร้านค้าบางร้าน 19) เนื่องจากเป็นโครงการกระตุ้นการบริโภคของประชาชนเท่านั้น ดังนั้นภายหลังโครงการสิ้นสุด อาจเกิดการชะลอตัวของเศรษฐกิจ เนื่องจากประชาชนบริโภคน้อยลง 20) เป็นโครงการที่ขาดความยั่งยืน ไม่ได้ก่อให้เกิดการสร้างงานของประชาชน หรือสร้างโครงสร้างพื้นฐานของประเทศ ให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจของประเทศในอนาคต 21) รัฐบาล ยังไม่มีความชัดเจนเรื่องที่มาของเงินที่จะนำมาใช้ในโครงการว่ามาจากแหล่งใด ส่อให้เห็นถึงการขาดความโปร่งใส ธรรมภิบาล ของการดำเนินนโยบายสาธารณะของภาครัฐ และสุดท้าย 22) การที่ภาครัฐใช้เงินนอกงบประมาณ อาจเสี่ยงถูกสถาบันทางการเงินระหว่างประเทศปรับลดเครดิตของประเทศลง ส่งผลต่อความน่าเชื่อถือของประเทศ ทำให้นักลงทุนต่างประเทศลงทุนในประเทศไทยน้อยลงในอนาคต หรือถอนการลงทุนในประเทศไทยไปประเทศอื่น ๆ เกิดกระแสเงินลงทุนไหลออกในที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

นโยบายเติมเงินดิจิทัล 10,000 บาท ของพรรคแกนนำจัดตั้งรัฐบาลในปัจจุบัน เป็นโครงการที่มีความตั้งใจจะกระตุ้นการลงทุนให้เกิดขึ้นทั่วประเทศ ไม่ได้กระจุกอยู่ในเมืองใหญ่ต่าง ๆ เท่านั้น โดยคาดว่าจะใช้งบประมาณ 560,000 ล้านบาท จะทำให้เกิดการไหลเวียนในเศรษฐกิจได้กว่า 3 ล้านล้านบาท อย่างไรก็ตามนโยบายดังกล่าวนี้ อาจส่งผลกระทบต่อประเทศในด้านต่าง ๆ โดยผู้เขียนขอเสนอความคิดเห็น ดังต่อไปนี้

1.1 ภาครัฐควรเลือกแจกเงินดิจิทัล เฉพาะกลุ่มประชาชนที่มีรายได้น้อย ซึ่งมีอยู่ประมาณ 40 ล้านคน เป็นผู้ที่มีรายได้น้อยกว่า 10,000 บาทต่อเดือน เนื่องจาก จะส่งผลให้เกิดการบริโภคในประเทศ มากกว่ากลุ่มที่มีรายได้ปานกลางและรายได้สูง ซึ่งกลุ่มนี้เมื่อได้รับเงินจะเกิดการออมเงินด้วยการซื้อทรัพย์สินเพื่อการลงทุน เช่น ทองคำ หรือสินทรัพย์อื่น ๆ เพื่อนำมาขายต่อเพื่อเปลี่ยนกลับมาเป็นเงินสด อาจจะทำให้เงินไม่หมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจและจะไม่ก่อให้เกิดการบริโภคสินค้าและบริการเพิ่มขึ้นได้จริง

1.2 การเพิ่มรายจ่ายด้านใด ด้านหนึ่งของภาครัฐ อาจส่งผลให้ต้องลดรายจ่ายด้านอื่น ๆ ในขณะที่เศรษฐกิจของประเทศในปัจจุบัน ไม่จำเป็นต้องพึ่งการกระตุ้นเศรษฐกิจในระยะสั้น อาจจะไม่สามารถสร้างการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐาน ดังนั้น ภาครัฐควรส่งเสริม สนับสนุนนโยบายกระตุ้นเศรษฐกิจของประเทศอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างศักยภาพการเติบโตของประเทศในระยะยาวได้

1.3 นโยบายจากโครงการนี้ จำเป็นต้องใช้เงินจำนวน 560,000 ล้านบาท อาจจะทำให้ประเทศเสียโอกาสลงทุนในโครงสร้างพื้นฐาน ดังนั้น ภาครัฐควรลงทุนพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ การสร้าง Digital Infrastructure และการลงทุนบริหารจัดการน้ำ อย่างมีประสิทธิภาพอย่างต่อเนื่อง

1.4 ความเสี่ยงที่จะเกิดเงินเฟ้อ เนื่องจากปริมาณเงินในระบบเพิ่มขึ้นในทันที จะทำให้มีแรงซื้อเข้ามาจำนวนมากจนอาจกดดันให้ราคาสินค้าและบริการให้เพิ่มขึ้น ทำให้เงินที่มีอยู่มีอำนาจในการซื้อลดลง หากรัฐบาลไม่สามารถคุมราคาสินค้าหรือบริการในตลาดได้ ดังนั้น ภาครัฐควรพัฒนาและปรับใช้มาตรการทางการคลัง มาตรการทางภาษี เพื่อป้องกันความเสี่ยงจากเงินเฟ้อที่อาจเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

1.5 การแจกเงินดิจิทัลเป็นนโยบายที่มีต้นทุนสูงมาก ภาครัฐควรพิจารณาความสามารถในการแบกรับภาระงบประมาณอย่างรอบคอบ หากไม่มีงบประมาณเพียงพออาจก่อให้เกิดปัญหาหนี้สาธารณะให้เพิ่มสูงขึ้น

1.6 การแจกเงินดิจิทัล อาจไม่ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการความช่วยเหลืออย่างแท้จริง เนื่องจากการแจกเงินดิจิทัลอาจกำหนดเงื่อนไขไว้ เช่น ต้องมีสมาร์ทโฟนหรือมีรายได้น้อยกว่าเส้นความยากจน เป็นต้น อาจทำให้กลุ่มเป้าหมายที่ต้องการความช่วยเหลืออย่างแท้จริงไม่ได้รับเงินดิจิทัล ดังนั้น ภาครัฐควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาระบบพื้นฐานทางการสื่อสาร ให้เข้าถึงความต้องการของประชาชนกลุ่มนี้มากยิ่งขึ้น

1.7 จำนวนธุรกรรมที่ไม่สามารถรองรับด้วยเทคโนโลยีบล็อกเชน ในปัจจุบันระบบสามารถรองรับจำนวนธุรกรรมได้มากที่สุด 1,000 ธุรกรรมต่อวินาทีเท่านั้น ในขณะที่พร้อมเพย์รองรับ 5,000 ธุรกรรมต่อวินาที และแอปพลิเคชันเป่าดัง รองรับได้ 8,000 ธุรกรรมต่อวินาที เมื่อพิจารณาแล้ว พบว่า การใช้บล็อกเชนรองรับธุรกรรมได้น้อยกว่าหลายเท่า จึงมีปัญหาในเรื่องของระยะเวลาในการประมวลผลนานขึ้น

1.8 ภาครัฐควรมีระบบเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพเพียงพอ เพื่อการรองรับการโอนเงินดิจิทัลจำนวนมากให้กับประชาชนทั้งหมด 50 ล้านคน ภาครัฐควรมีการวางแผนและเตรียมความพร้อมของระบบเทคโนโลยีให้รอบคอบ ก่อนดำเนินการแจกเงินดิจิทัล

1.9 ภาครัฐควรกำหนดเงื่อนไขในการแจกเงินดิจิทัลอย่างชัดเจน เช่น ต้องมีสมาร์ตโฟนหรือมีรายได้ต่ำกว่าเส้นความยากจน เป็นต้น อาจทำให้เกิดปัญหาความเหลื่อมล้ำและความไม่เท่าเทียมในการเข้าถึงเงินดิจิทัล ภาครัฐควรพิจารณากำหนดเงื่อนไขอย่างรอบคอบ เพื่อให้เงินดิจิทัลกระจายตัวไปยังกลุ่มเป้าหมายที่แท้จริง

1.10 การแจกเงินดิจิทัลอาจเพิ่มความเสี่ยงด้านไซเบอร์ เนื่องจากเงินดิจิทัลเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลที่อาจถูกโจรกรรมหรือถูกใช้อย่างผิดกฎหมายได้ ภาครัฐควรมีมาตรการป้องกันความเสี่ยงด้านไซเบอร์อย่างเข้มงวด เช่น การพัฒนาระบบรักษาความปลอดภัยที่มีประสิทธิภาพ การให้ความรู้แก่ประชาชนเกี่ยวกับความเสี่ยงด้านไซเบอร์ เป็นต้น

1.11 ภาครัฐควรตั้งคณะกรรมการประเมินโครงการประเมินผล เก็บข้อมูลก่อน-หลังโครงการเปิดเผยให้ประชาชนรับรู้ และรับผิดชอบกับผลของโครงการที่จะเกิดขึ้น

1.12 ภาครัฐควรแสดงถึงความชัดเจนในการใช้เงินตามโครงการฯว่าจะถูกนำไปใช้ประโยชน์ในด้านใด รวมถึงเปิดช่องทางให้ภาคประชาชนสามารถเข้าถึงข้อมูล และตรวจสอบการใช้เงินงบประมาณในโครงการดังกล่าวอย่างเหมาะสม เพื่อสร้างความชอบธรรมและความชัดเจนของภาครัฐ

1.13 ภาครัฐควรลงทะเบียนร้านค้า โดยใช้นามแฝงเพื่อหลีกเลี่ยงการเข้าสู่ระบบฐานข้อมูลภาษีของกรมสรรพากร หรือการใช้โครงการต่างๆ เพื่อพอกเงินจากกิจกรรมที่ผิดกฎหมาย ถือเป็นความเสี่ยงที่ภาครัฐควรจับตาและมีมาตรการป้องกันอย่างเข้มงวด

2. ข้อเสนอแนะในอนาคต

2.1 ภาครัฐควรมีมาตรการป้องกันที่เป็นรูปธรรมและได้ผล โดยอาจใช้นโยบายภาษีหรือเทคโนโลยีใหม่ เป็นเครื่องมือในการตรวจสอบและเป็นตัวชี้วัดในการควบคุม พร้อมทั้งต้องมีมาตรการที่เข้มข้นและเคร่งครัด

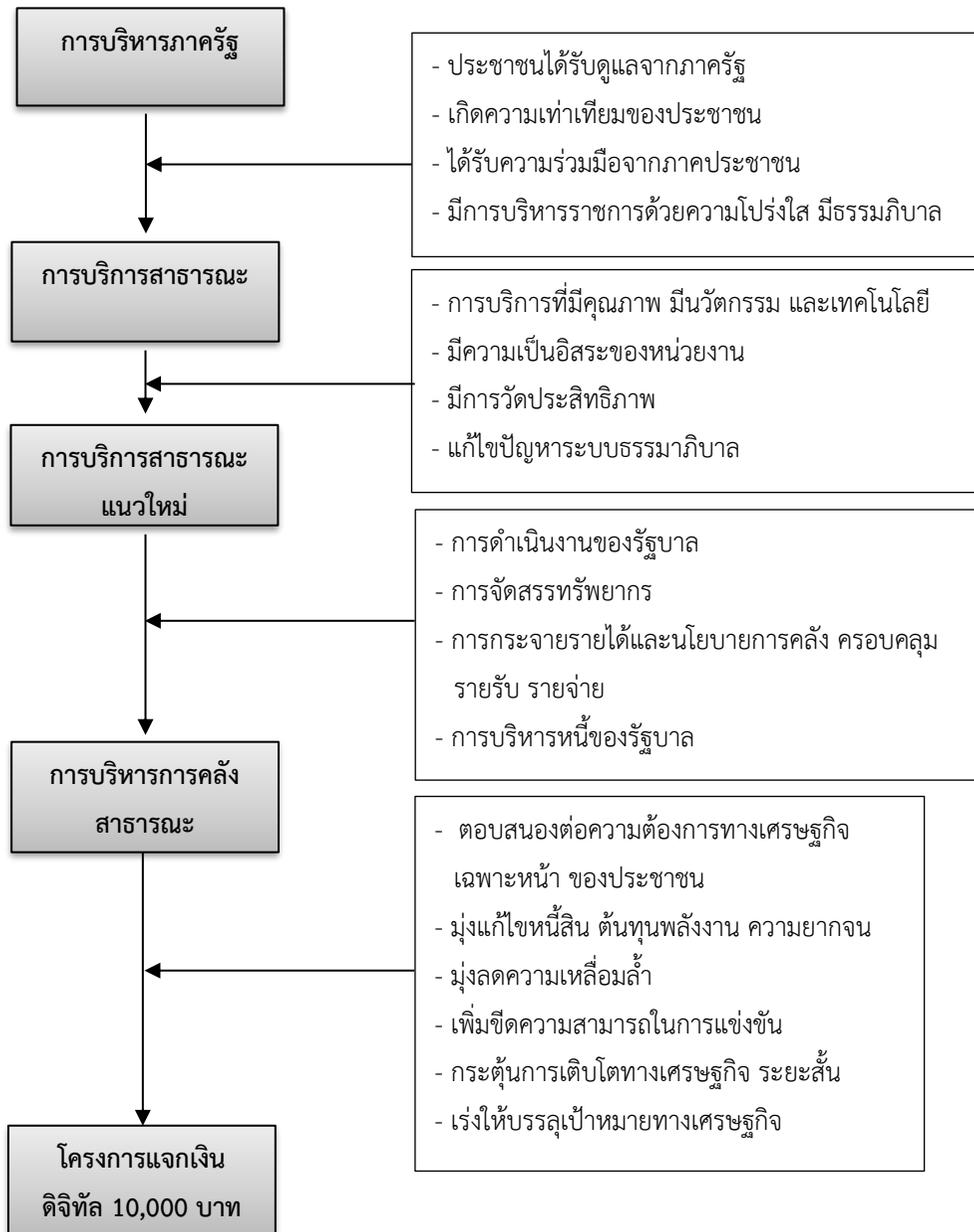
2.2 องค์กร สถาบันการศึกษา รวมถึงภาครัฐควรลงทุนในทรัพยากรมนุษย์ เพื่อให้ได้แรงงานที่มีทักษะสูงในอนาคต และสามารถปรับตัวในวันที่ปัญญาประดิษฐ์ หรือ Artificial Intelligence : AI มีความฉลาดมากขึ้น

2.3 ภาครัฐและองค์กรต่าง ๆ ควรทำงานร่วมกัน เพื่อพัฒนาแนวทางและนโยบายที่ส่งเสริมการเข้าถึงเทคโนโลยีอย่างเท่าเทียมกันของประชาชน รวมถึงฝึกทักษะใหม่ ๆ ให้แก่บุคลากรที่ถูก ปัญญาประดิษฐ์ หรือ Artificial Intelligence : AI ทดแทน เพื่อให้ความไม่เท่าเทียมกันในการเข้าถึงข้อมูลและการใช้ประโยชน์จากปัญญาประดิษฐ์เกิดขึ้นน้อยที่สุด

2.4 ภาครัฐควรมุ่งไปสู่แนวทางการทำงานแบบองค์รวมของรัฐบาล (Whole-of-Government Approach) กับหน่วยงานอื่น ๆ ที่มีภาระหน้าที่ร่วมกัน ได้แก่ สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตในภาครัฐ (สำนักงาน ป.ป.ท.) เป็นหน่วยงานหลักร่วมกับกระทรวงการคลัง สำนักงานงบประมาณ สภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน เป็นต้น

2.5 ภาครัฐควรขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีและข้อมูลองค์รวม โดยการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่และข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) มาใช้ประโยชน์ในการปรับปรุงนโยบายให้มากขึ้น ซึ่งจะทำให้สามารถวิเคราะห์เชิงลึกถึงโครงสร้าง ระบบและกระบวนการที่คนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.6 ภาครัฐจึงควรให้ความสำคัญในการช่วยเหลือกลุ่มที่มีรายได้น้อยกว่าเกณฑ์ความยากจน อาจช่วยลดผลกระทบต่อการคลังของรัฐ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านดอกเบี้ยและสัดส่วนหนี้สาธารณะได้ในอนาคต



ภาพที่ 1 แสดงพัฒนาการของแนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ โครงการเงินดิจิทัล 10,000 บาท

บทสรุป

การบริหารงานภาครัฐและภาคเอกชนเป็นส่วนสำคัญในการตอบสนองกระแสโลกาภิวัตน์และการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมที่รวดเร็ว ปัจจุบันระบบราชการของไทยยังมีปัญหาเกี่ยวกับความเสื่อมถอยของระบบและการขาดธรรมาภิบาล การบริหารงานภาครัฐแบบใหม่ (New Public Management หรือ NPM) เป็นแนวคิดพื้นฐานที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงระบบและยุทธศาสตร์ต่าง ๆ ของภาครัฐ หลักการสำคัญของ NPM คือ การให้บริการที่มีคุณภาพแก่ประชาชน ลดการควบคุมจากส่วนกลาง และการเพิ่มความเป็นอิสระของหน่วยงาน การสร้างระบบสนับสนุนทั้งด้านทรัพยากรบุคคล ได้แก่ การฝึกอบรม ค่าตอบแทน จริยธรรม และเทคโนโลยี เพื่อช่วยให้หน่วยงานบรรลุวัตถุประสงค์ ดังนั้น การบริหารจัดการภาครัฐแนวใหม่ (New Public Management หรือ NPM) และการบริการสาธารณะแนวใหม่ (New Public Service หรือ NPS) ได้รับความสำคัญในวงการรัฐประศาสนศาสตร์ทั่วโลก หลักการสำคัญของ NPM และ NPS คือ การมีส่วนร่วม ความเป็นธรรม ภาวะรับผิดชอบ และความเท่าเทียมกันของสังคม

การบริการสาธารณะภาครัฐ สู่การบริหารการคลังสาธารณะ เป็นการให้บริการที่ภาครัฐจัดขึ้น ผ่านโครงการแจกเงินดิจิทัล 10,000 บาท เพื่อสนองความต้องการส่วนรวมของประชาชน ด้วยความโปร่งใส เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดีให้แก่ประชาชน และเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์แก่ประชาชนโดยส่วนรวม ดังนั้น เพื่อให้ผลลัพธ์ของการศึกษาและการวิเคราะห์เป็นรูปธรรม รัฐบาลจำเป็นต้องดำเนินการให้แน่ใจว่าผู้ที่ได้รับประโยชน์จากโครงการ ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงพรรคการเมือง บุคคลใดบุคคลหนึ่ง หรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งเท่านั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มผู้ประกอบการขนาดใหญ่ที่มีศักยภาพสูงกว่าผู้ประกอบการขนาดเล็ก นอกจากนี้ ยังต้องมีกระบวนการและวิธีการที่ชัดเจน เพื่อให้โครงการสามารถกระจายผลประโยชน์ในการกระตุ้นเศรษฐกิจได้อย่างทั่วถึงและเป็นธรรม

เอกสารอ้างอิง

- กรมประชาสัมพันธ์. (2566). *คุณสมบัติของผู้ที่มีสิทธิ์ได้รับเงินดิจิทัลวอลเล็ต 10,000 บาท*. สืบค้นเมื่อ วันที่ 19 พฤศจิกายน 2566. จาก <https://www.prd.go.th/th/content/category/detail/id/9/iid/231812>.
- กรมสรรพากร. (2565). *คู่มือคำแนะนำ การเสียภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา คริปโทเคอร์เรนซี โทเคนดิจิทัล*. สืบค้นเมื่อ 19 ตุลาคม 2566. จาก https://www.rd.go.th/fileadmin/user_upload/lorchor/newsbanner/2022/03/Instructions_for_paying_personal_income_tax.pdf.
- กรรณิการ์ ไกรกิจราษฎร์, กิตติพล บัวทะลา, วันชัย บุษบา และ โชติ บดีรัฐ. (2566). องค์กรปกครองท้องถิ่นไทยกับการบริหารจัดการบริการสาธารณะ. *Journal of Modern Learning Development*, 8(1), 403-412.

กฤษวรรณ โล่ห์วัชรินทร์. (2563). *โฉมใหม่ของการบริหารภาครัฐในศตวรรษที่ 21*. ขอนแก่น: วิทยาลัยการปกครองท้องถิ่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

ชำนาญ รัชชชยศ. (2556). *การบริหารภาครัฐคือ? สืบค้นเมื่อ 22 ตุลาคม 2566*. จาก

<https://www.facebook.com/480678505333377/posts/509003009167593/>

ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย. (2566). *สรุปสาระสำคัญของพระราชกำหนดการประกอบธุรกิจสินทรัพย์ดิจิทัล พ.ศ. 2561*. สืบค้นเมื่อ 19 ตุลาคม 2566. จาก

https://www.sec.or.th/TH/Documents/DigitalAsset/digitalasset_summary.pdf.

ไทยพีบีเอส. (2566). *ข้าฯ หละนโยบายแจกเงินของญี่ปุ่น ใช้กับไทยได้ผลหรือไม่? สืบค้นเมื่อ วันที่ 19 ตุลาคม 2566*. จาก <https://www.thaipbs.or.th/news/content/333083>.

ไทยรัฐออนไลน์. (2566). *แจกเงินดิจิทัล 10,000 บาท ผิดกฎหมายหรือไม่ จะทำได้จริงหรือไม่? สืบค้นเมื่อ 19 ตุลาคม 2566*. จาก https://www.thairath.co.th/money/experts_pool/columnist/2721853.

ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2566). *พระราชบัญญัติเงินตรา พ.ศ. 2501*. สืบค้นเมื่อ 19 ตุลาคม 2566. จาก

<https://www.bot.or.th/th/laws-and-rules/bot-takes-responsibilities-and-other-relevant-laws-and-regulations/law02.html>.

ธราธร รัตนนภมิตร และวรธรรม แซ่โจ้ว. (2566). *ตัวคุณทวีของนโยบายแจกเงินดิจิทัล*. สืบค้นเมื่อ 18 ตุลาคม 66 จาก

https://www.facebook.com/photo/?fbid=698657772302418&set=a.623611639807032&locale=it_IT.

นราธิป ศรีราม และคณะ. (2556). *การสังเคราะห์แนวคิดการบริการสาธารณะแนวใหม่*. นนทบุรี:

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

นราธิป ศรีราม. (2557). *แนวคิดเกี่ยวกับการจัดบริการสาธารณะของท้องถิ่น*. เอกสารการสอนชุดวิชาการ

จัดบริการสาธารณะของท้องถิ่น หน่วยที่ 1-7, นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

ปกรณ์ ศิริประกอบ และ ศุภชัย ยาวะประภาษ. (2560). *รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560:*

มองผ่านพาราโดมทางรัฐประศาสนศาสตร์. *สำนักงานผู้ตรวจการแผ่นดิน*. 10(2), 26-71.

พีรสิทธิ์ คำนวนศิลป์ และธัชเฉลิม สุทธิพงษ์ประชา. (2559). *พัฒนาการการบริหารภาครัฐไทย: จากอดีตสู่*

อนาคต. ขอนแก่น: วิทยาลัยการปกครองท้องถิ่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

วัชรพจน์ ทรัพย์สงวนบุญ และเวทยา ใฝ่ใจดี. (2563). *การเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัลขององค์กรภาครัฐเพื่อยกระดับ*

ความสามารถทางการแข่งขันของประเทศไทย. *วารสารการจัดการสมัยใหม่*. 18(1), 15-23.

สถาบันอุทยานการเรียนรู้. (2566). *คำแถลงนโยบายของคณะรัฐมนตรี นายเศรษฐา ทวีสิน นายกรัฐมนตรี*.

สืบค้นเมื่อ 19 ตุลาคม 2566, จาก <https://www.tkpark.or.th/tha/library>.

สำนักข่าวอิศรา. (2567). *ฉบับสมบูรณ์ เปิดข้อเสนอแนะป้องกันทุจริต ดิจิทัลวอลเล็ต เสียงเตือนจาก ป.ป.ช. ถึง*

ร.บ. เศรษฐา. สืบค้นเมื่อ 13 ตุลาคม 2567. จาก <https://www.isranews.org/article/isranews-scoop/126112>.

- สำนักงานเศรษฐกิจการคลัง. (2566). *พระราชบัญญัติวินัยการเงินการคลังของรัฐ พ.ศ. 2561*. สืบค้นเมื่อ 19 ตุลาคม 2566. จาก <https://www.fpo.go.th/main/The-law-in-charge-of-FPO/Law-of-Finance-and-Taxation/8519.aspx>.
- สัญญา เคนาภูมิ และวัชรภรณ์ จันทะนุกุล. (2559). การจัดการการคลังภาครัฐ. *วารสารคณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*. 1(2), 173-199.
- สุรศักดิ์ ชะมารัมย์ พระมหาโชตินิพัทธ์พนธ์ สุทธิจิตโต วันชัย สุขตาม ไว ซีรัมย์ เศรษฐพร หนูนชู และพระมหา ยุทธพิชาญ โยธสาโน (ทองจันทร์). 2560. การบริหารงานภาครัฐตามหลักทฤษฎีองค์การ: การบริหารงานภาครัฐ (Public Administration: PA) การจัดการภาครัฐแนวใหม่ (New Public Management: NPM) และการบริหารปกครองภาครัฐใหม่ (New Public Governance: NPG). *วารสารวามัญของแหกรพุทธศาสตร์ปริทรรศน์*. 14(1), 52-70.
- อมรินทร์ทีวี. (2566). *ได้วันอั๋งบ แจกเงินคนละ 5.5 พันบาท ดึงนักท่องเที่ยวกระตุ้นเศรษฐกิจ*. สืบค้นเมื่อ 22 ตุลาคม 2566. จาก <https://www.amarintv.com/spotlight/economy/detail/45043>
- อรรถัย ก๊กผล. (2552). *เคล็ดลับการจัดบริการสาธารณะท้องถิ่น: บทเรียนจากรางวัลพระปกเกล้า 51*. กรุงเทพฯ: บริษัท ส เจริญ การพิมพ์ จำกัด.
- Buchanan, J. M. (1989). The Positive Approach in Public Economics. *Innovation and Perspectives in Solidarity Economy*, 37-51.
- Chang-Tai Hsieh, Satoshi Shimizutani, and Masahiro Hori. (2010). *Did Japan's shopping coupon program increase spending? Journal of Public Economics*, 94(7), 523-529. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jpubeco.2010.03.001>
- Musgrave, R. A. (1989). *Public Finance in Theory and Practice*. New York: McGraw-Hill.
- Springnews. (2566). *"สมชัย" เปิด 4 เหตุผล แจกเงินดิจิทัล กับ ประยุทธ์แจกเงินทำไมไม่ผิด*. สืบค้นเมื่อ 19 ตุลาคม 2566. จาก <https://www.springnews.co.th/news/hot-issue/844197>.
- The Standard. (2566). *10,000 บาทดิจิทัล ว่าวุ่นวินัยการคลัง: Executive Espresso EP. 457*. สืบค้นเมื่อ 19 ตุลาคม 2566. จาก <https://youtu.be/vLvUy3vxui0?si=4GcEAFb2f58bF8Rn>.

บทความวิจัย (Research article)

แนวทางการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยของสถานศึกษา
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2
Guidelines for Managing the Quality of Early Childhood
Education in educational institutions under Kalasin Primary
Education Service Area Office 2

ทิพย์รัตน์ อาสนาทิพย์^{1*} ศักดิ์สิทธิ์ ฤทธิสัน¹ และ สุพจน์ ดวงเนตร¹
Tipparat Asanathip^{1*}, Saksit Rittitun¹ and Supot Duangnet¹

วันที่รับบทความ (Received) วันที่ได้รับบทความฉบับแก้ไข (Revised) วันที่ตอบรับบทความ (Accepted)
31 มีนาคม 2567 4 พฤษภาคม 2567 4 พฤษภาคม 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์การบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัย 2) ศึกษาความต้องการจำเป็นของการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัย และ 3) ศึกษาแนวทางการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 กลุ่มตัวอย่างคือ ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 44 คน และครูผู้สอนระดับปฐมวัยจำนวน 152 คน รวมทั้งสิ้นจำนวน 196 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ และผู้ให้ข้อมูลหลักเป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านจำนวน 8 คนได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์การบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัย มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ และแบบสัมภาษณ์การบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าดัชนีลำดับความสำคัญความต้องการจำเป็นแบบปรับปรุง ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์การบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 โดยรวมอยู่ในระดับมาก 2) ค่าดัชนีลำดับความสำคัญความต้องการจำเป็นแบบปรับปรุงการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา

¹คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

¹Education and Educational Innovation, Kalasin University

*Corresponding author e-mail : tipparat.as@ksu.ac.th

กาฬสินธุ์ เขต 2 โดยรวม เท่ากับ 0.064 โดยเรียงลำดับความต้องการจำเป็นจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด ดังนี้ (1) ด้านกระบวนการบริหารและจัดการ (2) ด้านการจัดประสบการณ์ที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ และ (3) ด้านคุณภาพของเด็ก และ 3) แนวทางการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 ด้านคุณภาพของเด็ก จำนวน 21 แนวทาง ด้านการบริหารและการจัดการ จำนวน 6 แนวทาง และด้านการจัดประสบการณ์ที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ จำนวน 5 แนวทาง

คำสำคัญ : การบริหารจัดการคุณภาพ, การศึกษาระดับปฐมวัย, แนวทางการบริหารจัดการคุณภาพ

Abstract

The purpose of this study were: 1) to study current situations and desirable situations for the quality Management in early childhood education, 2) to study the needs on the quality management in early childhood education, and 3) to develop guidelines for the quality management in early childhood education in educational institutions under Kalasin primary education service area office 2 , the school administrators are 44 people and the early childhood teacher are 152 people there will be 196 people as a sample, selected by stratified random sampling. Key informants were qualified person 8 persons, selected by purposive sampling. The tools used for data collection were: a five-rating scale questionnaire related to a current situations and desirable situations and Interview Form for Quality Management of Early Childhood Education. The results of the study were as follows: 1) The current and desirable situations for the quality management in early childhood education in educational institutions under Kalasin primary education service area office 2 was at the high level of overall. 2) Needs for the quality management in early childhood education in educational institutions under Kalasin primary education service area office 2 overall of 0.064. Arrange needs from greatest to least as follows: (1) Management and management processes (2) Child-centered experiences, and (3) Child quality. 3) The guidelines for the quality management in early childhood education in Kalasin primary education service area office 2 as follows; there were 21 approaches to child quality, 6 approaches to administrative and management process, and 5 approaches to child-center experiences.

Keywords : Quality Management, Early Childhood Education, Guidelines for The Quality Management

บทนำ

ปฐมวัยเป็นวัยเริ่มต้นของชีวิตและพัฒนาการในทุกด้าน เป็นช่วงวัยที่พัฒนาการทางด้านต่าง ๆ เป็นไปอย่างรวดเร็วที่สุดและเป็นฐานรากที่สำคัญสำหรับพัฒนาการในช่วงวัยต่อ ๆ ไป เด็กในวัยนี้จึงเป็นทรัพยากร

บุคคลที่มีความสำคัญอย่างยิ่งของประเทศ เด็กปฐมวัยที่ได้รับการดูแลอย่างเหมาะสมตามช่วงวัยจะสามารถเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีมีคุณภาพและจะเป็นกำลังสำคัญของประเทศชาติต่อไปในอนาคต ดังคำกล่าวของศาสตราจารย์ ดร.เจมส์เจ เอคแมน นักเศรษฐศาสตร์ รางวัลโนเบล ปีพุทธศักราช 2542 ที่ว่า “การลงทุนพัฒนาเด็กปฐมวัย เป็นการลงทุนที่คุ้มค่า ให้ผลตอบแทนแก่สังคมที่ดีที่สุดในระยะยาว”

ดังนั้น การพัฒนาเด็กปฐมวัยจึงเป็นรากฐานที่มีผลต่อคุณภาพและประสิทธิภาพของคน ตลอดชีวิตและเป็นการลงทุนที่คุ้มค่าที่สุด กล่าวคือ เด็ก เยาวชนและผู้ใหญ่ที่มีสุขภาพดี มีความสามารถเรียนรู้ทำงานได้เก่ง และเป็นพลเมืองดีที่จะนำสู่ความสำเร็จในสังคมที่ท้าทาย ในศตวรรษที่ 21 ต้องได้รับโอกาสการพัฒนาอย่างรอบด้านในช่วงปฐมวัย แต่คุณภาพของเด็กปฐมวัยยังเป็นจุดอ่อนที่เข้าขั้นวิกฤตของประเทศไทย ที่จำเป็นต้องแก้ไขอย่างเร่งด่วน รัฐและทุกภาคส่วน พ่อแม่ผู้ปกครอง ครอบครัว ชุมชน สังคม บุคลากรทางการแพทย์และสาธารณสุข ครู/ผู้ดูแลเด็ก โรงเรียน องค์กรท้องถิ่นทุกระดับ บุคลากรพัฒนาสังคมทั้งภาครัฐ เอกชน ภาคศาสนาและภาคธุรกิจ จึงต้องมีความรู้ความเข้าใจในความสำคัญของช่วงปฐมวัย ตระหนักในพันธกิจและลงมือช่วยกันทำให้เด็กปฐมวัยมีโอกาสพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพในภาวะแวดล้อมที่ปลอดภัย (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2562)

จากการศึกษาผลการประเมินคุณภาพภายนอกรอบสี่ (พ.ศ. 2559 - 2563) ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 นั้น มีโรงเรียนจำนวนมากที่เปิดการสอนระดับชั้นการศึกษาปฐมวัยที่ครูผู้สอนส่วนใหญ่ยังขาดความรู้ความเข้าใจในการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยและขาดความพร้อมภายในสถานศึกษา จึงทำให้สภาพและปัญหาในการดำเนินการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยแตกต่างกันออกไป สถานศึกษาที่มีความพร้อมทั้งทางด้านบุคลากร อาคารสถานที่ วัสดุและอุปกรณ์ ส่งผลให้มีผลการประเมินผ่านเกณฑ์ ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 49 ให้มีการประเมินคุณภาพภายนอกของสถานศึกษาทุกแห่งอย่างน้อยหนึ่งครั้งในทุกห้าปีนับตั้งแต่การประเมินครั้งสุดท้าย และเสนอผลการประเมินต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและสาธารณชนด้วย ซึ่งการประเมินคุณภาพภายนอกรอบสี่ (พ.ศ. 2559 - 2563) ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 นี้ มีโรงเรียนที่ขอรับการประเมินทั้งหมด 13 โรงเรียนจากทั้งหมด 167 โรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 7.78 และมีหลายโรงเรียนยังไม่พร้อมที่จะขอรับการประเมินเนื่องจากครูและผู้บริหารขาดความพร้อมในการประเมินสถานศึกษา (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพิจิตร เขต 2, 2563)

จากความสำคัญของการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการศึกษาสามารถพัฒนาคุณภาพการศึกษาได้นั้น จะต้องมีการเรียนรู้การดำเนินงานการบริหารจัดการด้านการประกันคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษา ว่ามีสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 และแนวทางการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาแนวทางการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 เพื่อเป็นข้อมูลให้กับผู้บริหารและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาในการนำแนวทางแก้ไขปรับปรุงส่งเสริมการดำเนินการ

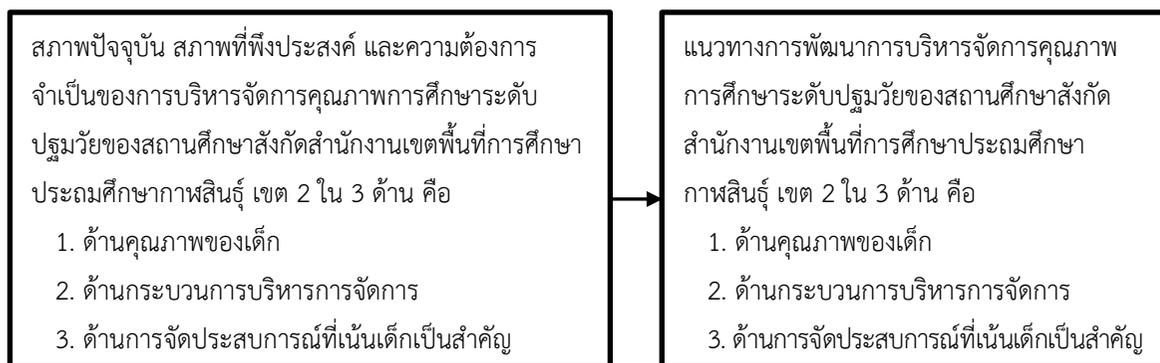
บริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 ให้มีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2
2. เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นของการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2
3. เพื่อศึกษาแนวทางการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัย ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2

กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดของการวิจัย สภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ ความต้องการจำเป็นและแนวทางการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 โดยอิงมาจากมาตรฐานการศึกษา ระดับปฐมวัย พ.ศ. 2561 (ราชกิจจานุเบกษา, 2561) ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

วิธีการวิจัยหรือระเบียบวิธีวิจัย

1. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้

1.1 ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นของการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 ประกอบด้วย 2 ขั้นตอน ดังนี้

1.1.1 ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2

1.1.2 ขั้นตอนที่ 2 การประเมินความต้องการจำเป็นในการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2

1.2 ระยะเวลาที่ 2 การศึกษาแนวทางการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 ประกอบด้วย 2 ขั้นตอน ดังนี้

1.2.1 ขั้นตอนที่ 1 สัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2

1.2.2 ขั้นตอนที่ 2 หาแนวทางการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2

2. เครื่องมือการวิจัย

2.1 แบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 มีดัชนีความสอดคล้อง ของวัตถุประสงค์กับนิยามศัพท์เฉพาะ (IOC) เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ มีค่าอำนาจจำแนก ระหว่าง 0.51 – 0.84 และค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach, 1990) ทั้งฉบับ เท่ากับ 0.97

2.2 แบบสัมภาษณ์แนวทางการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 โดยการนำข้อคำถามที่มีค่าดัชนีลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นแบบปรับปรุงสูงกว่าค่าเฉลี่ยรายด้านมาสร้างแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง

3. ประชากร ตัวอย่าง และผู้ให้ข้อมูลหลัก

3.1 ประชากร คือ ผู้บริหารสถานศึกษาและครู ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 ปีการศึกษา 2566 เป็นผู้บริหารสถานศึกษา 139 คน และครูผู้สอนระดับปฐมวัย 245 คน รวมทั้งสิ้น 384 คน

3.2 ตัวอย่าง คือ ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอนระดับปฐมวัย ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 ปีการศึกษา 2566 ผู้บริหารสถานศึกษา 44 คน และครูผู้สอนระดับปฐมวัย 152 คน รวมทั้งสิ้น 196 คน ซึ่งกำหนดขนาดของตัวอย่างโดยใช้เกณฑ์ตามตารางเครซีและมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970) และการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) โดยใช้ตำแหน่งและอำเภอเป็นชั้นภูมิ จากนั้นเทียบบัญชีรายชื่อตามสัดส่วน และดำเนินการสุ่มอย่างง่ายเพื่อให้ตัวอย่างตามที่กำหนดไว้

3.3 ผู้ให้ข้อมูลหลัก เพื่อสัมภาษณ์แนวทางการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 8 คน ประกอบด้วยด้านการบริหารการศึกษาจำนวน 2 คน ด้านการบริหารสถานศึกษา จำนวน 3 คน และนักวิชาการจำนวน 3 คน

4. การจัดทำข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 แบบสอบถามที่ได้รับคืนมาทั้งหมด ตรวจสอบความถูกต้องและนำมาดำเนินการจัดทำข้อมูล โดยวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ สำหรับการคำนวณหาค่าสถิติตามลักษณะข้อมูล ดังนี้

4.1.1 วิเคราะห์สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยคำนวณหาความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage)

4.1.2 วิเคราะห์ระดับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารจัดการคุณภาพ การศึกษาระดับปฐมวัยของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 โดยการคำนวณหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4.1.3 วิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัย ของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 โดยใช้ค่าดัชนีลำดับ ความสำคัญความต้องการจำเป็นแบบปรับปรุง

4.2 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก นำมาสรุป วิเคราะห์ สังเคราะห์ เรียบเรียง และ จัดลำดับตามความถี่ของแนวทางการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยของสถานศึกษาในสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 และนำเสนอโดยใช้การพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าดัชนีลำดับความสำคัญ ความต้องการจำเป็นแบบปรับปรุง (สุวิมล ว่องวานิช, 2558) สำหรับเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยใช้เกณฑ์ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

4.51-5.00 สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ อยู่ในระดับมากที่สุด

3.51-4.50 สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ อยู่ในระดับมาก

2.51-3.50 สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ อยู่ในระดับปานกลาง

1.51-2.50 สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ อยู่ในระดับน้อย

1.00-1.50 สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ อยู่ในระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นของการบริหารจัดการ คุณภาพการศึกษา ระดับปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 ปรากฏผล ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นของการบริหารจัดการ
คุณภาพการศึกษา ระดับปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2

การบริหารจัดการคุณภาพ การศึกษาระดับปฐมวัย	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์			PNI _{modified}	ลำดับ
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล		
ด้านคุณภาพของเด็ก	4.24	0.59	มาก	4.45	0.57	มาก	0.049	3
ด้านกระบวนการบริหารและ จัดการ	4.00	0.73	มาก	4.33	0.65	มาก	0.082	1
ด้านการจัดประสบการณ์ที่เน้น เด็กเป็นสำคัญ	4.18	0.58	มาก	4.22	0.59	มาก	0.057	2
เฉลี่ยรวม	4.14	0.63	มาก	4.40	0.60	มาก	0.064	

จากตารางที่ 1 พบว่า สภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.14$, S.D.=0.63) เรียงลำดับจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด ดังนี้ ด้านคุณภาพของเด็ก ($\bar{X}=4.24$, S.D.=0.59) ด้าน ด้านการจัดประสบการณ์ที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ ($\bar{X}=4.18$, S.D.=0.58) และด้านกระบวนการบริหารและจัดการ ($\bar{X}=4.00$, S.D.=0.73)

สภาพที่พึงประสงค์โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.40$, S.D.=0.60) เรียงลำดับจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด ดังนี้ ด้านคุณภาพของเด็ก ($\bar{X}=4.45$, S.D.=0.57) ด้านกระบวนการบริหารและจัดการ ($\bar{X}=4.33$, S.D.=0.65) และด้านการจัดประสบการณ์ที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ ($\bar{X}=4.22$, S.D.=0.59)

ดัชนีลำดับความสำคัญความต้องการจำเป็นแบบปรับปรุง โดยรวมมีค่าเท่ากับ 0.064 เรียงลำดับจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุดได้ดังนี้ ด้านกระบวนการบริหารและจัดการ (PNI_{modified}=0.082) ด้านการจัดประสบการณ์ที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ (PNI_{modified}=0.057) และด้านคุณภาพของเด็ก (PNI_{modified}=0.049)

2. ผลของการศึกษาแนวทางการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษา ระดับปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 ได้แนวทางทั้งหมด 32 แนวทาง ดังนี้

2.1 ด้านคุณภาพเด็ก ประกอบด้วยแนวทางการบริหารจัดการ 21 แนวทาง ดังนี้

2.1.1 พัฒนาการด้านร่างกาย ประกอบด้วย 7 แนวทาง ดังนี้

2.1.1.1 หากิจกรรมให้เด็กเล่นกับเด็ก เพื่อให้เด็กได้พัฒนาในส่วนของการด้านร่างกาย

2.1.1.2 จัดหาของเล่นที่กระตุ้นพัฒนาการด้านร่างกายของเด็ก เพื่อให้เด็กได้ลงมือกระทำ

2.1.1.3 ให้เด็กได้ทำกิจวัตรประจำวันของตนเอง แล้วค่อย ๆ ขยายพื้นที่ไปช่วยเหลือผู้อื่น

2.1.1.4 ร่วมมือกันทุกฝ่ายในการกำหนดรูปแบบการฝึกดูแลรักษาสุขภาพอนามัยและดูแลความปลอดภัย

2.1.1.5 ใช้นิทานหรือเพลงเข้ามาใช้ประกอบการฝึกดูแลรักษาสุขภาพอนามัยและดูแลความปลอดภัย

2.1.1.6 สร้างสถานการณ์จำลองหรือบทบาทสมมติในการฝึกดูแลรักษาสุขภาพอนามัย และดูแลความปลอดภัย

2.1.1.7 ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดูแลเด็กต้องเป็นผู้พาเด็กฝึกดูแลรักษาสุขภาพอนามัย และดูแลความปลอดภัย

2.1.2 พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ ประกอบด้วย 5 แนวทาง ดังนี้

2.1.2.1 ฝึกให้เด็กได้ทำกิจกรรมหรืองานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ

2.1.2.2 ให้เด็กเข้าร่วมทำกิจกรรมกับชุมชนอย่างหลากหลาย

2.1.2.3 ฝึกให้เด็กเข้าแถวเรียงลำดับก่อน-หลัง

2.1.2.4 ให้เด็กได้เล่นเกมหรือทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

2.1.2.5 สร้างสถานการณ์จำลอง เพื่อเป็นการฝึกเด็ก หากเมื่อเด็กเจอสถานการณ์จริง เด็กจะสามารถแสดงออกทางอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม

2.1.3 พัฒนาการด้านสังคม ประกอบด้วย 4 แนวทาง ดังนี้

2.1.3.1 ให้เด็กปฏิบัติกิจวัตรประจำวันด้วยตนเอง โดยมีผู้ดูแลคอยดูแลอย่างใกล้ชิด

2.1.3.2 ให้เด็กฝึกทำกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านการเล่นบทบาทสมมติหรือการเล่นตามมุม

2.1.3.3 จัดกิจกรรมสำรวจสิ่งแวดล้อมรอบตัว ในห้องเรียน และนอกห้องเรียน

2.1.3.4 เด็กและผู้ดูแลร่วมกันรักษาสีสิ่งแวดล้อม โดยเริ่มต้นผู้ดูแลต้องทำให้เห็นเป็น

ตัวอย่างก่อน

2.1.4 พัฒนาการด้านสติปัญญา ประกอบด้วย 5 แนวทาง ดังนี้

2.1.4.1 อ่านนิทานจากภาพ แล้วค่อยฝึกไปเป็นอ่านนิทานที่มีเนื้อเรื่องน้อย และหลังจากนั้นค่อยเพิ่มเนื้อเรื่อง

2.1.4.2 ใช้คำถามปลายเปิดในการเล่าเรื่องต่าง ๆ

2.1.4.3 ชักชวนเด็กให้ออกไปสำรวจสิ่งที่อยู่รอบตัว

2.1.4.4 เล่าเรื่องต่าง ๆ หรือเหตุการณ์ปัจจุบัน หรือเล่านิทานให้เด็กฟังเพื่อกระตุ้น

ความสนใจของเด็ก

2.1.4.5 ให้เด็กร่วมกันค้นหาคำตอบตามวัฏจักรสืบเสาะ

2.2 ด้านกระบวนการบริหารและจัดการ ประกอบด้วย 6 แนวทาง ดังนี้

2.2.1 ร่วมกันกำหนดมาตรการรักษาความปลอดภัยกับทุกภาคส่วน

2.2.2 สำรวจ ตรวจสอบ ความปลอดภัยของอาคารสถานที่ หากมีการชำรุดให้รีบดำเนินการ

ซ่อมแซม

2.2.3 ให้มีการกำกับ ติดตาม ประเมินผล อย่างต่อเนื่อง

2.2.4 สำรวจความต้องการจากผู้จัดประสบการณ์

2.2.5 ผลัดสื่อกิจกรรมตามหน่วยการจัดประสบการณ์โดยจะต้องให้มีสื่อที่หลากหลาย

2.2.6 จัดสรรสื่อการเรียนรู้ตามบริบทของสถานศึกษา

2.3 ด้านการจัดประสบการณ์ที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ ประกอบด้วย 5 แนวทาง ดังนี้

- 2.3.1 มีการนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมพัฒนาการให้กับเด็ก
- 2.3.2 มีการเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก
- 2.3.3 เปิดโอกาสเด็กได้เรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติจริงมากที่สุด
- 2.3.4 มีการสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ให้กับเด็ก
- 2.3.5 มีการประเมินผลพัฒนาการเด็กปฐมวัยรอบด้านและอย่างต่อเนื่อง

สรุปและอภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง แนวทางการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 ผู้วิจัยพบว่า มีประเด็นที่น่าสนใจที่นำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. การศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 พบว่า สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ทั้งสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์คือ ด้านคุณภาพของเด็ก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า สถานศึกษาเล็งเห็นความสำคัญของคุณภาพเด็กซึ่งจะเป็นเยาวชนของชาติต่อไปในอนาคต จึงมุ่งเน้นเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยอย่างรอบด้านทั้งพัฒนาการด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ จิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญาให้เติบโตอย่างสมวัย สอดคล้องตามแนวคิดเกี่ยวกับคุณภาพเด็กซึ่งถูกระบุไว้อย่างชัดเจนในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตรา 6 ที่ว่า “การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรมมีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข” สอดคล้องกับผลการศึกษาของสอดคล้องกับ รัตนาภรณ์ ยาประเสริฐ สิทธิชัย มูลเขียน และสังวาล วังแจ่ม (2566) ที่ได้ศึกษาการจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยของโรงเรียนในอำเภอยะปริงการ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 พบว่า สภาพการดำเนินงานโดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก และด้านที่มีสภาพการดำเนินงานมากที่สุดคือ ด้านคุณภาพเด็ก สอดคล้องกับงานวิจัยของงานวิจัยของ สุนทร หลีกคำ และคณะ (2561) ที่ได้ศึกษาการพัฒนา รูปแบบการจัดการศึกษาระดับปฐมวัยสำหรับเด็กอายุ 3 ปี โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 2 พบว่า โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือคือด้านคุณภาพเด็กและคุณภาพครูและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ สอดคล้องการศึกษาของ ตุกตา สีมาเล่าเต่า และนพดล เจนอักษร (2555) ทำการศึกษาเรื่องการจัดการศึกษาปฐมวัยตามเกณฑ์มาตรฐานด้านการบริหารและการจัดการศึกษากับพัฒนาการเด็กปฐมวัยของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร พบว่า ทั้งภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก

2. ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นของการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 พบว่า ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น

และลำดับความต้องการจำเป็นจากมากไปหาน้อยตามลำดับ ดังนี้ ด้านกระบวนการบริหารและจัดการ ด้านการจัดประสบการณ์ที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ และด้านคุณภาพของเด็ก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก ด้านกระบวนการบริหารและจัดการ เป็นด้านที่คอยสนับสนุนเกื้อหนุนด้านการจัดประสบการณ์ที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ ซึ่งจะส่งผลโดยตรงต่อด้านคุณภาพเด็กนั้น หากสถานศึกษามีกระบวนการบริหารและจัดการที่ดีเหมาะสม ต่อเนื่อง และเป็นระบบ ได้รับการชี้แนะระหว่างปฏิบัติงาน มีการบูรณาการปฏิบัติงานและเปิดโอกาสให้ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการบริหารและจัดการ จะส่งผลให้สถานศึกษามีประสิทธิภาพและประสิทธิผลที่ดีขึ้น อันเป็นเหตุให้สถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 มีความต้องการจำเป็นสูงสุด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ที่ได้บัญญัติในมาตรา 9 ว่า การจัดระบบโครงสร้างและกระบวนการศึกษาให้ยึดหลักมีเอกภาพด้านนโยบายและมีความหลากหลายในการปฏิบัติ มีการกระจายอำนาจไปสู่เขตพื้นที่การศึกษา สถานศึกษาและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น มีการกำหนดมาตรฐานและจัดระบบประกันคุณภาพการศึกษาทุกระดับและทุกประเภท มีการส่งเสริมมาตรฐานวิชาชีพครู คณาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา และการพัฒนาครู คณาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษาอย่างต่อเนื่อง ระดมทรัพยากรจากแหล่งต่าง ๆ มาใช้ในการจัดการศึกษา รวมทั้งการมีส่วนร่วมของบุคลากร ครอบครัว ชุมชน องค์กรชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เอกชน องค์กรเอกชน องค์กรวิชาชีพ สถาบันศาสนา สถานประกอบการและสถาบันสังคมอื่น และสอดคล้องกับงานวิจัยของการศึกษาของ ตึกตา สิมาเล่าเต่า และนพดล เจนอักษร (2555) ทำการศึกษาเรื่องการจัดการศึกษาปฐมวัยตามเกณฑ์มาตรฐานด้านการบริหารและการจัดการศึกษากับพัฒนาการเด็กปฐมวัยของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระดมศึกษาสมุทรสาคร พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างการจัดการศึกษาปฐมวัยตามเกณฑ์มาตรฐานด้านการบริหารและจัดการศึกษากับพัฒนาการของเด็กมีความสัมพันธ์ทางบวกระดับปานกลาง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 จากผลการวิจัยสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ ด้านคุณภาพของเด็กมีค่ามากที่สุด ดังนั้น สถานศึกษาควรให้ความสำคัญในการบริหารจัดการศึกษาปฐมวัย เนื่องจากเด็กปฐมวัยต้องได้รับการพัฒนาทั้ง 4 ด้าน โดยส่งเสริมให้เด็กใช้ทักษะการคิดแก้ปัญหาและการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร เด็กเรียนรู้ได้ด้วย การลงมือกระทำ เมื่อเด็กได้รับการพัฒนาทั้ง 4 ด้านอย่างเต็มศักยภาพ เด็กก็จะดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข

1.2 จากผลการวิจัยด้านกระบวนการบริหารและจัดการมีความต้องการจำเป็นที่ต้องการพัฒนามากที่สุด ดังนั้น สถานศึกษาควรมีการวางแผนการดำเนินงานอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง จากการใช้มีส่วนร่วมของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย รวมทั้งมีการกำกับติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการดำเนินงานในรูปคณะกรรมการ เพื่อใช้ข้อมูลย้อนกลับมาพัฒนาคุณภาพสถานศึกษาให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรวิจัยปัจจัยที่ส่งผลต่อการบริหารจัดการคุณภาพการศึกษา ระดับปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 เช่น ปัจจัยด้านผู้บริหาร ด้านครูสอน ด้านผู้ปกครอง เป็นต้น

2.2 ควรวิจัยเกี่ยวกับแนวทางการบริหารและจัดการเชิงลึกในสถานศึกษาที่มีผลการดำเนินงานการจัดการศึกษาระดับปฐมวัยระดับ ยอดเยี่ยม ตามเกณฑ์ตัดสินคุณภาพของมาตรฐานด้านกระบวนการบริหารและจัดการ

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2)*

พ.ศ. 2545. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ

ตุ๊กตา สิมาเล่าเต่า และนพดล เจนอักษร. (2555). *การจัดการศึกษาปฐมวัยตามเกณฑ์มาตรฐานด้านการบริหารและการจัดการศึกษากับพัฒนาการเด็กปฐมวัยของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร. วารสารบริหารการศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร. 3(1), 95-100.*

บุญชม ศรีสะอาด. (2556). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น

ราชกิจจานุเบกษา. (2561). *ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง ให้ใช้มาตรฐานการศึกษา ระดับปฐมวัย ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานศูนย์การศึกษาพิเศษ. เล่ม 135 ตอนพิเศษ 235 ง วันที่ 24 กันยายน 2561.*

รัตนภรณ์ ยาประเสริฐ สิทธิชัย มูลเขียน และสังวาร์ วังแจ่ม. (2566). *การจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยของโรงเรียนในอำเภอไชยปราการ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3.*

วารสารวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. 13(3), 44-59.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2562). *มาตรฐานสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยแห่งชาติ. กรุงเทพฯ : บริษัทพริกหวานกราฟฟิค จำกัด.*

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2. (2564). *แผนปฏิบัติการ ปีการศึกษา 2564 .*

กาฬสินธุ์ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2.

สุวิมล ว่องวานิช. (2558). *การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น* (พิมพ์ครั้งที่ 3) ฉบับปรับปรุง. กรุงเทพฯ :

สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สุนทร หลีกคำ และคณะ. (2561). *การพัฒนารูปแบบการจัดการศึกษาระดับปฐมวัยสำหรับเด็กอายุ 3 ปี*

โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 2. ร้อยเอ็ด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 2.

Cronbach, L. J. (1990). *Essentials of Psychological Testing*. 3 rd.ed. New York : Harper and Row.

Krejcie, R. V. & Morgan, D.W. (1970). *Determination sample size for research activities.*

Education and Psychology Measurement, 30(3), pp. 607-610.

บทความวิจัย (Research Article)

การวางแผนการตลาดดิจิทัลเพื่อการส่งเสริมการตลาดสำหรับผู้ประกอบการ
หนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในอำเภอศิรีมาศ จังหวัดสุโขทัย ภายใต้การแพร่ระบาดของ
ของเชื้อไวรัสโควิด - 19

Digital Marketing Planning for Promotion
of One Tambon One Product Entrepreneurs in Khirimat District
Sukhothai Province under the COVID-19 Pandemic

รัตติกายจัน ภูษิต^{1*}

Rattigan Phusit^{1*}

วันที่รับบทความ (Received)

4 มิถุนายน 2567

วันที่ได้รับบทความฉบับแก้ไข (Revised)

7 กรกฎาคม 2567

วันที่ตอบรับบทความ (Accepted)

10 กรกฎาคม 2567

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยเรื่องนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลกระทบจากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด - 19 ที่มีต่อผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในอำเภอศิรีมาศ จังหวัดสุโขทัย 2) วางแผนการตลาดดิจิทัลในการส่งเสริมการตลาดสำหรับผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในอำเภอศิรีมาศ จังหวัดสุโขทัย ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ พบว่า ผู้ประกอบการในอำเภอศิรีมาศ จังหวัดสุโขทัย ได้รับผลกระทบจากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด - 19 ในด้านต่าง ๆ ดังนี้ ด้านวิถีชีวิต ด้านวัฒนธรรมและจารีตประเพณี ด้านชุมชนและความร่วมมือด้านสิ่งแวดล้อม ด้านสุขภาพ ด้านเศรษฐกิจ และด้านการปรับตัวและการสร้างความเข้มแข็งจากผลกระทบดังกล่าวผู้ประกอบการจึงได้มีการวางแผนการตลาดดิจิทัลในการส่งเสริมการตลาด โดยเน้นหลักการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค ซึ่งสามารถใช้การตลาดดิจิทัลในการส่งเสริมการตลาดได้ ดังนี้ 1) ขั้นตอนการรับรู้ ใช้ช่องทางดิจิทัล เช่น Content Marketing, Online PR, Social Media และ Influencer โดยสร้าง Content และโฆษณา เพื่อเพิ่มการรับรู้ 2) ขั้นตอนการเปรียบเทียบและการประเมิน โดยใช้ Content Marketing, Influencer, Online , Social Media และ Website และต้องสร้าง Content ที่มีอิทธิพลทางบวกให้กับลูกค้า เพื่อช่วยในการเปรียบเทียบผลิตภัณฑ์กับคู่แข่งขั้นแต่ละรายได้ 3) ขั้นตอนการซื้อ โดยใช้ Website,

¹คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเชียงใหม่

¹Faculty Liberal Arts, Thailand National Sports University Chiang Mai Campus

*Corresponding author email: rattigan.ting@gmail.com

E-marketplace, Super App และการชำระเงินผ่านระบบ Payment Gateway หรือมีการบริการชำระเงินออนไลน์ ผ่านบัตรเครดิต/เดบิต 4) การใช้ประสบการณ์ โดยใช้ Social Media เป็นพื้นที่ในการแชร์ประสบการณ์ต่าง ๆ ช่วยให้ลูกค้าเกิดความประทับใจ 5) การสร้างความภักดี โดยใช้ E-mail Marketing, Social Media และ Influencer เพื่อสร้างความภักดีต่อสินค้าและบริการ ตลอดจนการใช้กลยุทธ์ 4 P's และ 4 C's เพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้าได้ซึ่งจะส่งผลให้ลูกค้าเกิดทัศนคติที่ดีต่อสินค้าหรือบริการและทำให้ลูกค้ากลับมาซื้อซ้ำได้

คำสำคัญ : โควิด-19, ผู้ประกอบการ, การตลาดดิจิทัล, หนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์

Abstract

The purpose of this research were 1) to study the impact of the COVID-19 virus outbreak on One Tambon One Product entrepreneurs in Khirimat district, Sukhothai province, and 2) to plan digital marketing to promotion for One Tambon One Product entrepreneurs in Khirimat district, Sukhothai province. Which is a qualitative research study, The researcher found that entrepreneurs in Khirimat district, Sukhothai province, have been affected by the COVID-19 virus outbreak in various aspects, including lifestyle, culture and traditions, community and cooperation, environment, health, economy, and adaptation and resilience. As a result of this impact, entrepreneurs have planned the use of digital marketing for promotion by emphasizing the principles of consumer decisions. They can utilize digital marketing for promotion through the following methods; 1) awareness stage, to employ digital channels such as content marketing, online PR, social media, and influencers for creating contents and advertisements to increase awareness, 2) comparative and evaluation stage, they can use content marketing, influencers, online PR, social media, and a website for creating content that has a positive influence on customers to assist in comparing the product's advantages with those of competitors, 3) purchasing stage, by using the website, e-marketplace, super app, and paying through the payment gateway system or having an online payment service via credit/debit card, 4) experience implementation stage, through social media as a platform for sharing various encounters helps to impress customers, and 5) loyalty stage, through e-mail marketing, social media, and influencer to foster loyalty towards products and services as well as utilizing the 4 P's and 4 C's strategies to meet customer needs effectively, resulting in customers developing a positive perception of the product or service and encouraging them to make repeat purchases.

Keywords : Covid-19, Entrepreneur, Digital Marketing, One Tambon One Product

บทนำ

จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด - 19 ได้ส่งผลกระทบต่อในวงกว้างให้กับประชาชนคนทั่วไปเป็นจำนวนมากมาย และยังมีภาวะระบาดที่ยืดเยื้อออกไปในระยะยาวอีก ซึ่งส่งผลกระทบและการฟื้นตัวของเศรษฐกิจในอุตสาหกรรมต่าง ๆ โดยเฉพาะกลุ่มธุรกิจครัวเรือนต่าง ๆ รวมถึงผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ และที่สำคัญหากการระบาดของโควิด - 19 มีระยะเวลายาวนานขึ้น ความแตกต่างของการฟื้นตัวนี้จะยิ่งทวีความรุนแรงมากขึ้น ซึ่งในที่สุดย่อมจะซ้ำเติมความเปราะบางของโครงสร้างเศรษฐกิจไทยที่เป็นต้นทุนอยู่เดิม อีกทั้งมาตรการการปิดประเทศและการเว้นระยะห่างทางสังคมส่งผลทำให้พฤติกรรมของผู้บริโภคทั่วโลกนั้นเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ด้วยการคำนึงถึงสุขอนามัยในเรื่องความปลอดภัยและสุขภาพซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อวิถีการดำเนินชีวิตของคนในสังคมให้ปรับเปลี่ยนมาใช้ชีวิตที่ลดการสัมผัสและการเผชิญหน้ากัน โดยนำเทคโนโลยีดิจิทัลอันได้แก่ แอปพลิเคชันต่าง ๆ มาใช้แทนที่ เช่น การลดการใช้เงินสดโดยการชำระเงินผ่านระบบบัญชีธนาคารออนไลน์ การใช้บัตรเครดิต เป็นต้น หรือการสนทนากันผ่านแอปพลิเคชันต่าง ๆ รับส่งสัญญาณส่งไฟล์มัลติมีเดียทั้งภาพและเสียงแทนการเผชิญหน้าพูดคุย และการทำงานจากที่บ้าน เช่น แอปพลิเคชันไลน์ เพชบุรี เป็นต้น รวมไปถึงการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมืออำนวยความสะดวกในการสั่งซื้อสินค้าประเภทต่าง ๆ ในมิติที่หลากหลาย จึงเห็นได้ว่าพฤติกรรมของผู้บริโภคได้เปลี่ยนแปลงไปตามการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย

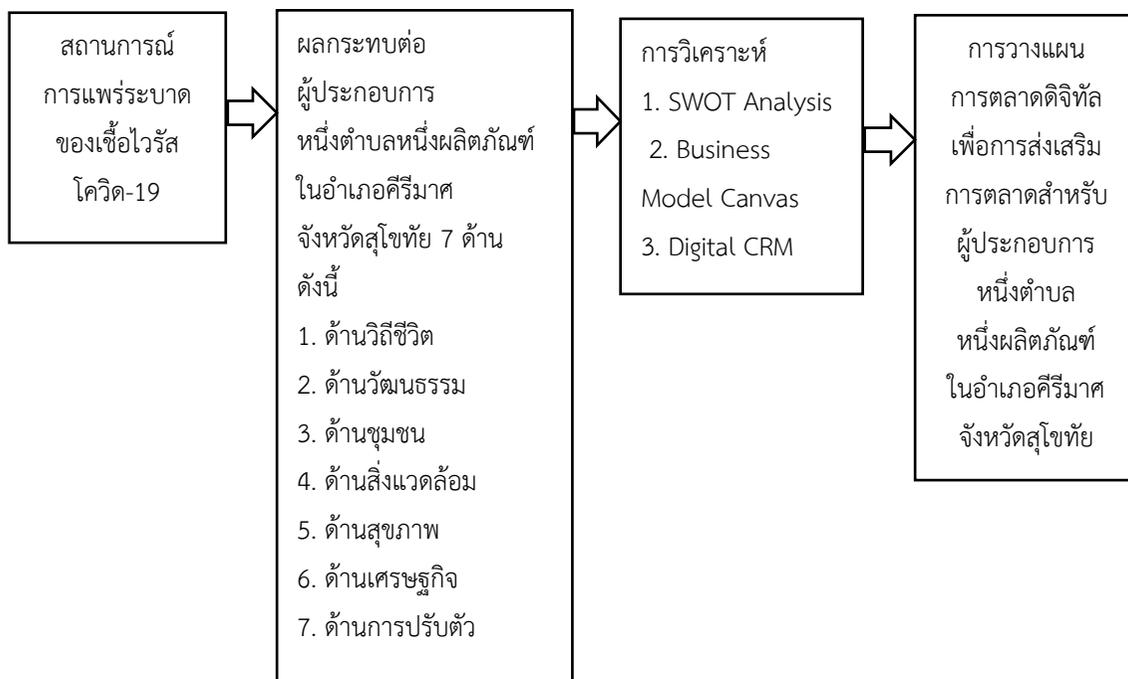
ภายหลังจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด - 19 จึงนับเป็นอีกก้าวสำคัญของระบบเศรษฐกิจภายในประเทศที่ส่งผลกระทบต่อภาคธุรกิจในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของผู้บริโภคมากขึ้น ซึ่งการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้บริโภคครั้งนี้ มีแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นถาวรอย่างที่จะหลีกเลี่ยงไม่ได้ เนื่องจากความเคยชินที่ได้ลองใช้บริการสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ที่เกิดความสะดวกมากขึ้น ซึ่งพฤติกรรมต่าง ๆ เหล่านี้ย่อมจะส่งผลกระทบต่อผู้ประกอบการในการดำเนินงานในด้านต่าง ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการตลาดเป้าหมายของธุรกิจนั้น ๆ รวมถึงผู้ผลิตและผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ที่จะต้องนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ของตนเองให้ได้ อีกทั้งผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในอำเภอศรีราชา ยังไม่มีแผนการตลาดรองรับกับการเปลี่ยนแปลงในครั้งนี้ ซึ่งหากไม่ได้ปรับเปลี่ยนวิธีการดำเนินงานให้สอดคล้องกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด - 19 ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วก็ย่อมส่งผลกระทบต่อผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในอำเภอศรีราชาได้เช่นกัน ทั้งนี้ในอำเภอศรีราชามีผลิตภัณฑ์หนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์หลากหลายชนิด ซึ่งมีทั้งกลุ่มผู้ผลิตชุมชนและผู้ผลิตที่เป็นเจ้าของรายเดียวจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด - 19 ที่ผ่านมาส่งผลทำให้กลุ่มผู้ผลิตชุมชนและผู้ผลิตที่เป็นเจ้าของรายเดียวในอำเภอศรีราชา ไม่สามารถจำหน่ายผลิตภัณฑ์ของตนเองได้เท่าที่ควรจะทำให้ จึงทำให้ผู้ประกอบการขาดรายได้จากการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ณาพร อันทอง (สัมภาษณ์, 2566, มกราคม 11) ดังนั้น เพื่อเป็นการหาแนวทางการช่วยเหลือให้กับกลุ่มผู้ผลิตและผู้ประกอบการได้นั้นหากผู้ประกอบการสามารถบูรณาการการตลาดดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการตลาดได้โดยนำมาวางแผนจะสามารถสนับสนุนช่องทางการตลาดให้กับผู้ประกอบการได้ด้วยนั้นย่อมทำให้กลุ่มผู้ผลิตและผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในอำเภอศรีราชา สามารถตอบสนองความต้องการของตลาดเป้าหมายได้อย่างรวดเร็วและทั่วถึง ดังนั้นผู้ประกอบการจำเป็นต้องทำความเข้าใจกับ Business Model Canvas (BMC) (ณัฐนัย ตรีเนตรสัมพันธ์, 2559) Digital CRM (Greenberg, 2010;

Woodcock et al., 2011) และกระบวนการตัดสินใจของผู้บริโภค (สุดาพร กุณทลบุตร, 2557) ซึ่งเป็นเครื่องมือที่สามารถใช้ในการครอบคลุมส่วนสำคัญต่าง ๆ ของการส่งเสริมการตลาด สามารถที่จะขับเคลื่อนธุรกิจไปได้ อย่างเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์และยังสามารถนำ Business Model Canvas (BMC) มาใช้ในการรวบรวมข้อมูลของธุรกิจที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ การวางแผน และการประเมินถึงความเสี่ยงต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นได้ทั้งในปัจจุบันและอนาคต รวมถึงการก่อให้เกิดความเข้าใจในระบบการทำงานแบบอย่างเดียวกันของผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในอำเภอศรีมหาศได้เป็นอย่างดีมีประสิทธิภาพ จึงเป็นแนวทางในการช่วยเหลือกลุ่มผู้ผลิตและผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ ด้วยวิธีการวางแผนการตลาดดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการตลาด ซึ่งเป็นการปรับตัวให้เข้ากับพฤติกรรมของผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงไปในปัจจุบันได้ โดยเฉพาะในกลุ่มผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในอำเภอศรีมหาศ ซึ่งมีความโดดเด่นทางด้านเครื่องปั้นดินเผาและมีความหลากหลาย ดังนั้น จำเป็นต้องเร่งปรับกลยุทธ์ทางการตลาดโดยการวางแผนการตลาดดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการตลาด อีกทั้งเป็นการเพิ่มช่องทางการจัดจำหน่ายให้กับกลุ่มผู้ผลิตและผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในอำเภอศรีมหาศ จังหวัดสุโขทัย ได้มากขึ้นเร็วขึ้นและทันทั่วถึงกับสถานการณ์ในปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงได้อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาผลกระทบจากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด - 19 ที่มีต่อผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในอำเภอศรีมหาศ จังหวัดสุโขทัย
2. เพื่อวางแผนการตลาดดิจิทัลในการส่งเสริมการตลาดสำหรับผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในอำเภอศรีมหาศ จังหวัดสุโขทัย

กรอบแนวคิดการศึกษา



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัยหรือระเบียบวิธีวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยแบ่งวิธีการดำเนินการวิจัยออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาผลกระทบจากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด - 19 ที่มีต่อผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในอำเภอศิรีมาศ จังหวัดสุโขทัย โดยกลุ่มตัวอย่างที่ถูกคัดเลือกอย่างเฉพาะเจาะจงจากเกณฑ์การคัดเลือก 4 ข้อ ได้แก่ ข้อแรก เป็นผู้ประกอบการที่ยังคงมีการดำเนินธุรกิจต่อเนื่องมาจนถึง พ.ศ. 2566 ข้อที่สอง เป็นผู้ประกอบการเครื่องปั้นดินเผา ข้อที่สาม เป็นผู้ประกอบการที่ลงทะเบียนสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในอำเภอศิรีมาศ และข้อที่สี่ เป็นผู้ประกอบการที่ยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (รวมถึงผู้สืบทอดการดำเนินธุรกิจหรือผู้มีอำนาจสูงสุดในการบริหาร) ซึ่งผู้ประกอบการที่ผ่านเกณฑ์การคัดเลือกเป็นผู้ให้ข้อมูลมีจำนวน 20 คน ถือว่าเพียงพอต่อการรวบรวมข้อมูลการวิจัยเชิงคุณภาพซึ่งต้องการผู้ให้ข้อมูลตั้งแต่ 6 ถึง 10 คน (Sandelowski, 1995) โดยใช้แนวทางการสัมภาษณ์ (Interview Guide) ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นเครื่องมือเชิงคุณภาพ คือ แนวทางการสัมภาษณ์ (Interview Guide) ซึ่งเป็นคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับการศึกษาผลกระทบจากเชื้อไวรัสโควิด - 19 ของผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในอำเภอศรีมหา จังหวัดสุโขทัย ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือการวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาหลักการและทฤษฎีจากเอกสาร ตำรา และบทความทางวิชาการที่เกี่ยวข้อง
2. กำหนดกรอบแนวคิด กำหนดโครงสร้างในการจัดทำแนวทางการสัมภาษณ์
3. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาการกำหนดโครงสร้างและแนวคิดรวบรวมเป็นแนวทางการสัมภาษณ์ (Interview Guide) เพื่อนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ทั้งนี้ เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรง

เชิงเนื้อหา (Content Validity) ซึ่งพบว่า ประเด็นในแนวทางการสัมภาษณ์ที่จะใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลนั้นมีเนื้อหาตรงประเด็นและมีความครอบคลุมเนื้อหาตามที่ต้องการศึกษา ซึ่งมีวิธีในการตรวจสอบความเที่ยงตรงนั้นกระทำได้โดยการตรวจสอบจากให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน ตัดสินใจในการให้คะแนน ซึ่งมีวิธีการให้คะแนน ดังนี้

ให้ 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามในประเด็นในแนวทางการสัมภาษณ์นั้นวัดได้ตรงตามเนื้อหาจริง

ให้ 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามในประเด็นในแนวทางการสัมภาษณ์นั้นวัดตามเนื้อหาจริง

ให้ -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามในประเด็นในแนวทางการสัมภาษณ์นั้นวัดไม่ตรงตามเนื้อหาจริง

จากนั้นได้นำคะแนนของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดคำนวณหาค่า IOC โดยการหาดัชนีความสอดคล้อง ซึ่งวิธีคำนวณหาค่าความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ (IOC) (บุญชม ศรีสะอาด. 2545: 78) ทั้งนี้ ค่า IOC ที่คำนวณได้จะต้องมีค่า 0.5 ขึ้นไป ซึ่งแสดงว่าข้อคำถามนั้นมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยผลการวิเคราะห์ ประเด็นในแนวทางการสัมภาษณ์ครั้งนี้มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67 - 1.00

ขั้นตอนที่ 2 ดำเนินการวางแผนการตลาดดิจิทัลในการส่งเสริมการตลาดสำหรับผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในอำเภอศรีมหา จังหวัดสุโขทัย เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นกลุ่มเดียวกันในขั้นตอนที่ 1 จำนวน 20 คน และผู้วิจัยนำผลวิเคราะห์จากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์รวมทั้งแนวคิดจากเอกสารต่าง ๆ แล้วนำมาสังเคราะห์ทำการวิเคราะห์ SWOT วิเคราะห์แผนธุรกิจ business model canvas และวิเคราะห์ digital CRM เพื่อนำมาวางแผนการตลาดดิจิทัลในการส่งเสริมการตลาดสำหรับผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในอำเภอศรีมหา จังหวัดสุโขทัย โดยยึดหลักการตัดสินใจของผู้บริโภค (consumer decision)

ผลการวิจัย

จากการศึกษาผลกระทบการแพร่ระบาดของโควิด - 19 ที่มีต่อผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในอำเภอศรีมหา จังหวัดสุโขทัย พบว่า

1. ด้านวิถีชีวิต จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด - 19 ส่งผลกระทบต่อผู้ประกอบการสิ่งแรกจะต้องปฏิบัติตามมาตรการป้องกันและควบคุมการแพร่ระบาดมีการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบการทำงาน ผู้ประกอบการและพนักงานต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงาน เช่น มีการเว้นระยะห่างในสถานที่ทำงาน สวมหน้ากากอนามัยตลอดเวลาในการทำงานทำให้ค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น อีกทั้งบางช่วงเวลาต้องปิดสถานประกอบการ ซึ่งส่งผลให้กำไรจากการจำหน่ายสินค้าลดลงมีการลดจำนวนพนักงานลง เป็นต้น

2. ด้านวัฒนธรรมและจารีตประเพณี กิจกรรมทางวัฒนธรรมและงานเทศกาลต้องปรับเปลี่ยนหรือยกเลิกให้เป็นไปตามแนวทางด้านความปลอดภัย ส่งผลให้การเข้าร่วมกิจกรรมของผู้ประกอบการในชุมชนลดลง รวมถึงการพบปะกับเพื่อนบ้านและคนในชุมชนลดลง

3. ด้านชุมชนและความร่วมมือเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันในการช่วยเหลือสังคม ผู้ประกอบการมีการสนับสนุนชุมชนที่มีผู้ประสบภัยจากการแพร่ระบาด เช่น การมอบอาหารและสิ่งของช่วยเหลืออื่น ๆ เป็นสิ่งสำคัญในการให้ความช่วยเหลือแก่ผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการติดเชื้อ

4. ด้านสิ่งแวดล้อม ส่งผลต่อสิ่งแวดล้อมทั้งคุณภาพอากาศและน้ำ เนื่องจากมาตรการการปิดเมืองได้ส่งผลให้เกิดการลดกิจกรรมเศรษฐกิจและขนส่งลง จึงส่งผลให้คุณภาพทางอากาศดีขึ้น แต่ขณะเดียวกันกลับเป็นผลเสียต่อปริมาณขยะพลาสติกและน้ำกากาอนามัยที่เพิ่มมากขึ้น

5. ด้านสุขภาพ การแพร่ระบาดส่งผลให้ผู้ประกอบการมีความวิตกกังวลในการรักษาและควบคุมการแพร่ระบาดของโรคและต้องการการลงทุนในด้านการดูแลสุขภาพการใช้มาตรการความปลอดภัยและความระมัดระวังในสถานที่ทำงานอาจส่งผลให้เพิ่มค่าใช้จ่ายเพื่อรักษาสุขภาพของพนักงานและลูกค้า

6. ด้านเศรษฐกิจ การล็อกดาวน์และมาตรการกักกันที่ต้องดำเนินการเพื่อควบคุมการแพร่ระบาดไปยังสถานประกอบการต่าง ๆ ต้องปิดร้าน ซึ่งส่งผลให้มีการสูญเสียต่อรายได้ของผู้ประกอบการ และประชากรในชุมชนทำให้รายได้ลดลงหรือแทบไม่มีรายได้เลี้ยงครัวเรือน รวมถึงการลดพนักงานงานทำให้มีผู้ว่างงานเพราะการลดกำลังงานและปิดร้านอาจส่งผลให้มีผู้ว่างงานเพิ่มขึ้นในชุมชนนั้น ซึ่งส่งผลกระทบต่อความเสถียรของเศรษฐกิจและความเป็นอยู่ของประชากรในชุมชน จากสภาพเศรษฐกิจที่ไม่แน่นอนซึ่งส่งผลให้ผู้ประกอบการต้องปรับตัวและวางแผนการดำเนินธุรกิจใหม่ในสถานการณ์ที่ไม่แน่นอนนี้

7. ด้านการปรับตัวและการสร้างความเข้มแข็ง ผู้ประกอบการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้รวมถึงการสร้างความอดทนให้กับคนในชุมชน เช่น การอดทนอยู่บ้าน และสร้างความสามัคคีร่วมแรงร่วมใจ มีการนำเทคโนโลยีและจะต้องปรับตัวในทิศทางของการนำเทคโนโลยีและการตลาดออนไลน์มาใช้ในการขายสินค้า มีการปรับกลยุทธ์การตลาดและกลยุทธ์การขาย เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้าในสถานการณ์ปัจจุบัน

จากผลกระทบการแพร่ระบาดของโควิด - 19 ที่มีต่อผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในอำเภอศิรีมาศ จังหวัดสุโขทัย ที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างที่ถูกคัดเลือกอย่างเฉพาะเจาะจงจากเกณฑ์การคัดเลือกดังกล่าวนี้ ได้นำมาวิเคราะห์ จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และภาวะคุกคาม (SWOT Analysis) พบว่า

จุดแข็ง (Strengths : S) : ผู้ผลิตเครื่องปั้นดินเผามีความเชี่ยวชาญเนื่องจากมีการสืบทอดวิธีการผลิตเครื่องปั้นดินเผาจากอดีต ทำให้ความเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมชุมชน อีกทั้งวัตถุดิบและเครื่องมือที่ใช้ในการผลิตสามารถหาได้ง่ายซึ่งเกิดจากภูมิปัญญาท้องถิ่น

จุดอ่อน (Weaknesses : W) : ผู้ประกอบการหรือผู้นำขาดความรู้ในการบริหารจัดการ และไม่มีแผนการการตลาดในการดำเนินงานที่ชัดเจน

โอกาส (Opportunities : O) : รัฐบาลมีนโยบายส่งเสริมสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์และในปัจจุบันมีเทคโนโลยีที่สามารถทำให้ขายสินค้าได้ง่ายและมีการขนส่งที่รวดเร็วขึ้น

ภาวะคุกคาม (Threats : T) : ในปัจจุบันเกิดปัญหาทางเศรษฐกิจตกต่ำ ทำให้ลูกค้ามีกำลังซื้อต่ำ ทำให้ปริมาณการซื้อในแต่ละครั้งน้อยลง และค่าใช้จ่ายในการขนส่งสินค้าราคาแพง

จากผลกระทบและผลการวิเคราะห์ SWOT ดังกล่าว ทำให้ผู้ประกอบการจะต้องปรับตัวโดยนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการดำเนินงานทางการตลาด ดังนั้น ผู้ประกอบการจึงจำเป็นต้องมีวางแผนการตลาดดิจิทัลในการส่งเสริมการตลาด ทั้งนี้เนื่องจากในอำเภอศรีมหาศามีผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายชนิด จึงจำเป็นต้องคัดเลือกผู้ประกอบการที่มีความโดดเด่นและเป็นอัตลักษณ์ของตำบลทุ่งหลวง ในอำเภอศรีมหาศ คือ เครื่องปั้นดินเผาของศูนย์การเรียนรู้ วิทยาลัยใต้ถุนบ้าน โดยผู้วิจัยได้ร่วมกับกลุ่มตัวอย่างได้ทำการสังเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ นำมาทำการวิเคราะห์แผนธุรกิจ Business Model Canvas และวิเคราะห์ Digital CRM ได้ดังนี้

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์แผนธุรกิจ Business Model Canvas

<p>8. Key Partners (ผู้ร่วมงานหลัก/พันธมิตร)</p> <ul style="list-style-type: none"> - สำนักงานพัฒนาชุมชน อำเภอศรีมหาศ - เทศบาลตำบลทุ่งหลวง - กลุ่มผู้ผลิตเครื่องปั้นดินเผา ในเครือข่ายผู้ผลิต - ธุรกิจโรงแรม รีสอร์ท ร้านอาหาร - สถานที่จัดแสดงสินค้าต่าง ๆ เช่น เมืองทองธานี และงาน OTOP เป็นต้น - ตลาดต่างประเทศ 	<p>7. Key Activities (กิจกรรมหลัก)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ดำเนินงานด้านการผลิต คือ เครื่องปั้นดินเผาสำหรับใช้ในครัวเรือน - ดำเนินการเปิดศูนย์การเรียนรู้ ภายใต้ชื่อ วิทยาลัยใต้ถุนบ้าน - ดำเนินการออกแสดงสินค้า ตามงานแสดงสินค้า OTOP ไปตามสถานที่ต่าง ๆ - โลฟิสต์ เพื่อนำเสนอขายผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ 	<p>1. Value Proposition (คุณค่าของสินค้าและบริการ)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ลักษณะเครื่องปั้นดินเผาแบบไม่เคลือบ ซึ่งเป็นเครื่องใช้สอยในชีวิตประจำวัน เช่น กระจ่าง หม้อดิน โอ่ง คนโท กาน้ำ และของประดับตกแต่งต่าง ๆ เป็นต้น ที่มีคุณภาพดี - การผลิตมีความเชี่ยวชาญในการปั้นเครื่องปั้นดินเผาด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งเอกลักษณ์ที่สะท้อนความเป็นชุมชน - มีความหลากหลายของผลิตภัณฑ์ทั้งเป็นของใช้และของประดับตกแต่ง - ผลิตตามคำสั่งซื้อของลูกค้า และส่งมอบได้ตรงเวลา - มีการรับประกันสินค้า หากมีการแตกหักจากการขนส่ง 	<p>4. Customer Relationships (ความสัมพันธ์กับลูกค้า)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าต่าง ๆ ให้กับลูกค้าที่มาเยี่ยมชมศูนย์การเรียนรู้ภายใต้ชื่อ วิทยาลัยใต้ถุนบ้าน - สอนวิธีการปั้นและให้ลูกค้าลงมือปั้นได้ - เพิ่มช่องทางติดต่อกับลูกค้าที่หลากหลาย 	<p>2. Customer Segments (กลุ่มลูกค้า)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ลูกค้าเป็นประชาชนทั่วไป - นักท่องเที่ยว - ธุรกิจโรงแรม รีสอร์ท และร้านอาหาร - หน่วยงานภาครัฐต่าง ๆ - ตลาดต่างประเทศ
<p>9. Cost Structure (โครงสร้างต้นทุน)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ต้นทุนจากการผลิต ซึ่งประกอบด้วย วัสดุดิบ และแรงงาน โดยประมาณ 50% - การบริหารจัดการ โดยประมาณ 30% - กำไรสุทธิ โดยประมาณ 20% - เมื่อได้จัดทำแผนในการดำเนินงานแล้วคาดว่าจะสามารถทำให้มีกำไรเพิ่มขึ้นอีกประมาณ 20% 	<p>6. Key Resources (ทรัพยากรหลัก)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ดินเหนียวผสมทราย ซึ่งมีลักษณะความหนานและแข็งแรง - พิน เพื่อทำเป็นเชื้อเพลิงในเผา - องค์ความรู้จากผู้สูงอายุในการผลิตสินค้า - อินเทอร์เน็ต รวมทั้งอุปกรณ์ต่าง ๆ สำหรับการโลฟิสต์ ในการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ 	<p>3. Channels (ช่องทาง การเข้าถึงลูกค้า)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ลูกค้าเข้าซื้อที่หน้าร้านโดยตรง - ในงานแสดงสินค้า OTOP - ช่องทางโทรศัพท์ - ช่องทางออนไลน์ และผ่านแอปพลิเคชันต่าง ๆ ได้แก่ Line, Page Facebook, LAZADA, SHOPEE, TIKTok, YouTube และ E-Mail 	<p>5. Revenue Streams (รายได้หลัก)</p> <p>5.1 มีรายได้หลักจากขายเครื่องปั้นดินเผา ให้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - ประชาชนทั่วไป และนักท่องเที่ยว - ธุรกิจโรงแรม รีสอร์ท ร้านอาหาร - สถานที่จัดแสดงสินค้าต่าง ๆ เช่น เมืองทองธานี และงาน OTOP เป็นต้น <p>5.2 มีรายได้จากศูนย์การเรียนรู้ ภายใต้ชื่อ วิทยาลัยใต้ถุนบ้าน ให้เป็นสถานที่ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์</p>	

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ Digital Customer Relationship Management (Digital CRM)

Digital CRM	Data Base	Benefit	Communication	Strategy
Acquisition	ตลาดเป้าหมายที่ต้องการได้แก่ - ลูกค้าเป็นประชาชนทั่วไป - นักท่องเที่ยว - ธุรกิจโรงแรม รีสอร์ท และร้านอาหาร - หน่วยงานภาครัฐต่าง ๆ - ตลาดต่างประเทศ	- ประโยชน์จากการนำผลิตภัณฑ์ไปใช้ในชีวิตประจำวัน และมีคุณค่าทางศิลปะและวัฒนธรรมในการนำไปประดับตกแต่งตามสถานที่ต่าง ๆ - สืบสานวัฒนธรรมเกี่ยวกับเครื่องปั้นดินเผาของชุมชน - การเรียนรู้วิธีการผลิตเครื่องปั้นดินเผา - สร้างความสัมพันธ์กับลูกค้าโดยวิธีการถ่ายทอดองค์ความรู้	- ลูกค้าสั่งซื้อที่หน้าร้านโดยตรง - ในงานแสดงสินค้า OTOP - ช่องทางโทรศัพท์ - ช่องทางออนไลน์ และผ่านแอปพลิเคชันต่าง ๆ ได้แก่ Line, Page Facebook, LAZADA, SHOPEE, TikTok, YouTube และ E-Mail	- การประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางต่าง ๆ - มีการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ภายใต้ชื่อ วิทยาลัยได้ฤกษ์บ้าน - การบอกต่อของลูกค้า โดยการซื้อ แพคเกจ ในสื่อออนไลน์ต่าง ๆ
Retention Upsell / Cross Sell	โดยการเก็บข้อมูลของลูกค้าเก่าที่เคยซื้อผลิตภัณฑ์หรือนักท่องเที่ยว เพื่อแจ้งข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ใหม่หรือกิจกรรมต่าง ๆ ของศูนย์การเรียนรู้ วิทยาลัยได้ฤกษ์บ้าน	- เข้าร่วมในงานแสดงสินค้า OTOP - แจ้งทาง Page Facebook วิทยาลัยได้ฤกษ์บ้าน และส่ง line หาลูกค้าเก่าเมื่อมีผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ	- ช่องทางโทรศัพท์ - ช่องทางออนไลน์ และผ่านแอปพลิเคชันต่าง ๆ ได้แก่ Line, Page Facebook, LAZADA, SHOPEE, TikTok, YouTube และ E-Mail	ใช้กลยุทธ์ 4 P's และ 4 C's Product \rightleftharpoons Consumer Price \rightleftharpoons Cost Place \rightleftharpoons Convenience Promotion \rightleftharpoons Communication
Loyalty	- กลุ่มลูกค้าที่มีความภักดีต่อผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา - กลุ่มนักท่องเที่ยวหรือหน่วยงานต่าง ๆ ที่มีความภักดีต่อศูนย์การเรียนรู้ วิทยาลัยได้ฤกษ์บ้าน	- มีการลด แลก แจก แถมให้ลูกค้าที่มีความภักดี - ให้เครดิตกับลูกค้าที่มีการซื้อขายกันมาอย่างต่อเนื่อง - ให้บริการในด้านต่าง ๆ เท่าที่จะทำได้ ซึ่งกิจการยังคงมีกำไร	- ช่องทางโทรศัพท์ - ช่องทาง Line - ช่องทาง Page Facebook วิทยาลัยได้ฤกษ์บ้าน	โดยใช้วิธี - ระบบสะสมแต้มและส่วนลด - คุณภาพสินค้าและบริการที่ดี - การสร้างภาพลักษณ์ของศูนย์การเรียนรู้ และเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ - ใช้กลยุทธ์ 4 P's และ 4 C's

จากผลวิเคราะห์แผนธุรกิจ Business Model Canvas และวิเคราะห์ Digital CRM เพื่อนำมาวางแผนการตลาดดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการตลาดเครื่องปั้นดินเผาของศูนย์การเรียนรู้ วิทยาลัยได้ฤกษ์บ้าน โดยยึดหลักการตัดสินใจของผู้บริโภค (Consumer Decision) พบว่า 1) การรับรู้ (Awareness) จะต้องใช้ช่องทางทุกช่องทางในการเข้าถึงลูกค้า โดยใช้เครื่องมือในการตลาดดิจิทัล คือ Content Marketing, Online PR, Social Media และ Influencer ซึ่งได้แก่ ช่องทาง Page Facebook Line, LAZADA, SHOPEE, Tiktok, Youtube และ E-Mail เป็นต้น โดยการสร้างคอนเทนต์ต่าง ๆ ซึ่งได้แก่ ข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าและราคาเล่าเรื่องราวผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ด้วยภาพ คลิปวิดีโอในกระบวนการปั้นและกิจกรรมต่าง ๆ สร้างคอนเทนต์โฆษณาสินค้าแต่ประเภท และสร้างคอนเทนต์ชักทายลูกค้า เป็นต้น 2) การเปรียบเทียบและการประเมิน (Comparative and Evaluation) ศูนย์การเรียนรู้วิทยาลัยได้ฤกษ์บ้านจะต้องสร้างคอนเทนต์ที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติด้านบวกให้กับลูกค้าที่จะสามารถตอบสนองความต้องการของลูกค้าได้ทั้งคุณภาพการใช้งานของสินค้า

ราคาเหมาะสม ตลอดจนกิจกรรมต่าง ๆ เป็นต้น โดยใช้เครื่องมือในการตลาดดิจิทัล คือ Content Marketing, Influencer, Online PR, Social Media และ Website 3) การซื้อสินค้าหรือบริการ (Purchase) จะต้องใช้เครื่องมือในการตลาดดิจิทัล เพื่อให้เกิดการซื้อง่ายขายคล่องในช่องทางการขาย ได้แก่ Website, E-Marketplace, Super App มีวิธีการชำระเงินที่สะดวกสบาย ทั้งนี้จะต้องสร้างเว็บไซต์ที่เชื่อมต่อชำระเงินออนไลน์ ชำระผ่านบัตรเครดิต/เดบิต เพื่อให้ลูกค้าสามารถชำระเงินค่าสินค้าและบริการได้สะดวกและง่ายที่สุด 4) การใช้ประสบการณ์ (Experience) จะต้องใช้เครื่องมือในการตลาดดิจิทัล คือ Social Media เป็นพื้นที่ในการแชร์ประสบการณ์ต่าง ๆ ของลูกค้าและจะต้องคำนึงถึงความพึงพอใจของลูกค้า ทุก ๆ ขั้นตอนการสั่งซื้อจนถึงสินค้าถึงมือลูกค้าเพราะสิ่งเหล่านี้คือประสบการณ์ที่จะช่วยให้ลูกค้าเกิดความประทับใจและซื้อซ้ำ 5) การสร้างความภักดี (Loyalty) กับกลุ่มลูกค้าที่มีความภักดี จะต้องมีการติดต่อสื่อสารให้เข้าลูกค้า โดยใช้เครื่องมือในการตลาดดิจิทัล คือ E-Mail Marketing, Social Media และ Influencer ได้แก่ ช่องทางโทรศัพท์ Line, E-Mail และช่องทาง Page Facebook การสร้างภาพลักษณ์ และเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ และใช้กลยุทธ์ 4 P's และ 4 C's เพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้าได้ ซึ่งจะส่งผลให้ลูกค้าเกิดทัศนคติที่ดีต่อศูนย์การเรียนรู้ วิทยาลัยได้ทุนบ้านและสินค้า จนทำให้ลูกค้ากลับมาซื้อซ้ำ และการบอกต่อสิ่งดี ๆ ที่ได้รับโดยการช้อป แชะ แชร์ ในสื่อออนไลน์ต่าง ๆ

สรุปและอภิปรายผล

1. จากผลการวิจัยพบว่า ผลกระทบจากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด - 19 ที่มีต่อผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในอำเภอศิรีมาศ จังหวัดสุโขทัย พบว่า มีผลกระทบต่อผู้ประกอบการในด้านวิถีชีวิต วัฒนธรรมและจารีตประเพณี ชุมชน สิ่งแวดล้อม สุขภาพ เศรษฐกิจ และการปรับตัวและการสร้างความเข้มแข็ง ทั้งนี้ผู้ประกอบการจะต้องมีการปรับตัวในสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของผู้ประกอบการที่จะสามารถปรับรูปแบบการทำงานและกลยุทธ์ได้ง่ายและมีความยืดหยุ่นในการรับมือกับสถานการณ์ที่แปรปรวนอย่างต่อเนื่อง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ 1) ในด้านวิถีชีวิต ผู้ประกอบการมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการทำงานเนื่องจากมาตรการป้องกันและควบคุมการแพร่ระบาด ทำให้ผู้ประกอบการต้องปรับตัว และเปลี่ยนแปลงวิธีการทำงาน เช่น การเว้นระยะห่างและสวมหน้ากากอนามัย นั้นย่อมส่งผลให้มีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น และมีผลกำไรที่ลดลงจากการขายสินค้า นอกจากนี้ยังมีการปิดสถานประกอบการบางแห่ง ทำให้ลดจำนวนพนักงานและลดการจ้างงาน ทั้งนี้เพราะว่าการรักษาความปลอดภัยของพนักงานและลูกค้าเป็นสิ่งสำคัญ โดยการใช้มาตรการที่เหมาะสมจะช่วยลดการแพร่ระบาด และรักษาสุขภาพคนในชุมชนซึ่งเป็นความรับผิดชอบต่อสังคม อีกทั้งการปรับรูปแบบการทำงานเพื่อรองรับมาตรการความปลอดภัยเป็นการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อสังคม ช่วยป้องกันการแพร่ระบาดของโรคไม่เพียงแต่ประโยชน์ส่วนตัว แต่ยังเป็นการร่วมส่งเสริมสุขภาพของชุมชนในระยะยาว 2) ด้านวัฒนธรรมและจารีตประเพณี ผู้ประกอบการการต้องปรับเปลี่ยนหรือยกเลิกกิจกรรมทางวัฒนธรรมและงานเทศกาลส่งผลให้การเข้าร่วมกิจกรรมในชุมชนลดลงและการพบปะกับเพื่อนบ้านลดลงด้วย ทั้งนี้เพราะว่าการป้องกันการแพร่ระบาดเป็นสิ่งสำคัญและการปรับเปลี่ยนกิจกรรมทางวัฒนธรรมเพื่อรักษาความปลอดภัยในชุมชนเป็นมาตรการที่ทำให้คนได้รับประโยชน์ในระยะยาว 3) ด้านชุมชนและความร่วมมือ

ผู้ประกอบการให้การสนับสนุนชุมชนที่มีผู้ประสบภัยจากการแพร่ระบาดเป็นการแสดงความเอาใจใส่และความร่วมมือที่มีความสำคัญ ทั้งนี้เพราะว่าการช่วยเหลือชุมชนที่ได้รับผลกระทบจากการแพร่ระบาดเป็นการเสริมสร้างสัมพันธที่ดีในชุมชนและส่งเสริมความเข้มแข็งของชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุภารัตน์ ทองปลิว และกัมปนาท วงษ์วัฒน์พงษ์ (2564) ได้ศึกษาเรื่อง ผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจและสังคมต่อประชาชนจากการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) : กรณีศึกษาตำบลนครไทย อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก พบว่า แนวทางการแก้ไขผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจและสังคม คือ (1) หลักทางปฏิบัติสำหรับครอบครัว ลดการติดต่อ สร้างพื้นที่ปลอดภัย เปลี่ยนการรวมญาติใด ๆ ให้เป็นการรวมญาติผ่านออนไลน์ หลีกเลี่ยงที่ชุมนุมชนและสถานที่สาธารณะ (2) หลักทางปฏิบัติสำหรับชุมชน ตั้งจุดคัดกรอง บังคับใช้มาตรการกักตัว 14 วัน คัดกรองอาการ ถึงบ้าน เก็บข้อมูลผู้ที่ต้องการความช่วยเหลือ (3) แนวทางปฏิบัติสำหรับบริษัท ห้างร้าน และการค้าปลีก ส่งเสริม ความเข้าใจว่าด้วยการแพร่กระจายและวิธีป้องกันไวรัสโคโรนา ประสานให้มีการตรวจหาไวรัสโคโรนา จำกัดจำนวนบุคคล มีเจ้าหน้าที่พร้อมเครื่องวัดอุณหภูมิ จัดเตรียมหน้ากาก แอลกอฮอล์เจลให้ และลงทะเบียนก่อนเข้าและออกจากสถานที่ การห้ามไม่ให้ผู้ที่มีอาการหวัด ใช้วิธีบริการลูกค้าโดยไม่ต้องมีการพบปะติดต่อกันโดยตรง 4) ด้านสิ่งแวดล้อม มีผลดีต่อคุณภาพอากาศและน้ำ เนื่องจาก การลือกดาวน์ลดกิจกรรมเศรษฐกิจและขนส่ง อย่างไรก็ตามมีผลเสียต่อปริมาณขยะพลาสติกและหน้ากากอนามัย ทั้งนี้เพราะว่าการลดกิจกรรมเศรษฐกิจและขนส่ง ทำให้มีการลดการปล่อยมลพิษและน้ำเสีย แต่ปริมาณการใช้หน้ากากอนามัยและพลาสติกเพิ่มขึ้น 5) ด้านสุขภาพ ผู้ประกอบการมีความกังวลเกี่ยวกับการรักษา และควบคุมการแพร่ระบาด การลงทุนในด้านการดูแลสุขภาพและการใช้มาตรการความปลอดภัยในสถานที่ทำงาน ทำให้มีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น ทั้งนี้เพราะว่า การรักษาสุขภาพของพนักงานและลูกค้าเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อรักษาความปลอดภัยและเสริมสร้างความไว้วางใจในการทำธุรกิจ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุพัตรา รุ่งรัตน์, ชูลีพิภกร มาโซ และยุทธนา กาเต็ม (2564) ได้ศึกษาเรื่อง ผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมจากสถานการณ์โควิด - 19 ของประชาชนในเขตเทศบาลเมืองยะลา จังหวัดยะลา พบว่า แนวทางในการแก้ปัญหาผลกระทบทางสังคมจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคอุบัติใหม่ไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ได้แก่ (1) แนวทางการดูแลด้วยตัวประชาชนเอง เช่น การดูแล ป้องกันสุขภาพ การพกเจลแอลกอฮอล์ติดตัวตลอดเวลา ลดการพบปะในสถานที่สาธารณะ ทุกคนในสังคมต้องเข้าใจซึ่งกันและกันและกันและช่วยการรักษาความสะอาดสถานที่ส่วนร่วมของชุมชนให้มีความสะอาดอยู่ตลอด (2) แนวทางการส่งเสริมสุขภาพของประชาชนโดยภาครัฐ ได้แก่ การแจกหน้ากากอนามัยให้ทั่วถึง ส่งเสริมให้คนในชุมชนหันมาออกกำลังกาย การประชาสัมพันธ์ให้ข้อมูลการปฏิบัติเพื่อตนเองให้ปลอดภัยจากโรค การสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรักษาโรค ปรับปรุงเรื่องการรักษาทางการแพทย์ ให้มีความจริงมากกว่านี้ และมีมาตรการในการป้องกันการแพร่ระบาดของโรค มีความเคร่งครัดในทุกระดับ 6) ด้านเศรษฐกิจ เนื่องจากการลือกดาวน์และมาตรการการป้องกันที่ต้องดำเนินการส่งผลให้ผู้ประกอบการสูญเสียรายได้และมีผลกระทบต่อเศรษฐกิจและการเงินของครัวเรือน การลดกำลังงานและปิดร้านส่งผลให้มีผู้ว่างงานเพิ่มขึ้นในชุมชน ทั้งนี้เพราะว่าผู้ประกอบการจะต้องการสนับสนุนเศรษฐกิจและให้การช่วยเหลือคนในชุมชนที่ได้รับผลกระทบจากการแพร่ระบาด เพื่อเสริมสร้างความมั่นคงและความเข้มแข็งของชุมชน 7) ด้านการปรับตัว และการสร้างความเข้มแข็ง ผู้ประกอบการต้องนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้และปรับตัวในหลายทิศทาง เพื่อ

รับมือกับสถานการณ์ปัจจุบัน ทั้งนี้เพราะการปรับตัวของผู้ประกอบการจะต้องมีการนำเทคโนโลยีและการตลาดออนไลน์มาใช้ในการขายสินค้า ซึ่งจะสามารถช่วยให้ผู้ประกอบการปรับตัวในสถานการณ์ที่ไม่แน่นอนได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวิเชียร มั่นแหล่ง, บุญยั้ง ประทุม, สุรศักดิ์ แก้วอ่อน และกรกฎ จำเริญ (2564) ผลกระทบและการปรับตัวของประชาชนในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด - 19 จังหวัดนครศรีธรรมราช พบว่ามี 5 ด้าน ได้แก่ (1) ด้านเศรษฐกิจ ทำให้รายได้ส่วนใหญ่ลดลง (2) ด้านสุขภาพ ทำให้สมาชิกในครัวเรือนตื่นตัวในการป้องกันการติดเชื้อ และดูแลสุขภาพเพิ่มมากขึ้น (3) ด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม (4) ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้การเข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสาร (5) ด้านการศึกษา ทำให้นักเรียน/นักศึกษาต้องเรียนออนไลน์ ส่วนการปรับตัวของประชาชน พบว่า (1) ด้านเศรษฐกิจ มีการสร้างอาชีพใหม่ของสมาชิกในครัวเรือนเพื่อการเพิ่มรายได้ (2) ด้านสุขภาพ มีการปรับตัวเกี่ยวกับพฤติกรรมสุขภาพเกี่ยวกับการหมั่นล้างมือให้สะอาดด้วยน้ำและสบู่ (3) ด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม พบว่า วิธีการพูดคุยกัน อยู่ในระดับปกติ และการได้รับความช่วยเหลือในจังหวัดนครศรีธรรมราช พบว่า การขอความช่วยเหลือจากญาติ (4) ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ พบว่า มีการปรับตัวเกี่ยวกับการเรียนรู้การใช้อุปกรณ์ สื่อสารด้วยตนเอง (5) ด้านการศึกษา พบว่า การขอให้คนรู้จักสอนหนังสือให้ลูก/หลาน ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าในยุคโควิด - 19 ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงชีวิตความเป็นอยู่ของผู้ประกอบการอย่างมาก การใช้เศรษฐกิจพอเพียง การสร้างความอดทน ให้ผู้ประกอบการอดทนอยู่บ้านได้ อดทนต่อความยากลำบาก ลดความฟุ้งเฟ้อ การทำให้ครอบครัวอบอุ่น เพราะทุกคนต้องอยู่บ้าน การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม การจับมือ การทักทายด้วยการกอด จะมาเป็นยกมือไหว้ สร้างความสามัคคี ร่วมแรงร่วมใจต่อสู้กับโรคร้าย จับมือหันหน้าเข้าหากัน เพื่อแก้ปัญหาาร่วมกัน อีกทั้งผลกระทบในระยะยาว เนื่องจากการเติบโตทางเศรษฐกิจลดลง ทำให้สูญเสียการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับการจ้างงาน สูญเสียขีดความสามารถในการแข่งขันและการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจในระยะยาว เนื่องจากจะต้องใช้ทรัพยากรจำนวนมากมาลงทุนกับการป้องกันและรักษาโรคโควิด - 19 มีการนำเงินกู้มาใช้ จนอาจขาดแคลนทรัพยากรในการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็นได้ ดังนั้น ภาครัฐควรมุ่งเน้นการพัฒนาผู้ประกอบการให้ตรงกับความต้องการของแต่ละภาคธุรกิจตามระดับความสามารถและศักยภาพที่แตกต่างกัน เพื่อให้การเริ่มต้นหรือต่อยอดธุรกิจ เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับผู้ประกอบการและสามารถยกระดับศักยภาพทั้งด้านทักษะความรู้ การสร้างคุณค่าและพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการ การพัฒนาช่องทางการตลาดที่มีประสิทธิภาพ การสนับสนุนโอกาสในการเข้าถึงแหล่งเงินทุนที่เหมาะสม ตลอดจนการได้รับสิทธิประโยชน์ต่าง ๆ เพื่อเป็นกุญแจสำคัญในการมุ่งเป้า สู่ความสำเร็จของการประกอบธุรกิจภายใต้บริบทการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่ที่เป็นทั้งโอกาสและความท้าทายของผู้ประกอบการต่อไป

2. จากผลการวิจัยพบว่า การวางแผนการตลาดดิจิทัลในการส่งเสริมการตลาดสำหรับผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในอำเภอศรีมราช จังหวัดสุโขทัย พบว่า ในการจัดทำ Business Model Canvas และการวิเคราะห์ Digital CRM เป้าหมายหลักคือ เพิ่มยอดขาย 30% ของผลิตภัณฑ์ สามารถใช้เป็นแผนการตลาดดิจิทัลเพื่อเชื่อมโยงกับกลุ่มเป้าหมายและสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้าได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนิยม กริมใจ (2565) ได้ศึกษาเรื่อง ธุรกิจเปลี่ยนผ่านสู่วิถีปกติใหม่ด้วยโมเดลธุรกิจ Canvas พบว่า การนำ Business Model Canvas (BMC) เป็นเครื่องมือทางการตลาดมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาและรวบรวมความคิดในการนำเสนอ

ผลิตภัณฑ์หรือการบริการให้มีความทันสมัยกับผู้บริโภคมากขึ้น และสามารถตอบสนองความต้องการให้กับผู้บริโภคจากการได้รับผลกระทบ และการเปิดใจให้กว้างเพื่อเป็นการเปิดโอกาสที่จะให้นำเสนอและการสร้างสรรค์งานที่มีคุณภาพ โดยการวางแผนการตลาดดิจิทัลในการส่งเสริมการตลาดสำหรับผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในอำเภอศรีมัต ยึดหลักการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคเพื่อเพิ่มโอกาสในการขายผลิตภัณฑ์ให้มากยิ่งขึ้น ซึ่งในแต่ละขั้นตอนในการตัดสินใจของผู้บริโภคนั้น สามารถใช้เครื่องมือการตลาดดิจิทัลในการส่งเสริมการตลาดได้ดังนี้ 2.1) ขั้นตอนการรับรู้ โดยใช้ช่องทางดิจิทัล เช่น Content Marketing, Online PR Social Media และ Influencer เพื่อเพิ่มการรับรู้ของลูกค้า และใช้ Page Facebook Line LAZADA SHOPEE Tiktok Youtube และ E-Mail ทั้งนี้เพราะว่า การใช้ช่องทางการตลาดดิจิทัลเป็นสิ่งที่เหมาะสมในยุคปัจจุบัน เนื่องจากมีผู้ใช้สื่อออนไลน์มากมายที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย การใช้เครื่องมือดังกล่าวจะช่วยให้สามารถติดต่อและเชื่อมต่อกับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของรจนา เมืองแสน และ อุมารวรรณ วาทกิจ (2564) ได้ศึกษาเรื่อง แนวทางการพัฒนาการตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการธุรกิจผ้าไหมสำเร็จรูปในกลุ่มนครชัยบุรีรินทร์ พบว่า 1) ปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาการตลาดดิจิทัล ได้แก่ คุณภาพของระบบสารสนเทศ การเข้าใจพฤติกรรมผู้บริโภคดิจิทัลพลังผลักดันดิจิทัลและการวางแผนการตลาดดิจิทัล และ 2) แนวทางการพัฒนาการตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการผ้าไหมสำเร็จรูปในกลุ่มนครชัยบุรีรินทร์ ควรมีการวางแผนการตลาดดิจิทัลโดยการสร้างโมเดลธุรกิจบนผืนผ้าใบ ผู้ประกอบการผ้าไหมสำเร็จรูปควรเพิ่มทักษะและความรู้การใช้สื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กในการทำตลาดดิจิทัล 2.2) ขั้นตอนการเปรียบเทียบและการประเมิน ผู้ประกอบการต้องสร้าง Content ที่มีอิทธิพลให้กับลูกค้า เพื่อช่วยในการเปรียบเทียบผลิตภัณฑ์กับคู่แข่งในแต่ละรายได้ และสร้างความพึงพอใจในคุณภาพ ราคา โดยใช้ Content Marketing, Influencer, Online PR, Social Media และ Website ทั้งนี้เพราะว่าการสร้าง Content ที่มีคุณค่าและน่าสนใจสามารถดึงดูดความสนใจของลูกค้าได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปิยภา แดงเดช (2565) ได้ศึกษาเรื่อง กลยุทธ์การตลาดดิจิทัลของผู้ประกอบการออนไลน์บนแพลตฟอร์มในประเทศไทย พบว่า รูปแบบการดำเนินชีวิตมีอิทธิพลทางตรงต่อกลยุทธ์การตลาดดิจิทัล โดยรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้บริโภคในปัจจุบันมีผลต่อการเลือกช่องทางในการซื้อสินค้าและบริการจะมีการตรวจสอบข้อมูล รายละเอียดเกี่ยวกับสินค้าหรือบริการก่อนเสมอ โดยเริ่มต้นจากความสนใจ ความต้องการในการค้นหาข้อมูล มีการเปรียบเทียบซื้อด้วยความสนใจ เพื่อให้ความปรารถนาในความอยากได้ และจะตัดสินใจซื้อในที่สุด และ การใช้สื่ออิทธิพลทางตรงต่อกลยุทธ์การตลาดดิจิทัล 2.3) ขั้นตอนการซื้อ ต้องใช้เครื่องมือในการตลาดดิจิทัล เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความสะดวกสบายในกระบวนการซื้อสินค้า การสร้าง Website เพื่อให้ลูกค้าสามารถเข้าถึงสินค้าและบริการของได้อย่างง่ายดาย โดยสามารถแสดงข้อมูลเกี่ยวกับรายละเอียดต่าง ๆ สำหรับ E-Marketplace, Super App ซึ่งเป็นการสร้างแอปพลิเคชันเพื่อเปิดโอกาสให้ลูกค้าหรือผู้สนใจสามารถเรียกดูสินค้าหรือบริการได้โดยตรง แอปพลิเคชันนี้ควรมีข้อมูลอย่างละเอียดเกี่ยวกับสินค้าและบริการ รวมถึงการรีวิวและคะแนนจากลูกค้าที่เคยใช้บริการ อีกทั้งบริการชำระเงินออนไลน์ต้องมีการเชื่อมต่อกับ Payment Gateway เพื่อให้ลูกค้าสามารถชำระเงินออนไลน์ได้อย่างรวดเร็วและปลอดภัย สามารถช่วยลดความซับซ้อนในกระบวนการซื้อ และเพิ่มความสะดวกสบายให้กับลูกค้า และเพิ่มความสะดวกสบายให้กับผู้ใช้ ทำให้การซื้อสินค้าและบริการเป็นไปอย่างราบรื่นและเพิ่มโอกาสใน

การเพิ่มรายได้ของศูนย์การเรียนรู้ด้วย ซึ่งในยุคนี้ทุกคนมีการใช้เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตอยู่ตลอดเวลา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของมาลินี คำเครือ และธีระพันธ์ โชคอุดมชัย (2561) ได้ศึกษาเรื่อง กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้าโอท็อปผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดกาญจนบุรี พบว่า ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับการสื่อสาร/ประชาสัมพันธ์การซื้อขายสินค้าโอท็อปในสื่อสังคมออนไลน์และทราบถึงแหล่งสินค้าโอท็อปผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่รู้จักเป็นครั้งแรกจาก Facebook มากที่สุด เหตุผลการเลือกซื้อสินค้าโอท็อปผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพราะขั้นตอนการซื้อไม่ยุ่งยาก และชำระค่าสินค้าโดยการโอนผ่านธนาคาร/ATM/Internet Banking 2.4) ขั้นตอนการใช้ประสบการณ์ ต้องใช้ Social Media เพื่อแบ่งปันประสบการณ์ของลูกค้าและคำนึงถึงความพึงพอใจของลูกค้า เป็นการสร้างความประทับใจให้กับลูกค้าในการแบ่งปันประสบการณ์ของลูกค้าช่วยสร้างความเชื่อมั่นและความประทับใจ การแบ่งปันรีวิวและข้อมูลเชิงบวกจากลูกค้าทำให้ผู้อื่นมีความเชื่อมั่นในสินค้าหรือบริการได้ และ 2.5) ขั้นตอนการสร้างความภักดี ต้องใช้เครื่องมือในการตลาดดิจิทัล ได้แก่ E-Mail Marketing, Social Media และ Influencer เพื่อสร้างความภักดีและสร้างความพึงพอใจให้กับลูกค้าซึ่งจะส่งผลให้ลูกค้ากลับมาซื้อซ้ำและแชร์สิ่งดี ๆ ที่ได้รับในสื่อออนไลน์ ดังนั้น แผนการใช้เครื่องมือในการตลาดดิจิทัลนี้จึงควรเน้นการใช้ช่องทางออนไลน์และคอนเทนต์เพื่อสร้างความตระหนักรู้และความภักดีในลูกค้าอย่างต่อเนื่อง ทำให้ส่งผลต่อยอดขายและความพึงพอใจของลูกค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถให้ผู้มีอิทธิพล เพื่อช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือในสินค้าและบริการ เพราะลูกค้ามักจะไว้วางใจคำแนะนำจากบุคคลที่เคารพพียงเป็นอีกช่องทางหนึ่งสามารถสร้างความภักดีให้เกิดขึ้นแก่ลูกค้าได้ ทั้งนี้จะเห็นได้ว่า การวางแผนการใช้เครื่องมือการตลาดดิจิทัลในการส่งเสริมการตลาดมีความสำคัญต่อผู้ประกอบการเป็นอย่างดี ทั้งนี้เพราะว่าทำให้เพิ่มโอกาสในการขายสินค้า การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ช่วยให้ผู้ประกอบการ สามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าที่กว้างขวางได้โดยไม่จำกัดตำแหน่งทางภูมิศาสตร์ ซึ่งเปิดโอกาสให้สามารถขายสินค้าไปยังตลาดที่มีขนาดใหญ่มากขึ้น และเพิ่มยอดขายได้มากขึ้น ในการซื้อขายออนไลน์สามารถลดค่าใช้จ่ายได้ การตลาดดิจิทัลช่วยลดค่าใช้จ่ายในการสื่อสารและการโฆษณา เช่น การใช้โซเชียลมีเดีย และเว็บไซต์ส่วนตัวที่มีค่าใช้จ่ายน้อยกว่าการโฆษณาในสื่ออื่น ๆ ช่วยให้ผู้ประกอบการสามารถลดต้นทุนการตลาดและเพิ่มกำไรได้มากขึ้น อีกทั้งสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับลูกค้า เพราะการใช้ช่องทางออนไลน์ช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่แข็งแกร่งกับลูกค้าผ่านการตอบรับและการสื่อสารที่รวดเร็วซึ่งสามารถช่วยในการสร้างความภักดีจากลูกค้า ตลอดจนผู้ประกอบการสามารถเข้าถึงตลาดต่างประเทศได้ รวมทั้งการตลาดดิจิทัลช่วยเสริมสร้างการยอมรับและการเติบโตของธุรกิจให้ก้าวสู่สมัยใหม่อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ ผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในอำเภอกีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย สามารถนำ Business Model Canvas (BMC) ทั้ง 9 ส่วน นำไปการวางแผนการตลาดดิจิทัลในการส่งเสริมการตลาด ในรูปแบบที่เรียบง่ายบนหน้ากระดาษเพียงแผ่นเดียว เพื่อให้สามารถสื่อถึงสิ่งเดียวกันได้อย่างตรงประเด็นเข้าใจง่าย และนำไปใช้งานได้ทันที นอกจากนี้จะทำให้การสื่อสารชัดเจนแล้ว จุดเด่นของ BMC คือ ทำให้เจ้าของกิจการสามารถเห็นภาพรวมของบริษัทเพื่อจะปรับจุดอ่อนหรือเสริมจุดแข็งรวมไปถึงการปรับกลยุทธ์ของกิจการได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1. เพื่อแก้ไขปัญหาผลกระทบทางเศรษฐกิจจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด - 19 ในการประกอบธุรกิจในตำบลหนึ่งในอำเภอศิรีมาศ จังหวัดสุโขทัย ควรดำเนินงานดังนี้

1.1 ควรมีการสร้างเว็บไซต์ อีคอมเมิร์ซ หรือร่วมงานกับตลาดออนไลน์ที่มีอยู่เพื่อเพิ่มความสามารถในการเข้าถึงลูกค้าและเพื่อเพิ่มยอดขาย

1.2 ควรมีการส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยร่วมมือกับหน่วยงานการท่องเที่ยว เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวในชุมชนและสร้างโอกาสให้คนในท้องถิ่นสนับสนุนธุรกิจ OTOP ของตน เช่น ศูนย์การเรียนรู้วิทยาลัยใต้ถุนบ้าน

1.3 ควรมีการส่งเสริมความร่วมมือและนวัตกรรม โดยการร่วมมือระหว่างธุรกิจ OTOP และการพัฒนานวัตกรรมใหม่ เพื่อปรับตัวให้เข้ากับสภาวะตลาดที่เปลี่ยนแปลง

1.4 ควรมีการจัดการฝึกอบรมและเสริมสร้างศักยภาพเพื่อเพิ่มพูนทักษะด้านดิจิทัลกลยุทธ์ทางการตลาด

2. เพื่อการปรับตัวจากสถานการณ์ New Normal ในการประกอบธุรกิจในตำบลหนึ่งในอำเภอศิรีมาศ จังหวัดสุโขทัย ควรดำเนินงานดังนี้

2.1 การแสดงตัวตนทางออนไลน์ โดยสร้างหรือเสริมความแข็งแกร่งในการแสดงตัวตนออนไลน์ ด้วยการสร้างเว็บไซต์หรือเข้าร่วมแพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อเข้าถึงลูกค้าที่ต้องการซื้อสินค้าออนไลน์

2.2 การให้บริการจัดส่งสินค้า โดยดำเนินการให้บริการจัดส่ง เพื่อความปลอดภัยให้สินค้าลูกค้าจะได้รับสินค้าที่บ้านโดยตรงและปลอดภัย

2.3 การตลาดบนโซเชียลมีเดีย โดยใช้แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย เพื่อขายสินค้าและบริการและสื่อสารไปยังลูกค้า

2.4 ใช้นโยบายด้านสุขภาพและความปลอดภัย โดยใช้นโยบายเพื่อปกป้องลูกค้าและพนักงาน เช่น การทำความสะอาด และมาตรการเว้นระยะห่างทางสังคม

2.5 เพิ่มความหลากหลายของผลิตภัณฑ์ โดยนำเสนอผลิตภัณฑ์หลากหลายเพื่อตอบสนองความต้องการและความพึงพอใจของลูกค้า

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษา เรื่อง การวิเคราะห์ต้นทุนการส่งเสริมการตลาดผ่านสื่อออนไลน์และออฟไลน์ เพื่อหาแนวทางการจัดการกลยุทธ์ทางการตลาดที่เหมาะสมต่อผู้ประกอบการ OTOP

เอกสารอ้างอิง

- นภาพร อ้นทอง. (2566, มกราคม 11). ผู้จัดการศูนย์การเรียนรู้ วิทยาลัยใต้ถุนบ้าน. สัมภาษณ์.
 นิยม กริมใจ. (2565). ธุรกิจเปลี่ยนผ่านสู่วิถีปกติใหม่ด้วยโมเดลธุรกิจ Canvas. *วารสารวิชาการ
 สถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ*, 8(1), 66-78.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปิยภา แดงเดช. (2565). กลยุทธ์การตลาดดิจิทัลของผู้ประกอบการออนไลน์บนแพลตฟอร์ม
 ในประเทศไทย. *วารสารบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์*, 1(1), 61-70.
- มาลินี คำเครือ และธีระพันธ์ โชคอุดมชัย. (2562). กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดออนไลน์ที่มีผลต่อ
 พฤติกรรมการซื้อสินค้าโอท็อปผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดกาญจนบุรี.
วารสารวิจัยราชภัฏกรุงเทพฯ, 6(1), 1-8.
- รจนา เมืองแสน และอุมาวรรณ วาทกิจ. (2564). แนวทางการพัฒนาการตลาดดิจิทัลสำหรับ
 ผู้ประกอบการธุรกิจผ้าไหมสำเร็จรูปในกลุ่มนครชัยบุรีรินทร์. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์
 มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย*, 9(2), 817-829.
- วิเชียร มั่นแท้, บุญยิ่ง ประทุม, สุรศักดิ์ แก้วอ่อน และกรกฎ จำเนียร. (2564). ผลกระทบและ
 การปรับตัวของประชาชนในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19
 จังหวัดนครศรีธรรมราช. *วารสารมหาจุฬานาครทรรศน์*. 8(11), 322-340.
- สุดาพร กุณฑลบุตร. (2557). *หลักการตลาด สมัยใหม่ Modern Principle of Marketing*. (พิมพ์ครั้งที่ 5).
 กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุพัตรา รุ่งรัตน์, ชูลพีเกอร์ มาโซ และยุทธนา กาเต็ม. (2564). ผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมจาก
 สถานการณ์โควิด-19 ของประชาชนในเขตเทศบาลเมืองยะลา จังหวัดยะลา.
วารสารสังคมและมานุษยวิทยาเชิงพุทธ, 6(2), 161-174.
- สุภารัตน์ ทองปลิว และกัมปนาท วงษ์วัฒน์พงษ์. (2564). ผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจและสังคมต่อ
 ประชาชนจากการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) : กรณีศึกษา
 ตำบลนครไทย อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก. *Journal of Modern Learning
 Development*, 6(3), 107-122.
- Greenberg, P. (2010). *CRM at the Speed of Light: Social CRM Strategies, tools and Techniques
 for Engaging Your Customers*. (4th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Sandelowski, M. (1995). Sample Size in Qualitative Research. *Research in Nursing & Health*,
 18(2), 179-183. <https://doi.org/10.1002/nur.4770180211>
- Woodcock, N., Green, A., & Starkey, M. (2011). Social CRM as a Business Strategy. *Journal of
 Database Marketing & Customer Strategy Management*, 18(1), 50–64.

บทความวิจัย (Research article)

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสสาร ด้วยการจัดการ
เรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

The develop Science Learning Activities on the Material and Matter
by Learning Management in the Inquiry-Based Learning (5E)
to improve learning achievement for grade 4 students

เอกลักษณ์ ราชไรกิจ^{1*}

Aekkalak Ratraikit^{1*}

วันที่รับบทความ (Received)

3 มีนาคม 2567

วันที่ได้รับบทความฉบับแก้ไข (Revised)

4 กรกฎาคม 2567

วันที่ตอบรับบทความ (Accepted)

11 กรกฎาคม 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการทำการกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านดงโทน จำนวน 5 คน ที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) จำนวน 9 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 40 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 5 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสสาร มีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.83$) 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ($\bar{X} = 37.00$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 18.80$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.92$)

คำสำคัญ : กิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์, การสืบเสาะหาความรู้ (5E), ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความพึงพอใจ

¹โรงเรียนบ้านดงโทน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบึงกาฬ

⁰Ban Dong Ton School, Bueng Kan Primary Educational Service Area Office

^{*}Corresponding author email: aekkalak.ra@ksu.ac.th

Abstract

The objectives of this research were; 1) to develop Science Learning Activities on the Material and Matter by Learning Management in the Inquiry-Based Learning (5E). 2) to compare the Learning Achievements of grade 4 students that uses Science Learning Activities on the Material and Matter by Learning Management in the Inquiry-Based Learning (5E). and 3) to study the level of students' satisfaction with Science Learning Activities on the Material and Matter by Learning Management in the Inquiry-Based Learning (5E). The target group in this study consisted of Grade 4 students studying in the 2023 academic year at Ban Dong Ton School, 5 people, obtained from Purposive sampling. The instruments used in this study were; 9 Inquiry-based learning (5E) plans, 40 Learning Achievement Test, and 5 Satisfaction Questionnaire. The Statistics used in the Research were; Percentage, mean, Standard Deviation, and t-test. The research results were; 1) science learning activities on the Material and Matter things Overall appropriateness had a highest level ($\bar{X} = 4.83$). 2) students had post-Test achievement ($\bar{X} = 37.00$), higher than the pre-Test ($\bar{X} = 18.80$), with a statistical significance at the .05 and 3) the students' satisfaction with Science Learning Activities on the Material and Matter by Learning Management in the Inquiry-Based Learning (5E) had a highest level ($\bar{X} = 4.92$).

Keywords : Science Learning Activities, Inquiry-Based Learning (5E), Learning Achievement, Satisfaction

บทนำ

การศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างคน สร้างสังคม และสร้างชาติ เป็นกลไกหลักในการพัฒนา กำลังคนให้มีคุณภาพ สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุข ในกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกศตวรรษที่ 21 เนื่องจากการศึกษามีบทบาทสำคัญในการสร้างความได้เปรียบของประเทศ เพื่อการแข่งขันและยืนหยัดในเวทีโลกภายใต้ระบบเศรษฐกิจและสังคมที่เป็นพลวัต ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกจึงให้ความสำคัญและทุ่มเทกับการพัฒนาการศึกษาเพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของตนให้สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจ และสังคมของประเทศ ภูมิภาค และของโลก ควบคู่กับการธำรงรักษาอัตลักษณ์ของประเทศ ในส่วนของประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการจัดการศึกษา การพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของคนไทยให้มีทักษะ ความรู้ความสามารถ และสมรรถนะที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาประเทศ ภายใต้แรงกดดันภายนอกจากกระแสโลกาภิวัตน์ และแรงกดดันภายในประเทศ ที่เป็นปัญหาวิกฤตที่ประเทศต้องเผชิญ เพื่อให้คนไทยมีคุณภาพชีวิตที่ดี สังคมไทยเป็นสังคมคุณธรรม จริยธรรม และประเทศสามารถก้าวข้ามกับดักประเทศที่มีรายได้ปานกลางไปสู่ประเทศที่พัฒนาแล้ว รองรับ การเปลี่ยนแปลงของโลกทั้งในปัจจุบันและอนาคต โดยการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญและส่งผลกระทบต่อระบบ การศึกษา ระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทย (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560, หน้า 1)

การเรียนการสอนวิทยาศาสตร์มุ่งเน้นให้นักเรียนค้นพบความรู้ด้วยตนเองมากที่สุด เพื่อให้นักเรียนได้ทั้งกระบวนการและความรู้ จากวิธีการสังเกต การสำรวจตรวจสอบ การทดลอง ตลอดจนสามารถนำผลที่ได้มารวบรวมเป็นแนวคิดและองค์ความรู้ เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ความเข้าใจในวิชาวิทยาศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ ดังนั้น กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจึงมุ่งหวังให้นักเรียนได้เรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่เน้นเชื่อมโยงความรู้กับกระบวนการ มีทักษะสำคัญในการค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ และการแก้ปัญหาที่หลากหลาย รวมทั้งให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองอย่างหลากหลาย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, หน้า 3)

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ มุ่งหวังให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิทยาศาสตร์ ที่เน้นการเชื่อมโยงความรู้กับกระบวนการ มีทักษะสำคัญในการค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ โดยใช้กระบวนการในการสืบเสาะหาความรู้ และแก้ปัญหาที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทุกขั้นตอน มีการทำกิจกรรมด้วยการลงมือปฏิบัติจริงอย่างหลากหลาย เหมาะสมกับระดับชั้น (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2560, หน้า 3)

จากสภาพปัญหาจากสถานการณ์การสอนวิทยาศาสตร์ในระดับประถมศึกษาปีที่ 4 ของผู้วิจัย พบว่าการเรียนการสอนทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีไม่เท่าที่ควร เนื่องจากนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาวิทยาศาสตร์ (ว14101) มาตรฐาน ว 2.2 เรื่อง วัสดุและสารต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ส่งผลให้การเรียนของนักเรียนไม่เป็นไปตามที่กำหนด ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าวิธีการแก้ปัญหาจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2546, หน้า 219-220) ได้เสนอขั้นตอนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ตามแนวทางของนักการศึกษา จากกลุ่ม BSCS (Biological Science Curriculum Study) ซึ่งได้เสนอ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) และขั้นประเมิน (Evaluation) การสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางโดยใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ในการสืบเสาะหาความรู้ นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้ด้วยการสืบเสาะหาความรู้เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดค้นแก้ปัญหาให้แก่ผู้เรียนอย่างมีระบบ และทำให้ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับ ขวัญชนก มาตรา (2561, หน้า 109) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ (5E) ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และหลังเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ในการจัดการเรียนรู้โดยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ยังส่งเสริมให้ผู้เรียน เป็นผู้ที่มีเจตคติทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นลักษณะนิสัยของบุคคลที่เกิดขึ้นจากการศึกษาหาความรู้ โดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และสอดคล้องกับ นวลจิตต์ เขาวงกิตพิงศ์ (2562, หน้า 53) กล่าวว่า การจัดการสถานการณ์และการใช้คำถามเพื่อช่วยกระตุ้นให้นักเรียนได้ใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และพัฒนาความสามารถในการสร้างคำอธิบายเชิงวิทยาศาสตร์จะช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีทั้งความรู้ ทักษะกระบวนการและเจตคติทางวิทยาศาสตร์ สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมที่มีวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเป็นพื้นฐานได้อย่างมีคุณภาพและเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศต่อไป จึงค้นพบว่าการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เป็นวิธีแก้ไขการเรียนทางด้านวิทยาศาสตร์

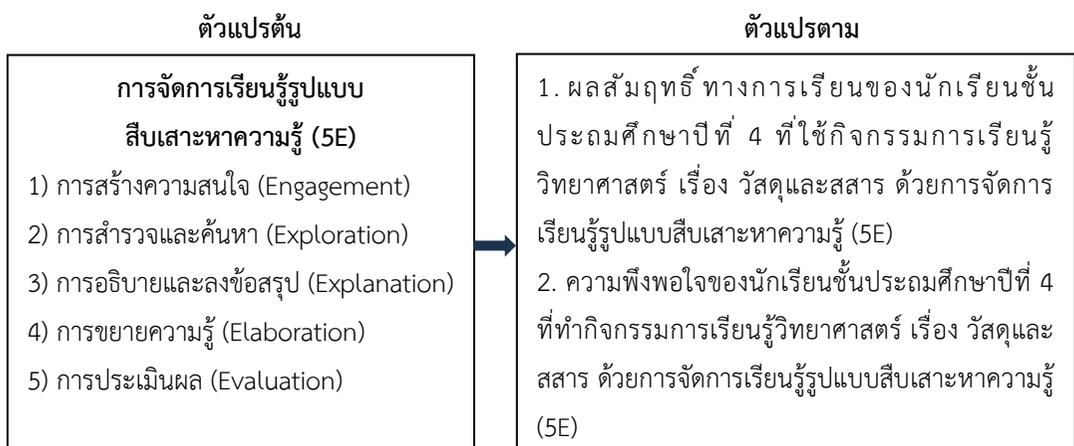
ด้วยหลักการและเหตุผลข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษา เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มาช่วยแก้ปัญหาในการเรียน เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสสาร ด้วยการ จัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อ การทำกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการทำกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)

กรอบแนวคิดการศึกษา

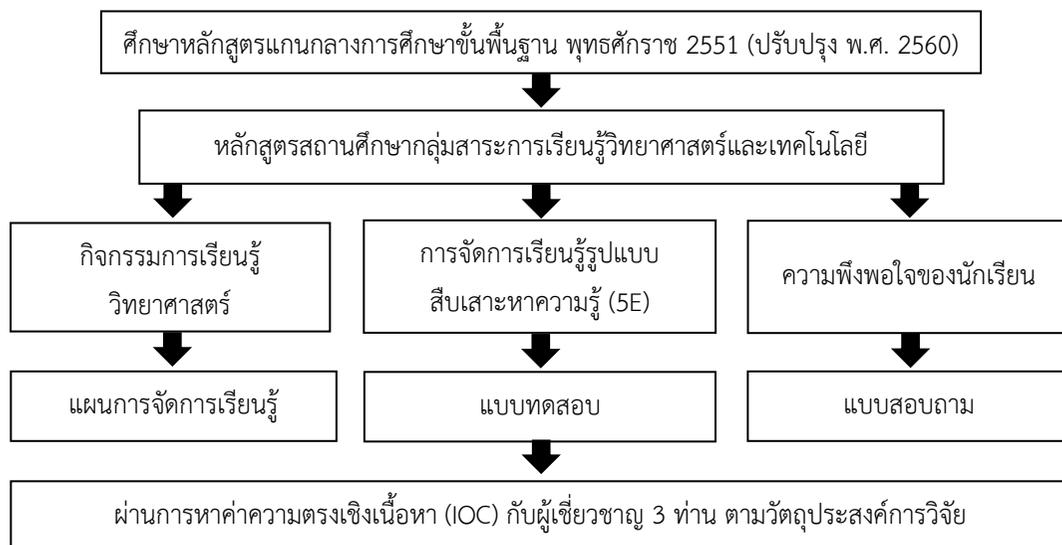
ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องแล้วนำมาสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดการศึกษา ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการศึกษา

วิธีการวิจัยหรือระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นวิจัยในชั้นเรียน ผู้วิจัยได้ผ่านการอบรมจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ และได้ปฏิบัติตามหลักเคารพในบุคคล หลักคุณประโยชน์ไม่ก่ออันตราย และหลักความยุติธรรม มีการกำหนดกรอบวิธีการวิจัยหรือระเบียบวิธีวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 2 กรอบวิธีการวิจัยหรือระเบียบวิธีวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูล จากการกำหนดข้อมูลและตัวชี้วัด จากการใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 5 คน ต่ำกว่าเกณฑ์ เมื่อพบปัญหาผู้วิจัยจึงได้เลือกวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล และนำเครื่องมือรวบรวมข้อมูลไปทดลองใช้ พร้อมทั้งตรวจสอบค่าความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) กับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการเรียนการสอน และด้านการวัดและประเมินผล แล้วจึงลงมือเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านดงโตน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบึงกาฬ จำนวน 5 คน ที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ขอบเขตด้านเนื้อหา

สาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) เรื่อง วัสดุและสสาร โดยมีแผนการจัดการเรียนรู้
จำนวนทั้งสิ้น 9 แผน

ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระหว่างวันที่ 15 พฤศจิกายน 2566 ถึงวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2567

เครื่องมือที่ใช้วิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เรื่อง วัสดุและสสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เริ่ม
ทดลองใช้วันที่ 15 พฤศจิกายน 2566 และสิ้นสุดเมื่อวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2567 มีจำนวน 9 แผน ได้แก่ ประเภท
ของวัสดุ ความแข็งของวัสดุ สภาพยืดหยุ่นของวัสดุ การนำความร้อน การนำไฟฟ้า สมบัติของของแข็ง สมบัติ
ของของเหลว สมบัติของแก๊ส และการหามวลและปริมาตรของสสาร โดยผ่านการหาค่าความเหมาะสมของแผน
จัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.83$)

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้
วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) จำนวน 40 ข้อ 40
คะแนน โดยมีค่าความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) เท่ากับ 1.0

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการทำกิจกรรมการเรียนรู้
วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยมีค่าความตรงเชิง
เนื้อหา (IOC) เท่ากับ 1.0

การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจที่นักเรียนมีต่อการเรียนด้วยการสอนแบบสืบเสาะหา
ความรู้ (5E) ครูผู้สอนเป็นผู้ประเมินนักเรียน โดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านดงโตน ระหว่างวันที่ 15 พฤศจิกายน 2566
ถึงวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2567

การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สรุปผลการวิจัย ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

รายการประเมินข้อที่	\bar{x}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้	5.00	-	มากที่สุด
2. ด้านมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/สาระสำคัญ	5.00	-	มากที่สุด
3. ด้านสมรรถนะผู้เรียน	4.67	0.58	มากที่สุด
4. ด้านความแตกต่างระหว่างบุคคล	4.67	0.58	มากที่สุด
5. ด้านความหลากหลายของกิจกรรม	4.67	0.58	มากที่สุด
6. ด้านสื่อเทคโนโลยี	4.67	0.58	มากที่สุด
7. ด้านความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
8. ด้านการประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียน	5.00	-	มากที่สุด
9. ด้านการวิเคราะห์และสอนซ่อมเสริม	5.00	-	มากที่สุด
10. ด้านวิธีวัดผลและเครื่องมือวัดผล	5.00	-	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.83	0.29	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า แผนการเรียนรู้ด้วยวิธีแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความเหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.83 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.29

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยใช้การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยใช้การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

ตัวแปร	จำนวน (คน)	\bar{x}	S.D.	t-test	E_1/E_2	sig
คะแนนก่อนเรียน	5	18.80	0.84	48.64*	89.50/92.50	0.00
คะแนนหลังเรียน	5	37.00	0.71			

หมายเหตุ *มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 18.80 และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 37.00 คะแนน จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน พบว่า คะแนนหลังเรียนมีค่าสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการทำกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการทำกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)

รายการ	จำนวน (N = 5)			
	\bar{X}	S.D.	ร้อยละ	ระดับ
1. ด้านความรู้ความเข้าใจ	5.00	0.00	100.00	เห็นด้วยมากที่สุด
2. ด้านการเก็บรวบรวมข้อมูล	5.00	0.00	100.00	เห็นด้วยมากที่สุด
3. ด้านการลงมือปฏิบัติจริง	4.80	0.40	96.00	เห็นด้วยมากที่สุด
4. ด้านบรรยากาศในชั้นเรียน	5.00	0.00	100.00	เห็นด้วยมากที่สุด
5. ด้านประโยชน์ต่อผู้เรียน	4.80	0.40	96.00	เห็นด้วยมากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.92	0.16	98.40	เห็นด้วยมากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการทำกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยรวมมีความพึงพอใจในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.92$, S.D. = 0.16, ร้อยละ = 98.40)

สรุปและอภิปรายผล

สรุปผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้สรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.29)

2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน (ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 18.80 และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 37.00) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการทำกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยรวมมีความพึงพอใจ อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.92$, S.D. = 0.16)

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย พบประเด็นที่สามารถอภิปรายผล ดังนี้

1. การประเมินกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านดงโพน จังหวัดบึงกาฬ ระหว่างวันที่ 15 พฤศจิกายน 2566 ถึงวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2567 จำนวน 5 คน พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความอยากรู้อยากเห็นในการแสวงหาคำตอบด้วยตนเอง โดยอาศัยการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์อย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2546, หน้า 219-220) ได้ศึกษาเรื่อง สารและการเรียนรู้พื้นฐาน คณิตศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ได้เสนอขั้นตอนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquire cycle) หรือแบบ 5E ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นสร้างความสนใจ ขั้นสำรวจและค้นหา ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป ขั้นขยายความรู้ และขั้นประเมิน ซึ่งเป็นการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางโดยใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ในการสืบเสาะหาความรู้ นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้ด้วยการสืบเสาะหาความรู้เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดค้นแก้ปัญหาให้แก่ผู้เรียนอย่างมีระบบ สอดคล้องกับ Good (1973, p. 303) ได้ศึกษา เรื่อง พจนานุกรมการศึกษา กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นเทคนิคในการจัดการเรียนรู้ โดยการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็น และพยายามค้นหาคำตอบด้วยตนเอง อีกทั้งยังสอดคล้องกับ Nagalski (1980, pp. 26-27) ได้ศึกษา เรื่อง ทำไมจะต้องเชื่อมั่นในการสืบเสาะหาความรู้ กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ สามารถทำให้ผู้เรียนต้องการแสวงหาคำตอบ โดยอาศัยการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์อย่างเป็นระบบ และสอดคล้องกับ กมลรัตน์ หวังรังสีมากุล และคณะ (2566, หน้า 1) ได้ศึกษา เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ความหลากหลายของสิ่งมีชีวิต ด้วยการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดโพธิ์นิมิต อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี พบว่า กิจกรรมการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ เรื่อง ความหลากหลายของสิ่งมีชีวิต มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก โดยรวมมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.44

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยใช้การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 18.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.84 และมีคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 37.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.71 ซึ่งสรุปได้ว่า คะแนนหลังเรียนมีค่าสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีค่า E_1/E_2 เท่ากับ 89.50/92.50 ตามลำดับ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการ

เรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) สามารถจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในห้องเรียนโดยจัดโอกาสให้ผู้เรียนได้สืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ตามที่หลักสูตรกำหนด ด้วยกระบวนการแบบเดียวกันกับที่นักวิทยาศาสตร์สืบเสาะ ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในประเด็นคำถามทางวิทยาศาสตร์ ให้ความสำคัญกับข้อมูลหลักฐานในการอธิบาย และประเมินคำอธิบายหรือคำตอบ ซึ่งผู้เรียนต้องลงมือทำปฏิบัติการด้วยตนเอง รวมทั้งเปิดโอกาสให้ได้มีการซักและตอบคำถามตรวจสอบข้อมูล ให้เหตุผลวิจารณ์และรับคำวิจารณ์และได้แนวคิดหรือมุมมองอื่นในการปรับปรุงการอธิบาย หรือวิธีการสืบเสาะค้นหาคำตอบ อันส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับ สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2561, หน้า 11-14) ได้ศึกษา เรื่อง คู่มือการใช้หลักสูตร รายวิชาเพิ่มเติม วิทยาศาสตร์ วิชาเคมี ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กล่าวว่า การสืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ในห้องเรียน สามารถจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในห้องเรียนโดยจัดโอกาสให้ผู้เรียนได้สืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ตามที่หลักสูตรกำหนด ด้วยกระบวนการแบบเดียวกันกับที่นักวิทยาศาสตร์สืบเสาะ แต่อาจมีรูปแบบที่หลากหลายตามบริบทและความพร้อมของผู้สอนและผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในประเด็นคำถามทางวิทยาศาสตร์ คำถามทางวิทยาศาสตร์ในที่นี้ หมายถึง คำถามที่นำไปสู่การสืบเสาะค้นหาและรวบรวมข้อมูลหลักฐาน อีกทั้งผู้เรียนอธิบายแนวคิดทางวิทยาศาสตร์จากหลักฐานเชิงประจักษ์ โดยต้องอยู่บนพื้นฐานของเหตุผล และผู้เรียนได้สื่อสารและนำเสนอการค้นพบของตนในรูปแบบที่ผู้อื่นเข้าใจ สามารถทำตามได้ รวมทั้งเปิดโอกาสให้ได้มีการซักและตอบคำถามตรวจสอบข้อมูล ให้เหตุผลวิจารณ์และรับคำวิจารณ์และได้แนวคิดหรือมุมมองอื่นในการปรับปรุงการอธิบาย หรือวิธีการสืบเสาะค้นหาคำตอบ

3. การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการทำกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยรวมมีความพึงพอใจระดับ เห็นด้วยมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้ โดยสามารถกำหนดเป้าหมายและติดตามผลการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ผู้เรียนถูกกระตุ้นจากสถานการณ์ เพื่อสร้างความรู้ อันเป็นวิธีสอนที่เหมาะสมกับรายวิชาวิทยาศาสตร์ ทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในความรู้ความเข้าใจ การเก็บรวบรวมข้อมูล การลงมือปฏิบัติจริง บรรยากาศในชั้นเรียน และประโยชน์ต่อผู้เรียน สอดคล้องกับ Bybee et al., (2006, pp. 41-42) ได้ศึกษา เรื่อง รูปแบบการสอน BSCS 5E: ที่มาและประสิทธิภาพ พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนถูกกระตุ้นจากสถานการณ์ เพื่อสร้างความรู้และแนวคิดอย่างมีความหมาย ทำให้เกิดการพัฒนาความคิดและความรู้ของตนเองอย่างเต็มที่ โดยเรียนรู้วิธีการการเสาะแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และมีอิสระในการเรียนรู้ โดยสามารถกำหนดเป้าหมายและติดตามผลการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และสอดคล้องกับ สาอาดะฮ์ หมุนนัย และ น้ำเพชร นาสารี (2556, หน้า 2) ได้ศึกษา เรื่อง การศึกษาผลการใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับ การใช้เกมกระดาน เรื่อง ดาวในระบบสุริยะ เพื่อส่งเสริมสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ เชิงวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับ การใช้เกมกระดานเรื่อง ดาวในระบบสุริยะ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.66$, S.D = 0.12)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้สอนควรให้นักเรียนเตรียมเครื่องมือ ได้แก่ โทรศัพท์เคลื่อนที่ หรือคอมพิวเตอร์ เพื่อใช้ในการสืบค้นข้อมูลในขณะทำงานในบางแผนการจัดการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ กับเรื่องอื่น ๆ หรือรูปแบบการสอนอื่น ๆ เพื่อเป็นการศึกษาว่ากิจกรรมข้างต้นมีผลต่อการนำไปใช้ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กมลรัตน์ หวังรังสิมากุล, สิริสวัสดิ์ ทองก้านเหลือง, และ กฤษณี สงสวัสดิ์. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง ความหลากหลายของสิ่งมีชีวิต ด้วยการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดโพธิ์นิมิต อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี. การค้นคว้าอิสระครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี.
- ขวัญชนก มาตรา. (2561). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับการอ่านอย่างกระตือรือร้น (Active reading) หน่วยการเรียนรู้เรื่อง พลังงานแห่งแสง เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถในการอ่านและเจตคติทางวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนวิทยาศาสตร์, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- นวลจิตต์ เขาวีรติพงศ์. (2562). การส่งเสริมความสามารถในการสร้างคำอธิบายเชิงวิทยาศาสตร์ของผู้เรียนด้วยการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้. *วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ*, 12(1), 40-54.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2546). *สาระการเรียนรู้พื้นฐาน คณิตศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2561). *คู่มือการใช้หลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมวิทยาศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 วิชาเคมี ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สาอาตะฮ์ หมุนนุ้ย, และ น้ำเพชร นาสารีย์. (2556). การศึกษาผลการใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับ การใช้เกมกระดาน เรื่อง ดาวในระบบสุริยะ เพื่อส่งเสริมสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ เชิงวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารวิชาการและวิจัย*, 13(3), 1-15.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579*. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.

Bybee, R. W., Taylor, J. A., Gardner, A., Scotter, P. V., Powell, C. J., Westbook, A., & Landes, N. (2006). *The BSCS 5E Instructional Model: Origins and Effectiveness*. Colorado: BSCS.

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

Nagalski, J. L. (1980). Why Inquiry Must Hold Its Groud. *The Science Teacher*. 47(4), 26-27.

บทความวิจัย (Research article)

บทบาทอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.)
ในการดำเนินงานด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของจังหวัดสมุทรปราการ
Role of Natural Resources and Environmental Protection Volunteer
in the operation of natural resources and the environment
of Samut Prakan Province

อัจฉราพรรณ ลาภโพธิ์ชัย^{1*} ระพีพรรณ คำหอม¹ และ ทศนีย์ ลักขณาภิชนชัช¹
Atcharaphun Labpphochai^{1*}, Rapeepan Kumhom¹ and Tassanee Lakanpichonchat¹

วันที่รับบทความ (Received) วันที่ได้รับบทความฉบับแก้ไข (Revised) วันที่ตอบรับบทความ (Accepted)
24 พฤษภาคม 2567 10 กรกฎาคม 2567 18 กรกฎาคม 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการปฏิบัติงานตามบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ในการดำเนินงานด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม 2) เพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรค ในการปฏิบัติงานภายใต้บทบาทอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) และ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นต่อการพัฒนาบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ อาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) จังหวัดสมุทรปราการ ประจำปี 2563 จำนวน 383 คน ในการเก็บข้อมูลจะใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาเป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานใช้สถิติ t-test (Independent Sample) และ F-test (One Way ANOVA) ผลการศึกษาพบว่า 1) การปฏิบัติงานตามบทบาทอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ในการดำเนินงานด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของจังหวัดสมุทรปราการ ภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.73$, S.D.=0.76) 2) ปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติงานภายใต้บทบาทอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน ภาพรวม

¹คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

¹Faculty of Social Administration, Thammasart University

*Corresponding author email: atcharaphun.l@gmail.com

มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง (\bar{X} =3.47, S.D.=1.04) 3) ความคิดเห็นต่อการพัฒนาบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก (\bar{X} =3.58, S.D.=0.92)

คำสำคัญ: บทบาท, อาสาสมัคร, ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม, การปฏิบัติหน้าที่

Abstract

This research aims to achieve the following objectives: 1) To examine the roles of Natural Resources and Environmental Protection Volunteers in carrying out activities related to natural resource and environmental conservation. 2) To Identify the challenges faced by Natural Resources and Environmental Protection Volunteers in fulfilling their roles and responsibilities. And 3) To explore the perspectives on enhancing the effectiveness of Natural Resources and Environmental Protection Volunteers' roles in community-based natural resource and environmental conservation efforts. This quantitative research employed a survey method to collect data from 383 persons of Simple Random Sampling. Natural Resources and Environmental Protection Volunteers in Samut Prakan Province, Thailand, during the year 2020. The instrument used in the study was a questionnaire. (Questionnaire) Statistics used in data analysis are frequency distribution, percentage, mean, standard deviation, and hypothesis testing using t-test (Independent Sample) and F-test (One Way ANOVA) statistics. Findings: 1) Work Performance of Natural Resources and Environmental Protection Volunteers in executing their roles in natural resource and environmental conservation activities in Samut Prakan Province Overall, the average is at a high level (\bar{X} =3.73, S.D.=0.76). 2) In terms of issues and obstacles encountered during the execution of their roles, the Natural Resources and Environmental Protection Volunteers in natural resource and environmental conservation activities in Samut Prakan Province Overall, the average is at a moderate level (\bar{X} = 3.47, S.D.=1.04). 3) Regarding the perspectives on the development of the roles of Natural Resources and Environmental Protection Volunteers in natural resource and environmental conservation activities in Samut Prakan Province, Overall, the average is at a high level (\bar{X} =3.58, S.D.=0.92).

Keywords : Roles, Volunteer, Natural Resources and Environment, Performing Duty

บทนำ

ปัจจุบันสภาพปัญหาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ รวมทั้งการดำรงชีวิตของคนไทย โดยเฉพาะฐานทรัพยากรธรรมชาติลดลงและเสื่อมโทรม เนื่องจากการใช้ประโยชน์ที่มากเกินไปกว่าศักยภาพในการฟื้นตัวของระบบนิเวศ การบริหารจัดการทรัพยากรธรรมชาติและ

สิ่งแวดล้อมยังขาดกระบวนการมีส่วนร่วมและบูรณาการอย่างเป็นระบบ เกิดปัญหาสิ่งแวดล้อมเพิ่มสูงขึ้นตาม การขยายตัวของเศรษฐกิจและชุมชนเมืองการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและภัยพิบัติทางธรรมชาติมีความผันผวนและรุนแรงมากขึ้น ดังนั้นการพัฒนาประเทศในระยะต่อไป ตามกรอบแนวทางยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579) และการปรับโครงสร้างของประเทศไทยไปสู่ประเทศไทย 4.0 (บัณฑิต เศรษฐศุธิโรดม, 2560) จึง มุ่งเน้นการรักษาและฟื้นฟูฐานทรัพยากรธรรมชาติและบริหารจัดการทรัพยากรให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งการที่จะ สร้างคุณภาพสิ่งแวดล้อมที่ดีได้นั้น ควรให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของประชาชนทุกภาคส่วนเข้ามาในการ บริหารจัดการและเป็นกลไกสำคัญในการเฝ้าระวังทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างกว้างขวางและ ต่อเนื่อง (วินัย วีระพัฒนานนท์, 2551) ซึ่งกระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเป็นหน่วยงานหลักในการ บริหารจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืน เพื่อให้เป็นไปตามแนวทางของการสร้างความเข้มแข็ง ของชุมชน และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชน ตามนโยบายการขับเคลื่อนกลไกประชารัฐของรัฐบาล ได้มี นโยบายในการสนับสนุนการทำงานของเครือข่ายภาคประชาชน โดยเฉพาะการขับเคลื่อนเครือข่ายอาสาสมัคร พิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ภายใต้ระเบียบกระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อมว่าด้วยอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน พ.ศ. 2558

จังหวัดสมุทรปราการ พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ราบลุ่มมีแม่น้ำเจ้าพระยาไหลผ่าน ไม่มีภูเขา มีลำคลองรวม 63 สาย โดยเป็นคลองชลประทาน 15 สาย คลองธรรมชาติ 48 สาย ใช้ประโยชน์ทางคมนาคมและการขนส่งทาง น้ำ รวมทั้งการประมงและการเกษตรกรรม จังหวัดสมุทรปราการไม่มีพื้นที่ป่าไม้ (ป่าบก) มีแต่ป่าชายเลน ลักษณะภูมิประเทศของจังหวัด แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ 1) บริเวณริมแม่น้ำเจ้าพระยา บริเวณทั้งสองฝั่งเป็นที่ราบลุ่มเหมาะแก่การทำนาทำสวนและเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำ แต่ปัจจุบันพื้นที่บางส่วนได้เปลี่ยนไปเป็นโรงงาน ที่อยู่อาศัย และเขตพาณิชย์กรรมตามสภาพสภาวะเศรษฐกิจด้านการค้า การลงทุน และชุมชนเมืองที่เกิดขึ้นใหม่ 2) บริเวณตอนใต้ติดชายทะเล เป็นบริเวณที่ได้รับอิทธิพลของน้ำทะเลท่วมถึง ส่วนใหญ่เป็นที่ราบลุ่มเป็นดินเหนียวลุ่มเหมาะแก่การทำนาจากป่าชายเลน และการเพาะเลี้ยงสัตว์ชายฝั่ง 3) บริเวณที่ราบตอนเหนือและตะวันออก บริเวณนี้เป็นที่ราบกว้างใหญ่ สำหรับระบายน้ำและเก็บกักน้ำ อำนวยประโยชน์ในด้านการชลประทาน การทำนา การเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำ ปัจจุบันเป็นที่ตั้งของสนามบินสุวรรณภูมิ และมีธุรกรรมที่ต่อเนื่องเชื่อมโยงหรือ Supply Chain ทั้งด้านการค้า การลงทุนภาคอุตสาหกรรมเกษตรกรรมแปรรูป กิจกรรม Logistics และอสังหาริมทรัพย์ จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันมีปัญหาด้านมลพิษทางอากาศจากโรงงานอุตสาหกรรม จำนวนมาก ปัญหาน้ำเน่าเสีย แต่ที่เป็นปัญหาหลักเลยปัญหาด้านการจัดการขยะมูลฝอย โดยในปี พ.ศ. 2559 มี ปริมาณขยะมูลฝอยสะสมจำนวน 67,052.00 ตัน (กรมควบคุมมลพิษ, 2559) เนื่องจากมีปริมาณประชาชน เพิ่มขึ้นทำให้มีการขยายพื้นที่เพื่ออยู่อาศัย และการขยายพื้นที่ในการกำจัดขยะแบบฝังกลบ จึงส่งผลให้เกิด ปัญหาด้านทรัพยากรธรรมชาติเพิ่มจำนวนมากขึ้น

บทบาทการทำงานของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ที่สำคัญ คือเป็นกลไกในการนำนโยบายในด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมลงสู่การปฏิบัติในระดับพื้นที่ มีส่วนร่วม บริหารจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ร่วมกับ หน่วยงานภาครัฐมาอย่างต่อเนื่องนับตั้งแต่มีการจัดตั้ง อาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) และเฝ้าระวังทางสิ่งแวดล้อมโดยภาค ประชาชน จนทำให้เกิดการเฝ้าระวังทางสิ่งแวดล้อมโดยประชาชนในชุมชนท้องถิ่นที่กว้างขวางที่สุดอย่างไม่เคย

มีมาก่อน ซึ่งกลายเป็นพลังและเงื่อนไขที่สำคัญของความสำเร็จในการบริหารจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมต่อไป ซึ่งบทบาทหน้าที่ของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) แบ่งลักษณะการทำงานได้ดังนี้ ด้านปฏิบัติ คือ เป็นผู้ช่วยให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการสนับสนุนภารกิจด้านการอนุรักษ์ และฟื้นฟูทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ด้านประสาน คือ เป็นผู้ประสานงานการดำเนินงานในท้องถิ่น เพื่อพัฒนาความร่วมมือในการทำงานร่วมกันระหว่าง องค์กรภาคประชาชน กับหน่วยงานของรัฐและองค์กรท้องถิ่น ด้านประชาสัมพันธ์ คือ เป็นผู้รับและแจ้งให้ประชาชนทราบถึงนโยบาย ข้อมูล ข่าวสารและกิจกรรม เพื่อเสริมสร้างจิตสำนึกด้านการอนุรักษ์ และฟื้นฟูทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และด้านประเมินผล คือ เป็นผู้ติดตาม ตรวจสอบ เฝ้าระวัง การเปลี่ยนแปลงคุณภาพทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของชุมชน และรายงานข้อมูลสถานการณ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทราบ (กรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม, 2558)

ผู้ศึกษาจึงมีความสนใจศึกษาการปฏิบัติงานตามบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ในการดำเนินงานด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติงานภายใต้บทบาทอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ว่ามีความเกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานในด้านใด เพื่อนำไปพัฒนาการปฏิบัติงานตามบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการปฏิบัติงานตามบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ในการดำเนินงานด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
2. เพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติงานภายใต้บทบาทอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.)
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นต่อการพัฒนาบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

กรอบแนวคิดการวิจัย

ตัวแปรต้น

ข้อมูลส่วนตัวของ ทสม.

- เพศ
- อายุ
- สถานภาพ
- ระดับการศึกษา
- ฐานะทางเศรษฐกิจ
- อาชีพ
- ระยะเวลาปฏิบัติงานด้าน ทสม.
- เขตพื้นที่อำเภอ
- อาสาสมัครด้านอื่น ๆ

ตัวแปรตาม

**การปฏิบัติงานตามบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์
ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.)**

1. ด้านการปฏิบัติ
2. ด้านการประสาน
3. ด้านประชาสัมพันธ์
4. ด้านประเมินผล

**ปัญหาและอุปสรรคจากการดำเนินงานตามบทบาท
อาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและ
สิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.)**

1. ด้านการสนับสนุนของภาครัฐ
2. ด้านข้อมูลข่าวสาร
3. ด้านเครื่องมือ สิ่งของ เวลา
4. ด้านการประเมิน การแจ้งข้อมูลย้อนกลับให้
หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

**ความคิดเห็นต่อการพัฒนาบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์
ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.)**

1. การพัฒนาศักยภาพของอาสาสมัครพิทักษ์
ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.)
2. การสนับสนุนการทำงานของทรัพยากรธรรมชาติและ
สิ่งแวดล้อมจังหวัดสมุทรปราการต่ออาสาสมัครพิทักษ์
ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.)

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย (ที่มา : ศาสตราจารย์ระพีพรรณ คำหอม)

วิธีการวิจัยหรือระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพื่อศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ในการดำเนินงานด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของจังหวัดสมุทรปราการ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

งานวิจัยนี้ได้กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เป็นดังนี้

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ อาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 8,968 คน จากอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) จังหวัดสมุทรปราการ จากทั้งหมด 6 อำเภอ ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 อาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) จังหวัดสมุทรปราการ ปี พ.ศ. 2563

จังหวัดสมุทรปราการ	จำนวน/คน
อำเภอเมืองสมุทรปราการ	2,666
อำเภอพระประแดง	2,236
อำเภอบางบ่อ	1,181
อำเภอบางพลี	1,175
อำเภอพระสมุทรเจดีย์	1,009
อำเภอบางเสาธง	611
รวม	8,968

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ อาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) จังหวัดสมุทรปราการ จำนวนทั้งสิ้น 383 คน โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่ม โดยใช้ตารางกำหนดขนาดตัวอย่างของ ทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane ,1973)

โดยใช้สูตร

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

เมื่อ e = ความคาดเคลื่อนของการเลือกตัวอย่าง

N = ขนาดของประชากร

n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

จากสูตร สามารถแทนค่าได้ดังนี้

$$N = 8,968$$

$$e = 0.05 \text{ (คาดเคลื่อนได้ 5% หรือ 0.05)}$$

แทนค่าในสูตร

$$n = \frac{8,968}{1 + 8,968 (.05)^2}$$

$$= 383$$

3. การสุ่มตัวอย่างได้ทำการสุ่มตัวอย่างโดยแบบวิธีการสุ่มแบบชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) โดยเป็นการกำหนดสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างกับประชากรจากอาสาสมัครอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) จังหวัดสมุทรปราการ ดังนี้ ดังแสดงในตารางที่ 2

$$\text{จำนวนตัวอย่างในแต่ละกลุ่ม} = \frac{\text{จำนวนขนาดตัวอย่างทั้งหมด} \times \text{จำนวนประชากรในแต่ละอำเภอ}}{\text{จำนวนประชากรทั้งหมด}}$$

ตารางที่ 2 จำนวนประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา จำแนกตามอำเภอได้ดังนี้

อำเภอ	จำนวน ทสม. (คน)	กลุ่มตัวอย่าง (คน)
อำเภอเมืองสมุทรปราการ	2,666	114
อำเภอพระประแดง	2,236	96
อำเภอบางบ่อ	1,181	51
อำเภอบางพลี	1,175	51
อำเภอพระสมุทรเจดีย์	1,009	44
อำเภอบางเสาธง	611	27
รวม	8,968	383

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและผ่านการตรวจสอบเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน 3 ท่าน โดยแบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วยข้อมูลส่วนต่าง ๆ ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา ฐานะทางเศรษฐกิจ อาชีพ ระยะเวลาปฏิบัติงาน และเขตพื้นที่อำเภอ

ส่วนที่ 2 การปฏิบัติงานตามบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.)

ส่วนที่ 3 ปัญหาและอุปสรรคจากการดำเนินงานตามบทบาทอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.)

ส่วนที่ 4 ความคิดเห็นต่อการพัฒนาบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน พร้อมข้อเสนอแนะเพิ่มเติมต่อการพัฒนาบทบาทอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามได้แสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ

ซึ่งมาตรวัดในส่วนที่ 2, 3 และ 4 แบบสอบถามในการประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert Five Rating Scale) (Likert, 1961 : 74) มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ระดับมากที่สุด	5	คะแนน
ระดับมาก	4	คะแนน
ระดับปานกลาง	3	คะแนน
ระดับน้อย	2	คะแนน
ระดับน้อยที่สุด	1	คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนนแบบลิเคิร์ต สเกล (Likert Scale)

ค่าคะแนนตั้งแต่ 4.50 – 5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด

ค่าคะแนนตั้งแต่ 3.50 – 4.49 หมายถึง ระดับมาก

ค่าคะแนนตั้งแต่ 2.50 – 3.49 หมายถึง ระดับปานกลาง

ค่าคะแนนตั้งแต่ 1.50 – 2.49 หมายถึง ระดับน้อย

ค่าคะแนนตั้งแต่ 1.00 – 1.49 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้ศึกษาได้ดำเนินการสร้างและทดสอบแบบสอบถาม ดังนี้

1. หาความตรงของเนื้อหาของแบบสอบถาม (Content Validity)

1.1 ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องโดยศึกษาเอกสารตำรา แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ตามอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.)

1.2 กำหนดเนื้อหาคำถามของแบบสอบถาม เพื่อให้เกิดความครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย 1.3 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านเป็นผู้ตรวจสอบเพื่อตรวจสอบความตรงของเนื้อหาโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์ความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) เกณฑ์การพิจารณาดังนี้ หากค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป คัดเลือกข้อนั้นไว้ใช้ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.95 ซึ่งถือว่าแบบสอบถามเชื่อถือได้ สามารถนำไปเก็บข้อมูลได้จริง

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้จะทำการวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปมาประมวลผลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติเพื่อการวิจัยทางสังคม (SPSS) ซึ่งมีการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) ในการวิเคราะห์จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่ออธิบายลักษณะข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
2. สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มจำนวน 2 กลุ่มขึ้นไป โดยใช้ค่าคะแนนที (t-test) วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way Analysis of Variance: ANOVA) และใช้สูตรการจับรายคู่เมื่อมีความแตกต่างด้วยสูตร LSD

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาการปฏิบัติงานตามบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.73$) เมื่อพิจารณารายด้านแล้ว พบว่าด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการปฏิบัติงาน ($\bar{X} = 3.99$) รองลงมาคือ ด้านการประสาน ($\bar{X} = 3.68$) และด้านการประชาสัมพันธ์ ($\bar{X} = 3.67$) ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ด้านการประเมินผล ($\bar{X} = 3.57$) ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การปฏิบัติงานตามบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.)

การปฏิบัติงานตามบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.)	\bar{X}	S.D.	แปลผล	ลำดับ
1. ด้านการปฏิบัติงาน	3.99	0.76	มาก	1
2. ด้านการประสาน	3.68	0.76	มาก	2
3. ด้านการประชาสัมพันธ์	3.67	0.74	มาก	3
4. ด้านการประเมินผล	3.57	0.76	มาก	4
รวม	3.73	0.76	มาก	

2. ผลการศึกษาปัญหาและอุปสรรคจากการดำเนินงานตามบทบาทอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.47$) เมื่อพิจารณารายด้านแล้ว พบว่าด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านการประเมิน ($\bar{X} = 3.56$) รองลงมาคือ ด้านการสนับสนุนของภาครัฐ และด้านเครื่องมือ สิ่งของ เวลา ($\bar{X} = 3.47$) ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ข้อมูลข่าวสาร ($\bar{X} = 3.40$) ดังแสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ปัญหาและอุปสรรคจากการดำเนินงานตามบทบาทอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.)

ปัญหาและอุปสรรคจากการดำเนินงานตามบทบาท อาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.)	\bar{X}	S.D.	แปลผล	ลำดับ
1. ด้านการสนับสนุนของภาครัฐ	3.47	1.31	ปานกลาง	2
2. ด้านข้อมูลข่าวสาร	3.40	1.19	ปานกลาง	3
3. ด้านเครื่องมือ สิ่งของ เวลา	3.47	0.86	ปานกลาง	2
4. ด้านการประเมิน	3.56	0.82	มาก	1
รวม	3.47	1.04	ปานกลาง	

3. ผลการศึกษาความคิดเห็นต่อการพัฒนาบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก (\bar{X} =3.58) เมื่อพิจารณารายด้านแล้ว พบว่าด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ การพัฒนาศักยภาพการปฏิบัติงานของ ทสม. (\bar{X} = 3.60) ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ การสนับสนุนการทำงานของสำนักงานทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมจังหวัดต่อ ทสม. (\bar{X} = 3.55) ดังแสดงในตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ความคิดเห็นต่อการพัฒนาบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.)

ความคิดเห็นต่อการพัฒนาบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.)	\bar{X}	S.D.	แปลผล	ลำดับ
1. การพัฒนาศักยภาพการปฏิบัติงานของ ทสม.	3.60	0.75	มาก	1
2. การสนับสนุนการทำงานของสำนักงานทรัพยากรธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อมจังหวัดต่อ ทสม.	3.55	1.09	มาก	2
รวม	3.58	0.92	มาก	

4. ผลการทดสอบค่าความแปรปรวนของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) จังหวัดสมุทรปราการ ที่ส่งผลต่อการปฏิบัติงานตามบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ในจังหวัดสมุทรปราการ จำแนกตามเพศ พบว่า ด้านการประชาสัมพันธ์ มีค่า Sig. น้อยกว่า 0.05 เพศ ที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อการปฏิบัติงานตามบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ในจังหวัดสมุทรปราการ แตกต่างกัน ในด้านการประชาสัมพันธ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังแสดงในตารางที่ 6

ตารางที่ 6 แสดงผลการทดสอบค่าความแปรปรวน ของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) จังหวัดสมุทรปราการ จำแนกตามเพศ โดยใช้ t-test

การปฏิบัติงานตามบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ ทรัพยากรธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ในจังหวัดสมุทรปราการ	เพศ		t-test	Sig.
	ชาย	หญิง		
	\bar{x}	\bar{x}		
1. ด้านการปฏิบัติงาน	4.11	3.95	1.927	.055
2. ด้านการประสาน	3.71	3.67	-.588	.557
3. ด้านการประชาสัมพันธ์	3.53	3.71	2.541	.011*
4. ด้านการประเมินผล	3.46	3.60	1.847	.065

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5. ผลการทดสอบค่าความแปรปรวนของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) จังหวัดสมุทรปราการ ที่ส่งผลต่อการปฏิบัติงานตามบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ในจังหวัดสมุทรปราการ จำแนกตามอายุ พบว่า อายุที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อการปฏิบัติงานตามบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ในจังหวัดสมุทรปราการ แตกต่างกัน ในด้านการปฏิบัติงาน ด้านการประสาน ด้านการประชาสัมพันธ์ และด้านการประเมินผล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังแสดงในตารางที่ 7

ตารางที่ 7 แสดงผลการทดสอบค่าความแปรปรวน ของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) จังหวัดสมุทรปราการ จำแนกตามอายุ โดยใช้ One Way Analysis of Variance : One Way ANOVA

การปฏิบัติงานตามบทบาทของ อาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ในจังหวัดสมุทรปราการ	อายุ				F-test	Sig.
	ต่ำกว่า 20 ปี	21-40 ปี	41-60 ปี	มากกว่า 60 ปี		
	\bar{x}	\bar{x}	\bar{x}	\bar{x}		
1. ด้านการปฏิบัติงาน	4.00	4.11	4.06	3.70	6.775	.000*
2. ด้านการประสาน	3.00	3.83	3.75	3.40	8.445	.000*

การปฏิบัติงานตามบทบาทของ อาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ในจังหวัดสมุทรปราการ	อายุ				F-test	Sig.
	ต่ำกว่า 20 ปี	21-40 ปี	41-60 ปี	มากกว่า 60 ปี		
	\bar{x}	\bar{x}	\bar{x}	\bar{x}		
3. ด้านการประชาสัมพันธ์	4.00	3.69	3.76	3.38	9.412	.000*
4. ด้านการประเมินผล	3.00	3.54	3.64	3.43	3.174	.024*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สรุปและอภิปรายผล

การปฏิบัติงานตามบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) จังหวัดสมุทรปราการโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก จำแนกเป็นรายด้านพบว่า การปฏิบัติงานตามบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) จังหวัดสมุทรปราการอยู่ในระดับมาก ทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านการปฏิบัติงาน ด้านการประสาน ด้านการประชาสัมพันธ์ และด้านการประเมินผล ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปรีศนา โชคพิพัฒน์ (2551) ศึกษาการได้รับการสนับสนุนทางสังคมและการปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่ของอาสาสมัครสาธารณสุข (อสม.) ในเขตเทศบาลตำบลทับกวาง อำเภอแก่งคอย จังหวัดสระบุรี พบว่า ด้านการปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่ของ อสม. พบว่า อสม.ส่วนใหญ่แสดงบทบาทและปฏิบัติงานตามหน้าที่ของ อสม. ที่กำหนดไว้ สำหรับแนวโน้มของการสนับสนุนทางสังคม และการปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่ของ อสม. พบว่า ส่วนใหญ่ อสม.ที่ได้รับการสนับสนุนทางสังคมมาก จะปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่ของ อสม. มากตามไปด้วย

ปัญหาและอุปสรรคจากการดำเนินงานตามบทบาทอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) พบว่า ปัญหาและอุปสรรคจากการดำเนินงานตามบทบาทอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านแล้ว พบว่า ด้านการประเมิน อยู่ในระดับมาก รองลงมา คือ ด้านการสนับสนุนของภาครัฐ และด้านเครื่องมือ สิ่งของ เวลา อยู่ในระดับปานกลาง และด้านข้อมูลข่าวสารอยู่ในระดับปานกลาง พบว่าสอดคล้องกับงานวิจัยของปรัชญา ศิริพงษ์อุทุมพร (2555) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาารูปแบบเครือข่ายอาสาสมัครพิทักษ์ ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) จังหวัดมหาสารคาม ซึ่งปัญหาของเครือข่ายอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) จังหวัดมหาสารคาม เครือข่าย ทสม. ยังไม่ครอบคลุมทุกหมู่บ้าน อีกทั้งยังไม่ได้รับการพัฒนาอย่างเป็นรูปธรรม และเครือข่าย ทสม. ส่วนใหญ่ไม่มีการรับรู้และไม่เข้าใจบทบาทหน้าที่ของ ทสม. ปัญหาการบริหารจัดการของ ทสม. พบว่า การบริหารงานยังไม่คล่องตัว ขาดเครือข่ายประสานงานบุคลากรที่มีความรู้และขาดงบประมาณสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง

ความคิดเห็นเกี่ยวกับความคิดเห็นต่อการพัฒนาบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) พบว่า ความคิดเห็นต่อการพัฒนาบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านแล้ว พบว่า การพัฒนาศักยภาพการปฏิบัติงานของ ทสม. อยู่ในระดับมาก และการสนับสนุนการทำงานของสำนักงานทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมจังหวัดต่อ ทสม. อยู่ในระดับมาก พบว่าสอดคล้องกับงานวิจัยของสัญญา สุติพันธ์วิหาร และคณะ (2553) ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาบทบาท ของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) คือคุณสมบัติและทักษะ บทบาทและการดำเนินงาน การบริหารจัดการ งบประมาณ ข้อมูล นโยบาย แผน ระเบียบเกี่ยวกับ ทสม. งบประมาณสนับสนุน หน่วยงานภายนอกการได้การสนับสนุนด้านงบประมาณ การดำเนินงานและเสริมศักยภาพเครือข่าย ทสม. จากภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง กระบวนการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ฯ โดยการมีส่วนร่วมของเครือข่าย ทสม. และผู้ที่เกี่ยวข้อง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. อาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ในจังหวัดสมุทรปราการ ควรได้เข้ามามีส่วนร่วมในการติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผล ต่อการปฏิบัติงานตามบทบาทของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ในจังหวัดสมุทรปราการ
2. ควรมีการประเมินผลการดำเนินงานจากการปฏิบัติงานของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ในจังหวัดสมุทรปราการ เพื่อนำมาพัฒนาศักยภาพในการปฏิบัติงานของ ทสม.
3. อาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ในจังหวัดสมุทรปราการ ควรพัฒนาตนเองโดยการศึกษาความรู้ใหม่ ๆ รวมไปถึงการเข้าร่วมการอบรมหลักสูตรต่าง ๆ ที่หน่วยงานราชการจัดให้อยู่เสมอ เพื่อนำความรู้ที่ได้รับมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติหน้าที่

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ศึกษาศักยภาพในการปฏิบัติงานของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ในจังหวัดสมุทรปราการ เพื่อทราบถึงระดับศักยภาพในการปฏิบัติงานของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ในจังหวัดสมุทรปราการ เพื่อจะได้นำแนวทางไปพัฒนา ศักยภาพในการปฏิบัติงานให้เกิดความเหมาะสมและตรงตามความต้องการ
2. ศึกษาปัญหาอุปสรรคในการปฏิบัติงานของอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) ในจังหวัดสมุทรปราการ เพื่อนำผลการศึกษาไปปรับปรุงแก้ไขและกำหนดแนวทางในการปฏิบัติงานเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- กรมควบคุมมลพิษ. (2559). รายงานสถานการณ์ขยะมูลฝอยชุมชนในประเทศไทย. กรุงเทพฯ: กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม.
- กรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม. (2557). ยุทธศาสตร์การดำเนินงานเครือข่าย ทสม. ปี 2557-2560. กรุงเทพฯ: กรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม.
- กรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม. (2558). ระเบียบกระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมว่าด้วยอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม หมู่บ้าน พ.ศ. 2558 และกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง. กรุงเทพฯ: กรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม.
- กรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม. (2559). ทสม. และเครือข่าย ทสม. ดีเด่น. กรุงเทพฯ: กรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม.
- กรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม. (2559). หนังสือประกอบการประชุมเครือข่ายอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน. กรุงเทพฯ: กรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม.
- บัณฑิต เศรษฐศิริโรตม์. (2560). การจัดทำยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี. กรุงเทพฯ: สถาบันธรรมรัฐเพื่อการพัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม.
- ปริศนา โชคพิพัฒน์. (2551). การได้รับการสนับสนุนทางสังคมและการปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่ของอาสาสมัครสาธารณสุข (อสม.) ในเขตเทศบาลตำบลทับกวาง อำเภอแก่งคอย จังหวัดสระบุรี. ปริญญารัฐประศาสนศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาวิชาการปกครองท้องถิ่น, วิทยาลัยการปกครองท้องถิ่น, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ปรัชญา ศิริพงษ์อุทุมพร. (2557). การพัฒนารูปแบบเครือข่ายอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) จังหวัดมหาสารคาม. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วินัย วีระวัฒนานนท์. (2551). ประชากรกับสิ่งแวดล้อม. (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- สัณชัย สุตินันท์วิหาร และคณะ. (2553). แผนยุทธศาสตร์การเสริมศักยภาพและประสิทธิภาพการดำเนินงานของเครือข่ายอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน (ทสม.) เพื่อประโยชน์เชิงเศรษฐกิจและสังคมของท้องถิ่นอย่างยั่งยืน. คณะสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรศาสตร์, มหาวิทยาลัยมหิดล.

การเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์มีดบนฐานทุนวัฒนธรรม

ตำบลหนองงูเหลือม อำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดนครราชสีมา

Value addition of knives products based on cultural capital

In Nong - Ngu Lueam Subdistrict, Chaloem - PhaKiat District,

Nakhon Ratchasima Province

ภาสกร บัวศรี^{1*} สักกรินทร์ อินทรวงษ์¹ จันทร์เพ็ญ เกตุสำโรง¹ และ สิริกร บุญสังข์¹

Passkorn Buasri^{1*}, Sakkarin Intarawong¹, Janpen Ketsomrong¹ and Sirikorn Boonsung¹

วันที่รับบทความ (Received)

29 พฤษภาคม 2567

วันที่ได้รับบทความฉบับแก้ไข (Revised)

29 มิถุนายน 2567

วันที่ตอบรับบทความ (Accepted)

21 กรกฎาคม 2567

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของการวิจัยนี้คือ 1) เพื่อศึกษาทุนทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์มีดตำบลหนองงูเหลือม 2) เพื่อศึกษาแนวทางการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์มีดบนฐานทุนวัฒนธรรมตำบลหนองงูเหลือม อำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดนครราชสีมา กลุ่มเป้าหมายประกอบด้วยกลุ่มตีมีด ผู้นำชุมชน องค์การบริหารส่วนตำบลหนองงูเหลือม จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ ประเด็นการสัมภาษณ์ ประเด็นการสนทนากลุ่ม และแบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม ใช้การตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้าด้านวิธีการและด้านข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาและการวิเคราะห์โดยอุปนัย นำเสนอด้วยการพรรณนาวิเคราะห์ ผลการวิจัย 1) ผลการศึกษาทุนทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์มีดตำบลหนองงูเหลือม พบว่า มีดังนี้ (1) ทุนด้านคุณภาพและเอกลักษณ์การผลิตมีด (2) ทุนวัฒนธรรมด้านความเชื่อและพิธีกรรม (3) ทุนด้านองค์ความรู้ภูมิปัญญาเดิม (4) ทุนด้านสถานที่ในการต่อยอดด้านการตลาด 2) แนวทางในการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ชุมชนตำบลหนองงูเหลือม ที่ค้นพบคือแนวทางการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยมีการนำทุนวัฒนธรรมมาวิเคราะห์ออกแบบและพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีความเป็นเอกลักษณ์ท้องถิ่น

คำสำคัญ : ทุนวัฒนธรรม, การเพิ่มมูลค่า, ผลิตภัณฑ์มีด

¹มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

¹Nakhonratchasima Rajabhat University

*Corresponding author e-mail : Nbuasri04@gmail.com

Abstract

The objective of this research is twofold: 1) to examine the cultural capital related to the value addition of knives products, and 2) to study guideline for value addition of knives products based on cultural capital of Nong Ngu Lueam Subdistrict, Chaloeam Phra Kiat District, Nakhon Ratchasima Province. The study was conducted in Nong Ngu Lueam Subdistrict with a targeted group comprising 15 individuals from the knife-making community of Nong Ngu Lueam. The research methodology utilized interviews, focus group discussions, and participant observation, with data validation through triangulation of methods and sources. Data analysis was performed using content analysis and inductive analysis, presented through descriptive analysis. The research findings are as follows: 1) the study of the cultural capital related to the value addition of knives products identified (1) capital in the quality and uniqueness of knife production (2) cultural capital in beliefs and rituals (3) capital in knowledge and traditional wisdom. (4) capital in places to expand marketing. 3) guideline for value addition of knife products in Nong Ngu Lueam Subdistrict involve leveraging local cultural capital to analyze, design, and develop new products that exhibit a unique local identity.

Keywords : Cultural capital, Value addition, Knife products

บทนำ

การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเป็นหนึ่งในแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากซึ่งได้มีความพยายามในการมุ่งพัฒนาเพื่อเพิ่มคุณค่าและมูลค่าของผลิตภัณฑ์ด้วยทุนทางสังคมและทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ในแต่ละพื้นที่ โดยมีแนวคิดการสร้างมูลค่าเพิ่มเป็นการเพิ่มหรือเสริมสิ่งใหม่ ๆ สู่ตัวผลิตภัณฑ์ เป็นสิ่งที่ช่วยสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขันโดยผ่านการสร้างคุณค่าสำหรับลูกค้าที่ดีขึ้น (ศศิพร ต่ายคำ, 2557) การสร้างมูลค่าเพิ่มจะเป็นตัวช่วยในการสร้างคุณค่าที่ส่งผลต่อการรับรู้ของผู้บริโภคที่สูงกว่าซึ่งนำไปสู่ความมั่นใจในการตัดสินใจเลือกหรือผลิตภัณฑ์และบริการต่อไป จึงอาจกล่าวได้ว่าเป็นสิ่งที่ควรได้รับการส่งเสริมและขยายผลให้เกิดขึ้นอย่างแพร่หลายในระดับชุมชนเพื่อสร้างโอกาสให้ชาวบ้านได้มีโอกาสในการพัฒนาเศรษฐกิจตนเองได้มากขึ้น

ตำบลหนองงูเหลือม อำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดนครราชสีมา เป็นตำบลขนาดกลางที่ตั้งอยู่ห่างจากจังหวัดนครราชสีมาประมาณ 25 กิโลเมตร มีจำนวนครัวเรือน 2,994 ครัวเรือน จำนวนประชากร 9,977 คน ประชาชนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทางด้านเกษตรกรรม ทำนาปลูกข้าวตามฤดูกาลและบางส่วนทำนาปรัง นอกจากนี้ยังมีการประกอบอาชีพรับจ้างในโรงงาน รับจ้างทั่วไปและอาชีพค้าขาย จากการประชุมวิเคราะห์ข้อมูลชุมชนในเบื้องต้นพบว่า ตำบลหนองงูเหลือมมีผลิตภัณฑ์ชุมชนโดดเด่นหลายชนิด ได้แก่ ขนมถั่วตัดตรงทอง พวงหรีดพานพุ่ม กลุ่มหัตถกรรม สมุนไพรและหัตถกรรม (องค์การบริหารส่วนตำบลหนองงูเหลือม, 2565)

การตีมีดหรือการตีเหล็กในตำบลหนองงูเหลือม มีมากกว่า 100 ปี โดยเป็นแหล่งตีมีดที่ประวัติศาสตร์เดียวกับแหล่งตีมีดบ้านมะค่า ตำบลบ้านโพธิ์ อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา เพราะมีที่ตั้งพื้นที่อยู่ติดต่อกัน

ประวัติบอกเล่าว่า มีคนสัญชาติลาวชื่อนายเพชร เข้ามาตั้งรกรากอยู่ในพื้นที่ตำบลบ้านโพธิ์ อำเภอมืองนครราชสีมา ได้แต่งงานกับนางพินชาวไทยโคราชสร้างครอบครัวอยู่ในชุมชนเล็ก ๆ อยู่ในพื้นที่บ้านโพธิ์ โดยนายเพชรนั้นเป็นช่างตีมีดฝีมือดีมากจนจึงได้สร้างโรงตีมีดและประกอบอาชีพการตีมีดซึ่งเป็นการตีมีดแบบโบราณและวางขายในหมู่บ้าน ด้วยความที่มีดีจากฝีมือช่างเพชรมีคุณภาพดีจึงทำให้มีการบอกปากต่อปาก จนทำให้มีชื่อเสียงโด่งดังไปทั่วภาคอีสานและเป็นที่ต้องการของคนทั่วไป ต่อมานายเพชรก็ได้สอนอาชีพการตีมีดให้กับชาวบ้านทำให้มีครัวเรือนหันมาสนใจทำอาชีพเป็นช่างตีมีดสืบทอดกันมาถึงปัจจุบัน โดยรูปแบบผลิตภัณฑ์จะมีทั้งมีดในการทำงาน จอบเสียม เคียวและมีดพก อย่างไรก็ตามจากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นพบว่า ในปัจจุบันการตีมีดในตำบลหนองงูเหลือม ช่างตีมีดมีจำนวนลดลง เพราะเป็นงานที่หนักต้องใช้ความอดทนสูงคนรุ่นใหม่จึงไม่อยากจะทำ คนตีมีดส่วนใหญ่จึงเป็นผู้สูงอายุ รูปแบบผลิตภัณฑ์มีดส่วนใหญ่จะเป็นแบบดั้งเดิม คือ มีดทำการเกษตรและมีดทำครัวซึ่งมีราคาต่อชิ้นไม่สูง นอกจากนี้ผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่ยังขาดเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่น ทำให้การสร้างมูลค่าเพิ่มในตัวผลิตภัณฑ์ยังทำได้ไม่ดีมากนัก จากการศึกษาพบว่าผลิตภัณฑ์มีดยังขาดการส่งเสริมอย่างจริงจัง โดยเฉพาะด้านการนำทุนวัฒนธรรมเข้ามาสร้างเอกลักษณ์ของสินค้าเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม

จากสภาพปัญหาข้อจำกัดของผลิตภัณฑ์มีดดังกล่าวข้างต้น คณะที่วิจัยอันประกอบด้วย ช่างตีมีด ผู้นำองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น พระสงฆ์และที่มนักวิชาการ จึงเกิดแนวคิดในการเชื่อมโยงทุนวัฒนธรรมมาพัฒนาเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยตั้งข้อสงสัยร่วมกันว่า “จะเพิ่มมูลผลิตภัณฑ์มีดตำบลหนองงูเหลือมด้วยทุนวัฒนธรรมได้หรือไม่ อย่างไร” โดยจะร่วมกันศึกษาวิเคราะห์ปัญหาข้อจำกัดของผลิตภัณฑ์มีด ร่วมกันศึกษาทุนทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์มีด และร่วมกันทดลองปฏิบัติการพัฒนาผลิตภัณฑ์มีดบนฐานทุนทางวัฒนธรรม โดยเป้าหมายในการทำวิจัยครั้งนี้จะทำให้เกิดผลิตภัณฑ์มีดที่มีความใหม่ แตกต่างและเป็นเอกลักษณ์ เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีคุณค่าและมีมูลค่าเพิ่มขึ้น นำไปสู่การสร้างรายได้เพิ่มให้กับคนในชุมชนได้อย่างยั่งยืนต่อไป

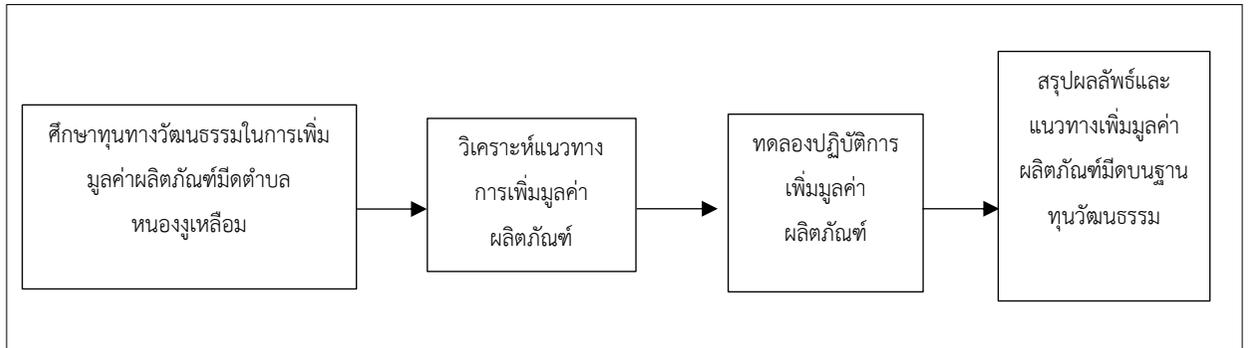
วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาทุนทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์มีด ตำบลหนองงูเหลือม อำเภอนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา
2. เพื่อศึกษาแนวทางการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์มีดบนฐานทุนทางวัฒนธรรม ตำบลหนองงูเหลือม อำเภอนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา

กรอบแนวคิดการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อท้องถิ่น (Community Based Research : CBR) ที่เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการที่เน้นการมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมายในทุกขั้นตอน ตั้งแต่ร่วมกันศึกษาข้อมูลผลิตภัณฑ์มีดในตำบลหนองงูเหลือม และศึกษาทุนทางวัฒนธรรมที่สำคัญในตำบลที่จะนำมาเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์มีด ต่อจากนั้นจะเป็นการร่วมกันวิเคราะห์หาแนวทางในการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์มีด ทดลองปฏิบัติการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์มีด และสุดท้ายจะเป็นการสรุปผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นเปรียบเทียบระหว่างก่อนและหลังทำโครงการ ก่อนจะมีการสรุปเป็นชุด

ความรู้แนวทางการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์มีดบนฐานทุนวัฒนธรรม ตำบลหนองงูเหลือม อำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดนครราชสีมา



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีการวิจัยหรือระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ที่มุ่งเน้นการสร้างการเรียนรู้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงในตัวคนที่เกี่ยวข้องไปพร้อมกัน กลุ่มเป้าหมายประกอบด้วยกลุ่มช่างตีมีด 6 คน ผู้นำท้องถิ่น 3 คน พระสงฆ์ 1 รูป ตัวแทนองค์การบริหารส่วนตำบลหนองงูเหลือม 2 คน และนักวิชาการ 3 คน รวมจำนวน 15 คน โดยทีมวิจัยจะเข้ามามีส่วนร่วมในการวิจัยตั้งแต่เริ่มต้นจนเสร็จสิ้นการวิจัย เครื่องมือในการวิจัยในครั้งนี้ประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์ ประเด็นในการสนทนากลุ่ม และประเด็นสังเกตแบบมีส่วนร่วม วิธีการเก็บข้อมูล ได้ออกแบบให้เป็นการเก็บข้อมูลแบบมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ทั้งนี้กิจกรรมที่ทีมวิจัยจากองค์การปกครองส่วนท้องถิ่น ทีมวิจัยที่เป็นนักวิชาการและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง การตรวจสอบคุณภาพข้อมูล ใช้การตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (Data triangulation) กล่าวคือเป็นการตรวจสอบว่าข้อมูลที่ได้จากแหล่งข้อมูลที่ต่างกันจะเหมือนกันหรือไม่ โดยการตรวจสอบว่าข้อมูลที่ได้เรื่องเดียวกันแต่มาจากต่างสถานที่และต่างกลุ่มบุคคลผู้ให้ข้อมูลจะเหมือนกันหรือแตกต่างกันอย่างไร เป็นการตรวจสอบข้อมูลที่ได้รับด้วยวิธีการเก็บข้อมูลด้วยวิธีที่แตกต่างกัน ได้แก่ การเก็บข้อมูลจากสัมภาษณ์ การสังเกต และการสนทนากลุ่ม เป็นต้น การวิเคราะห์ข้อมูล จะใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยวิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content analysis) และการวิเคราะห์โดยอุปนัย (Inductive analysis) โดยมีรายละเอียดและขั้นตอนดำเนินการกิจกรรมดังนี้ 1) การศึกษาวิเคราะห์เอกสาร 2) การพัฒนาทีมวิจัยและภาคีองค์กรที่เข้าร่วมทำงาน 3) การเก็บข้อมูลทุนวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์มีด 4) การวิเคราะห์แนวทางการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์มีดบนฐานทุนวัฒนธรรมชุมชน 5) การทดลองทางการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์มีดบนฐานทุนวัฒนธรรมชุมชน 6) การสรุปบทเรียนและชุดความรู้ 7) การจัดทำเอกสารและเผยแพร่สู่สาธารณะ

ผลการวิจัย

1. ผลศึกษาทุนทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์มีด ตำบลหนองงูเหลือม อำเภอนงนุช จังหวัดนครราชสีมา

1.1 ทุนวัฒนธรรมด้านคุณภาพและเอกลักษณ์ในการผลิตมีด

จากการศึกษาพบว่า การตีเหล็กหรือการตีมีดในพื้นที่ตำบลหนองงูเหลือมมีมากกว่า 100 ปี โดยจะมีผลิตภัณฑ์ที่แปรรูปจากเหล็กจะมีหลากหลายชนิดด้วยกัน ประกอบด้วย เคียวเกี่ยวข้าว มีดแทงหญ้า จอบดาบหญ้า จอบขุดดิน เสียม ขวาน ตะขอเกี่ยวกระสอบข้าว มีดอีโต้ มีดทำครีวและมีดพก ในด้านคุณภาพการผลิตถือได้ว่าเป็นทุนที่สำคัญของพื้นที่ตำบลหนองงูเหลือม เพราะเป็นที่รู้จักและยอมรับของคนทั่วไปประกอบด้วย 1) ทุกผลิตภัณฑ์ทำจากวัตถุดิบชั้นดีคือเหล็กแหบ ซึ่งเป็นเหล็กที่มีความเหนียวทนทานจึงเป็นสินค้าที่มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับของคนทั่วไป 2) ผลิตภัณฑ์มีดจะมีความคมและทนทาน เพราะผ่านกระบวนการชุบมีดจากช่างที่มีประสบการณ์ยาวนานกว่า 50 ปี จนลูกค้าหลายคนกลับมาซื้อใหม่เพราะความเชื่อถือในการชุบมีด 3) ผลิตภัณฑ์จากการตีเหล็กจะทำมาจากเตาโบราณ ทำด้วยช่างที่มีประสบการณ์จึงสามารถควบคุมคุณภาพผลิตภัณฑ์ให้มีความสม่ำเสมอได้ ไม่ใช่ผลิตโรงงานหรือโรงเหล็กที่ช่างหลากหลายที่มาที่ไม่สามารถควบคุมคุณภาพได้ 4) ในส่วนการผลิตมีดเหน็บ ซึ่งเป็นมีดสวยงามช่างจะมีความประณีตในการตีมีดทุกขั้นตอนมีการตกแต่งได้อย่างสวยงามและช่างสามารถผลิตตามแบบที่ลูกค้าต้องการได้ (จำเนียร จันทร์โพธิ์. อดีตกำนันตำบลบ้านโพธิ์. 2566, สัมภาษณ์)

1.2 ทุนวัฒนธรรมด้านความเชื่อและพิธีกรรมเกี่ยวกับการตีมีด ในด้านความเชื่อและพิธีกรรมเกี่ยวกับการตีเหล็กในพื้นที่ตำบลหนองงูเหลือม จากการศึกษพบว่าพิธีกรรมสำคัญดังนี้ คือ

1) พิธีไหว้ครูบูชาเตา โดยปกติก่อนจะลงมือทำงานในแต่ละวันช่างตีมีดจะมีการทำพิธีขอขมาแม่ธรณีและไหว้บูชา ครูบาอาจารย์ก่อนลงมือทำงานอยู่แล้ว แต่จะมีพิธีการไหว้บูชาเตาซึ่งจัดเป็นงานใหญ่ประจำปีละครั้ง โดยในแต่ละปีช่างตีเหล็กในพื้นที่จะมีการไหว้ครูบูชาเตาเพื่อเป็นการขอขมาต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ขอขมาแม่ธรณีที่ทำให้กระทบกระเทือนและการแสดงความเคารพต่อครูบาอาจารย์ เพื่อความเป็นสิริมงคลต่อชีวิตตนเอง เพื่อให้การทำงานสำเร็จลุล่วงด้วยดี และมีความปลอดภัยในการทำงาน สำหรับเครื่องไหว้ในพิธีจะมีความแตกต่างกันไปของช่างแต่ละคน แต่จะมีการแต่งขันธ 5 เป็นหลัก บางคนมีการเตรียมพวงข้าว ไก่ต้ม ข้าวตอกดอกไม้พร้อมรูปเทียนในการทำพิธีกรรม สำหรับช่วงเวลาการทำจะทำในวันพฤหัสบดีเพราะเป็นวันดีตามตำรา สำหรับช่างบางคนนอกจากทำพิธีบูชาเตาที่บ้านแล้วก็จะนำขันธ 5 ไปกราบบูชาครูอาจารย์ที่เป็นผู้ถ่ายทอดวิชาให้ด้วย ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ “ปกติผมก็สวดมนต์ตอนตีสามของทุกวันอยู่แล้วและจะมีการปักธูปเทียนบูชาเตา



ภาพที่ 2 แสดงพิธีบูชาเตาของช่างมณีชัย จันทร์อร่าม

ก่อนทำงานทุกวัน สำหรับการทำให้ปัญญาเตาประจำปีก็จะทำในทุกปีเพราะเป็นเครื่องมือในการทำมาหากินช่วยสร้างอาชีพเลี้ยงครอบครัว เป็นการบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ให้ช่วยปกป้องคุ้มครอง หลังจากทำพิธีที่บ้านเสร็จก็จะไปบ้านหนองบัวไปกราบบูชาครูผู้สอนวิชาตีมีดให้” (มนัญชัย จันทร์อร่าม. 2566, สัมภาษณ์)

2) ความเชื่อเกี่ยวกับการถ่ายทอดวิชาการตีเหล็ก จากการศึกษาพบว่า การตีเหล็ก การตีมีด เป็นอาชีพขั้นสูงที่ไม่ใช่ใครจะทำได้ การตีมีดเป็นการสร้างของมีคมเปรียบเสมือนอาวุธอย่างหนึ่งดังนั้นในการถ่ายทอดวิชาการตีเหล็กหรือมีดมักจะถ่ายทอดให้กับคนในครอบครัวเป็นหลัก เพราะถือว่าเป็นการสืบทอดทางสายเลือด ภูมิปัญญาและพฤติกรรมเป็นอย่างดี ถ้าคนที่รับมีความพร้อมก็จะถ่ายทอดกันโดยมีการเรียนรู้กันมาตั้งแต่เด็ก ๆ อย่างเช่นในกรณีของช่างสุชาติ เล็งกลาง สำหรับการรับลูกศิษย์คนนอกครอบครัว อย่างเช่น นายมนัญชัย จันทร์อร่าม ซึ่งไปขอฝากตัวเป็นลูกศิษย์กับช่างตีมีดที่บ้านหนองบัว ตำบลบ้านโพธิ์ ครูตีมีดก็จะมีกระบวนการทดสอบเพื่อการดูพฤติกรรมและลงใจเป็นเวลา 3 เดือน ก่อนจะมีการรับเป็นลูกศิษย์ โดยมีเงื่อนไขที่พอสรุปได้ดังนี้ 1) ต้องเป็นคนที่มีประวัติดีไม่เคยต้องโทษมาก่อน 2) เป็นคนที่มีศีล มีคุณธรรม จริยธรรม สม่่าเสมอ 3) ประกอบอาชีพสุจริต 4) มีความซื่อสัตย์สุจริต 5) มีสัจจะ 6) มีความอดทนสูง 7) มีความพร้อมของครอบครัว 8) ไม่ทะเลาะตบตีลูกเมีย 9) ไม่ผิดลูกเมียคนอื่น (สุชาติ เล็งกลาง. มนัญชัย จันทร์อร่าม. 2566, สัมภาษณ์)

3) ความเชื่อเกี่ยวกับการเลือกมีดเหน็บ จากการศึกษาพบว่า ในพื้นที่ตำบลหนองงูเหลือมจะมีมีดเหน็บอยู่ 2 แบบ คือ 1) มีดเหน็บทรงใบข้าว เป็นมีดที่มีทรงเรียวยาวเหมือนใบข้าว ซึ่งเล่าต่อกันมาว่าเป็นมีดที่นิยมมากในกลุ่มนักเลงโบราณนิยมพกไว้ติดตัว 2) มีดเหน็บทรงกายาหว้ง คำว่า "กายาหว้ง" จะเพี้ยนมาจาก "กาย่าหว้ง" โดยช่างมีดโบราณในตำบลหนองงูเหลือม นครราชสีมา เล่าว่า มีดรูปทรงนี้ทำขึ้นตามลักษณะการใช้งานของคนสมัยก่อน โดยส่วนหนึ่งใช้ในการฆ่าตัว ฆ่าควาย มีดกายาหว้งใช้ประโยชน์ได้หลายอย่างทั้งเชือด การสับ และการเลาะกระดูก ความคมของมีดสามารถเลาะจนไม่มีเนื้อติดกระดูก แม้แต่กาก็อย่าหว้งเลยว่าจะได้กินเนื้อติดกระดูก จึงเป็นที่มาของชื่อมีด "กาย่าหว้ง"หรือ "กายาหว้ง" ในปัจจุบัน

ในการศึกษาเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับมีดเหน็บยังพบว่า การตีมีดเหน็บในสมัยก่อนจะตีตามความต้องการของผู้ใช้ คือต้องมาสั่งก่อนจึงจะตีมีดให้ โดยขนาดความยาวของใบมีดก็จะมีการวัดตามความเชื่อ โดยนับขนาดนิ้วของผู้ใช้งาน โดยช่างตีมีดจะบอกว่า “ไม่ใช่คนเลือกมีดอย่างเดียว แต่เป็นมีดเลือกคนด้วย” คือการนำนิ้วมาวัดต่อกันถ้าจับที่จุดที่เป็นมงคลก็จะเหมาะกับคนนั้น โดยการวัดนิ้วไปจะมีการวัดและนับดังนี้

- (1) ครั้งที่หนึ่ง “เอกชัย” ซึ่งหมายถึงผู้ชนะเป็นที่หนึ่ง ทำอะไรก็ลุล่วงด้วยดี
- (2) ครั้งที่สอง “ภยันรินทร์” หมายถึง จะพานพบแต่เหตุหรือภัยอันตรายมากกว่าโชคลาภ
- (3) ครั้งที่สาม “สุบรรณลาภ” หมายถึง การนำพาโชคลาภ มีแต่ความโชคดี
- (4) ครั้งที่สี่ “ปราบนคร” หมายถึง มีดที่มีความศักดิ์สิทธิ์ใช้ในการป้องกันสิ่งชั่วร้ายหรือภูตผี
- (5) ครั้งที่ห้า “ขจรประสิทธิ์” หมายถึง ความสำเร็จที่ยิ่งใหญ่ กว้างไกล
- (6) ครั้งที่หก “ฤทธิเดช” หมายถึง การมีพลังอำนาจพิเศษ
- (7) ครั้งที่เจ็ด “พิเศษสมบัติ” หมายถึงความมีพร้อมสมบูรณ์
- (8) ครั้งที่แปด “พลัดบ้านเมือง” หมายถึง ต้องจากที่อยู่อาศัย เดินทางไกลตลอด

(9) ครั้งเก่า “เลื่องลือยศ” หมายถึง การมีชื่อเสียงเกียรติยศ

เมื่อมีการวัดนิวตันต่อกันครบครั้งที่เก้าแล้วยังไม่จบที่จุดปลายमितก็จะมีการนับวนใหม่อีกรอบจนจบที่ปลายमित สำหรับครั้งमितไม่เป็นมงคลจะมี 2 ครั้งคือ ครั้งสอง “ภยันิรันดร” โดยมีความเชื่อว่าถ้าใครถือमितที่นับได้จุดนี้จะพบแต่เหตุหรือภัยอันตรายมากกว่าโชคลาภ และครั้งที่แปด “พลัดบ้านเมือง” โดยเชื่อว่าถ้านับได้ครั้งที่แปดจะต้องมีเหตุพลัดพรากจากบ้านที่อยู่อาศัยบ่อยครั้ง (มนัญชัย จันทรรอร่วม, สุขชาติ เล็งกลาง, เฉลิม ช้อยขุนทด. 2566, สัมภาษณ์)

1.3 ทิววัฒนธรรมที่เป็นครุภูมิปัญญาการตีเหล็ก (मित)

การตีमितเป็นองค์ความรู้หรือภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีมากกว่าร้อยปี ในเขตพื้นที่ตำบลหนองงูเหลือม อำเภอลือพระเกียรติ จังหวัดนครราชสีมา มีจำนวนคนที่ตีमितน้อยลงเรื่อย ๆ ในการศึกษาได้ค้นพบบุคคลที่มีความโดดเด่นที่ถือว่าเป็นครุภูมิปัญญาสำคัญที่สามารถถ่ายทอดความรู้ด้านตีमितได้ คือ

1) นายสุชาติ เล็งกลาง ปัจจุบันอายุ 74 ปี โรงตีमितตั้งอยู่บ้านเลขที่ 24 หมู่ที่ 6 บ้านสวาสดี ตำบลหนองงูเหลือม เป็นช่างตีเหล็กเตาโบราณ นายสุชาติ ฝึกหัดตีमितมาตั้งแต่อายุ 12 ปี โดยมีบิดาคือนายมัน เล็งกลาง เป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้ เดิมนายมันบิดาของนายสุชาติ เป็นคนบ้านรวง หมู่ที่ 3 ตำบลหนองงูเหลือม สมัยเป็นหนุ่มไปเรียนรู้การตีमितกับกลุ่มเพื่อนที่บ้านลองตอง ตำบลบ้านโพธิ์ อำเภอมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา และได้มาเปิดเตาตีमितที่บ้านสวาสดีทำอาชีพตีमितสืบต่อมาจนถึงรุ่นลูก สำหรับนายสุชาติ เล็งกลาง ถือว่าเป็นช่างตีमितที่มีฝีมือเป็นที่ยอมรับของคนในท้องถิ่น มีความโดดเด่นในเรื่องการทำรูปทรงमितได้ทุกรูปแบบ และเป็นคนที่มีเทคนิคการชุบमितทำคมमितได้ดีมากเป็นที่ยอมรับและมีลูกค้าเข้ามาสั่งทำจำนวนมาก จนทำमितส่งให้ไม่ทัน (สุชาติ เล็งกลาง. 2566, สัมภาษณ์)

2) นายมนัญชัย จันทรรอร่วม ปัจจุบันอายุ 45 ปี โรงตีमितตั้งอยู่ที่บ้านโพธิ์น้อย หมู่ 12 ตำบลหนองงูเหลือม เดิมนายมนัญชัยหรือช่างหน้อยเดิมเป็นคนตำบลท่าพระ อำเภอมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น ได้มาแต่งงานกับคนบ้านโพธิ์น้อยจึงย้ายมาอยู่ที่นี่ ช่างหน้อยเริ่มตีमितเมื่อ พ.ศ. 2561 หรือ 5 ปีที่แล้ว โดยไปบูชาครูเพื่อเรียนวิชาตีमितจากช่างตีमितที่บ้านหนองบัว ตำบลบ้านโพธิ์ อำเภอมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา เริ่มแรกไปรู้จักช่างที่เป็นครูในงานบวชและได้ขอฝากตัวเป็นลูกศิษย์ซึ่งเขาได้ทดสอบความอดทนและดูพฤติกรรมเกือบหนึ่งปีจึงยอมรับที่จะสอนวิชาการตีमितให้ ช่างหน้อยเป็นช่างรุ่นใหม่ที่เรียนรู้ได้เร็ว มีการศึกษาประวัติของमितและคุณสมบัติของเหล็กชนิดต่าง ๆ ความโดดเด่นของช่างหน้อย คือ การประยุกต์ใช้เครื่องมือสมัยใหม่มาช่วยในการทำงานทำให้ตีमितได้เร็วขึ้น เช่น เครื่องกระทุ้งเพื่อแบนเหล็กแทนการใช้กำลังคนอย่างเดียว เครื่องตัดเหล็กก่อนจะนำมาขึ้นรูป และเครื่องช่วยในการลับคมमित ผลิตภัณฑ์ที่เป็นชิ้นงานของช่างหน้อยจะเป็นประเภทमितพกสวยงาม มีการดอกลาย การลงลายที่เป็นอักษรได้ตามความต้องการของลูกค้า ทำให้มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับของคนทั่วไปอย่างรวดเร็ว ประกอบกับช่างหน้อยเป็นคนรุ่นใหม่ที่มีการตลาดผ่านการเปิดเพจเฟซบุ๊กทำให้มีคนรู้จักและมีเครือข่ายอยู่ในทุกภูมิภาค (มนัญชัย จันทรรอร่วม. 2566, สัมภาษณ์)

1.4 ทิวด้านสถานที่สำคัญ

จากการศึกษาพบว่าในพื้นที่ตำบลหนองงูเหลือมมีวัดชื่อเสียงคือวัดสมานมิตรและวัดรวง ซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่คนมาราบไหว้สักการะพระพุทธรูปและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ตามความเชื่อกันเป็นจำนวนมาก เช่น รูปจำลององค์พระอนาคชื่อพระองค์ดำแสนศิริจันทรานาคราชและพระนางมนตราวิสุธา

มณีนุมาสเทวี เป็นสิ่งสักการะบูชาที่ประชาชนทั้งในและนอกพื้นที่ให้ความสำคัญเคารพสักการะเพื่อเป็นสิริมงคลและความเชื่อทางด้านโชคลาภ และรูปจำลองท้าวเวสสุวรรณ ที่มีคนอุกตลอดเตอริ่งรางวัลที่ 1 จากการมาสักการะบูชา เป็นต้น ซึ่งเรื่องราวดังกล่าวสามารถนำมาต่อยอดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และเป็นแหล่งจำหน่ายผลิตภัณฑ์ในตลาดวัฒนธรรมได้ (พระปลัดจรรยา โกสโล. บุญมี ดีโพธิ์. 2566, สัมภาษณ์)

2. ผลการศึกษาแนวทางการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์มีดบนฐานทุนวัฒนธรรม ตำบลหนองงูเห่า อําเภอลือมพระเกียรติ จังหวัดนครราชสีมา

ในการพัฒนาเพื่อเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์มีดบนฐานทุนวัฒนธรรม ตำบลหนองงูเห่า อําเภอลือมพระเกียรติ จังหวัดนครราชสีมา ได้มีการดำเนินการเป็นขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1 การวิเคราะห์แนวทางในการพัฒนาเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์มีด

ก่อนการพัฒนาเพื่อเพิ่มมูลค่ามีด ทางทีมวิจัยได้ร่วมกันวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์มีดเพื่อกำหนดแนวทางการพัฒนา จากการศึกษาวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์มีดตำบลหนองงูเห่าพบว่า การผลิตส่วนใหญ่จะเป็นการผลิตแบบดั้งเดิมที่เน้นการตีมีดเพื่อใช้ในการเกษตรและใช้ในครัวเรือนเป็นหลัก เพราะมีกลุ่มลูกค้าประจำอยู่ทั้งในและนอกตำบล อย่างไรก็ตามจากการศึกษาพบว่า มูลค่ามีดกลุ่มนี้จะมีโอกาสพัฒนาเพิ่มให้สูงขึ้นได้น้อยมากเนื่องจากมีกลุ่มคนที่ผลิตสินค้าในแบบเดียวกันในหลายแห่งมาเปรียบเทียบ ทางคณะผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์เจาะลงไปทีละกลุ่มมีดเหล็กหรือมีดพกสวยงาม ซึ่งในพื้นที่มีอยู่ 2 แบบที่เป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่ คือ มีดทรงใบข้าวและมีดทรงกายาว้าง ซึ่งจากการศึกษาพบว่า มีช่างที่ทำเฉพาะใบมีดขายอย่างเดียวจะขายได้ในราคานี้วละ 60-80 บาท ถ้ามีการทำด้ามและฝักเพิ่มเติมจะขายได้นี้วละ 100-120 บาท ทำให้เกิดแนวความคิดและแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ท้องถิ่น เป็นมีดที่มีเอกลักษณ์เฉพาะและมีเรื่องราวของพื้นที่ขึ้นมา ซึ่งจะทำให้มีมูลค่าเพิ่มขึ้นเป็นนี้วละ 180-200 บาท ดังนั้นทางทีมวิจัยที่ประกอบด้วยช่างตีมีด ผู้นำชุมชนและนักวิชาการ จึงได้เลือกพัฒนาผลิตภัณฑ์มีดเหล็กเพราะมีดเหล็กเป็นมีดที่มีโอกาสในการพัฒนาเพิ่มมูลค่าได้มากกว่ามีดประเภทอื่น โดยมีแนวทางคือ การนำองค์ความรู้ภูมิปัญญาและทุนวัฒนธรรมที่มีมาสร้างมีดเหล็กที่มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มขึ้น (ภาสกร บัวศรี และคณะ, 2566)

2.2 การกำหนดแนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์มีด

ในการกำหนดแนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์มีดได้มีการนำข้อมูลจากการศึกษาที่พบว่า มีดเหล็กในพื้นที่ตำบลหนองงูเห่าและพื้นที่ใกล้เคียงในแหล่งมีดจังหวัดนครราชสีมา จะมีมีดเหล็ก 2 ทรงคือ มีดทรงใบข้าว



ภาพที่ 3 แสดงภาพงูเห่าและรูปปั้นพญานาคในวัดสมานมิตร

และมีทรงกายาห้วง สำหรับลายมิตที่ทำกันส่วนใหญ่จะเป็นลายมิตที่ไม่มีลวดลายเฉพาะถิ่น เป็นการทำตามความเคยชินที่ทำต่อ ๆ กันมา ซึ่งเป็นลวดลายที่ไม่เหมือนกันในแต่ละครั้ง ทำให้ขาดเอกลักษณ์ที่เชื่อมโยงไปสู่การอธิบายอัตลักษณ์ท้องถิ่นทำให้คณะผู้วิจัยและกลุ่มตีมีดได้ร่วมกันคิดค้นลายมิตที่เป็นเอกลักษณ์ท้องถิ่นขึ้นมา โดยการหยิบยกเอาทิวทัศน์ธรรมชาติเรื่องพญานาคซึ่งมีรูปปั้นจำลองพญานาคชื่อว่าพระองค์ดำแสนศิริจันทรานาคราช และพระนางมณฑราวิชรามณีนุมาสเทวี ซึ่งตั้งอยู่ในวัดสมานมิตร เป็นสิ่งสักการบูชาที่ประชาชนทั้งในและนอกพื้นที่ให้ความสำคัญเคารพสักการะเพื่อเป็นสิริมงคลและความเชื่อทางด้านโชคลาภ นำมาผนวกกับลายงูเหลือมที่เป็นสัญลักษณ์ของท้องถิ่นนำมาผนวกกับภูมิปัญญาในการตีมีด การชุบมีดที่มีคุณภาพโดดเด่นของช่างตีมีดฝีมือดีในพื้นที่ สร้างสรรค์มาเป็นชิ้นงานเป็นเอกลักษณ์ท้องถิ่นชื่อว่า “มีดลายเกล็ดนาค” ที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น เป็นมงคลกับชีวิตของผู้มีเก็บไว้ (ภาสกร บัวศรี และคณะ, 2566)



ภาพที่ 4 แสดงใบมีดลายเกล็ดนาค

2.3 การออกแบบลวดลายมีดเหน็บ

ในการออกแบบลวดลายมีดที่เป็นเอกลักษณ์ท้องถิ่นเริ่มต้นด้วยการนำข้อมูลเรื่องตำนานพญานาคที่มีรูปปั้นจำลองอยู่ในวัดสมานมิตรมาผนวกกับงูเหลือมที่เป็นสัญลักษณ์ของตำบลหนองงูเหลือม แล้วนำมาออกแบบสร้างให้เกิดลวดลายใหม่บนใบมีด ทางทีมวิจัยโดยอาจารย์ด้านศิลปะได้นำแนวคิดดังกล่าวไปการสเก็ตภาพตัวอย่างในกระดาษแล้วนำมาให้ผู้เกี่ยวข้องช่วยกันพิจารณาตัดสินใจเลือกแบบที่ตรงกับแนวคิด “มีดลายเกล็ดนาค” มากที่สุด เมื่อมีข้อเสนอแนะจากที่ประชุมทีมวิจัยได้มีข้อเสนอแนะให้เพิ่มรูปหัวพญานาคเพื่อให้เห็นชัดเจนว่าเป็นสัญลักษณ์ของพญานาค คนออกแบบไปปรับเปลี่ยนและนำมาให้ช่างไปดำเนินการตีใบมีดต่อไป

2.4 การปฏิบัติการตีใบมีดเหน็บ

หลังจากได้แบบลายใบมีดที่ทำการทดลองผลิตมีดเหน็บลายเกล็ดนาค โดยจะทำมีดเหน็บที่เป็นทรงเอกลักษณ์ท้องถิ่น 2 ทรง คือ มีดทรงใบข้าวและมีดทรงกายาห้วง และได้คัดเลือกช่างที่มีความถนัดในการทำใบมีดและตอกลายมีด คือช่างหน้อย หรือช่างมนัญญูชัย จันทร์อร่าม ซึ่งเป็นช่างที่มีเชี่ยวชาญด้านการทำมีดสวยงาม เป็นช่างหนุ่มที่มีอายุไม่มาก มีสายตาดีสามารถตอกลายมีดตามลายต้นแบบได้ สำหรับการตอกลายเกล็ดนาค ในเบื้องต้นช่างใช้วิธีการทดลองตอกลวดลายใส่ไม้ก่อนเมื่อมือเริ่มนิ่งจึงได้ลงลายในใบมีด ซึ่งมีทำมือจะมีความแตกต่างกันเล็กน้อยเป็นปกติ

2.5 การประกอบมีด

การประกอบมีดหมายถึงการนำใบมีดไปเข้าด้ามและทำฝัก ในการเข้าด้ามในอดีตจะใช้คั้งช่วยในการเข้าด้ามให้แน่น แต่ในปัจจุบันมีการใช้กาวร้อนเข้ามาช่วย สำหรับการเลือกไม้ในการทำด้ามและฝักก็จะมีผลต่อการเพิ่มมูลค่าของมีด โดยไม้ที่นิยมกันมากคือฝักไม้พยุงสีดำ เพราะความเชื่อว่าเป็นไม้มงคล อุบัติการณ์เสริมอื่น ๆ ในการเข้าด้ามที่ทำให้มีราคาเพิ่มขึ้นมีหลายอย่าง เช่น การใช้ปลอกคอดมีดที่มีลวดลาย การใช้เหรียญโบราณติดใส่ด้าม และการถักหวายรัดด้ามมีดเป็นต้น ดำเนินการหากลุ่มช่างในการประกอบมีดได้เลือกช่างที่มีความเชี่ยวชาญมาทำต้นแบบ โดยมีการตกลงทำด้ามและฝักจากไม้พยุงและทำจากไม้ประดู่ซึ่งพอหาได้ตามท้องถิ่น



ภาพที่ 5 แสดงมีดเหน็บที่ประกอบเรียบร้อยแล้ว

2.6 การปฏิบัติการทดลองด้านการตลาดผลิตภัณฑ์มีดเหน็บตำบลหนองสูงเหลื่อม

ภายหลังจากได้มีดเหน็บตามแบบที่ต้องการได้มีการ กำหนดราคา การสร้างเรื่องเล่าให้เชื่อมโยงกับความเชื่อที่เป็นเอกลักษณ์ท้องถิ่น จากนั้นได้มีการทดลองวางตลาดผ่านช่องทางออนไลน์ ทั้งเฟสบุ๊ก ติ๊กต็อก โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) การวิเคราะห์ด้านการตลาด ทางทีมวิจัยร่วมกับช่างตีมีดได้ร่วมกันวิเคราะห์ช่องทางการตลาดมีดเหน็บพบว่า มีดเหน็บเป็นมีดสวยงามที่แตกต่างจากมีดที่ใช้ในการเกษตรทั่วไป ดังนั้นกลุ่มลูกค้าจะเป็นกลุ่มเฉพาะที่นิยมมีดมงคล มีดสวยงามที่เก็บไว้เป็นที่ระลึก ซึ่งเป็นคนทั่วไปไม่เจาะจงเฉพาะในพื้นที่ ดังนั้นในการทดลองการตลาดจึงควรมุ่งตลาดออนไลน์ เช่น เฟสบุ๊ก ติ๊กต็อก ไลน์ โดยใช้เครือข่ายเดิมของสมาชิกที่มีคนติดตามเยอะอยู่แล้วว่าเป็นช่องทางการตลาด โดยการประชาสัมพันธ์ที่เน้นเรื่องราวที่บ่งบอกความสำคัญและความเป็นเอกลักษณ์ของมีดที่แตกต่างจากผลิตภัณฑ์ที่อื่น

2) การจัดทำสื่อโปสเตอร์และทดลองทำตลาดออนไลน์ เช่น เฟสบุ๊ก ทิกต็อก โลก ภายหลังจากได้ข้อตกลงร่วมกันแล้ว ได้มีการจัดทำสื่อโปสเตอร์แนะนำผลิตภัณฑ์มีดเหน็บลายเกี๊ยพญานาค โดยมีการจัดทำโปสเตอร์ 3 ใบ คือ (1) โปสเตอร์แนะนำมีดเหน็บทรงกายาหวังลายเกี๊ยพญานาค (2) โปสเตอร์แนะนำมีดเหน็บทรงใบข้าวลายเกี๊ยพญานาค (3) โปสเตอร์แนะนำช่างตีมีดที่เป็นครุภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยในโปสเตอร์แนะนำมีดจะมีการบอกชื่อทรงมีด แนวคิดของการออกแบบผลิตภัณฑ์มีดบนฐานวัฒนธรรม ชื่อผู้ออกแบบ ชื่อช่างตีมีด ชื่อช่างตอกลายมีด ชื่อช่างประกอบมีด (ฝักและด้าม) ชื่อผู้อำนวยการผลิต ราคา มีดและชื่อที่อยู่หรือช่องทางการติดต่อซื้อขายมีด ส่วนโปสเตอร์แนะนำช่างตีมีดเป็นครุภูมิปัญญาท้องถิ่นตำบลหนองงูเหลือม จะเป็นการแนะนำชื่อ ประวัติความเป็นมา ความเชี่ยวชาญและช่องทางการติดต่อ สำหรับช่องทางการสื่อสารจะโพสต์ในเพจเฟสบุ๊ก @ช่างน้อยตีมีดโคราช ผลการตอบรับอยู่ในระดับดีและเริ่มมีการสั่งสินค้าเข้ามาแล้ว โดยโปสเตอร์มีรายละเอียดดังภาพด้านล่าง



ภาพที่ 6 แสดงโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์มีด

2.7 ผลการพัฒนาเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์มีดเหน็บตำบลหนองสูงเหลื่อม

จากการพัฒนาผลิตภัณฑ์มีดเหน็บดังที่กล่าวมาในข้อข้างต้น ได้ผลิตภัณฑ์มีดเหน็บ 2 รูปทรง คือ มีดเหน็บทรงใบข้าวและมีดเหน็บทรงกายาหว่ง ซึ่งเป็นมีดเหน็บที่ผลิตจากเหล็กเหน็บใช้เทคนิคการตีมีดแบบโบราณ ลายมีดเป็นลายเกล็ดนาคที่เป็นความเชื่อความศรัทธาของคนในพื้นที่ตำบลหนองสูงเหลื่อม การประกอบด้ามและฝัก ประกอบด้วยไม้พยูงใส่ปลอกคอสแตนเลส ใบมีดและลายมีดผลิตโดยช่างน้อย หรือ นายมนัญชัย จันทร์อร่าม ออกแบบโดย ดร.สักรินทร์ อินทรวงค์ ประกอบด้ามและฝักโดยช่างสาธิต คำขุนทด ผลจากการพัฒนาผลิตภัณฑ์มีดทำให้ได้มีดเหน็บที่มีเอกลักษณ์เชื่อมโยงกับความเชื่อสำคัญของท้องถิ่น ซึ่งเมื่อนำมาเปรียบเทียบกับข้อมูลการผลิตมีดแบบเดิมของช่างตีมีดในพื้นที่พบว่ามีความแตกต่างจากเดิมที่ชัดเจน ทำให้มูลค่าต่อชิ้นของมีดมีมูลค่าเพิ่มขึ้นเป็น 2 เท่าของมูลค่าเดิม สำหรับรายละเอียดการเพิ่มมูลค่าหรือราคามีดเหน็บจากการเปรียบเทียบกับมีดเหน็บที่ทำแบบเดิมของช่างในพื้นที่ พบว่ามีดเหน็บที่พัฒนาขึ้นมามีการเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน โดยมีดเหน็บที่เป็นมีด “ลายเกล็ดนาค” มีมูลค่าเพิ่มขึ้นถึงหนึ่งเท่าตัวดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบราคาผลิตภัณฑ์มีดเหน็บก่อนกับหลังการพัฒนา

ขนาดมีด	มูลค่าเดิม (บาท)	มูลค่าหลังการพัฒนา (บาท)
มีดขนาด 5 นิ้ว	500	1,000+
มีดขนาด 6 นิ้ว	600	1,200+
มีดขนาด 7 นิ้ว	700	1,400+
มีดขนาด 8 นิ้ว	800	1,600+
มีดขนาด 10 นิ้ว	1,000	2,000+

สรุปและอภิปรายผล

จากผลการศึกษาที่ค้นพบว่า แนวทางการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์มีดตำบลหนองสูงเหลื่อม เป็นการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานทุนวัฒนธรรมของชุมชน ทั้งทุนเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับองค์พญานาคในวัดสมานมิตรที่เชื่อกันว่าเป็นเทพแห่งโชคลาภ และความเชื่อเกี่ยวกับการถ่ายทอดวิชาการตีเหล็กหรือการตีมีด โดยเชื่อว่าการตีมีดเป็นอาชีพชั้นสูงที่ไม่ใช่ใครจะทำได้ การตีมีดเป็นการสร้างของมีคมเปรียบเสมือนอาวุธอย่างหนึ่ง ดังนั้นในการถ่ายทอดวิชาการตีมีดมักจะถ่ายทอดให้กับคนในครอบครัวเป็นหลัก เพราะถือว่าเป็นการสืบทอดทางสายเลือด ฐนีสัยใจคอและเป็นคนมีพฤติกรรม สอดคล้องกับงานวิจัยของธัชพร ฤกษ์ฉาย (2559) เรื่องการวิเคราะห์คุณค่าและการดำรงอยู่ของภูมิปัญญาการทำมีด : กรณีศึกษาหมู่บ้านอรัญญิก อำเภอนครหลวง จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ผลการศึกษาพบว่า ภูมิปัญญาการทำมีดอรัญญิกมีคุณค่าที่สำคัญใน 2 ด้านหลักดังนี้ ประการแรกมีคุณค่าต่อการพัฒนาบุคคล โดยผู้ที่สืบทอดและผู้สนใจเรียนรู้จะได้รับการส่งเสริมการพัฒนาสติปัญญา การพัฒนาอารมณ์ การพัฒนาจิตใจ การพัฒนาร่างกาย และการปรับตัวทางสังคมทำให้เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต ประการที่สองมีคุณค่าต่อการพัฒนาสังคม โดยการส่งเสริมด้านการศึกษาในฐานะเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญของชุมชน ส่งเสริมด้านจริยธรรมมีการสอดแทรกข้อคิดในเรื่องของความกตัญญูที่มีอยู่ในพิธีกรรม

ประเพณีท้องถิ่น ส่งเสริมศิลปะด้านงานหัตถศิลป์ มีคุณค่าทางเศรษฐกิจโดยสร้างอาชีพและรายได้ให้กับชุมชน สร้างความภาคภูมิใจและความเป็นอัตลักษณ์ของชุมชน แสดงถึงพลังของชุมชนที่ทำให้เกิดกระบวนการพัฒนา

จากการศึกษาที่พบว่า การเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์มีต้นทุนวัตถุดิบตามลหองงูเหลือม เป็นการสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่บนฐานองค์ความรู้หรือฐานภูมิปัญญาเดิม โดยนำภูมิปัญญาด้านการตีมีดมาผนวกกับจุดเด่นของพื้นที่ซึ่งมีความเชื่อเกี่ยวกับเรื่ององค์พระองค์ดำแสนศิริจันทรานาคราช นำมาวิเคราะห์ออกแบบและพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่จึงได้ “มีดลายเกล็ดนาค” ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีความแตกต่าง โดดเด่นและเชื่อมโยงกับเอกลักษณ์ท้องถิ่น ทำให้มูลค่าผลิตภัณฑ์มีเด้นั้นมีมูลค่าเพิ่มขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับผลิตภัณฑ์เดิม สอดคล้องกับงานวิจัยของลักษณะพร โรจน์พิทักษ์กุล (2556) เรื่องการสร้างมูลค่าเพิ่มการทอเสื่อกกเพื่อเศรษฐกิจของชุมชนตำบลระทุมแพ้ว อำเภอบ้านสร้าง จังหวัดปราจีนบุรี ผลการวิจัยพบว่า ชุมชนตำบลระทุมแพ้วได้มีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่จากเส้นกก โดยการนำเส้นกกขนาดสั้นที่ชุมชนขายเส้นกิโลละ 20 บาท นำมาสานถักลายอิสระเป็นตะกร้าอเนกประสงค์ที่เป็นเอกลักษณ์ท้องถิ่น ได้ผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีราคาสูงขึ้น มีตลาดรองรับแน่นอนโดยการเชื่อมโยงเป็นเครือข่ายกับวิสาหกิจชุมชนแปรรูปเสื่อกกบางพลวงที่มีชื่อเสียงระดับประเทศ ชุมชนได้รับความรู้ใหม่ในด้านเทคนิคการย้อมสีแบบถักเปีย เพิ่มช่องทางการจำหน่าย และเชื่อมโยงกับหมู่บ้านใกล้เคียงในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อันเป็นฐานความเข้มแข็งของชุมชนและเสริมสร้างเศรษฐกิจชุมชน สังคม เป็นการสืบต่อภูมิปัญญาท้องถิ่นให้มั่นคงต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. จากการศึกษพบว่า การประกอบอาชีพช่างตีมีดในพื้นที่มีมากกว่า 100 ปี แต่ในปัจจุบัน จำนวนคนที่จะมาประกอบอาชีพช่างตีมีดมีจำนวนน้อยลงและส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุ สืบเนื่องจากในการวิจัยครั้งนี้มีเวลาที่จำกัด ผลการศึกษาที่เป็นองค์ความรู้ในการตีมีดที่เกิดขึ้นจึงยังเป็นองค์ความรู้ที่เกิดจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกลุ่มช่างตีมีดกลุ่มเดิมเท่านั้น ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปควรให้ความสำคัญกับการขยายผลองค์ความรู้หรือการสร้างการเรียนรู้สู่คนรุ่นใหม่ให้มากขึ้น

2. จากการศึกษพบว่า การนำทุนวัฒนธรรมมาพัฒนาผลิตภัณฑ์มีดในตำบลหนองงูเหลือม ทำให้ผลิตภัณฑ์มีเด้นั้นมีมูลค่าเพิ่มได้จริง ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในพื้นที่ทั้งองค์การบริหารส่วนตำบลหนองงูเหลือม วัดสมานมิตร หรือสำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอเฉลิมพระเกียรติ ควรจะนำชุดความรู้กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์บนฐานแนวคิดทุนวัฒนธรรมไปประยุกต์ใช้ในศึกษาและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนอื่น ๆ ให้มีมูลค่าเพิ่มขึ้นในพื้นที่ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

จำเริญร จันทรโพธิ์. (2566, พฤศจิกายน, 9). อดีตกำนันตำบลบ้านโพธิ์, สัมภาษณ์

เฉลิม ช้อยขุนทด. (2566, พฤศจิกายน, 12). ช่างตีมีด, สัมภาษณ์

ธัชพร ฤกษ์ฉาย. (2559). *การวิเคราะห์คุณค่าและการดำรงอยู่ของภูมิปัญญาการทำมีด : กรณีศึกษาหมู่บ้าน*

อรัญญิก อำเภอนครหลวง จังหวัดพระนครศรีอยุธยา. กรุงเทพมหานคร. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- บุญมี ดีโพธิ์. (2566, ตุลาคม, 20). ผู้นำชุมชนบ้านโพธิ์น้อย, สัมภาษณ์
- พระปลัดจรรยา โกสโล. (2566, ตุลาคม, 20). เจ้าอาวาสวัดสมานมิตร, สัมภาษณ์
- ภาสกร บัวศรี และคณะ. (2566). *แนวทางการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานทุนวัฒนธรรมตำบลหนอง
เหลื่อม อำเภอนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา*. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ.
- มนัญชัย จันทร์อร่าม. (2566, พฤศจิกายน 8). ช่างตีมีด, สัมภาษณ์.
- รังสรรค์ ชนะพรพันธุ์. (2540). *ทุนวัฒนธรรม*. กรุงเทพมหานคร: พลีเพลส.
- ลักษณะพร โรจน์พิทักษ์กุล. (2556). การสร้างมูลค่าเพิ่มการทอเสื่อกกเพื่อเศรษฐกิจของชุมชนตำบลกระทุ่มแพ้ว
อำเภอบ้านสร้าง จังหวัดปราจีนบุรี. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา*. 1(2556), 49-64
- ศศิพร ต่ายคำ . (2557). *การพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์เพื่อมูลค่าวิสาหกิจชุมชนจังหวัดราชบุรี*. ดุษฎี
นิพนธ์สาขาพัฒนศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร
- สุชาติ เล็งกลาง. (2566, พฤศจิกายน 12). ช่างตีมีด, สัมภาษณ์.
- องค์การบริหารส่วนตำบลหนองงูเหลือม. (2565). *รายงานผลการดำเนินงานประจำปีตำบลหนองงูเหลือม.
นครราชสีมา*. องค์การบริหารส่วนตำบลหนองงูเหลือม.

บทความวิชาการ (Academic article)

สุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยวบ้านพิพิธภัณฑน์ไทดำ บ้านนาป่าหนาด ตำบลเขาแก้ว

อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

Tourism Aesthetics of Tai Dam Museum House, Ban Na Pa Nad,

Khao Kaeo Subdistrict, Chiang Khan District, Loei Province

ไทยโรจน์ พวงมณี^{1*} มาริษา ภิรมย์แทน เดอ เบลส์² คชสิทธิ์ เจริญสุข¹ อรทัย จิตไธสง²

และ พชรมณ ใจงามดี¹

Thairoj Phoungmanee^{1*}, Marisa Phiromtan De Bels², Kotchasee Charoensuk¹, Orathai Jittaisong²

and Pacharamon Jaingamdee¹

วันที่รับบทความ (Received)

9 มิถุนายน 2567

วันที่ได้รับบทความฉบับแก้ไข (Revised)

24 กรกฎาคม 2567

วันที่ตอบรับบทความ (Accepted)

24 กรกฎาคม 2567

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยวบ้านพิพิธภัณฑน์ไทดำ บ้านนาป่าหนาด อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ใช้วิธีการศึกษาเอกสารและการลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา พบว่า บ้านพิพิธภัณฑน์ไทดำถูกสร้างขึ้นบนพื้นที่เอียงชัน เพื่อการรวบรวม วัตถุทางวัฒนธรรมและเป็นพื้นที่การท่องเที่ยว มีการนำเสนอข้อมูลทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ เช่น เหยื่อไทดำ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย พืชสมุนไพร ไทดำ หัตถกรรมผ้าทอ ตุ่มนกกุ่มหนู และข้อมูลวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ เช่น ประวัติศาสตร์ ความเชื่อ พิธีกรรม การละเล่นผ่านการเล่าเรื่องจากผู้สื่อความหมาย มีลักษณะพื้นที่การท่องเที่ยว แบบมีชีวิต เพื่อให้นักท่องเที่ยวเกิดประสบการณ์เชิงคุณค่าที่หลากหลาย เช่น การสร้างบรรยากาศให้กับพื้นที่ ภาพรวม ส่วนการจัดแสดงวัตถุทางวัฒนธรรม กิจกรรมการท่องเที่ยวแบบมีชีวิตที่กระตุ้นประสาทสัมผัสทางการรับรู้จากการทดลองปฏิบัติ การฟังคำบรรยาย การเดินสัมผัสและรับรู้ด้วยตนเองโดยใช้ปัญญาญาณสัมผัส และการคิด แยกแยะและวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยวที่แฝงอยู่ในพื้นที่บ้านพิพิธภัณฑน์ พบว่ามี 2 ส่วน คือ เนื้อหาและรูปแบบ ที่มาจากการจำลองพื้นที่แบบมีชีวิตและมีองค์ประกอบการท่องเที่ยวที่ส่งเสริมการ

¹คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

¹Faculty of Humanities and Social Sciences, Loei Rajabhat University

²คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

²Faculty of Science and Technology, Loei Rajabhat University

*Corresponding author email: thai-roj@hotmail.com

ท่องเที่ยวที่หลากหลาย ได้แก่ วัตถุทางวัฒนธรรม ผู้คน สถาปัตยกรรม บรรยากาศ ช่วงเวลาเสียง การเคลื่อนไหว การบริหารจัดการ และการบริการที่ส่งผลต่อการมีประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ

คำสำคัญ : สุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยว, พื้นที่การท่องเที่ยวของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ, บ้านพิพิธภัณฑ

Abstract

This academic article aims to study the tourism aesthetic of the Tai Dam Ethnicity Museum Village, located in Ban Na Pa Nad, Khao Kaew Subdistrict, Chiang Khan District, Loei Province, Thailand by collecting the data from document and filed study. The obtained data was analyzed by using content analysis. The findings reveal that the Tai Dam Ethnicity Museum Village was constructed on private land to collect valuable cultural objects and to be tourism area. The museum exhibits the concrete cultural data on the history such as Tai Dam houses, clothes, Tai Dam alphabets, hand-woven fabrics, and Tum Nok Kum Noo, as well as, the abstract cultural data including history, beliefs, ceremonies, and folk games through the narratives told by the interpreters. The area is a kind of living tourism area to provide variously valuable experiences such as creating the atmosphere for the whole area. Additionally, the living tourism activities for exhibiting cultural objects emphasize on encouraging the visitors' senses perceived from practicing, listening to the lectures, walking to touch and perceive on their own through their intuition, touching, thinking, and classifying. And, the analysis of tourism aesthetics hidden in the Tai Dam house museum was divided into 2 parts: content and pattern obtained from the simulation of living space, and there are various elements for promoting tourism namely cultural objects, people, architectures, atmosphere, time, movement, management, and service affecting aesthetic experience.

Keywords : Aesthetics of Tourism, Tourism Space of the Tai Dam Ethnic Group, Cultural Heritage

บทนำ

ธรรมชาติของมนุษย์นั้นชอบเสาะแสวงหาความรู้และประสบการณ์ใหม่ ๆ อยู่เสมอ ดังนั้นการเดินทางท่องเที่ยวจึงถือว่าเป็นวิธีการพักผ่อนหย่อนใจและได้ความรู้ ความคิด รวมถึงมุมมองใหม่ในการใช้ชีวิต ผลของการสัมผัสประสบการณ์ผ่านการท่องเที่ยวทำให้เกิดสุนทรียภาพที่เป็นผลมาจากความพึงพอใจในแหล่งท่องเที่ยวที่มีหลายส่วนประกอบกัน เช่น อาหาร การตกแต่งพื้นที่ สถาปัตยกรรม ศิลปกรรมที่มีความสวยงาม โดยนักท่องเที่ยวจะใช้แนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ในการประเมินผลการรับรู้ถึงสิ่งที่มีคุณค่าที่ตนเองได้เข้าไปมีประสบการณ์ร่วมอย่างมีความหมาย สำหรับแหล่งท่องเที่ยวส่วนใหญ่ส่วนนั้นได้ถูกพัฒนาโดยภาครัฐในและนอกพื้นที่ที่มีบทบาทขับเคลื่อนการจัดการท่องเที่ยวของชุมชน ซึ่งก่อนการพัฒนาพื้นที่นั้นจะมีการสำรวจพื้นที่และรวบรวมข้อมูลความรู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เข้าใจบริบทของพื้นที่ก่อนที่จะนำมาวางแผนการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนต่อไป

เช่น สำนวณความต้องการพัฒนาศักยภาพบุคลากร หรือสืบค้นประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต วัฒนธรรม เศรษฐกิจและสังคม โดยมีเป้าหมายสำคัญคือการสร้างจุดดึงดูดความสนใจและคุณค่าให้กับพื้นที่ รวมถึงการพัฒนาให้พื้นที่การท่องเที่ยวมีมาตรฐานตามเกณฑ์ที่กำหนดขึ้น แต่ที่ผ่านมานั้นการพัฒนาประเทศได้มุ่งเน้นด้านเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมเป็นสำคัญ ส่งผลทำให้มรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ถูกละเลยและถูกทำลายอย่างต่อเนื่อง ณรงค์ฤทธิ์ สุมาลี (2556 น. 205-216) ดังนั้น การใช้กลไกทางสุนทรียศาสตร์เข้าไปร่วมขับเคลื่อน ด้วยการจัดการพื้นที่การท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมให้มีระบบและน่าสนใจมากขึ้น จึงมีส่วนทำให้วัฒนธรรมได้ถูกรื้อฟื้นให้กลับมาอยู่ร่วมกับพื้นที่อีกครั้ง โดยมีการปรับกลวิธีการนำเสนอเพื่อให้เหมาะสมกับพื้นที่และสร้างใจให้นักท่องเที่ยวเดินทางเข้ามาสัมผัสประสบการณ์ใหม่ ๆ (วรรณลักษณ์ อินทร์จันทร์; เนธิมา สุวรรณวงศ์; ประเสริฐ ราชมณี และศศิพงศ์ วงศ์ษา, 2564, น.86-99)

จังหวัดเลยได้กำหนดยุทธศาสตร์การท่องเที่ยวระดับจังหวัดขึ้น มีหน่วยงานภาครัฐที่รับผิดชอบด้านการท่องเที่ยวหลายหน่วยงาน เช่น สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานการท่องเที่ยวจังหวัดเลย และองค์กรจัดการพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) ได้เข้ามาร่วมขับเคลื่อนและพัฒนาการจัดการท่องเที่ยวทุกพื้นที่อย่างต่อเนื่อง มีเป้าหมายหลักคือให้พื้นที่การท่องเที่ยวและบุคลากรได้มีศักยภาพและมีประสิทธิภาพที่จะจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชน มีศักยภาพการต้อนรับนักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามาท่องเที่ยว และมีการจัดการพื้นที่การท่องเที่ยวให้ได้มาตรฐานการท่องเที่ยวในระดับชาติและนานาชาติ กิจกรรมที่มีการดำเนินการขับเคลื่อนและพัฒนาทรัพยากรการท่องเที่ยว คือ การสร้างพื้นที่ที่มีอัตลักษณ์เฉพาะ ดังเช่น บ้านพิพิธภัณฑ์เพื่อให้เป็นทางเลือกหนึ่งของนักท่องเที่ยว สำหรับคำว่า “บ้านพิพิธภัณฑ์” หมายถึง พื้นที่ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตที่ถูกสร้างรูปแบบและภาพลักษณ์ขึ้นในอาณาบริเวณเฉพาะที่มีองค์ความรู้หลากหลายอยู่ในพื้นที่เดียวกัน มีการบริหารจัดการรูปแบบเอกชนและรูปแบบรวมกลุ่มคนในชุมชน มีระบบการบริหารจัดการที่ชัดเจนตามรูปแบบที่ได้ร่วมกันคิดและวางแผนดำเนินการไว้ สอดคล้องกับ ณรงค์ฤทธิ์ สุมาลี (2556, 205-216) ที่กล่าวว่า บ้านพิพิธภัณฑ์เป็นพื้นที่รวบรวมมรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ด้วยกัน มีการกำหนดกลุ่มผู้บริหารจัดการ และการดำเนินงานที่เน้นการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนโดยเฉพาะเจ้าของพื้นที่ทางวัฒนธรรมนั้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นพื้นที่จัดเก็บ รวบรวม เผยแพร่และอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นให้คนในชุมชนและคนนอกได้เข้ามาศึกษาหาความรู้ และการสร้างรายได้ ซึ่งบ้านพิพิธภัณฑ์นั้นมีลักษณะเป็น “พื้นที่เฉพาะที่มีชีวิต” ที่มีกิจกรรมให้นักท่องเที่ยวได้รับรู้คุณค่าความจริงแท้ได้อย่างมีความหมาย

บ้านพิพิธภัณฑ์ไทดำเป็นทรัพยากรการท่องเที่ยว ตั้งอยู่ในพื้นที่บ้านนาป่าหนาด ตำบลเขาแก้ว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ที่มีการรวบรวมวัตถุทางวัฒนธรรมที่สัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ ความเชื่อ ประเพณี พิธีกรรมและวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ มีเป้าหมายเพื่อให้เป็นพื้นที่การท่องเที่ยวและเรียนรู้วิถีชีวิตและวัฒนธรรมในรูปแบบมีชีวิตที่นำเสนอครบทุกมิติในเวลาจำกัด โดยนักท่องเที่ยวจะได้รับประสบการณ์ตรงตามรูปแบบการท่องเที่ยวที่บ้านพิพิธภัณฑ์จัดไว้ให้ รวมถึงยังได้เชื่อมโยงเส้นทางท่องเที่ยวไปยังพื้นที่การท่องเที่ยวอื่น ๆ ภายในหมู่บ้านด้วย เช่น ศูนย์วัฒนธรรมไทดำ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเฮือนอ้ายเอี่ยมแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาคนไทดำ และกลุ่มทอผ้าพื้นเมืองโดยสามารถเดินทางท่องเที่ยวด้วยรถอู่เต๊กที่มีคนในชุมชนเป็นผู้นำเที่ยว สำหรับบ้านพิพิธภัณฑ์ไทดำในรอบปีที่ผ่านมา มีนักท่องเที่ยวเข้ามาท่องเที่ยวในช่วงเดือน

พลศจิกายน-เดือนมกราคม เป็นจำนวนมาก โดยมาเป็นหมู่คณะจากภาครัฐและจากภาคเอกชนที่ประสานงานมา ล่วงหน้า รวมถึงนักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้าพื้นที่แบบไม่ได้ประสานงานเข้ามา โดยนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ต้องการ เข้ามาเรียนรู้ความแตกต่างของวัฒนธรรมและความเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำในเขตพื้นที่การท่องเที่ยวอำเภอเชียง คาน ดังที่ วนิษา ตีคำ (2553, น. 50-66) ที่กล่าวว่า บ้านพิพิธภัณฑน์ในฐานะแหล่งท่องเที่ยวชุมชนต้องเชื่อมโยงไป ยังจุดท่องเที่ยวอื่น ๆ เพื่อให้นักท่องเที่ยวเข้าไปเข้าไปชื่นชมและมีประสบการณ์เชิงคุณค่าร่วมกัน อันเป็นการเปิด โลกทัศน์ให้นักท่องเที่ยวเห็นถึงคุณค่าความงามที่หลากหลายบนพื้นที่เดียวกัน ดังนั้นการเดินทางเข้ามาท่องเที่ยว ของนักท่องเที่ยวจึงมุ่งหวังการสัมผัสกับคุณค่าทางสุนทรียภาพของพื้นที่ที่แผ่ร่วมกับวิถีทางวัฒนธรรมที่นำมา จัดแสดงผ่านการเล่าเรื่อง รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวและการวางตำแหน่งพื้นที่ที่เอื้อต่อการเดินทางท่องเที่ยวและ เรียนรู้ อย่างไรก็ตามก็ดีกว่ารับรู้คุณค่าความงามในพื้นที่บ้านพิพิธภัณฑน์ไทดำตามแนวทางสุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยว นั้นสามารถวิเคราะห์ได้จากปัจจัยหลายด้านดังนี้ ด้านทัศนียภาพของสถานที่ท่องเที่ยว เช่น บรรยากาศ ผู้คน สีสนพื้นที่ ด้านภาพลักษณ์ เช่น ความหลากหลาย สวยงามขององค์ประกอบในพื้นที่ การเดินทางเข้าถึงสะดวก มี อาหารและเครื่องดื่มจำหน่าย และด้านประสบการณ์เดินทางของนักท่องเที่ยว (Ran, 2018, p. 23-25)

จากที่กล่าวมาคณะผู้เขียนต้องการศึกษาแนวคิดสุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงกับบ้าน พิพิธภัณฑน์ไทดำที่เป็นทรัพยากรการท่องเที่ยวในพื้นที่บ้านนาป่าหนาด ตำบลเขาแก้ว อำเภอเชียงคาน จังหวัด เลย โดยขอบเขตการศึกษาจะนำเสนอเฉพาะสุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบและเนื้อหาที่ ส่งผลต่อการรับรู้ของนักท่องเที่ยว โดยที่เจ้าของบ้านพิพิธภัณฑน์ได้จัดเตรียมพื้นที่และกิจกรรมการท่องเที่ยวไว้ ต้อนรับนักท่องเที่ยวที่มาเยือน ผู้เขียนได้ให้คำนิยามคำว่า สุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยว หมายถึง ศาสตร์ด้าน ปรัชญาที่ศึกษาถึงคุณค่าของพื้นที่การท่องเที่ยวในฐานะที่เป็นพื้นที่ธรรมชาติและพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่มี องค์ประกอบของการท่องเที่ยว เนื้อหาและรูปแบบของพื้นที่บ้านพิพิธภัณฑน์ที่ ประกอบด้วย วิถีชีวิต สถาปัตยกรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น พิธีกรรม ความเชื่อที่อยู่อย่างผสมผสานกันและให้ความพึงพอใจแก่นักท่องเที่ยวได้ ส่วนคำว่า ประสบการณ์ท่องเที่ยวเชิงสุนทรียภาพ หมายถึง การเดินทางเข้ามาสัมผัสกับ ทรัพยากรการท่องเที่ยวแล้วก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกพึงพอใจ ประทับใจ ซาบซึ้งใจ สะเทือนอารมณ์ ตราตรึงใจ และบ้านพิพิธภัณฑน์ไทดำ หมายถึง พื้นที่เฉพาะส่วนบุคคลในพื้นที่บ้านนาป่าหนาดที่ดำเนินงานลักษณะเอกชน เพื่อเก็บรวบรวมวิถีทางวัฒนธรรมที่เป็นของดั้งเดิมที่เคยใช้ในชีวิตประจำวันให้นักท่องเที่ยวได้เข้ามาท่องเที่ยว

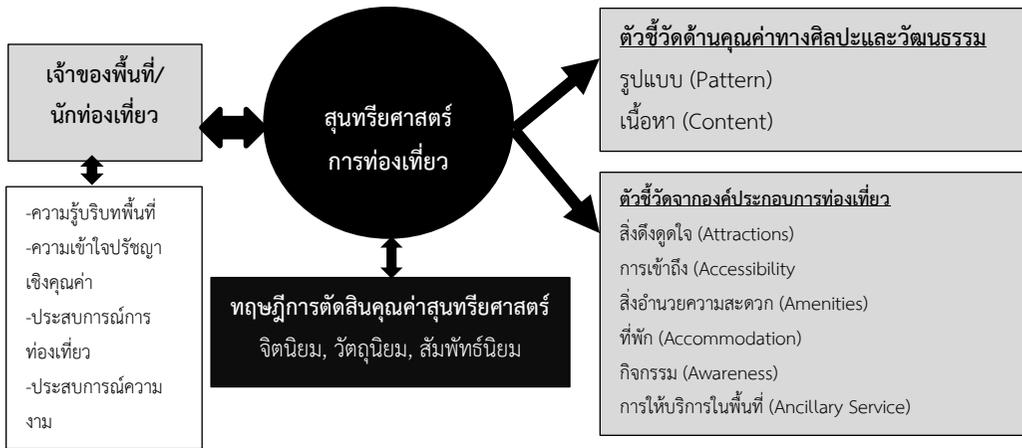
แนวคิดสุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยว

ในโลกที่เต็มไปด้วยความวุ่นวายและความเร่งรีบ มนุษย์ต่างแสวงหาช่องทางในการหลีกเลี่ยงและค้นหา ความสุขให้กับชีวิต และหนึ่งในวิธีที่ได้รับความนิยมคือ "การท่องเที่ยว" ซึ่งไม่ใช่แค่การเดินทางท่องเที่ยวปกติ แต่ เป็นการเดินทางเข้าไปเรียนรู้และสัมผัสกับประสบการณ์ใหม่ ๆ โดยพื้นที่การท่องเที่ยวได้จัดเตรียมและ ผสมผสานตามแนวคิดสุนทรียศาสตร์เข้าด้วยกัน จนกลายเป็น "สุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยว" ที่จะนำ นักท่องเที่ยวไปสู่การค้นพบคุณค่าความงามความมีเสน่ห์และความน่าหลงใหลของพื้นที่ คำว่า "สุนทรียศาสตร์" (Aesthetics) เป็นปรัชญาที่ว่าด้วยการศึกษาคูณาค่าความงาม และความไพเราะที่อยู่ในธรรมชาติและศิลปะ โดย นักปรัชญาชาวเยอรมันชื่อว่าอเล็กซานเดอร์ บุมการ์เทิน (Alexander Baumgarten) ได้เสนอให้ใช้คำว่า Aesthetics ที่รากศัพท์มาจากภาษากรีก หมายถึง การรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส โดยได้พัฒนาควบคู่ไปกับศาสตร์

ทางจิตวิทยาที่เป็นเรื่องการรับรู้ของมนุษย์ที่เชื่อมโยงกับระบบกลไกของสมอง พระมหาสุรชัยชยาภิวฑฒโน; นพดล อินปิง และสิริกานดา คำแก้ว (2563, น. 11-34) สุนทรียศาสตร์มีลักษณะเป็นศาสตร์ (Science) และ ศิลป์ (Arts) ได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาศักยภาพของมนุษย์ เนื่องจากเป็นศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ การสัมผัสและการใช้ประสบการณ์ส่วนตัว ในการเพ่งพิจารณาคุณค่าของสิ่งที่ตนเองกำลังสัมผัสอยู่ กัญญภัตสร ชาตศิษย์ประเสริฐ (2553; 21-42) กล่าวว่า สุนทรียศาสตร์ได้ถูกแบ่งออกหลายลักษณะ แต่ที่น่าสนใจคือ สุนทรียศาสตร์สมัยใหม่ (Popular Aesthetics) ที่ถูกกำหนดขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางการให้คุณค่า ความงามของพื้นที่ธรรมชาติหรือพื้นที่ที่มีการจัดแสดงผลงานที่ช่วยสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียภาพกับนักท่องเที่ยวได้ ซึ่งเมื่อนักท่องเที่ยวเดินทางเข้าไปในพื้นที่จะได้รับความรู้ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน การชื่นชม บรรยากาศ การฟังเพลง การชมงานศิลปะ โดยมีเป้าหมายปลายทางที่การมุ่งค้นหาคุณค่าความงามและความจริงแท้ เพื่อพัฒนาจิตวิญญาณความเป็นมนุษย์ อย่างไรก็ตามการสัมผัสและการรับรู้ตามแนวทางสุนทรียศาสตร์จะเกิดผลการรับรู้ถึงอรรถรสทางสุนทรียภาพจากรูปความงาม และความสัมพันธ์ขององค์ประกอบที่กายและใจของมนุษย์ที่มีองค์ความรู้ และมีศักยภาพที่จะเข้าไปร่วมมีประสบการณ์และรับรู้ถึงระดับคุณค่าของความงาม

คำว่า “การท่องเที่ยว (Tourism)” หมายถึง การออกเดินทางจากที่พักอาศัยไปพักผ่อนหย่อนใจ หรือ การแสวงหาความสุขความสนุกสนาน ความตื่นเต้นเร้าใจในแหล่งท่องเที่ยวเพื่อการรับรู้และการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ในพื้นที่ท่องเที่ยว สำหรับพื้นที่การท่องเที่ยวนั้นมีการดำเนินการในมิติการบริหารจัดการทรัพยากรบุคคล การจัดสรรพื้นที่ การกำหนดกฎระเบียบ และการวางแผนกิจกรรมการท่องเที่ยวอย่างเป็นระบบโดยคนในท้องถิ่น จุดหลักสำคัญคือ การสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ทรงคุณค่าของเรื่องราวของวัฒนธรรมที่แตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่ ไทยโรจน์ พวงมณี; คชสิทธิ์ เจริญสุข; พชรมณ ใจงามดี และณศิรี ศิริพริมา (2565, น. 56-77) นักวิชาการได้มีการเชื่อมโยงแนวคิดสุนทรียศาสตร์เข้ากับการท่องเที่ยว ด้วยการนำมาใช้อธิบายให้เห็นถึงคุณค่าและความงามที่สร้างประสบการณ์สุนทรียภาพแก่นักท่องเที่ยว ผ่านกิจกรรมและการรับรู้ความเรียบง่ายบนพื้นฐานความเป็นจริงของชีวิต เช่น ประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต ทัศนกรรม สถาปัตยกรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะพื้นที่และช่วงเวลา Yuhua (2023, p. 17-18) และ Barretto (2013, p. 79-81) กล่าวว่า สุนทรียศาสตร์ถูกอธิบายผ่านมรดกทางวัฒนธรรมที่ได้ขุดค้นพบมาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ เช่น โครงกระดูกมนุษย์ที่ถูกฝังร่วมกับเครื่องปั้นดินเผาและเครื่องประดับหิน หรือภาพเขียน งานประติมากรรมสมัยกรีก โรมัน และอาณาจักรอียิปต์ นอกจากนี้สุนทรียศาสตร์ยังปรากฏอยู่ในพื้นที่การท่องเที่ยว เช่น รีสอร์ท โรงแรมที่ได้ออกแบบตกแต่งประดับอย่างงดงามตามที่นักท่องเที่ยวต้องการและโยหา โดยในแต่ละพื้นที่ได้นำเสนอและสื่อสารถึงเรื่องราวความเชื่อ ทัศนคติ อารมณ์ ความรู้สึกของเจ้าของวัฒนธรรมและผู้สร้างสรรค์ร่วมกับบรรยากาศที่ถูกพัฒนาและสะท้อนความเป็นแห่งยุคสมัยด้วย เมื่อนักท่องเที่ยวเข้าไปสัมผัสจะรับรู้ถึงคุณค่าทางสุนทรียภาพได้ อันเป็นความรู้สึกเฉพาะที่เกิดขึ้นกับบุคคลในการเลือกที่จะรับรู้อย่างอิสระ เช่น จากเรื่องราวหรือความสมบูรณ์แบบของพื้นที่ ผลที่เกิดขึ้นจะแสดงออกถึงความสุข ความพึงพอใจและความรื่นรมย์จากความสมบูรณ์ ความลงตัว ความเป็นระเบียบ ความสัมพันธ์ที่เหมาะสมกับองค์ประกอบการท่องเที่ยว และความผูกพันกับคุณค่าของพื้นที่ท่องเที่ยวนั้น ซึ่งจะส่งผลต่อการกลับมาท่องเที่ยวซ้ำในโอกาสต่อไป ดังนั้นจึงจำเป็นต้องพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้และออกแบบกิจกรรมด้วยการใช้แนวคิดทางสุนทรียศาสตร์เพื่อให้นักท่องเที่ยวอยู่ในพื้นที่ได้นานและได้รับ

ประสบการณ์ที่ดีจากการใช้ประสาทสัมผัสทางการเห็น การได้ยิน การสัมผัส และการลิ้มรส เพื่อการเติมเต็มจินตนาการและการเสริมสร้างความเป็นมนุษย์ให้สมบูรณ์ สำหรับการรับรู้รูปแบบและเนื้อหาในพื้นที่การท่องเที่ยวมีดังนี้ 1) จากองค์ประกอบของที่ผสมผสานกันอย่างลงตัว มีสัดส่วนที่เหมาะสม มีจังหวะที่เลื่อนไหลอย่างมีสัมพันธ์ภาพ มีโครงสร้าง รูปทรงและเรื่องราวที่มีชีวิตชีวาและมีพลังแห่งสุนทรียภาพ 2) จากความแปลกใหม่ขององค์ประกอบและเรื่องราว ที่ส่งเสริมจินตนาการ และความรู้สึกพึงพอใจ 3) จากความน่าทึ่งของเนื้อหา รูปทรง หรือรูปแบบที่ไม่เหมือนใคร (วรรณลักษณ์ อินทร์จันทร์ และคณะ, 2564, น. 86-99)



ภาพที่ 1 ตัวชี้วัดสุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยว

กล่าวได้ว่า สุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยวเป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับคุณค่าความงามของพื้นที่การท่องเที่ยวที่สัมพันธ์กับรูปแบบและเนื้อหาของพื้นที่ที่มีการผสมผสานกันอย่างเหมาะสมลงตัว โดยเจ้าของพื้นที่และนักท่องเที่ยวถือว่าเป็นตัวแปรสำคัญ ในฐานะที่เป็นผู้เดินทางเข้าไปมีประสบการณ์ท่องเที่ยวร่วม โดยมีการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการตีความ สัมผัสจับต้องและชื่นชมรูปลักษณ์แห่งความงามนั้น เช่น รูปแบบ (Pattern) รูปร่าง (Shape) รูปทรง (Form) วิธีการแสดงออก (Process) สัญญาณ (signal wave) หรือภาพรวม (Picture) ที่ปรากฏต่อสายตาที่ให้ความรู้สึกถึงความงาม ความมีรสชาติจากปฏิกิริยาของนักท่องเที่ยวต่อความสมมาตร สัดส่วน และความเป็นเอกภาพของวัตถุทางกายภาพ เช่น สถาปัตยกรรมและผลงานศิลปะ ดนตรี บทกวีหรือการแสดง โดยมีโครงสร้างที่ก่อให้เกิดความรู้สึกสุนทรียภาพ 2 มิติคือ (1) มิติองค์ประกอบทางการมองเห็น สถาปัตยกรรม เช่น ความน่าดึงดูดทางสายตา เหนือ โครงสร้าง และคุณภาพความละเอียดของภาพ (2) มิติแห่งความรู้สึกจากการรับรู้ เช่น สุขใจ สะเทือนใจ (ภาพที่ 1)

พื้นที่การเรียนรู้และการท่องเที่ยวบ้านพิพิธภัณฑน์ไทด้า

บ้านพิพิธภัณฑน์ไทด้า เป็นพื้นที่การเรียนรู้และการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ไทด้าที่ถูกสร้างขึ้นในปี พ.ศ. 2555 ด้วยแนวคิดการบริหารจัดการแบบเอกชน ส่งผลทำให้บริหารจัดการพื้นที่ บุคลากรและ

งบประมาณเกิดความคล่องตัว อย่างไรก็ตามการเรียนรู้เรื่องราวในพื้นที่บ้านพิพิธภัณฑีย่อมทำให้นักท่องเที่ยวได้รับรู้ถึงคุณค่าและความงามของชีวิตที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีลักษณะเฉพาะ ที่สื่อสารให้เห็นถึงความผูกพันระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับความเชื่อ มนุษย์กับสิ่งที่ไม่มีตัวตน โดยมีสัญลักษณ์จากวัตถุสิ่งของ หรือการละเล่นเป็นสื่อกลางเชื่อมโยงไปสู่การเรียนรู้เช่น การละเล่นแซ่บที่สื่อถึงความสัมพันธ์ระหว่างชาวบ้านกับผีบ้านผีเรือน และผีบรรพบุรุษ

พื้นที่บ้านพิพิธภัณฑียุคใหม่ได้ถูกนำเสนอเล่าเรื่องราวและการเล่าเรื่องจากปราชญ์ท้องถิ่นเกี่ยวกับความเป็นมาของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำที่ว่า คนเชื้อสายไทดำบ้านนาป่าหนาดเคยตั้งรกรากอยู่ที่เมืองแกลง บริเวณลุ่มแม่น้ำดำและแม่น้ำแดงในเขตเวียงจันทน์เหนือ ราวปี พ.ศ. 2423 ได้เกิดศึกสงครามฮ่อและหลังจากสงครามยุติลง ชาวไทดำส่วนหนึ่งจึงได้อพยพผ่านเข้ามาสู่ประเทศไทย ตั้งบ้านเรือนชั่วคราวอยู่ในเขตจังหวัดลพบุรี อำเภอบ้านหมี่ เรียกคนกลุ่มนี้ว่า ไททรงดำ ไทดำ ผู้ไทดำ ลาวโซ่ง โซ่งดำ ส่วนหนึ่งอาศัยอยู่ทางภาคกลาง จังหวัดสุพรรณบุรี ลพบุรี นครปฐม ต่อมาปี พ.ศ. 2430 ได้อพยพกลับเมืองแกลงอีกครั้ง และในช่วงนั้นทั้งลาว และเวียงจันทน์ ล้วนตกอยู่ภายใต้อาณานิคม การปกครองของฝรั่งเศส ชาวไทดำจึงได้อพยพกลับเข้ามาในประเทศไทยในราว พ.ศ. 2450 ส่วนกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำบ้านนาป่าหนาดนั้นได้เข้ามาตั้งบ้านเรือน ครั้งแรกเมื่อราวปี พ.ศ. 2460 โดยการนำของ “เพี้ยหก” หรือเจ้าคนที่หกเป็นผู้นำการตั้งบ้านเรือนและอาศัยอยู่ที่บ้านนาป่าหนาดมาจนถึงปัจจุบัน เพชรตะบอง ไพศุนย์ (2567, สัมภาษณ์) นอกจากนี้พื้นที่บ้านพิพิธภัณฑียุคใหม่ได้นำเสนอภาพรวมของจุดการท่องเที่ยวผ่านองค์ประกอบที่หลากหลาย เช่น อาคารสถาปัตยกรรมเรือนไทดำที่มีรูปแบบเฉพาะถูกจัดวางตำแหน่งให้เอื้อต่อการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวและการรับรู้ทางการมองเห็นของนักท่องเที่ยว ซึ่งเรือนไทดำที่จำลองบนพื้นที่บ้านพิพิธภัณฑียุคใหม่ได้เอื้อต่อการใช้ประโยชน์ที่แตกต่างกันเรือน เช่น เสาเรือนจัดแสดงวัตถุทางวัฒนธรรม ถือว่าเป็นเรือนที่มีอัตลักษณ์ของไทดำที่การกำหนดทางขึ้นลง 2 ด้านคือ บริเวณลานแต่ที่เป็นบริเวณครัวไฟหลังบ้าน เรียก “ชาน” และบริเวณหน้าบ้าน เรียกว่า “ก่วาน” โดยบันไดจะถูกวางตำแหน่งไว้ที่บริเวณด้านสกัดหัวเรือนใหญ่ ผู้ชายจะใช้บันไดทางก่วานขึ้นหน้าบ้าน ส่วนผู้หญิงจะใช้บันไดด้านหลังบริเวณที่เป็นชานสำหรับพื้นที่พักอาศัยภายในเรือนนั้นจะมีหิ้งผีบรรพบุรุษอยู่บริเวณห้องเปิง ส่วนห้องนอนลูกชายจะอยู่ติดกับก่วาน มีการแบ่งกันพื้นที่ด้วยผ้าทอผืน และพื้นที่ถูกแบ่งเป็นห้อง ๆ นิยมเฉพาะเลขที่คี่ตามลักษณะความยาวของตัวเรือน เสาทำเป็นเสากลมวางอยู่บนแท่นหินไม่ปักลงพื้นดิน ทั้งนี้เพื่อให้ไม้ผุร้อนได้ง่าย และยังสามารถซ่อมแซมหรือถอนได้สะดวกกว่าการปักลงดิน ผนังและตัวเรือนมีทั้งใช้ไม้จริงและใช้ไม้ไผ่ (ตึก แสนบุญ, 2564)

สำหรับการจัดแสดงวัตถุทางวัฒนธรรมในบ้านพิพิธภัณฑียุคใหม่ได้สื่อสารถึงความดั้งเดิมและการจำลองขึ้นมาใหม่แบบผสมผสานกันอย่างลงตัว เป้าหมายคือ การหลอมรวมมรดกทางวัฒนธรรมที่อยู่กระจัดกระจายให้มาอยู่ในพื้นที่เดียวกัน โดยการนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัตถุทางวัฒนธรรม และกิจกรรมการท่องเที่ยว โดยมีป้ายข้อมูลนักท่องเที่ยวได้อ่านควบคู่ไปกับฟังการบรรยาย เพื่อสร้างภาพความทรงจำร่วมถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมในอดีตที่มีความงามตามประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว มงคลรัตน์ มหَمَّدซอ (2553, หน้า 67-80) นอกจากนี้พื้นที่บ้านพิพิธภัณฑียุคใหม่ได้ใช้ภาษาไทดำสร้างบรรยากาศการท่องเที่ยว ด้วยการจัดทำเป็นป้ายสื่อความหมายและแผ่นโปสเตอร์แบบตัวอักษร พยัญชนะ 39 รูป สระ 16 รูป และวรรณยุกต์ 5 รูป เพื่อให้นักท่องเที่ยวและเยาวชนไทดำได้เรียนรู้ ซึ่งการมีข้อมูลภาษาไทดำจะช่วยสร้างการรับรู้ให้กับนักท่องเที่ยวได้

เข้าใจถึงการมีตัวตนและความแตกต่างทั้งดงามได้ ส่วนวิถีชีวิตและวัฒนธรรมการทอผ้านั้นได้ถูกนำเสนอในพื้นที่บ้านพิพิธภัณฑสถานอย่างเป็นขั้นตอน ได้แก่ การตีผ้า การอ้อมผ้า การกรอผ้าและการทอเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้ทดลองปฏิบัติการ โดยองค์ความรู้จะถูกสื่อสารโดยปราชญ์ท้องถิ่นเพื่อให้เข้าใจถึงวิถีการใช้ผ้าของกลุ่มชาติพันธุ์ที่นำไปผูกแขนในพิธีกรรม และการทอผ้าที่มีรูปแบบเฉพาะอย่างผ้าลายแตงโม และผ้าชิ้นนางหาญที่กลุ่มจัดการท่องเที่ยวนำมาสวมใส่ต้อนรับนักท่องเที่ยว โดยตำนานผ้าชิ้นนางหาญได้กล่าวว่า มีผู้หญิงสามคนได้คิดทอผ้าใหม่ขึ้นมา เมื่อผู้หญิงคนแรกเริ่มทอมาได้ระยะหนึ่งก็เสียชีวิต ผู้หญิงคนที่สองจึงได้ทอต่อแต่ก็เสียชีวิตอีก และผู้หญิงคนที่สามจะทำการทอผ้าต่อ แต่มีผู้หญิงที่เป็นจิตวิญญาณของชุมชนห้ามไว้ ซึ่งหญิงสาวก็ไม่ฟัง แต่ก่อนการทอหญิงสาวได้อธิษฐานว่าถ้าทอผ้าเสร็จจะนำใส่พานถวายต่อผีบ้านผีเรือน จากนั้นจึงทำการทอจนเป็นผืนผ้าที่สวยงาม ดังนั้นในพิธีกรรมการเล่นเฮือนจึงได้นำผ้าชิ้นนางหาญเป็นส่วนหนึ่งในพิธีกรรมด้วย ซึ่งการนำผ้าชิ้นนางหาญมาใช้ในพิธีเฮือนย่อมช่วยยึดโยงถึงความรัก ความผูกพันและระลึกถึงระหว่างกันและบรรพบุรุษของชาวไทยดำทุกคนด้วย ส่วนลวดลายนั้นใช้เทคนิคการขีดและการมัดหมี่ที่เชื่อมโยงกับความเชื่อของกลุ่มชาติพันธุ์ไทยดำ ได้แก่ ลายนาครใหญ่และลายนาครคู่หรือนาคเกี้ยวที่นำความเชื่อเรื่องนาคที่หมายถึงน้ำและความอุดมสมบูรณ์ และยังหมายถึงการมีอำนาจเหนือมนุษย์ทั้งปวงในฐานะที่เป็นผู้ดูแล ปกป้องและเป็นผู้พิทักษ์ (ไทยโรจน์ พวงมณี และ อสิริยาภรณ์ ชัยกุลลาบ, 2567 น. 98-117)

สำหรับพื้นที่ลานในบ้านพิพิธภัณฑสถานไทยดำนั้นได้ถูกกำหนดตำแหน่งให้มีการละเล่นมะกอนลอดบ่วง โดยมะกอนทำจากผ้าลักษณะสามเหลี่ยม มีหาง ได้ถูกแขวนเรียงรายไว้จำนวนมากให้นักท่องเที่ยวเลือกเล่นได้โดยอิสระ ส่วนวิธีการเล่นคือ การนำมะกอนโยนขึ้นไปให้ลอดห่วงที่อยู่บนยอดเสาสูง 8 เมตร ให้ได้ ซึ่งเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวที่ช่วยสร้างประสบการณ์ตรง สร้างความรู้สึกท้าทาย การเอาชนะตนเอง กล่าวได้ว่าการโยนมะกอนลอดห่วงต้องมีสมาธิและการคำนวณแรงโยนให้มะกอนลอดห่วงให้ได้ โดยนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่มีความสุขสนุกสนานและเพลิดเพลินกับการละเล่น ส่วนเรื่องราวการโยนมะกอนลอดห่วงได้ถูกเชื่อมโยงกับการเสี่ยงทาย เช่น เลือกรูครอง และการขอให้สมหวัง นอกจากนี้ยังมีพื้นที่การละเล่นแฮปางที่จำลองมาจากพิธีกรรมเรียกขวัญและการรักษาคนเจ็บไข้ได้ป่วย คำว่า “แฮปาง” หมายถึง การพ้อนรำของหมอมดประจำหมู่บ้าน กลุ่มชาวบ้านไทยดำเชื่อว่า หมอมดมีเวทย์มนต์สามารถรักษาผู้ป่วยให้หายได้ ทั้งนี้เมื่อผู้ป่วยที่รักษาหายแล้ว จะต้องนำไก่ต้ม 1 ตัว เหล้า 1 ขวดมาร่วมพิธีกรรม ซึ่งหมอมดจะสวมเสื้อฮี ถือดาบขั้วร้องรำมนต์เป็นทำนองและพ้อนรอบต้นปาง เพื่อเชิญผีฟ้าเทวดามารับเครื่องเซ่นไว้ ส่วนการนำแฮปางถูกใช้จัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวที่สนุกสนานให้กับนักท่องเที่ยวได้มีประสบการณ์พ้อน ส่วนทำการแฮปาง มี 4 ท่า คือ ท่าเข้อ้น มินัยเชิญผีมาร่วมพ้อนรำ ท่าแฮตอกกล้วยเสี้ยนมินัยถึงการหยอกกันของชายหญิง ท่าแฮสำ มินัยการพ้อนรำแบบผีสำ และแฮต้าว มินัยถึงการส่งผีกลับ ส่วนนักท่องเที่ยวที่สนใจเฉพาะการเล่นเครื่องดนตรีที่มีจุดเด่นจากการกระทบและการกระแทกให้มีจังหวะนั้น บ้านพิพิธภัณฑสถานไทยดำได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้การเล่นบั้งบูให้กับนักท่องเที่ยวได้มีประสบการณ์ตรง เพื่อให้เข้าใจถึงอัตลักษณ์ของบั้งบูในฐานะเครื่องดนตรีกลุ่มชาติพันธุ์ประเภทกระทบ (Stamping) ทำจากลำไม้ไผ่ มีความยาว 1.5 เมตร ส่วนปลายด้านหนึ่งมีหูจับ เพื่อให้ผู้เล่นจับได้ง่ายและใช้แรงกระทบสม่ำเสมอ (สุรดิษ ภาคสุชน, 2553, น. 223-229)

ส่วนการสวมใส่เสื้อผ้าแต่งกายของสมาชิกกลุ่มที่เป็นผู้หญิงเพื่อสร้างบรรยากาศการท่องเที่ยวบ้านพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติใน 2 ลักษณะคือ 1) สวมใส่เสื้อแขนกระบอกสีดำ ติดกระดุมผีเสื้อ นุ่งซิ่น "ลายแดงโม" คลุมศีรษะด้วยผ้าเปียว เป็นการแต่งกายตามปกติในวิถีชีวิต และ 2) สวมใส่เสื้อแขนกระบอกสวมผ้าซิ่นนางพญา คลุมศีรษะด้วยผ้าเปียว เป็นการแต่งกายในงานประเพณี โดยในพื้นที่บ้านพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติได้จัดเตรียมเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายให้คนในหมู่บ้านที่มีการแต่งกายที่บ้านนาป่าหนาด และรูปแบบที่แต่งกันในเว็ดยศนามมาบริการนักท่องเที่ยวด้วย สำหรับผ้าเปียวนั้นเป็นองค์ประกอบการแต่งกายที่บ่งชี้ถึงความเป็นผู้หญิงไทดำ เนื่องจากเป็นผ้าปักที่ต้องใช้ความเพียรพยายามปักกลดลายด้วยฝ้ายลงบนผ้าสีดำให้สวยงาม ลวดลายที่ปักบนผืนผ้าได้สะท้อนธรรมชาติที่อยู่รอบตัว เช่น ลายดอกไม้ ลายต้นไม้ ลายเรขาคณิต เมื่อปักเสร็จแล้วจะใช้ฝ้ายย้อมสีแดงห่มขอบผ้าทั้ง 4 ด้านให้สวยงาม อย่างไรก็ตามกิจกรรมการทอผ้าและกิจกรรมการสวมใส่เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายชาติพันธุ์ไทดำถือว่าการเรียนรู้ ชื่นชมและตระหนักรู้ในความเชื่อเรื่องโชคลางท้องถิ่นให้นักท่องเที่ยวได้ทดลองประดิษฐ์ คือตุ้มที่มีหลายรูปแบบใช้เวลาทำประมาณ 30 นาที สิ่งที่สร้างการเรียนรู้คือ การสัมผัสถึงความเชื่อในโชคลางที่ถูกคิดขึ้นจากประสบการณ์ตรงให้ปรากฏเป็นวัตถุทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่า พร้อมกับการสร้างนัยเชิงความหมายของตุ้มนก คือ การทำมาหากินและความอุดมสมบูรณ์จากการปลูกพืชและเลี้ยงสัตว์ โดยเรื่องราวของตุ้มนกได้เชื่อมโยงวิถีชีวิตของบรรพบุรุษที่เลี้ยงนกไว้ใช้สื่อสาร และช่วยเตือนฝูงสัตว์ที่เลี้ยงให้กลับบ้าน ส่วนตุ้มหนู ตุ้มต่อ และตุ้มแตน หมายถึง อารูและการปกป้องอันตรายไม่ให้เข้ามาใกล้ ซึ่งในอดีตนั้นกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำมีการเลี้ยงหนู ต่อและแตนไว้เป็นอารูเพื่อป้องกันตนเองและปล่อยให้ทำร้ายต่อยตีกับข้าศึกและศัตรู ส่วนบ้านไทดำมีนัยถึง ความรัก ความอบอุ่น และหัวใจไทดำมีนัยถึง ความรักและความสามัคคี สำหรับการประดิษฐ์นั้นใช้ฝ้ายที่ปลูกในชุมชนและใช้ไม้ไผ่เหลาเป็นแกน จากนั้นจึงใช้ฝ้ายพันตามรูปแบบและนำมาประกอบกันให้เป็นรูปทรง อย่างไรก็ตามตุ้มที่ถูกประดิษฐ์ขึ้นย่อมสะท้อนถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นในการบอกเล่าการแก้ปัญหาการใช้ชีวิต ปัจจุบันได้มีการผลิตขึ้นมาจำหน่ายให้กับนักท่องเที่ยวได้ซื้อกลับไปเป็นของที่ระลึกด้วย

กล่าวได้ว่าบ้านพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติเป็นพื้นที่มีอัตลักษณ์จึงมีความหมายที่สัมพันธ์กับเวลา พื้นที่ ผู้คน และการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมที่ส่งผลต่อการดำรงอยู่ของรากเหง้าทางวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมาเป็นอย่างดี เช่น การจำลองวิถีชีวิตในอดีต พิธีกรรมการเล่นบ้านเล่นเมือง และการแซ่บที่เชื่อมโยงกับพิธีเรียกขวัญ ถือเป็นความพยายามนำอดีตที่ผ่านมาผ่านไปและอยู่ในความทรงจำที่คนบางส่วนโยนหาที่จะได้มาสัมผัสและได้เรียนรู้ผ่านข้าวของเครื่องใช้ที่เคยถูกใช้งานจริง หรือจำลองขึ้นมาแทนของจริง ซึ่งบ้านพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติได้สร้างบรรยากาศแบบอดีตที่ผ่านมาของผู้คนและวิถีชีวิต ด้วยการเปิดเพลงไทดำรำพันร่วมกับการฟ้อนของสมาชิกกลุ่มที่แต่งกายด้วยเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายไทดำอันตอบสนองกลุ่มเป้าหมายที่โยนหาอดีตและเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับนักท่องเที่ยวได้ซึมซับและการพัฒนาจิตวิญญาณความเป็นมนุษย์ของตนเอง โดยเรื่องราวที่ได้นำเสนอได้สื่อสารอัตลักษณ์และช่วงเวลาที่ผ่านมาเพื่อสร้างการตระหนักรู้ในรากเหง้าและภูมิปัญญาท้องถิ่นให้คงอยู่ต่อไป (ภาพที่ 2-3-4)



ภาพที่ 2 (ภาพซ้าย) การใช้พื้นที่ลานด้านหลังเฮือนทำกิจกรรมซ้อมฟ้อนรำของผู้ใหญ่และเยาวชนไทดำทุกเช้า ก่อนที่นักท่องเที่ยวจะเดินทางเข้ามาในพื้นที่บ้านพิพิธภัณฑ (ภาพขวา) สมาชิกที่เป็นผู้ใหญ่ดีซอลอให้จังหวัด



ภาพที่ 3 (ซ้าย-กลางซ้าย) พิธีกรรมการเลี้ยงบ้านของพุ่มชาติพันธุ์ไทดำที่ทุกคนในหมู่บ้านต้องเข้าร่วม จัดขึ้นต้นปีและปลายปี (กลางขวา-ขวา) กิจกรรมการแปรรูปเส้นฝ้ายที่นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้วิถีชีวิตผ้าทอ



ภาพที่ 4 (ซ้าย) กิจกรรมการฟ้อน (กลาง) กิจกรรมการเล่นบั้งบุญ และ (ขวา) การตีซอลอประกอบการละเล่นแซปางและการฟ้อนรำ ซึ่งบ้านพิพิธภัณฑเปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้ทดลองเล่นเพื่อให้เข้าใจอย่างลึกซึ้ง

คุณค่าทางสุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยวพื้นที่บ้านพิพิธภัณฑ์ไทดำ

บ้านพิพิธภัณฑ์ที่มีการดำเนินการในประเทศไทย ส่วนใหญ่มีการวางแผนการจัดการเป็นแหล่งเรียนรู้ และการท่องเที่ยวหลายรูปแบบ มีการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวให้นักท่องเที่ยวได้ทดลองปฏิบัติจริง โดยแต่ละกิจกรรมจะนำปราชญ์ท้องถิ่นที่มีทักษะและความชำนาญเข้าร่วมจัดการและพัฒนาพื้นที่ไปพร้อมกับการเผยแพร่องค์ความรู้ เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เข้าใจถึงคุณค่าของการมีอยู่ของพื้นที่ชีวิต จิตตรา มาคะผล, (2555, หน้า 114-129) สำหรับสุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยวพื้นที่บ้านพิพิธภัณฑ์ไทดำนั้นได้ถูกบริหารจัดการร่วมกับวัตถุทางวัฒนธรรมและจิตวิญญาณของพื้นที่ มีการนำเสนอคุณค่าผ่านผลผลิตทางวัฒนธรรม เช่น เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ผ้าซิ่นนางหาญ เอือนไทดำ เครื่องรางปกป้องคุ้มครองชาวไทดำอย่างตุ้มนก ตุ้มหนู ตุ้มต่อตุ้มแตน และหัวใจไทดำ หรือการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการเลี้ยงบ้านของชาวไทดำที่ต้องมีปละ 2 ครั้งคือ ต้นปีและปลายปีเพื่อสักการะศาลเจ้าบ้านทั้งสี่ศาล ประกอบด้วย ศาลเจ้าไทดำ ศาลเจ้าอนุวงศ์เวียงจันทร์ ศาลเจ้า ภูแก้ว และศาลเจ้าภูหวด เพื่อแสดงถึงความตระหนักถึงคุณค่าของบรรพบุรุษ การเล่าเรื่องจึงมุ่งสื่อสารให้นักท่องเที่ยวรับรู้ถึงความรู้สึกถึงความรักความผูกพันในรากเหง้า การชื่นชม การตระหนัก และการสำนึกของสมาชิกกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ

แม้ว่าการให้คุณค่าทางสุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยวจะเป็นอัตวิสัยของแต่ละบุคคล แต่ผู้ที่ให้คุณค่าได้ดีนั้นมักจะเป็นผู้ที่มีความรู้และมีประสบการณ์ทางสุนทรียภาพมาก่อนทั้งการดูผลงานศิลปะ การเข้าร่วมงานเทศกาล การเข้าไปอยู่ร่วมกับพื้นที่ทางธรรมชาติเพื่อชื่นชมทิวทัศน์แห่งความงาม หรือการฟังดนตรีหลากหลายรูปแบบ เหล่านี้ย่อมสะท้อนให้เห็นถึงบุคลิกภาพ ความรู้สึกนึกคิด การให้คุณค่า การนำเสนอมุมมอง ทศนคติ ความชอบ และรสนิยมออกมาอย่างเฉพาะตัว โดยการให้คุณค่าถือว่าเป็นเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจที่มาจากประสบการณ์ทางสุนทรียภาพส่วนบุคคลที่มีต่อพื้นที่การท่องเที่ยว เช่น การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับพื้นที่ การสัมผัสถึงความหลากหลาย การสร้างความเชื่อมโยงประสานสัมพันธ์ ความเป็นกันเอง และการดูแลให้บริการที่มีลักษณะด้วยใจอย่างเป็นธรรมชาติ Zhou, Chen, & Chou (2021, p. 1-24) เช่นเดียวกับการเข้าใจถึงปรัชญาและการตัดสินคุณค่าตามแนวทางปรัชญาสุนทรียศาสตร์ 3 แนวคิด คือ 1) เชิงจิตวิสัย (Subjectivism) เชื่อว่าการให้คุณค่าขึ้นอยู่กับแต่ละคนอันแสดงถึงความชอบ ความไม่ชอบ ความเพลิดเพลิน และความพึงพอใจ 2) คุณค่าเชิงวัตถุวิสัย (Objectivism) เชื่อว่า การให้คุณค่านั้นไม่เกี่ยวข้องกับความรู้สึก แต่มาจากสุนทรียธาตุมีอยู่จริง ถึงแม้ว่ามนุษย์จะเข้าถึงหรือไม่ก็ตาม ส่วนการที่แต่ละคนตัดสินคุณค่าไม่เหมือนกัน เป็นเพราะการไม่สามารถเข้าถึงสุนทรียธาตุที่แท้จริงได้ และ 3) เชิงสัมพัทธ์วิสัย (Relativism) เชื่อว่า การให้คุณค่าต้องใช้สัมพัทธ์เชิงจิตวิสัยกับเชิงวัตถุวิสัยมาผสมผสานกัน โดยการรับรู้ข้อมูลของผู้ให้คุณค่าจะเปลี่ยนไปตามสภาพแวดล้อมร่วมกับวัตถุในเชิงประจักษ์ เพื่อสร้างการรับรู้และความเข้าใจที่ถูกต้อง พระมหาสุรชัยชยาภิวฑฒโน และคณะ, (2563, หน้า 11-34) นอกจากนี้ ยังมีเกณฑ์การให้คุณค่าสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพัทธ์กับมนุษย์ 5 มิติ คือ มิติด้านอารมณ์ความรู้สึกทางสุนทรียะ มิติด้านจริยธรรม มิติด้านคุณภาพที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจ มิติด้านข้อมูลข่าวสาร มิติด้านสุขภาพร่างกายและจิตใจ กัญญภัตสร ชาติชัยประเสริฐ (2553, น. 21-42) ดังนั้นในการให้คุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ทั้ง 3 แนวคิดจึงเป็นแนวทางให้นักท่องเที่ยวเข้าไปเรียนรู้และสัมผัสได้อย่างมีความหมาย หรือเจ้าของบ้านพิพิธภัณฑ์ไทดำใช้ในการพัฒนาพื้นที่เพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับนักท่องเที่ยวในทุกมิติของการเรียนรู้

เกิดประสบการณ์ทางความรู้สึก ความคิดเห็น ที่ส่งผลทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความพึงพอใจหรือประทับใจจากการรับรู้ที่มีความพร้อมอย่างลงตัว ความประสานสัมพันธ์ขององค์ประกอบร่วม ความโดดเด่นและแตกต่างจากพื้นที่อื่น ๆ เช่น การมีกิจกรรมสวมใส่เครื่องแต่งกายรูปแบบอัตลักษณ์ไทดำ การละเล่นแซปาง โดยการให้คุณค่าทางสุนทรียภาพนั้นจะมุ่งมองถึงความสัมพันธ์โดยภาพรวมและระดับย่อยการให้ผลต่อความคิด จินตนาการ และความรู้สึก (ภาพที่ 5)

แนวคิดการดำเนินงานบ้านพิพิธภัณฑ์ไทดำกับการสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ

พื้นที่บ้านพิพิธภัณฑ์ไทดำมีการบริหารจัดการในลักษณะเอกชนจึงมีวิธีการคิดวิธีการปฏิบัติที่อิสระและรวดเร็วบนฐานการตัดสินใจของเจ้าของบ้านพิพิธภัณฑ์ไทดำ เช่นเดียวกับการกำหนดพื้นที่กิจกรรมการเรียนรู้และการท่องเที่ยวพร้อมสามารถสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียภาพให้กับนักท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้ในพื้นที่การท่องเที่ยวมีทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสของโลกและรสนิยมส่วนบุคคล การเข้าไปในพื้นที่การท่องเที่ยวจึงช่วยพัฒนาสติปัญญา ความคิดและจิตวิญญาณให้เจริญงอกงามและสมบูรณ์ (กัญญภัสสร ชาติชัยประเสริฐ, 2553 น. 21-42) มีรายละเอียดดังนี้

1. การสร้างความได้เปรียบจากอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและพื้นที่ (Gaining advantage from Cultural Identity and Area) ด้วยการพัฒนาพื้นที่ให้มีคุณค่าและสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ทางสุนทรียศาสตร์นั้น โดยการเพิ่มกิจกรรมการท่องเที่ยวที่ช่วยทำให้นักท่องเที่ยวเกิดมุมมองใหม่ในหลายมิติ และจะส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกผสมผสานร่วมกับความจริงที่ได้รับรู้เชิงพื้นที่และความรู้สึกถึงการมีอยู่ทางวัฒนธรรม กัญญภัสสร ชาติชัยประเสริฐ (2553, หน้า 21-42) ดังนั้นการสร้างความได้เปรียบจากการมีอัตลักษณ์จากเขื่อนไทดำและยังชาวที่ถูกล่ามจองบนพื้นที่บ้านพิพิธภัณฑ์ไทดำ จึงสามารถสร้างความแตกต่างและสร้างประสบการณ์เชิงคุณค่าร่วมกับการได้สัมผัสวิถีชีวิตทางวัฒนธรรมที่นำมาจัดแสดง ร่วมกับการดูการละเล่นแซปาง การฟังเสียงกระทบขลุ่ย การได้ตื่นตื่นเร้าใจกับการโยนมะกอนลอดห่วง และความประทับใจต่อการจัดการระบบการท่องเที่ยวที่บอกเล่าคุณค่าตัวตนที่สามารถถ่ายทอดความรู้สู่ความรู้สึกผูกพันและแตกต่างในวัฒนธรรมของพื้นที่สู่นักท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี

2. การจัดการพื้นที่ (Space Management) อย่างเป็นระบบเพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถสร้างประสบการณ์ทางอารมณ์ความรู้สึกจากการเห็น การรับฟังจากการบอกเล่าของปราชญ์ชาวบ้าน หรือการได้กลิ่นไอจากดิน หรือการสัมผัสกับต้นฝ้ายหรือกระบวนการทอผ้าอย่างเป็นส่วนตัว หรือการรับรู้ทางการเห็นภูแก้วที่เป็นฉากหลังของบ้านพิพิธภัณฑ์ไทดำที่มองเห็นระยะไกลอันเป็นแหล่งน้ำศักดิ์สิทธิ์ของชุมชน การทำให้พื้นที่การท่องเที่ยวสร้างประสบการณ์เชิงคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ในหลายมิตินั้นจำเป็นต้องจัดการพื้นที่ให้มีความหลากหลายต่อการเลือกสัมผัสของนักท่องเที่ยว ซึ่งผลที่จะได้รับคือการเข้าใจถึงความเป็นมนุษย์ การแก้ปัญหาการอยู่ร่วมกันกับธรรมชาติ จนส่งผลให้นักท่องเที่ยวเป็นผู้มีรสนิยมทางสุนทรียภาพ (Aesthetic) ซึ่งเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยสร้างแนวคิดเชิงการอนุรักษ์ (Conservative) ให้เกิดขึ้นกับบุคคล

3. กิจกรรมการท่องเที่ยวหลากหลาย (Various travel activities) เช่น กิจกรรมการปั่นฝ้ายกิจกรรมการประดิษฐ์ตุ้มนกและตุ้มหนูใต้ถุนเฮือนโบราณที่ดูแลให้ความรู้โดยปราชญ์ท้องถิ่น กิจกรรมสวมเครื่องแต่งกายกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ กิจกรรมการละเล่นแซปางที่ให้ประสบการณ์จากทำเต็น 4 ทำหลักและวิธีการเคลื่อนรอบเต็น

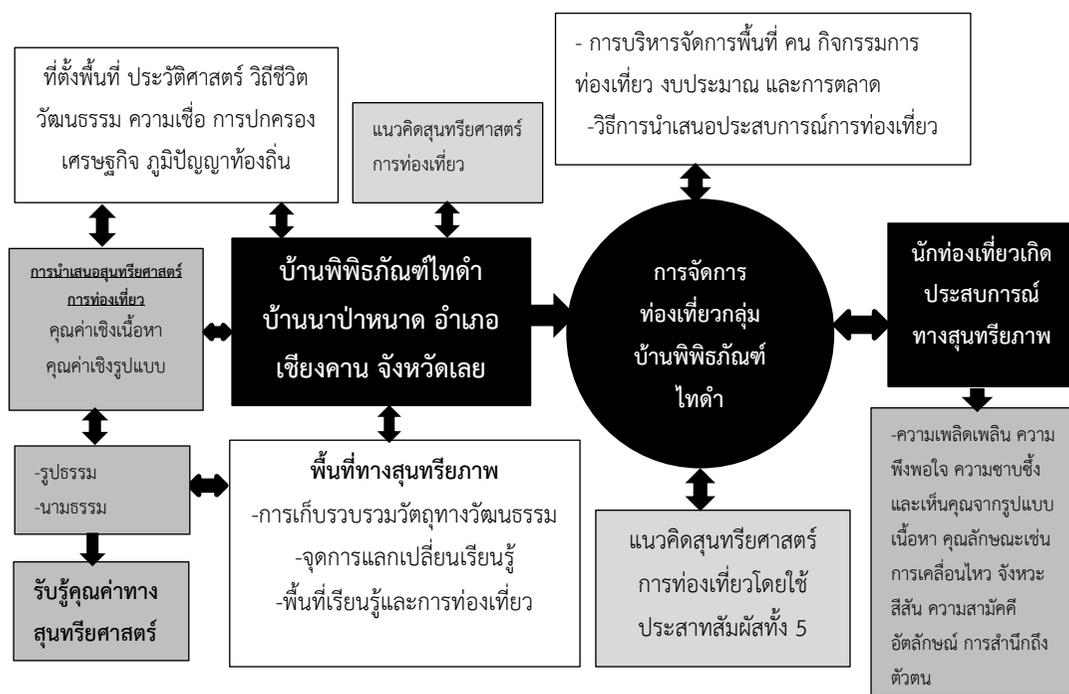
ปางที่มีสมาชิกกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำให้ความรู้และร่วมพอนไปกับนักท่องเที่ยวด้วย จิตตรา มาคะผล (2555, น.114-129) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมท่องเที่ยวที่ต้นนั้นจะต้องสร้างความสุขใจ ความพึงพอใจ การเห็นคุณค่า การชื่นชม และเกิดการคิดเชิงอนุรักษ์ ส่วนกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งบรรยายและการปฏิบัติการต้องกระชับ และได้ทดลองปฏิบัติการเพื่อการเข้าถึงสุนทรียภาพ อย่างไรก็ตามสิ่งที่สำคัญของการสื่อสารร่วมที่แฝงอยู่ในบ้านพิพิธภัณฑน์ไทดำคือ เรื่องราวจากการเล่าของปราชญ์ท้องถิ่นในประเด็นประวัติศาสตร์แห่งความยากลำบากของบรรพบุรุษกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำที่ได้ถูกกวาดต้อนมาจากเมืองแฉ่ง ซึ่งผ่านการเดินทาง การหลบซ่อน และปรับเปลี่ยนแปลงตนเองเพื่อความอยู่รอดปลอดภัย จนมีการลงหลักปักฐานที่มั่นคงในประเทศไทย

4. การบริการด้วยใจ (Service with heart) เช่น การต้อนรับจากตัวแทนของคนชาติพันธุ์ไทดำที่ประกอบรวมกับการยิ้ม การกล่าวต้อนรับผ่านภาษาไทยในฐานะเจ้าบ้านที่ดี หรือการดูแลนักท่องเที่ยวของปราชญ์ท้องถิ่นตามฐานการเรียนรู้อย่างใกล้ชิด ซึ่งทำให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้และปฏิบัติการร่วมกันกับคนในท้องถิ่น อันเป็นแนวทางการจัดการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ในบ้านพิพิธภัณฑน์ไทดำ เช่น ฐานการละเล่นเครื่องดนตรีบั้งบู ฐานการประดิษฐ์ตุ้มนก ต้มหนูและบ้านไทดำ ฐานภูมิปัญญาการทอผ้า ฐานการละเล่นโยนมะกอนลอดห่วง ฐานการละเล่นขาโลกเถก ฐานการแต่งกายชุดไทดำ และฐานการเล่นแซปาง โดยแต่ละฐานเน้นสร้างความรู้ความเข้าใจที่ให้ความสนุกสนานและความเพลิดเพลิน จนเกิดประสบการณ์เชิงคุณค่าที่มีความสุขและมีความหมายต่อชีวิตของนักท่องเที่ยว

5. การมีส่วนร่วมของสมาชิกกลุ่มและชุมชน (Participation of group and community member) โดยบ้านพิพิธภัณฑน์ไทดำมีการบริหารจัดการที่เน้นการมีส่วนร่วม แบ่งการดำเนินงานออกเป็นฝ่ายติดต่อประสานงาน ฝ่ายอาหาร ฝ่ายการแสดง ฝ่ายต้อนรับและให้ข้อมูลนักท่องเที่ยว โดยสมาชิกส่วนใหญ่มีทักษะชำนาญการ เช่น การให้ข้อมูลประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ การละเล่นแซปาง การละเล่นเครื่องดนตรีบั้งบู การแปรรูปอาหารพื้นบ้าน การเป็นผู้สื่อความหมายพื้นที่แสดงวัตถุทางวัฒนธรรม จึงถือว่ามีการบริหารจัดการคนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสมาชิกกลุ่มเชื่อว่าการต้อนรับที่ดี การให้ข้อมูลที่ถูกต้อง การร่วมทดลองปฏิบัติการเรียนรู้วิถีชีวิตและวัฒนธรรมไทดำได้อย่างน่าประทับใจย่อมช่วยปรับเปลี่ยนทัศนคติที่ดีต่อนักท่องเที่ยวได้ เช่นเดียวกับการถ่ายทอดประสบการณ์ผ่านการบอกเล่าเรื่องราวที่ต้นต้นเร้าใจอย่างการทำน้ำพริกแจ่ว-อด ที่เป็นผลมาจากการอพยพของบรรพบุรุษยอมสร้างแรงบันดาลใจให้กับนักท่องเที่ยวได้รับรู้หรือค้นหาคุณค่าที่แท้จริงของมนุษย์ต่อไป

6. การเข้าถึงสะดวกและการสร้างบรรยากาศการท่องเที่ยว การมีระบบการจอดรถ การมีป้ายสื่อความหมายที่ผ่านการออกแบบมาอย่างดี การกำหนดพื้นที่นั่งพักผ่อน พื้นที่การถ่ายภาพและพื้นที่นั่งทานกาแฟที่สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะของบ้านนาป่าหนาดได้ เช่น ป้ายร้านตัวอักษรไทดำ ที่ตั้งห้องน้ำเหมาะสม สະอาด รวมถึงการสร้างบรรยากาศด้วย การพอนและการเล่นเครื่องดนตรีระหว่างการต้อนรับนักท่องเที่ยว เช่น ไทดำรำพันเพื่อสะท้อนการเป็นพื้นที่แห่งความเป็นดั้งเดิมและความสุข เมื่อนักท่องเที่ยวได้ฟังก็เกิดการผ่อนคลายอารมณ์ความรู้สึก พร้อมกับนำตนเองไปสู่การมีประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ ทั้งนี้บรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการเข้าไปท่องเที่ยวต้องมีจัดการและดูแลอย่างเป็นระบบ มีความหลากหลายจากการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 เช่น ป้ายสื่อความหมาย ผู้คนที่มีจิตใจให้บริการ ซึ่งจะส่งผลต่อการเข้าถึงคุณค่าที่แท้จริงของสุนทรียภาพได้

สุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยวเป็นแนวคิดที่ถูกเชื่อมโยงเข้ากับการจัดการท่องเที่ยวบ้านพิพิธภัณฑน์ไทดำมีกระบวนการสร้างคุณค่าและความหมายในพื้นที่จัดแสดงวัตถุทางวัฒนธรรมและส่วนของพื้นที่มีชีวิตที่มีกิจกรรมหลากหลายรูปแบบ ถือว่าเป็นสุนทรียศาสตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นกับนักท่องเที่ยว ซึ่งการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ได้นั้นเกิดมาจากการมีประสบการณ์ทางสุนทรียภาพที่ต่อเนื่อง ส่วนการที่นักท่องเที่ยวจะเข้าถึงคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับความพร้อมของนักท่องเที่ยวเองที่ต้องมีการเรียนสั่งสมความรู้ ความเข้าใจในวิถีชีวิตวัฒนธรรมของพื้นที่ที่เข้าไปท่องเที่ยว การรู้ว่าอะไรเป็นแก่นทางวัฒนธรรม การมีสมาธิ การมีสติปัญญาในการรู้คิดและการมีมุมมองใหม่เข้ามาในชีวิตอย่างต่อเนื่อง ส่วนสภาวะของการมีสุนทรียภาพของนักท่องเที่ยวนั้นล้วนเกิดขึ้นมาจากการเลือกสรร การแยกแยะสิ่งที่รับรู้บนพื้นฐานของการมีประสบการณ์การรับรู้เดิม และการรู้จักถึงลักษณะของสิ่งที่ดึงดูดใจ เพื่อให้สามารถแยกสิ่งที่ไม่ดีและไม่งามออกจากกันได้



ภาพที่ 6 แสดงองค์ความรู้จากการศึกษาคุณค่าสุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยวบ้านพิพิธภัณฑน์ไทดำ

บทสรุป

สุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยวเป็นศาสตร์ด้านปรัชญาที่ศึกษาคุณค่าของการท่องเที่ยวแบบองค์รวมสำหรับสุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยวที่บ้านพิพิธภัณฑน์ไทดำนั้นครอบคลุมถึงการบริหารจัดการ พื้นที่การท่องเที่ยว ทรัพยากรการท่องเที่ยว กิจกรรมการท่องเที่ยว ในการศึกษาด้านการท่องเที่ยวต่างประเทศนั้นได้มีการนำแนวคิดนี้มาใช้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวในพื้นที่ที่มีการผสมผสานองค์ประกอบหลายด้านที่มีทุนทางวัฒนธรรม ทุนทางธรรมชาติและทุนทางปัญญาที่มีอัตลักษณ์เข้าด้วยกันโดยนำมาสู่การบริหารจัดการพื้นที่ทาง

วัฒนธรรมให้มีคุณค่าตามลักษณะเฉพาะ และสามารถตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวได้ ซึ่งหมายถึงพื้นที่ที่การท่องเที่ยวนั้นจะต้องสร้างการรับรู้และประสบการณ์ทางสุนทรียภาพให้แก่นักท่องเที่ยวผ่านกิจกรรมบรรยากาศของพื้นที่ จิตวิญญาณของชุมชน และรูปแบบการจัดการท่องเที่ยวที่ช่วยให้นักท่องเที่ยวได้เกิดเพลิดเพลิน มีความสุข และได้รับแรงบันดาลใจที่ดีนำเรื่องราวไปพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างมีคุณค่า ดังนั้นบ้านพิพิธภัณฑ์ไทดำบ้านนาป่าหนาด อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลยเป็นตัวอย่างพื้นที่ภาคเอกชนและคนในพื้นที่มีส่วนร่วมจำลอง และสร้างให้เป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวแบบมีชีวิตโดยมีแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยวแฝงร่วมอยู่กับพื้นที่ผ่านการจัดการ โดยมีจุดประสงค์เพื่อการจูงใจให้นักท่องเที่ยวได้เดินทางเข้ามาท่องเที่ยว เรียนรู้ร่วมทำกิจกรรมและมีปฏิสัมพันธ์กับเจ้าของวัฒนธรรมไทดำที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัว พร้อมกับการรับรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น วิถีชีวิต ประเพณี ทัศนกรรม และสถาปัตยกรรมท้องถิ่นที่แฝงร่วมให้เกิดภาพแห่งความงามขึ้น กล่าวได้ว่าแนวคิดสุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยวจึงเป็นการบริหารจัดการพื้นที่ท่องเที่ยว เพื่อสร้างคุณค่าและประสบการณ์ที่มีความหมายแก่นักท่องเที่ยว

เอกสารอ้างอิง

- กัญญภัตสร ชาติชัยประเสริฐ. (2553). สุนทรียศาสตร์กับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่อการพัฒนาประเทศไทย
สู่การเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้. *วารสารพัฒนบริหารศาสตร์*, 50(3), 21-42.
- จิตตรา มาคผล. (2555). การพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์. *วารสารศิลปการ
ศึกษาศาสตร์วิจัย*, 4(2), 114-129.
- ณรงค์ฤทธิ์ สุมาลี. (2556). การพัฒนาแผนยุทธศาสตร์เพื่อก่อตั้งพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นอย่างมีส่วนร่วมของชุมชนบ้าน
ท่าขอนยาง ตำบลท่าขอนยาง อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม. *วารสารการพัฒนาชุมชนและ
คุณภาพชีวิต*, 1(3), 205-216.
- ตึก แสนบุญ. (2564). *เอกลักษณ์ในที่พักของชาวไทดำ “เฮือนไทดำ” เมืองแกลง (เดียนเบียนฟู)
เวียดนาม*. (สืบค้นเมื่อ 3 กรกฎาคม 2567). จาก [https://www.silpa-
mag.com/culture/article_6000](https://www.silpa-mag.com/culture/article_6000).
- ไทยโรจน์ พวงมณี และอิสริยาภรณ์ ชัยกุลหลาบ. (2567). ผ้าซิ่นนางหาญ: ตำนานและอัตลักษณ์ผ้าทอพื้นบ้าน
ของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย. *วารสารวิเทศพัฒนศิลป์*, 4(1), 98-117.
- พระมหาสุรชัยชยาภิวฑฒโน, นพดล อินปิง, และสิริกานดา คำแก้ว. (2563). เถนซ์การตัดสินคุณค่าทาง
สุนทรียศาสตร์: กรณีภาพวาดสีตางค์บัวทอง. *วารสาร มจร ปรัชญาปริทรรศน์*, 3(1), 11-34.
- เพชรตะบอง ไพศุณย์. (2567, มิถุนายน 15). สัมภาษณ์.
- มงคลรัตน์ มหَمَّدซอ (2553). การจัดการพิพิธภัณฑ์เชิงโยธยาอดีต: กรณีศึกษาบ้านพิพิธภัณฑ์. *ดำรง
วิชาการ*, 9(2), 67-80.
- วนิษา ตีคำ. (2553). การจัดการพิพิธภัณฑ์เชิงบูรณาการ กรณีศึกษาพิพิธภัณฑ์ชุมชนท้องถิ่นแหล่งเตาเมืองน่าน
บ้านเตาไหแช่เลี้ยง ตำบลสาก อำเภอมือง จังหวัดน่าน. *ดำรงวิชาการ*, 9(2), 50-66.

- วรรณลักษณ์ อินทร์จันทร์, เนธิมา สุวรรณวงศ์, ประเสริฐ ราชมณี และศศิพงศ์ วงศ์ษา. (2564). ศิลปะและดนตรีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชน: กรณีศึกษาดลาดน้อย. *วารสารพัฒนาสังคมและยุทธศาสตร์การบริหาร*, 24(1), 86-99.
- สุรดิษ ภาคสุชน. (2553). ดนตรีในพิธีกรรมแซปางของชาวไทดำ. *วารสารศรีนครินทร์วิจัยและพัฒนา (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 2(1), 223-229.
- Barretto, M. (2013). Aesthetics and Tourism. PASOS. *Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, 11(3), 79-81.
- Ran, P. X. (2018). *People Characteristics, Destination Scenery, Destination Image, and Tourist Experience Affecting Intention to Revisit Bangkok of Chinese People*. Independent study In Education according to the Master of Business Administration Program, Bangkok University.
- Yuhua, Z. (2023). *Aesthetics of Zhuang Brocade Cultural Heritage: Activation and Inheritance of Zhuang Brocade Patterns and Innovative Design of Costumes*. A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for Doctor degree of Philosophy in Visual Arts and Design Faculty of Fine and Applied Arts Burapha University .
- Zhou, W. Chen, L.Y & Chou, R. J. (2021). Important Factors Affecting Rural Tourists' Aesthetic Experience: A Case Study of Zoumatang Village in Ningbo. *Sustainability*, 13(7594) 1-24.

บทความวิจัย (Research article)

ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจของนักศึกษาในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษา
มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ พื้นที่นามน ประจำปี พ.ศ. 2565

Factors Influencing Students' Decision-Making in the Election of
Student Council Members at Kalasin University, Namon Campus,
2022

กิตติยา คงชู¹ สิริรินดา กมลเขต^{1*} และ อธิพงษ์ ภูมิแสวง¹

Kithiya Kongchoo¹, Sirinda kamolkhet^{1*} and Atipong phumeesaeng¹

วันที่รับบทความ (Received)

3 กันยายน 2567

วันที่ได้รับบทความฉบับแก้ไข (Revised)

12 พฤศจิกายน 2567

วันที่ตอบรับบทความ (Accepted)

18 พฤศจิกายน 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจของนักศึกษาในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ พื้นที่นามน ประชากร คือ นักศึกษาที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 - ปีที่ 4 มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ พื้นที่นามน จำนวน 2,360 คน เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ตัวอย่าง จำนวน 342 คน ใช้แบบสอบถามและเก็บข้อมูลโดยใช้ Google form สุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ และเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง สถิติที่ใช้คือ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากเป็น เพศหญิง 231 คน คิดเป็นร้อยละ 66 มีอายุระหว่าง 18 - 24 ปี 312 คน คิดเป็นร้อยละ 89.14 กำลังศึกษาในคณะศิลปศาสตร์ 143 คน คิดเป็นร้อยละ 40.86 และกำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 2 จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 48 ภาพรวมปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกตั้ง มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 3.16$) ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านนโยบาย ($\bar{X} = 3.17$) นโยบายควรมีความน่าเชื่อถือและมีความชัดเจน มีประโยชน์ต่อนักศึกษาและสถาบัน ข้อเสนอแนะ ควรให้ความสำคัญกับวิธีการหาเสียง การประชาสัมพันธ์

¹คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

¹Faculty of Liberal Arts, Kalasin University

*Corresponding author email: sirinda.ma@ksu.ac.th

การเลือกตั้ง ใช้โซเชียลมีเดียในการหาเสียง ลงพื้นที่เปิดเวทีรับฟังความคิดเห็นและเสนอให้มีการเลือกตั้งแบบออนไลน์

คำสำคัญ : ปัจจัย, สถานักศึกษา, การเลือกตั้ง

Abstract

The purpose of this research is to study the level of factors influencing students' decisions in the Kalasin University Student Council election in the Namon area. The research population consists of 2,360 undergraduate students, spanning first- to fourth-year levels at Kalasin University, Namon. This research uses a quantitative approach. The sample group consistend of 342 students and was selected through accidental random sampling. Data were collected via self-administered questionnaires using Google Forms. Statistical analysis included frequency, percentage, mean, and standard deviation. The research findings were as follows: the majority of respondents were female (231 students, or 66%), between 18 and 24 years old (312 students, or 89.14%), studying in the Faculty of Liberal Arts (143 students, or 40.86%), and second-year students (168 students, or 48%). Overall, the factors influencing the election were moderate (mean = 3.16). Considering each aspect, it was found that the policy was the highest level (mean = 3.17). The policy should be reliable, clear, and beneficial to students and the institution. Suggestions include focusing on campaign tactics, election advertising, using social media for campaigning, connecting directly with students to obtain feedback, and creating an online voting system.

Keywords : Factors, Student Council, Election

บทนำ

ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2475 เมื่อประเทศไทยได้เปลี่ยนแปลงการปกครองจากระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์มาเป็นระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข การเปลี่ยนแปลงนี้ได้ดำเนินมาอย่างยาวนานกว่าหลายทศวรรษ โดยเน้นความสำคัญของประชาชนในฐานะเจ้าของประเทศ เปิดโอกาสให้พวกเขามีส่วนร่วมในการบริหารและขับเคลื่อนประเทศ ระบอบประชาธิปไตยนี้ให้ความสำคัญอย่างยิ่งต่อสิทธิและเสรีภาพของประชาชนในการเลือกพรรคการเมืองและผู้นำ เพื่อเข้ามาทำหน้าที่บริหารประเทศ ในปัจจุบัน ประชาชนตระหนักถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อการเลือกพรรคการเมืองมากยิ่งขึ้น เนื่องจากพรรคการเมืองที่ได้รับเลือกจะต้องมีคุณสมบัติตรงตามความต้องการของประชาชนอย่างแท้จริง ทั้งหัวหน้าพรรคและพรรคการเมืองต้องได้รับความไว้วางใจจากประชาชน เพื่อสามารถบริหารประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปัจจัยเหล่านี้เป็นตัวชี้วัดความสำเร็จที่จะนำพาพรรคการเมืองไปสู่การได้รับคะแนนเสียงและชัยชนะในการเลือกตั้ง (จารุวัฒน์ ตาลปาหวาน, 2566) แม้ว่าแนวคิดประชาธิปไตยในบริบทของการเมืองและการปกครองอาจดูห่างไกลหรือยากที่จะ

เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตประจำวันของประชาชนทั่วไป แต่แนวคิดประชาธิปไตย (Democracy) ยังคงเป็นรากฐานสำคัญทางการเมืองที่มีบทบาทหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นปรัชญาทางการเมือง อุดมการณ์ ทัศนคติ หรือกระบวนการทางการเมือง ประชาธิปไตยไม่เพียงแต่เป็นระบอบการปกครองที่เน้นการมีส่วนร่วมของประชาชนเท่านั้น แต่ยังเป็นกรอบที่กำหนดแนวทางและค่านิยมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนในทุกระดับของสังคม เป็นรากฐานที่สนับสนุนให้ประชาชนมีสิทธิ์และเสียงในการกำหนดอนาคตของตนเองและประเทศชาติ (เกรียงไกร รอบรู้, 2561)

เพื่อให้การผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพเป็นไปอย่างสมบูรณ์จำเป็นอย่างยิ่งที่เราจะต้องส่งเสริมทั้งด้านวิชาการและงานกิจกรรมนักศึกษาไปพร้อม ๆ กัน การผสมผสานนี้ไม่เพียงช่วยเสริมสร้างทัศนคติในเชิงบวกของนักศึกษาเท่านั้น แต่ยังสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียนอย่างรอบด้าน เนื่องจากหลักสูตรแต่ละวิชาอาจไม่สามารถตอบสนองความต้องการและความสนใจของนักศึกษาได้ทั้งหมด การส่งเสริมกิจกรรมเสริมหลักสูตรจึงมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษาให้ก้าวหน้าไปอย่างครบถ้วน งานกิจการนักศึกษาควรดำเนินควบคู่ไปกับกระบวนการเรียนการสอน เพื่อให้มั่นใจว่าบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาออกไปจะมีคุณภาพและมาตรฐานตามที่กำหนดไว้ในมาตรฐานคุณวุฒิอุดมศึกษา (มคอ) นักศึกษาควรรู้จักบทบาทและหน้าที่ของตนเอง มีความรับผิดชอบต่อสังคม พร้อมกับกระบวนการเรียนการสอน โดยมีกิจกรรมเสริมต่าง ๆ เพิ่มขึ้นเพื่อเสริมสร้างทักษะและความสามารถในด้านต่าง ๆ (สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน, มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์, 2560) สอดคล้องกับ (สุทธิพงษ์ สุทธิลักษณ์กุล, พายุ นาวาคุระ, 2564. น.11) การสนับสนุน ส่งเสริม และปลูกฝังค่านิยมวัฒนธรรมประชาธิปไตยให้แก่เยาวชนเป็นแนวทางที่ต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่องและจริงจัง เนื่องจากเยาวชนเป็นกลุ่มที่มีพลังและศักยภาพในการนำพาประเทศไทยไปสู่อนาคตที่ดีขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะเยาวชนในระดับอุดมศึกษา ซึ่งมีความสามารถในการแสดงออกทางความคิด การปลูกฝังจิตอาสาและวิถีชีวิตตามหลักประชาธิปไตยในหมู่นิสิตนักศึกษา จะเป็นช่องทางสำคัญในการเผยแพร่ความรู้และค่านิยมเหล่านี้ไปยังครอบครัว เพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา และชุมชน สถาบันทางการศึกษาจึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วมของนักศึกษาในกิจกรรมต่าง ๆ โดยบูรณาการการเรียนการสอนเข้ากับการปลูกฝังค่านิยมประชาธิปไตย การกลมกลืนกลาทางการเมืองเป็นกระบวนการที่ช่วยให้นักศึกษาได้มาซึ่งทัศนคติ ความเชื่อ ความรู้สึก และค่านิยมทางการเมืองที่สอดคล้องกับระบบการเมืองของประเทศ สถาบันการศึกษาเป็นส่วนหนึ่งในการหล่อหลอมพฤติกรรมประชาธิปไตยให้กับนักศึกษา ทำให้พวกเขาพร้อมที่จะมีส่วนร่วมในสังคมและสร้างสรรค์การเปลี่ยนแปลงที่ดีต่อประเทศในอนาคต

เพื่อเป็นการส่งเสริมกิจกรรมให้นักศึกษาได้รู้จักสิทธิและหน้าที่ของตนเองตามระบอบประชาธิปไตย ประกอบกับการมีกิจกรรมเสริมในด้านต่าง ๆ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ได้จัดให้มีการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษาเพื่อหาตัวแทนเป็นกรรมการตามระเบียบมหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ว่าด้วยกิจกรรมนักศึกษา พ.ศ.2560 หมวด 5 สภานักศึกษา ข้อ 16 ให้มีสภานักศึกษา ประกอบด้วย สมาชิกสภานักศึกษาที่มาจากการเลือกตั้งทั่วไปของนักศึกษาซึ่งไม่อยู่ในระหว่างลาพักการเรียน คณะละ 3 คน โดยไม่ซ้ำชั้นปี ให้อธิการบดีแต่งตั้งผู้ที่ได้รับเลือกเป็นสมาชิกสภานักศึกษา ตามประกาศของคณะกรรมการเลือกตั้งประจำมหาวิทยาลัย (ระเบียบมหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ ว่าด้วยกิจกรรมนักศึกษา, 2560) และมหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ ได้จัดให้มีการเลือกตั้งสมาชิกสภา

นักศึกษา ประจำปี พ.ศ. 2565 พบว่า นักศึกษาจาก 3 คณะในพื้นที่น่าน มีจำนวนผู้มีสิทธิ์เลือกตั้ง 2,412 คน มาใช้สิทธิ์เลือกตั้งจำนวน 896 คน คิดเป็นร้อยละ 38.00 จำแนกตามคณะได้ดังนี้ คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มีจำนวนผู้มีสิทธิ์ 1,671 คน มาใช้สิทธิ์เลือกตั้ง 649 คน คิดเป็นร้อยละ 38.83 คณะศิลปศาสตร์ มีจำนวนผู้มีสิทธิ์ 406 คน มาใช้สิทธิ์เลือกตั้ง 125 คน คิดเป็นร้อยละ 30.78 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสุขภาพ มีจำนวนผู้ใช้สิทธิ์ 335 คน มาใช้สิทธิ์เลือกตั้ง 122 คน คิดเป็นร้อยละ 36.41 จากสถิติผู้มาเลือกตั้งคณะศิลปศาสตร์ มีร้อยละผู้มาใช้สิทธิ์เลือกตั้งน้อยที่สุด (ประกาศคณะกรรมการการเลือกตั้ง, 2565)

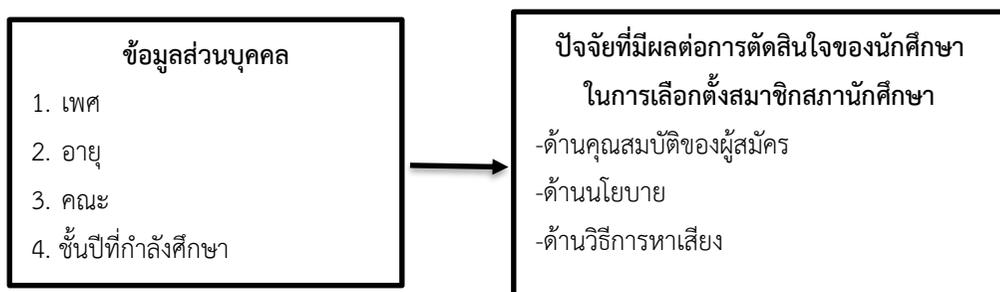
ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษา ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจของนักศึกษาในการเลือกตั้งสภานักศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ พื้นที่น่าน ประจำปี พ.ศ. 2565 เพื่อเป็นข้อมูลในการเสนอแนวทางของกิจกรรมการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษาให้มีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจของนักศึกษาในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษา ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ พื้นที่น่าน ประจำปี พ.ศ. 2565

กรอบแนวคิดการศึกษา

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ของจอมพงศ์ มงคลวนิช (2554) จารุวรรณ ถีกก้อง (2558) และภัทรพล เสริมทรง (2565) เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดการศึกษานี้ ประกอบด้วย ด้านคุณสมบัติของผู้สมัคร ด้านนโยบาย ด้านวิธีการหาเสียง สามารถอธิบายได้ตามภาพประกอบ ดังนี้:



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการศึกษา

วิธีการวิจัยหรือระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative research) ใช้แบบสอบถามออนไลน์ คือ Google form โดยการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental sampling) เก็บรวบรวมข้อมูลด้วย

ตนเองซึ่งเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจของนักศึกษาในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ พื้นที่นามน

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคครั้งนี้ คือนักศึกษามหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ พื้นที่นามน ปีการศึกษา 2565 รวมทั้งสิ้น 2,360 คน (สำนักส่งเสริมทะเบียนและงานวิชาการ, 2566) ประกอบด้วย

1. คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสุขภาพ จำนวน 534 คน
2. คณะศิลปศาสตร์ จำนวน 508 คน
3. คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา จำนวน 1,318 คน

กลุ่มตัวอย่าง จากจำนวนนักศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ พื้นที่นามนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี โดยใช้สูตรของ Taro Yamane (1973) คำนวณกลุ่มตัวอย่างออกมาอย่างต่ำได้จำนวน 342 คน แต่เก็บข้อมูลจำนวน 350 คน เพื่อป้องกันความคาดเคลื่อนของข้อมูล

แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 เป็นข้อมูลส่วนบุคคล ถามเกี่ยวกับ

1. เพศ 2. อายุ 3. คณะ และ 4. ชั้นปีที่ศึกษา

ตอนที่ 2 เป็นข้อคำถาม ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจของนักศึกษาในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษา ประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ ด้านคุณสมบัติของผู้สมัคร ด้านนโยบาย และด้านวิธีการหาเสียง มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ตามวิธีของ Likert คือ โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละระดับ ดังนี้

- 5 หมายถึง ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษาอยู่ในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษาอยู่ในระดับมาก
- 3 หมายถึง ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษาอยู่ในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษาอยู่ในระดับน้อย
- 1 หมายถึง ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษาอยู่ในระดับน้อยที่สุด

การสร้างแบบสอบถาม

สร้างแบบสอบถามจากการศึกษาข้อมูล แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเลือกตั้งของนักศึกษาและการเลือกตั้งทั่วไป

นำแบบสอบถามที่ได้รับการแก้ไขแล้วเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้ตรวจสอบความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม (Index of item objective congruence : IOC) โดยเลือกเอาข้อคำถามที่มีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 -1.00 ขึ้นไปมีค่าความเที่ยงตรงสูงใช้ได้ จากนั้นนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปทดลองเก็บข้อมูลจำนวน 30 คนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำผลจากแบบสอบถามไปหาค่าความเชื่อมั่น โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาครอนบาค (Cronbach' Alpha Coefficient) โดยกำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ 0.92

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูล ดังต่อไปนี้

1. แจกแบบสอบถามออนไลน์ให้นักศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ พื้นที่นามน ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม ผ่าน Google form และเก็บด้วยตัวเอง ได้อธิบายวัตถุประสงค์ให้นักศึกษาให้เข้าใจและประโยชน์ที่ได้รับจากการให้ข้อมูล โดยการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ จำนวน 350 ชุด เพื่อป้องกันความคาดเคลื่อนของข้อมูล

2. รวบรวมแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง ตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถามทั้งหมด 350 ชุด แล้วนำมาทำการวิเคราะห์และประมวลผล

สถิติที่ใช้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล สถิติที่ใช้ ได้แก่ ความถี่ และร้อยละ

ตอนที่ 2 เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจของนักศึกษาในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษา ของนักศึกษามหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ พื้นที่นามน ประจำปี พ.ศ. 2565 สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation:S.D.) สำหรับการแปลความหมายจากค่าเฉลี่ย ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ (วนิดา วาดิเจริญ, รังสรรค์ เลิศในสัตย์ และสมบัติ ทิฆมทรัพย์, 2560) หลักเกณฑ์ดังกล่าวสามารถแปลความหมายของระดับคะแนนได้ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษาอยู่ในระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษาอยู่ในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษาอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษาอยู่ในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษาอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 เพศ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็น เพศหญิง จำนวน 231 คน คิดเป็นร้อยละ 66 เป็นเพศชาย จำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 24.86 และเพศทางเลือก จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 9.14

อายุ พบว่า มีอายุระหว่าง 18 - 24 ปี จำนวน 312 คน คิดเป็นร้อยละ 89.14 อายุระหว่าง 24 - 30 ปี จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 6.86 และต่ำกว่า 18 ปี จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 4

คณะ พบว่า คณะศิลปศาสตร์ 143 คน คิดเป็นร้อยละ 40.86 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสุขภาพ 116 คน คิดเป็นร้อยละ 33.14 และคณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา 91 คน คิดเป็นร้อยละ 26

ชั้นปีที่ศึกษา พบว่า กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 2 จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 48 ชั้นปีที่ 3 จำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 34.29 ชั้นปีที่ 1 จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 12.86 และ ชั้นปีที่ 4 จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.85

ตอนที่ 2 ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจของนักศึกษาในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ พื้นที่นาามน ประจำปี พ.ศ. 2565

ตารางที่ 1 ภาพรวมปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจของนักศึกษาในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ พื้นที่นาามน ประจำปี พ.ศ. 2565

ภาพรวมปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจของนักศึกษาในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษา	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบน	
		มาตรฐาน (S.D.)	แปลความ
1. ด้านคุณสมบัติของผู้สมัคร	3.16	1.17	ปานกลาง
2. ด้านนโยบาย	3.17	1.05	ปานกลาง
3. ด้านวิธีการหาเสียง	3.14	1.06	ปานกลาง
เฉลี่ยรวม	3.16	1.09	ปานกลาง

จากตารางที่ 1 ผลจากการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจของนักศึกษาในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ พื้นที่นาามน ประจำปี พ.ศ. 2565 ในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 3.16$, S.D. = 1.09) เมื่อพิจารณาปัจจัยแต่ละด้าน พบว่า ทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง ด้านที่มากที่สุด คือ ด้านนโยบาย ($\bar{X} = 3.17$, S.D. = 1.05) รองลงมา คือ ด้านคุณสมบัติของผู้สมัคร ($\bar{X} = 3.16$, S.D. = 1.17) และ ด้านวิธีการหาเสียง ($\bar{X} = 3.14$, S.D. = 1.06) ตามลำดับ แยกเป็นรายด้านได้ดังนี้

ตารางที่ 2 ปัจจัยด้านคุณสมบัติของผู้สมัคร

ข้อความ	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบน	
		มาตรฐาน (S.D.)	แปลความ
1. ผู้สมัครมีบุคลิกที่มีความเป็นผู้นำและมี ความน่าเชื่อถือ	3.15	1.18	ปานกลาง
2. ผู้สมัครมีวิสัยทัศน์ที่ก้าวไกล มีความคิด ริเริ่มสร้างสรรค์	3.29	1.10	ปานกลาง
3. ผู้สมัครมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี เข้ากับคน อื่นได้ง่ายและเป็นมิตรกับทุกคน	3.13	1.18	ปานกลาง

ข้อความ	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบน	
		มาตรฐาน (S.D.)	แปลความ
4. ผู้สมัครมีอุดมการณ์ในการทำงานและมีความซื่อสัตย์	3.09	1.23	ปานกลาง
5. ผู้สมัครมีความเสียสละและมีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม	3.14	1.18	ปานกลาง
เฉลี่ยรวม	3.16	1.17	ปานกลาง

จากตารางที่ 2 ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจของนักศึกษาในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษามหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ พื้นที่น่านม่น ประจำปี พ.ศ. 2565 ปัจจัยด้านคุณสมบัติของผู้สมัคร ภาพรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.16$, S.D. = 1.17) เมื่อพิจารณาเป็นข้อ พบว่า ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ผู้สมัครมีวิสัยทัศน์ที่ก้าวไกล มีความริเริ่มสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 3.29$, S.D. = 1.10) รองลงมา คือ ผู้สมัครมีบุคลิกที่มีความเป็นผู้นำและมีความน่าเชื่อถือ ($\bar{X} = 3.15$, S.D. = 1.18) ผู้สมัครมีความเสียสละและมีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม ($\bar{X} = 3.14$, S.D. = 1.18) ผู้สมัครมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี เข้ากับคนอื่นได้ง่ายและเป็นมิตรกับทุกคน ($\bar{X} = 3.13$, S.D. = 1.18) และผู้สมัครมีอุดมการณ์ในการทำงานและมีความซื่อสัตย์ ($\bar{X} = 3.09$, S.D. = 1.23) ตามลำดับ

ตารางที่ 3 ปัจจัยด้านนโยบาย

ข้อความ	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบน	
		มาตรฐาน (S.D.)	แปลความ
1. นโยบายเข้าใจง่ายแล้วตรงกับความต้องการของท่าน	3.14	1.07	ปานกลาง
2. นโยบายมีความน่าเชื่อถือและมีความชัดเจน	3.28	0.99	ปานกลาง
3. นโยบายสามารถนำมาปฏิบัติได้จริง	3.15	1.09	ปานกลาง
4. นโยบายมีประโยชน์ต่อนักศึกษาและสถาบัน	3.15	1.09	ปานกลาง
5. นโยบายมีแนวคิดในการพัฒนาในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านสวัสดิการนักศึกษา	3.14	1.02	ปานกลาง
เฉลี่ยรวม	3.17	1.05	ปานกลาง

จากตารางที่ 3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของนักศึกษาในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษามหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ พื้นที่นามน ประจำปี พ.ศ. 2565 ปัจจัยด้านนโยบาย ภาพรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 3.17$, S.D.= 1.05) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ นโยบายมีความน่าเชื่อถือและมีความชัดเจน ($\bar{X} = 3.28$, S.D.= 0.99) รองลงมา คือ นโยบายสามารถนำไปปฏิบัติได้จริงและนโยบายมีประโยชน์ต่อนักศึกษาและสถาบัน ($\bar{X} = 3.15$, S.D.= 1.09) นโยบายเข้าใจง่ายแล้วตรงกับความต้องการของท่าน ($\bar{X} = 3.14$, S.D.= 1.07) และนโยบายมีแนวคิดในการพัฒนาในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านสวัสดิการนักศึกษา ($\bar{X} = 3.14$, S.D.= 1.04) ตามลำดับ

ตารางที่ 4 ปัจจัยด้านวิธีการหาเสียง

ข้อความ	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบน	
		มาตรฐาน (S.D.)	แปลความ
1. มีการใช้โซเชียลมีเดียในการหาเสียง (เฟสบุ๊ก ไลน์ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ หรือ โซเชียลมีเดียอื่น ๆ	3.06	1.08	ปานกลาง
2. มีสื่อในการหาเสียง เช่น โปสเตอร์ ป้าย ไว้นิล แผ่นพับ หรือสื่ออื่น ๆ	3.24	1.04	ปานกลาง
3. มีการลงพื้นที่หาเสียงตามคณะต่าง ๆ	3.12	1.07	ปานกลาง
4. มีการเปิดเวทีเพื่อเสนอนโยบายและ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น	3.15	1.06	ปานกลาง
เฉลี่ยรวม	3.14	1.06	ปานกลาง

จากตารางที่ 4 ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจของนักศึกษาในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษามหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ พื้นที่นามน ประจำปี พ.ศ. 2565 ปัจจัยด้านวิธีการหาเสียง ภาพรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 3.14$, S.D.= 1.06) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ มีสื่อในการหาเสียง เช่น โปสเตอร์ ป้ายไว้นิล แผ่นพับ หรือสื่ออื่น ๆ ($\bar{X} = 3.24$, S.D.= 1.04) รองลงมา มีการเปิดเวทีเพื่อเสนอนโยบายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ($\bar{X} = 3.15$, S.D.= 1.06) มีการลงพื้นที่หาเสียงตามคณะต่าง ๆ ($\bar{X} = 3.12$, S.D.= 1.07) และมีการใช้โซเชียลมีเดียในการหาเสียง (เฟสบุ๊ก ไลน์ ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม หรือโซเชียลมีเดียอื่น ๆ) ($\bar{X} = 3.06$, S.D. = 1.08) ตามลำดับ

สรุปและอภิปรายผล

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็น เพศหญิง จำนวน 231 คน คิดเป็นร้อยละ 66 มีอายุระหว่าง 18-24 ปี จำนวน 312 คน คิดเป็นร้อยละ 89.14 กำลังศึกษาในคณะศิลปศาสตร์ จำนวน 143 คน คิดเป็นร้อยละ 40.86 และกำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 2 จำนวน 168 คนคิดเป็นร้อยละ 48 ผลจากการวิเคราะห์ระดับปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจของนักศึกษาในการเลือกตั้งสมาชิกสภานักศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ พื้นที่นวมน์ ประจำปี พ.ศ. 2565 ในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 3.16$) เมื่อพิจารณาปัจจัยแต่ละด้าน พบว่า ทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง ด้านที่มากที่สุด คือด้านนโยบาย ($\bar{X} = 3.17$) รองลงมา คือ ด้านคุณสมบัติของผู้สมัคร ($\bar{X} = 3.16$) และ ด้านวิธีการหาเสียง ($\bar{X} = 3.14$)

ด้านนโยบาย มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=3.17$) แสดงให้เห็นว่าในการเลือกตั้ง นโยบายควรมีความน่าเชื่อถือ และมีความชัดเจน มีประโยชน์ต่อนักศึกษาและสถาบัน นักศึกษาที่ตอบแบบสอบถามมากที่สุด คือ นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 2 ซึ่งเป็นปีที่กำลังมีความสนใจต่อการทำงานของสภานักศึกษา เพศผู้หญิงตอบแบบสอบถามมากที่สุด แสดงให้เห็นว่า นักศึกษามีความต้องการในนโยบายที่สามารถนำมาปฏิบัติได้จริง มีแนวคิดในการพัฒนาในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านสวัสดิการนักศึกษา เข้าใจง่ายแล้วตรงกับความต้องการของนักศึกษา และผู้สมัครรับเลือกตั้งควรเป็นผู้ที่มีวิสัยทัศน์ที่ก้าวไกล มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีบุคลิกที่มีความเป็นผู้นำและมีความน่าเชื่อถือ มีความเสียสละและมีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี เข้ากับคนอื่นได้ง่ายและเป็นมิตรกับทุกคน มีอุดมการณ์ในการทำงานและมีความซื่อสัตย์ สอดคล้องกับ ดูบริน (Dubrin. 1998 : 38) ได้กล่าวว่า คุณลักษณะของภาวะผู้นำ ที่มีประสิทธิภาพ จะประกอบด้วยมีความเชื่อมั่น น่าไว้วางใจ มีลักษณะโดดเด่นจนคนรอบข้างคนอื่นได้ กล่าวแสดงออก การแสดงออกเชิงรุกที่เหมาะสม ความมั่นคงทางอารมณ์ ความกระตือรือร้น สอดคล้องกับ ชมภู่อ., พระเทพปริยัติเมธีและอบสิณ ส. (2023). ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรของประชาชนในเขตเลือกตั้งที่ 1 จังหวัดนครสวรรค์ พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรของประชาชนในเขตเลือกตั้งที่ 1 จังหวัดนครสวรรค์ โดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง และด้านนโยบาย มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งการตัดสินใจเลือกอาศัยหลักสัปปริสธรรม 7 แปลความได้ว่า คือ 1) มีหลักการงานที่โปร่งใส สามารถตรวจสอบได้ มีความจริงใจ 2) มีนโยบายที่สามารถแก้ไขปัญหาและสนองความต้องการของประชาชนโดยตรง มีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล แก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี 3) มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ การวางตัวได้อย่างเหมาะสม และมีภาวะความเป็นผู้นำ 4) ใช้งบประมาณแผ่นดินเท่าที่จำเป็น คุ่มค่าและเกิดประโยชน์สูงสุด 5) อุทิศเวลาให้กับงานอย่างสม่ำเสมอ ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานให้ทันสมัย 6) เป็นที่พึ่งพาของประชาชนได้ มีความรับผิดชอบต่อบทบาทและหน้าที่ของตนเอง และ 7) เข้าใจและคำนึงถึงความต้องการของประชาชนเป็นหลัก ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านวิธีการหาเสียง มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.14$) ข้อที่มีคะแนนต่ำสุดคือ มีการใช้โซเชียลมีเดียในการหาเสียง (เฟสบุ๊ก ไลน์ ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม หรือโซเชียลมีเดียอื่น ๆ) ($\bar{X} = 3.06$) มีการลงพื้นที่หาเสียงตามคณะต่าง ๆ ($\bar{X} = 3.12$) มีการเปิดเวทีเพื่อเสนอนโยบายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ($\bar{X} = 3.15$) สอดคล้องกับ อรรถฤติมา มีเดชาและคณะ (2566). ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกผู้สมัคร

สมาชิกสภาผู้แทนราษฎรเป็นการทั่วไป พ.ศ. 2566 เขตเลือกตั้งที่ 1 จังหวัดสงขลา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อการลงคะแนนเสียงให้แก่ผู้สมัครรับเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร แบบแบ่งเขตเลือกตั้ง เขตเลือกตั้งที่ 1 จังหวัดสงขลา พ.ศ. 2566 ผลการวิจัยพบว่า ด้านการรณรงค์หาเสียง ด้านกระแสทางการเมือง อยู่ในระดับปานกลาง ข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเรียงลำดับจากน้อยไปหามาก คือ มีบุคคลในพื้นที่ที่เป็นที่นับถือมาช่วยหาเสียง การมีวิธีการหาเสียงที่แปลกแตกต่างจากผู้สมัครท่านอื่น การปรากฏตัวเป็นข่าวในสื่อต่าง ๆ อย่างสม่ำเสมอ การใช้รถแห่กระจายเสียงในการหาเสียงทุกเส้นทาง และควรมีป้ายโฆษณาหาเสียงตามพื้นที่ต่าง ๆ

ข้อเสนอแนะ

เชิงนโยบายการเลือกตั้ง

1. ด้านวิธีการหาเสียง จากที่มีปัจจัยการตัดสินใจที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ซึ่งให้เห็นถึงความสำคัญของการประชาสัมพันธ์ในการเลือกตั้ง มีข้อเสนอแนะว่า ควรใช้โซเชียลมีเดีย เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ และแพลตฟอร์มอื่น ๆ ในการหาเสียง นอกจากนี้ ควรมีการลงพื้นที่เพื่อหาเสียงตามคณะต่าง ๆ และเปิดเวทีเพื่อเสนอความคิดเห็นและนโยบายอย่างกว้างขวาง การประชาสัมพันธ์ควรทำให้มีความละเอียดและครอบคลุมมากขึ้น ทั้งในเรื่องของข้อมูลผู้สมัคร วัน เวลา สถานที่ และรายละเอียดที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ข้อมูลถึงมือนักศึกษาอย่างทั่วถึง ปัจจุบัน การประชาสัมพันธ์ยังค่อนข้างน้อยและไม่ทั่วถึง ซึ่งอาจส่งผลให้นักศึกษาได้รับข้อมูลข่าวสารไม่เพียงพอและอาจกระทบต่อการตัดสินใจเลือกตั้งได้ และได้เสนอให้มีการเลือกตั้งแบบออนไลน์ด้วย

2. ด้านคุณสมบัติของผู้สมัคร ผู้สมัครควรมีวิสัยทัศน์ที่ก้าวไกล มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีบุคลิกที่มีความเป็นผู้นำและมีความน่าเชื่อถือ มีความเสียสละและมีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม มีความรู้ มีมนุษยสัมพันธ์ มีความยุติธรรม และซื่อสัตย์สุจริต มีความตื่นตัวและเตรียมพร้อม

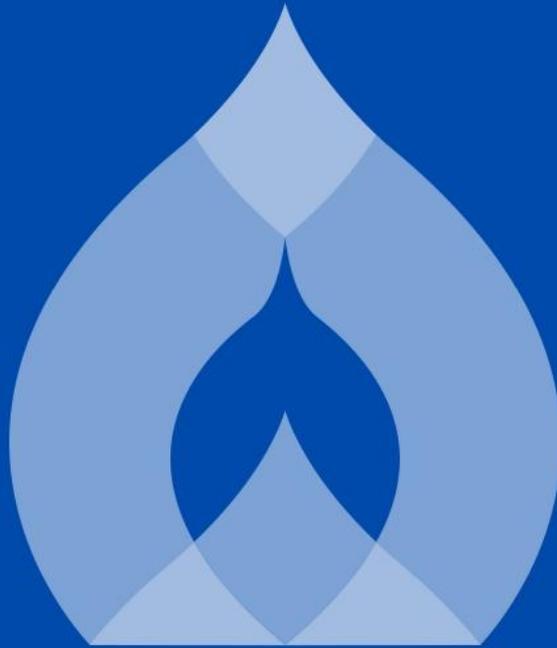
3. ด้านนโยบาย ผู้สมัครควรกำหนดนโยบายที่เข้าใจง่ายและตอบสนองต่อความต้องการของนักศึกษา นโยบายควรมีแนวคิดในการพัฒนาในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านสวัสดิการนักศึกษา มีข้อเสนอแนะว่า นโยบายของผู้สมัครในปัจจุบันยังขาดความน่าสนใจและไม่ตรงกับความต้องการของนักศึกษาอย่างเต็มที่ นอกจากนี้ นโยบายควรเป็นไปตามระเบียบข้อบังคับของมหาวิทยาลัยและสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง

เอกสารอ้างอิง

กฤตยา มามีชัย (2562). การศึกษาภาวะผู้นำเหนือผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี. วิทยานิพนธ์. ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี. สืบค้นเมื่อ 15 กันยายน 2566, จาก <https://etheses.rbru.ac.th/showthesis.php?theid=279&group=20&depid=3>

เกรียงไกร รอบรู้ (2561). การเสริมสร้างแนวคิดประชาธิปไตยให้แก่นักศึกษาผ่านรูปแบบการเลือกตั้ง ประธานขึ้นปีของคณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. Vol. 17, No. 2, July-December, 2018

- จารุวัฒน์ ตาลป่าหวาน (2566). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกพรรคการเมืองของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. *Journal of Organizational Management Excellence* ISSN : 3027-7213 (Online) Vol. 1 No. 2 (March - April 2023)
- จารุวรรณ กีกก้อง (2558). ภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัด มหาสารคาม. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การบริหารจัดการศึกษา). มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- จอมพงศ์ มงคลวนิช (2554). การศึกษาสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน : การบริหารองค์การและบุคลากรทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีสยาม.
- ชมภู อ., พระเทพปริยัติเมธีและอบสถิต ส. (2023). ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรของประชาชนในเขตเลือกตั้งที่ 1 จังหวัดนครสวรรค์. *วารสารวิจัยวิชาการ*, 6(2), 323334. สืบค้นเมื่อ 18 กันยายน 2566, จาก <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jra/article/view/258706>
- มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ (2564). ประวัติมหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์. สืบค้นเมื่อ 4 มีนาคม 2566, จาก <https://th.ksu.ac.th/>
- _____. ระเบียบมหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ ว่าด้วย กิจกรรมนักศึกษา พ.ศ. 2560. สืบค้นเมื่อ 19 มีนาคม 2566 จาก https://stde-ag.ksu.ac.th/manage/upload_file/nm7BO0k8Trn20190705110325.pdf
- _____. (2565). ประกาศคณะกรรมการการเลือกตั้ง, มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์.
- _____. (2560). สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน, มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์.
- วนิดา วาตีเจริญ, รังสรรค์ เลิศโนสสัย และสมบัติ ทีฆทรัพย์. (2560). ระเบียบวิธีวิจัยจากแนวคิดทฤษฎีสู่ภาคปฏิบัติ. กรุงเทพมหานคร: บริษัท ซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน).
- สุทธิพงษ์ สุทธิลักษณ์กุล, พายุ นาวาคุระ (2564). บทบาทของผู้นำนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานีในการตัดสินใจทางการเมืองแบบวิถีประชาธิปไตย: กรณีศึกษา การเลือกตั้งนายกองค์การบริหารส่วน จังหวัดและสมาชิกสภาจังหวัดอุบลราชธานี. *มนุษย์สังคมสาร (มสส.)*. ปีที่ 19 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม - สิงหาคม 2564). น.3.
- อรรณูดีมา มีเดชา, และชาญชัย จิตรเหล่าอาพร (2567). ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกผู้สมัครสภาผู้แทนราษฎรเป็นการทั่วไป พ.ศ. 2566 เขตเลือกตั้งที่ 1 จังหวัดสงขลา. *วารสารการบริหารและสังคมศาสตร์ปริทรรศน์* ปีที่ 7 ฉบับที่ 2 (มีนาคม - เมษายน 2567). น.11.
- Dubrin, A.J. (1998). Leadership. Research Finding, Practice , and Skill. Boston : Houghton.
- Thanguong, Y. (2006). The democratic political culture of the student of Uttaradit Rajabhat University students. Uttaradit: Uttaradit Rajabhat University. [in Thai]
- Yamane, T. (1973). Statistic: An introductory analysis (3rded.). New York: Harper and Row.



มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

สถาบันวิจัยและพัฒนา
มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์
Institute of Research
and Development



https://so02.tci-thaijo.org/index.php/hsi_01/index