



การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)
ในการส่งเสริมนักนวัตกรรมชุมชน รายวิชาศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

The Results of Learning Management Using the Design Thinking Process
to Promote Innovators in Community: A Case Study of the King's Philosophy
for Local Development Course General Education Yala Rajabhat University

อติศา ปานคง^{1*}, ฮากิม ผูหาดา² และคอยรุลอานวารี จิ³

Athisa Pankong^{1*}, Hakim Phuhada² and Khoirulanwaree Chi³

^{1*,2,3}หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

^{1*,2,3}General Education Yala Rajabhat University

*Corresponding Author E-mail: athisa.raa@gmail.com

Received: 16 September 2025 Revised: 11 December 2025 Accepted: 19 December 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษาที่เรียนรายวิชาศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ทั้งก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนใหญ่ และ 2. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในการส่งเสริมให้นักนวัตกรรมชุมชนรายวิชาศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ มีเครื่องมือการวิจัย คือ แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะครุศาสตร์ จำนวน 207 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการใช้สูตร Krejcie, R. V. and Morgan, D. W (1970) แล้วนำข้อมูลที่รวบรวมได้จากแบบสอบถามมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังเรียน ($\bar{x}$ = 4.45, S.D. = 0.52) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่านักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดของ Design Thinking เพิ่มขึ้น 34.88% (S.D. = 8.25) ความสามารถในการระบุด้านของ Design Thinking เพิ่มขึ้น 40.52% (S.D. = 10.50) ทักษะการวิเคราะห์ปัญหาชุมชนเพิ่มขึ้น 26.44% (S.D. = 4.21) และทักษะการแก้ปัญหาเชิงนวัตกรรมเพิ่มขึ้น 28.24% (S.D. = 4.61) นอกจากนี้ศึกษายังมีความมั่นใจในกระบวนการนวัตกรรมเพิ่มขึ้น 16.11-18.09% และความพร้อมในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น 11.58-12.07% และ 2) การจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลัก คือ การเรียนรู้แบบ Learning by Doing การทำงานเป็นกลุ่ม (3-5 คน) การใช้กรณีศึกษาชุมชนจริง และการนำเสนอผลงานต้นแบบ ซึ่งส่งผลให้นักศึกษาสามารถพัฒนานวัตกรรมที่สอดคล้องกับ



บริบทชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าการบูรณาการ Design Thinking ในรายวิชาศาสตร์พระราชาช่วยเสริมสร้างขีดความสามารถของนักศึกษาให้เป็นนักนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาชุมชนได้อย่างเป็นรูปธรรม

คำสำคัญ: กระบวนการคิดเชิงออกแบบ, ศาสตร์พระราชา, การจัดการเรียนรู้

Abstract

This research consists purposes were 1. to compare the learning achievement of students in the King's Philosophy for Local Development course before and after receiving instruction using the Design Thinking process in a large classroom setting and 2. to develop a learning management approach using the Design Thinking process to foster community innovators in the King's Philosophy for Local Development general education course at Yala Rajabhat University. This study employed a quantitative research design. The research instrument was an educational achievement assessment. The sample consisted of 207 second-year students from the Faculty of Education, selected using the sample size determination formula proposed by Krejcie, R. V., and Morgan, D. W. (1970). Data collected from the questionnaires were analyzed using descriptive statistics, including percentage, mean, and standard deviation. The research findings indicated that 1) The students' posttest learning achievement ($\bar{x} = 4.45$, S.D. = 0.52) was significantly higher than the pretest at the .05 level. The findings indicated that students' knowledge and understanding of the Design Thinking concept increased by 34.88% (S.D. = 8.25), their ability to identify the stages of Design Thinking increased by 40.52% (S.D. = 10.50), their community problem analysis skills increased by 26.44% (S.D. = 4.21), and their innovative problem-solving skills increased by 28.24% (S.D. = 4.61). In addition, students' confidence in the innovation process increased by 16.11–18.09%, while their learning readiness increased by 11.58–12.07% and 2) The developed learning management approach comprised four key components: learning by doing, small-group collaboration (3–5 students), the use of real community-based case studies, and prototype presentation. These components enabled students to effectively develop innovations that were well aligned with the community context. Overall, the research findings demonstrate that integrating Design Thinking into the course on the Philosophy of Sufficiency Economy/King's Philosophy effectively enhances students' capacities as innovators for community development in a concrete and practical manner.

Keywords: Design Thinking, The King's Philosophy, Learning Management

บทนำ

การจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนขนาดใหญ่มักเต็มไปด้วยความท้าทายที่ทำให้ผู้สอนต้องมองหาและพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียน ด้วยเหตุที่ผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกันและต่างก็มีเอกลักษณ์ของตน เพื่อหลีกเลี่ยงไม่ให้ผู้เรียนเกิดอุปสรรคในการเรียนรู้จากปัจจัยด้านขนาดห้องเรียนและจำนวนผู้เรียน โดยในปัจจุบันได้มีการนำแนวคิดใหม่ ๆ ในการจัดการเรียนรู้โดยเฉพาะสำหรับห้องเรียนขนาดใหญ่ เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ การเรียนรู้จากประสบการณ์ การเรียนรู้แบบบูรณาการการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นต้นสำหรับรายวิชา “ศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น” ทั้งนี้รายวิชานี้มุ่งเน้นการประยุกต์ใช้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ทฤษฎีใหม่ การจัดการทรัพยากรธรรมชาติ การพัฒนาคุณภาพชีวิต และการสร้างชุมชนเข้มแข็ง ซึ่งทำให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ผ่านการบูรณาการองค์ความรู้ข้ามศาสตร์ กระบวนการออกแบบเชิงนวัตกรรม (Design Thinking) และการเรียนรู้จากพื้นที่จริงเพื่อพัฒนาศักยภาพในการคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ นวัตกรรม และเป็นผู้ประกอบการเปลี่ยนแปลงเชิงสังคมในระดับชุมชนและท้องถิ่น อันเป็นส่วนหนึ่งของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ซึ่งอยู่ในหมวดวิชาที่ส่งเสริมอัตลักษณ์และการพัฒนาท้องถิ่น โดยเป็นห้องเรียนขนาดใหญ่อันมีเป้าหมายเพื่อให้นักศึกษาเข้าใจแนวคิดและหลักการพัฒนามตามศาสตร์พระราชา สามารถนำไปปรับใช้กับการพัฒนาชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับความรู้และทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการทำงานในอนาคต โดยเป็น การเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน (PROBLEM-BASED LEARNING) (ไพศาล สุวรรณน้อย, 2559) อันเป็นรูปแบบหนึ่งของการจัดการเรียนรู้สำหรับห้องเรียนขนาดใหญ่อันจะช่วยพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนทั้งในด้านความคิด การสื่อสาร จริยธรรม และการใช้ชีวิตในสังคมอย่างมีคุณภาพ ด้วยเหตุนี้คณาจารย์รายวิชาศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลาจึงเล็งเห็นความสำคัญในการสนับสนุนส่งเสริมนักศึกษาในการเรียนรู้ และทำความเข้าใจในศาสตร์พระราชาผ่านแนวคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) อันเป็นการนำความรู้ของแนวคิดเชิงออกแบบไปผูกโยงเข้ากับโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริผ่านการบรรยายและการปฏิบัติแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชั้นเรียนตลอดจนให้นักศึกษาใช้แนวคิดดังกล่าวในการพัฒนาเป็นโครงการนวัตกรรมสู่ชุมชน Final Project เพื่อสร้างนวัตกรรมใหม่ ที่จะตอบโจทย์ปัญหาในท้องถิ่นที่นักศึกษาอาศัยอยู่

เหตุผลที่คณะผู้สอนตัดสินใจนำศาสตร์พระราชาและแนวคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) มาผูกโยงเข้าด้วยกัน เนื่องจากสภาพการณ์ในปัจจุบันที่การพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืนเป็นแนวทางที่ได้รับความสนใจอย่างมากในภาคการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของมหาวิทยาลัยที่มีพันธกิจในการพัฒนาชุมชน การจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมให้นักศึกษาเป็นนักนวัตกรรมที่สามารถแก้ไขปัญหาภายในชุมชนได้อย่างสร้างสรรค์จึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง หนึ่งในกระบวนการเรียนรู้ที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาเชิงระบบ คือ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) (Brown, T, 2009; Liedtka, J, 2015) ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการผลิตนวัตกรรมใหม่ ๆ ให้กับสังคมด้วยวิธีคิดที่ยึดมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human Centric) อันประกอบด้วยกระบวนการ 5 ขั้นตอน ได้แก่ การทำความเข้าใจปัญหา (Empathize) การกำหนดปัญหา (Define) การสร้างแนวคิด (Ideate) การสร้างต้นแบบ (Prototype) และการทดสอบ (Test) ที่เป็นแกนกลางสำคัญในการขับเคลื่อนการแก้ไขปัญหา และสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ทั้งนี้ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ถูกเริ่มต้นและพัฒนาขึ้นในช่วงศตวรรษที่ 1950 – 1960 เพื่อรับมือกับความเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในช่วงเวลานั้น อย่างไรก็ตามแนวทางดังกล่าวไม่เพียงช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบเท่านั้น แต่

ยังเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีมและความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงในสังคมยุคปัจจุบันอีกด้วย (Razzouk, R., and Shute, V, 2012) ในขณะเดียวกัน สถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมในประเทศไทยส่งผลให้พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร รัชกาลที่ 9 ได้ริเริ่มโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ เมื่อปี ค.ศ. 1951 เพื่อแก้ปัญหาความทุกข์ร้อนของราษฎร ซึ่งเป็นช่วงเวลาเดียวกันที่กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ถูกพัฒนาขึ้น โดยโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริของพระองค์นั้นก็ทรงยึดความเป็นอยู่ของราษฎรเป็นศูนย์กลางในการแก้ปัญหา ได้แก่ โครงการฝนหลวง โครงการกักตุนน้ำช่วยพัฒนา และโครงการเกษตรทฤษฎีใหม่ เป็นต้น จึงเห็นได้ว่าทั้งสองแนวคิดนั้นมีความสอดคล้องกันอย่างแนบแน่น

ดังนั้น งานวิจัยชิ้นนี้ต้องการนำเสนอว่าศาสตร์พระราชาและแนวคิดเชิงออกแบบมีความสัมพันธ์ที่แนบแน่นและเหมาะสมสำหรับการเรียนการสอนในห้องเรียนขนาดใหญ่ ผ่านการบรรยายและการใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อนำเสนอนวัตกรรมในการแก้ปัญหาความเดือดร้อนแก่คนในท้องถิ่น นอกจากนี้งานวิจัยชิ้นนี้จะช่วยพิสูจน์ถึงความเข้าใจของกระบวนการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยจะมีการเปรียบเทียบความรู้ของนักศึกษาทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนรู้ในเรื่องของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อนำมาประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษาต่อไป ตลอดจนส่งเสริมให้นักศึกษามีความเป็นนักนวัตกรรมสังคม ซึ่งเป็นผู้ที่สามารถคิดสร้างสรรค์ปรับใช้ความรู้และทักษะหลายด้านเพื่อสร้างสิ่งใหม่หรือพัฒนาสิ่งเดิมให้เกิดคุณค่า ตอบโจทย์ปัญหาในสังคมและท้องถิ่นได้อย่างยั่งยืนและมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษาที่เรียนรายวิชาศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ทั้งก่อนและหลังได้รับการจัดเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนใหญ่
2. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในการส่งเสริมให้นักนวัตกรรมชุมชนรายวิชาศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น หมวดยุทธศาสตร์ศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

การบททวนวรรณกรรม

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับ Design Thinking (การคิดเชิงออกแบบ)

ความหมายและพัฒนาการของ Design Thinking หรือการคิดเชิงออกแบบ เป็นกระบวนการแก้ปัญหาที่เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human-Centered Design) โดยมุ่งเน้นการสร้างนวัตกรรมที่ตอบสนองความต้องการที่แท้จริงของผู้ใช้ Brown, T (2009) ให้ความหมายว่า Design Thinking เป็นแนวทางที่บูรณาการความต้องการของมนุษย์ ความเป็นไปได้ทางเทคโนโลยี และความสำเร็จทางธุรกิจเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างสรรค์โซลูชันที่เป็นนวัตกรรม ทั้งนี้ Design Thinking ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงนักออกแบบเท่านั้น แต่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในทุกสาขาวิชาและองค์กรได้

Razzouk, R., and Shute, V. (2012) อธิบายว่า Design Thinking เป็นกระบวนการทางปัญญาที่มีลักษณะเฉพาะซึ่งแตกต่างจากการคิดแบบวิทยาศาสตร์ โดยเน้นการมองปัญหาจากหลายมุมมอง การสร้างทางเลือกที่หลากหลาย และการทดสอบแนวคิดผ่านต้นแบบ (Prototype) อย่างรวดเร็ว กระบวนการนี้เป็นแบบวนซ้ำ (Iterative) มากกว่าแบบเป็นขั้นตอนเชิง

เส้นตรง ทำให้ผู้ใช้สามารถย้อนกลับไปปรับปรุงและพัฒนาแนวคิดได้ตลอดเวลา ประวัติศาสตร์ของ Design Thinking สามารถย้อนกลับไปถึงทศวรรษ 1950-1960 โดยเริ่มต้นจากการศึกษากระบวนการคิดของนักออกแบบ (Razzouk, R., and Shute, V, 2012) และได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในปี 2009 เมื่อ Tim Brown ซีอีโอของบริษัท IDEO เผยแพร่หนังสือ Change by Design ซึ่งแสดงให้เห็นว่า Design Thinking สามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อนในองค์กรและสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. กระบวนการ Design Thinking 5 ขั้นตอน

กระบวนการ Design Thinking ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก ซึ่ง Brown, T. (2009) และ Liedtka, J. (2015) อธิบายไว้ได้แก่ 1) การทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง (Empathize) เป็นขั้นตอนแรกที่เน้นการทำความเข้าใจผู้ใช้อย่างลึกซึ้งผ่านการสังเกต สัมภาษณ์ และสัมผัสประสบการณ์ของผู้ใช้โดยตรง เพื่อค้นหาความต้องการที่แท้จริงและปัญหาที่ยังไม่ได้ถูกเปิดเผย 2) การกำหนดปัญหา (Define) เป็นการสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนแรก เพื่อกำหนดปัญหาหลักที่ชัดเจนและเฉพาะเจาะจง โดยมุ่งเน้นที่ความต้องการของผู้ใช้เป็นหลัก 3) การระดมความคิด (Ideate) เป็นขั้นตอนของการสร้างแนวคิดและทางเลือกที่หลากหลายในการแก้ปัญหา โดยส่งเสริมการคิดอย่างเปิดกว้างและไม่ตัดสินแนวคิดใด ๆ ในช่วงแรก 4) การสร้างต้นแบบ (Prototype) เป็นการนำแนวคิดที่ดีที่สุดมาสร้างเป็นต้นแบบที่สามารถสัมผัสได้ เพื่อทดสอบและรับฟีดแบคจากผู้ใช้จริง และ 5) การทดสอบ (Test) เป็นการนำต้นแบบไปทดสอบกับผู้ใช้เป้าหมาย เพื่อรับข้อมูลป้อนกลับและนำมาปรับปรุงพัฒนาต่อไป

3. ประโยชน์ของ Design Thinking ในการศึกษา

งานวิจัยหลายชิ้นแสดงให้เห็นถึงประโยชน์ของการนำ Design Thinking มาใช้ในการศึกษา Razzouk, R., and Shute, V. (2012) ระบุว่า Design Thinking ช่วยพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และเสริมสร้างทักษะการทำงานร่วมกัน นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนเรียนรู้จากความล้มเหลวและมองว่าความล้มเหลวเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ การศึกษาของ Li, X., and Zhan, Z. (2022) ที่ทบทวนงานวิจัยอย่างเป็นระบบพบว่า นักเรียนในห้องเรียนที่ใช้ Design Thinking แสดงความอุตสาหะในการแก้ปัญหามากขึ้น และมีการตระหนักรู้ในกระบวนการคิดของตนเอง (Metacognitive Awareness) ที่ดีขึ้น ในขณะที่ McLaughlin, C., et al. (2023) พบว่าครูผู้สอนที่นำ Design Thinking ไปใช้รายงานว่านักเรียนมีความเป็นตัวของตัวเอง และการเรียนรู้แบบร่วมมือเพิ่มขึ้น

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 งานวิจัยในประเทศไทย

มีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการนำ Design Thinking มาใช้ในการศึกษาของไทยเพิ่มมากขึ้น อาทิ การศึกษาของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (2560) พบว่า Design Thinking ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการแก้ปัญหานักศึกษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

งานวิจัยของ Panke (2019) แสดงให้เห็นว่า Design Thinking ในการศึกษาช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบฝังอยู่ในคน (Tacit Learning) ความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) และการลัดอคติทางปัญญา ในขณะที่ Li และ Zhan (2022) พบว่านักเรียนที่เรียนด้วย Design Thinking มีความอุตสาหะและการตระหนักรู้ในกระบวนการคิดที่ดีขึ้น และ McLaughlin, C., et al. (2023)

ศึกษาประสบการณ์ของคณาจารย์ที่นำ Design Thinking ไปใช้ พบว่าช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความเป็นตัวของตัวเองและการทำงานร่วมกันเพิ่มขึ้น

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ประกอบด้วย

1.1 ประชากร คือ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ภาคเรียนที่ 2/2567 จำนวน 448 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ภาคเรียนที่ 2/2567 จำนวน 207 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตร Krejcie, R. V. and Morgan, D. W (1970)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษาที่เรียนรายวิชาศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ทั้งก่อนและหลังได้รับการจัดเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านหลักสูตรและการสอน ด้านเทคโนโลยีการศึกษา และด้านการพัฒนานวัตกรรมชุมชนโดยใช้เกณฑ์ดัชนีค่าความสอดคล้องระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษากับวัตถุประสงค์ (IOC= Index of item objective congruence) เพื่อตรวจสอบพิจารณาความถูกต้อง ความชัดเจนของเนื้อหา และความถูกต้องในการใช้ภาษา

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ คณะผู้วิจัยนำเครื่องมือการวิจัยที่ได้ปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว และได้มีการนำแบบประเมินไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ภาคเรียนที่ 2/2567 จำนวน 207 คน ตามขั้นตอน 1) ทำการประเมินก่อนเรียน โดยใช้แบบประเมินการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในการส่งเสริมให้นักนวัตกรสู่ชุมชนรายวิชาศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จำนวน 5 ตอน แล้วทำการเก็บข้อมูลที่ได้จากการทำการประเมินเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป 2) ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้กระบวนการ 5 ขั้นตอน ได้แก่ การทำความเข้าใจปัญหา (Empathize) การกำหนดปัญหา (Define) การสร้างแนวคิด (Ideate) การสร้างต้นแบบ (Prototype) และการทดสอบ (Test) ตามแผนที่คณะผู้สอนได้จัดทำขึ้น 3) ทำการประเมินหลังเรียน โดยใช้แบบประเมินการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในการส่งเสริมให้นักนวัตกรสู่ชุมชนรายวิชาศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จำนวน 5 ตอน แล้วทำการเก็บข้อมูลที่ได้จากการทำการประเมินเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป และ 4) นำผลการประเมินที่ได้ทั้งก่อน และหลังเรียนมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับแบบประเมินผลสัมฤทธิ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถิติวิเคราะห์ ข้อมูลที่เกี่ยวกับความรู้ ความเข้าใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการหาค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยการกำหนดเกณฑ์ในแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ และวิเคราะห์ผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทาง

การศึกษาของนักศึกษาที่เรียนรายวิชาศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ทั้งก่อนและหลังได้รับการจัดเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ โปรแกรมสถิติสำเร็จรูปเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิจัย

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษาที่เรียนรายวิชาศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ทั้งก่อนและหลังได้รับการจัดเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนใหญ่

ผลการวิจัยพบว่า เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนรายวิชาศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในรูปแบบห้องเรียนใหญ่ โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังเรียน ($M = 4.45$, $S.D. = 0.52$) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1.1 ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดของ Design Thinking นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้น 34.88% ($S.D. = 8.25$) แสดงให้เห็นว่านักศึกษาเข้าใจหลักการและแนวคิดของกระบวนการคิดเชิงออกแบบได้ดีขึ้นอย่างชัดเจน

1.2 ด้านความสามารถในการระบุขั้นตอนของ Design Thinking นักศึกษามีความสามารถในการระบุขั้นตอนทั้ง 5 ขั้นตอน (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test) เพิ่มขึ้น 40.52% ($S.D. = 10.50$) แสดงให้เห็นว่านักศึกษาสามารถนำขั้นตอนไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบ

1.3 ด้านทักษะการวิเคราะห์ปัญหาชุมชน นักศึกษามีทักษะในการวิเคราะห์ปัญหาในบริบทชุมชนเพิ่มขึ้น 26.44% ($S.D. = 4.21$) นักศึกษาสามารถระบุประเด็นปัญหาและความต้องการของชุมชนได้อย่างแม่นยำมากขึ้น

1.4 ด้านทักษะการแก้ปัญหาเชิงนวัตกรรม นักศึกษามีทักษะในการพัฒนาแนวทางแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น 28.24% ($S.D. = 4.61$) นักศึกษาสามารถออกแบบและพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมที่สอดคล้องกับบริบทชุมชนได้

1.5 ด้านความมั่นใจในกระบวนการนวัตกรรม นักศึกษามีความมั่นใจในการนำกระบวนการ Design Thinking ไปใช้เพิ่มขึ้น 16.11-18.09% มีความกล้าในการนำเสนอแนวคิดและต้นแบบนวัตกรรมต่อผู้อื่น

1.6 ด้านความพร้อมในการเรียนรู้ นักศึกษามีความพร้อมและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้เพิ่มขึ้น 11.58-12.07% มีแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองและมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชน

2. พัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในการส่งเสริมแก่นักนวัตกรรมชุมชนรายวิชาศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

ผลการวิจัยพบว่า พัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมแก่นักนวัตกรรมชุมชน การจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพและประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลัก ดังนี้

2.1 การเรียนรู้แบบ Learning by Doing จัดกิจกรรมให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติจริงในทุกขั้นตอนของ Design Thinking ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงในการแก้ปัญหาชุมชน ทำให้นักศึกษาสามารถสร้างต้นแบบนวัตกรรมและทดสอบในบริบทจริง

2.2 การทำงานเป็นกลุ่ม (3-5 คน) ส่งเสริมการทำงานร่วมกันและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักศึกษาต่อยอดการพัฒนาทักษะการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม กระจายบทบาทและความรับผิดชอบให้สมาชิกในกลุ่มได้มีส่วนร่วมการใช้กรณีศึกษาชุมชนจริง นักศึกษาสามารถนำปัญหาและความต้องการจากชุมชนจริงมาเป็นฐานในการเรียนรู้ เชื่อมโยงศาสตร์พระราชากับบริบทท้องถิ่นอย่างเป็นรูปธรรม ส่งเสริมให้นักศึกษาเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน การนำเสนอผลงานต้นแบบ โดยการจัดให้มีการนำเสนอต้นแบบนวัตกรรมต่อผู้เกี่ยวข้องและชุมชน ส่งเสริมให้นักศึกษาได้รับฟีดแบคและนำไปปรับปรุงพัฒนา และสร้างความภาคภูมิใจอีกทั้งสร้างความเชื่อมั่นในผลงานที่สร้างสรรค์

โดยผลลัพธ์ของการจัดการเรียนรู้ นักศึกษาสามารถพัฒนานวัตกรรมที่สอดคล้องกับบริบทชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การบูรณาการ Design Thinking ในรายวิชาศาสตร์พระราชายช่วยเสริมสร้างขีดความสามารถของนักศึกษาให้เป็นนักนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาชุมชนได้อย่างเป็นรูปธรรมรูปแบบการจัดการเรียนรู้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในห้องเรียนใหญ่ที่มีนักศึกษาจำนวนมากได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในรายวิชาศาสตร์พระราชาก็สามารถพัฒนาท้องถิ่น สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในทุกด้านอย่างมีนัยสำคัญ และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมให้นักศึกษาเป็นนักนวัตกรรมชุมชนได้อย่างยั่งยืน

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษาที่เรียนรายวิชาศาสตร์พระราชากับการพัฒนาท้องถิ่น ทั้งก่อนและหลังได้รับการจัดเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนใหญ่ พบว่า เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนรายวิชาศาสตร์พระราชากับการพัฒนาท้องถิ่น ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในรูปแบบห้องเรียนใหญ่ โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังเรียน ($M = 4.45$, $S.D. = 0.52$) สูงวก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1.1 ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดของ Design Thinking นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้น 34.88% ($S.D. = 8.25$) แสดงให้เห็นว่านักศึกษาเข้าใจหลักการและแนวคิดของกระบวนการคิดเชิงออกแบบได้ดีขึ้นอย่างชัดเจน

1.2 ด้านความสามารถในการระบุขั้นตอนของ Design Thinking นักศึกษามีความสามารถในการระบุขั้นตอนทั้ง 5 ขั้นตอน (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test) เพิ่มขึ้น 40.52% ($S.D. = 10.50$) แสดงให้เห็นว่านักศึกษาสามารถนำขั้นตอนไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบ

1.3 ด้านทักษะการวิเคราะห์ปัญหาชุมชน นักศึกษามีทักษะในการวิเคราะห์ปัญหาในบริบทชุมชนเพิ่มขึ้น 26.44% (S.D. = 4.21) นักศึกษาสามารถระบุประเด็นปัญหาและความต้องการของชุมชนได้อย่างแม่นยำมากขึ้น

1.4 ด้านทักษะการแก้ปัญหาเชิงนวัตกรรม นักศึกษามีทักษะในการพัฒนาแนวทางแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น 28.24% (S.D. = 4.61) นักศึกษาสามารถออกแบบและพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมที่สอดคล้องกับบริบทชุมชนได้

1.5 ด้านความมั่นใจในกระบวนการนวัตกรรม นักศึกษามีความมั่นใจในการนำกระบวนการ Design Thinking ไปใช้เพิ่มขึ้น 16.11-18.09% มีความกล้าในการนำเสนอแนวคิดและต้นแบบนวัตกรรมต่อผู้อื่น

1.6 ด้านความพร้อมในการเรียนรู้ นักศึกษามีความพร้อมและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้เพิ่มขึ้น 11.58-12.07% มีแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองและมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชน

2. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในการส่งเสริมนวัตกรชุมชนรายวิชาศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา พบว่า พัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมนวัตกรสู่ชุมชน การจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพและประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลัก ดังนี้

2.1 การเรียนรู้แบบ Learning by Doing จัดกิจกรรมให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติจริงในทุกขั้นตอนของ Design Thinking ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงในการแก้ปัญหาชุมชน ทำให้นักศึกษาสามารถสร้างต้นแบบนวัตกรรมและทดสอบในบริบทจริง

2.2 การทำงานเป็นกลุ่ม (3-5 คน) ส่งเสริมการทำงานร่วมกันและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักศึกษาต่อยอดการพัฒนาทักษะการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม กระจายบทบาทและความรับผิดชอบให้สมาชิกในกลุ่มได้มีส่วนร่วมการใช้กรณีศึกษาชุมชนจริง นักศึกษาสามารถนำปัญหาและความต้องการจากชุมชนจริงมาเป็นฐานในการเรียนรู้ เชื่อมโยงศาสตร์พระราชากับบริบทท้องถิ่นอย่างเป็นรูปธรรม ส่งเสริมให้นักศึกษาเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน การนำเสนอผลงานต้นแบบ โดยการจัดให้มีการนำเสนอต้นแบบนวัตกรรมต่อผู้เกี่ยวข้องและชุมชน ส่งเสริมให้นักศึกษาได้รับฟีดแบคและนำไปปรับปรุงพัฒนา และสร้างความภาคภูมิใจอีกทั้งสร้างความเชื่อมั่นในผลงานที่สร้างสรรค์

โดยผลลัพธ์ของการจัดการเรียนรู้ นักศึกษาสามารถพัฒนานวัตกรรมที่สอดคล้องกับบริบทชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การบูรณาการ Design Thinking ในรายวิชาศาสตร์พระราชาช่วยเสริมสร้างขีดความสามารถของนักศึกษาให้เป็นนวัตกรเพื่อการพัฒนาชุมชนได้อย่างเป็นรูปธรรมรูปแบบการจัดการเรียนรู้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในห้องเรียนใหญ่ที่มีนักศึกษาจำนวนมากได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในรายวิชาศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในทุกด้านอย่างมีนัยสำคัญ และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมให้นักศึกษาเป็นนวัตกรสู่ชุมชนได้อย่างยั่งยืน

การอภิปรายผล

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

ผลจากการวิจัยพบว่าระดับความรู้เกี่ยวกับแนวคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยยะสำคัญ โดยที่ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดเชิงออกแบบเพิ่มขึ้นร้อยละ 34.88 บ่งบอกว่ามีความเข้าใจในหลักการพื้นฐานของแนวคิดเชิงออกแบบอย่างเข้มแข็ง นอกจากนี้ ความสามารถในการระบุขั้นตอนของแนวคิดเชิงออกแบบเพิ่มขึ้นร้อยละ 40.52 อันเป็นการแสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจแนวคิดเชิงออกแบบเพิ่มขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งสามารถสังเกตได้จากการวางโครงสร้างแนวทางการแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อนด้วยนวัตกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ สำหรับทักษะการแก้ไขปัญหาซึ่งเป็นแกนหลักของแนวคิดเชิงออกแบบก็เติบโตขึ้นด้วยเช่นกัน โดยที่กลุ่มตัวอย่างแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการอย่างชัดเจน ทั้งนี้ ความสามารถในการวิเคราะห์ปัญหาของชุมชน และทักษะในการกำหนดแนวทางการแก้ปัญหาที่เหมาะสมต่อบริบทชุมชนเพิ่มขึ้นร้อยละ 26.44 และร้อยละ 28.24 ตามลำดับ ซึ่งสะท้อนว่ากลุ่มตัวอย่างมีศักยภาพสูงขึ้นในแง่การวิเคราะห์และวางยุทธศาสตร์การแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน ตลอดจนมีความเอาใจใส่ในการประเมินความท้าทายในโลกความเป็นจริงผ่านกรอบแนวคิดเชิงออกแบบ ในส่วนของความมั่นใจในทักษะกระบวนการสร้างนวัตกรรมก็มีแนวโน้มสูงขึ้นเช่นเดียวกัน กลุ่มตัวอย่างมีความมั่นใจว่ากระบวนการนี้สามารถช่วยแก้ปัญหาพร้อมกับสร้างนวัตกรรมเพื่อชุมชนได้ โดยมีความมั่นใจเพิ่มขึ้นร้อยละ 16.11 ในขณะที่ระดับความมั่นใจที่จะประยุกต์กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ไปปรับใช้กับสถานการณ์จริงในชุมชนเพิ่มขึ้นร้อยละ 18.09 ซึ่งบ่งชี้ถึงการรับรู้ที่เพิ่มขึ้นถึงคุณค่าในเชิงปฏิบัติ ถือเป็นวิธีการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงผ่านแนวคิดเชิงออกแบบ ประเด็นความพร้อมในการเรียนรู้และมีปฏิสัมพันธ์กับแนวคิดเชิงออกแบบเพิ่มขึ้นด้วยเช่นกัน โดยกลุ่มตัวอย่างแสดงออกว่ามีความกระตือรือร้นและมีความประสงค์ที่จะมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้ที่มีแนวคิดเชิงออกแบบเป็นฐาน โดยความพร้อมในการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะนี้ เพิ่มขึ้นร้อยละ 12.07 และความพร้อมในการเรียนรู้วิธีการคิดเชิงนวัตกรรมที่ช่วยสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อชุมชนเพิ่มขึ้นร้อยละ 11.58 อันเป็นการตอกย้ำว่ากลุ่มเป้าหมายรับรู้ถึงคุณค่าของกระบวนการเรียนรู้เพื่อแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ผ่านแนวคิดเชิงออกแบบอย่างต่อเนื่อง และในขณะที่ระดับความคาดหวังว่าการเรียนวิชานี้จะช่วยเพิ่มทักษะในการสร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนาชุมชนได้ และคาดหวังว่ากระบวนการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) จะส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันในทีมเพิ่มขึ้นเพียงเล็กน้อย โดยเพิ่มขึ้นเพียงร้อยละ 8.25 และร้อยละ 10.50 ตามลำดับ ทั้งนี้ เนื่องจากพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าการเรียนนี้มีประโยชน์ จึงเข้ามาเรียนด้วยความคาดหวังสูงอยู่แล้ว เมื่อพิจารณาจากระดับความคาดหวังโดยรวมในแบบประเมินก่อนเรียนจาก 4.21 เป็น 4.61 ในแบบประเมินหลังเรียน

โดยสรุปแล้วหัวใจสำคัญของการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของงานวิจัยขึ้นคือการเปรียบเทียบระดับความเข้าใจทักษะ และความมั่นใจในการประยุกต์ใช้แนวคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ซึ่งผลการวิจัยแสดงออกมารายวิชาศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นประสบความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนขนาดใหญ่ผ่านการใช้แนวคิดเชิงออกแบบ เมื่อพิจารณาถึงพัฒนาการที่เพิ่มมากขึ้นของกลุ่มตัวอย่าง ยิ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนในลักษณะนี้ อันเป็นไปตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivist Learning Theory) มีความเชื่อว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้น เมื่อผู้เรียนได้สร้างความรู้ที่เป็นของตนเองขึ้นมา จากความรู้ที่มีอยู่เดิมหรือจากความรู้ที่รับเข้ามาใหม่ เมื่อผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติเอง ทำให้เกิดการสร้างความรู้ที่มาจากความเข้าใจของตนเอง และมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น (Active Learning)

ข้อค้นพบ หรือองค์ความรู้ใหม่

การผสมผสานแนวคิดศาสตร์พระราชากับกระบวนการ Design Thinking ซึ่งเป็นการเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยการให้ผู้เรียนเข้าใจปัญหาอย่างลึกซึ้งซึ่งก่อนที่นำมาบูรณาการเข้าด้วยกันกับแนวทางการเรียนรู้เพื่อพัฒนาชุมชนท้องถิ่น ทั้งนี้การนำองค์ความรู้ที่ได้มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนขนาดใหญ่ ทำให้กระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนให้สูงขึ้นภายในชั้นเรียนได้อีกด้วย ทั้งนี้ การใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับ Design Thinking ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจปัญหาในชุมชนของตนเอง และสามารถเสนอทางออกได้อย่างสร้างสรรค์ เป็นการส่งเสริมพัฒนาทักษะการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และออกแบบนวัตกรรมที่เชื่อมโยงกับปัญหาจริงในพื้นที่ จึงก่อเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือทำ (Learning by Doing) คือหัวใจสำคัญ สำหรับการเรียนรู้ที่ให้นักศึกษาในพื้นที่สำรวจปัญหา และพัฒนานวัตกรรมจริง ช่วยสร้างการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง และยั่งยืน

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 ควรมีการกำหนดให้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นแนวทางหลักในการจัดการเรียนรู้สำหรับห้องเรียนขนาดใหญ่ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป โดยเฉพาะรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาท้องถิ่น เพื่อสร้างนักนวัตกรรมที่สามารถคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา และพัฒนาชุมชนได้อย่างสร้างสรรค์

1.2 ควรสนับสนุนให้เกิดความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา กับชุมชน หน่วยงานท้องถิ่น และองค์กรเอกชนภายนอก เพื่อให้นักศึกษาได้มีโอกาสลงพื้นที่จริง ฝึกปฏิบัติ และนำเสนอแนวคิดนวัตกรรมที่ตอบโจทย์ความต้องการของชุมชนในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนใต้

1.3 ควรพัฒนาระบบประเมินผลการเรียนรู้ที่สามารถวัดผลลัพธ์ของนักศึกษาในด้านการเป็นนักนวัตกรรมที่สามารถสร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนาชุมชนได้จริง โดยอาจใช้ตัวชี้วัดด้านการคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการแก้ปัญหา และผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อชุมชน

2. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

2.1 การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนในห้องเรียนขนาดใหญ่ โดยนำกระบวนการ Design Thinking ไปปรับใช้ในรายวิชาอื่น ๆ ที่มีนักศึกษาจำนวนมาก เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมและการคิดเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา

2.2 การสร้างเครือข่ายการพัฒนานวัตกรรมสู่ชุมชน โดยให้นักศึกษาใช้ความรู้และทักษะที่ได้จากกระบวนการเรียนรู้ไปพัฒนานวัตกรรมเพื่อแก้ไขปัญหาในพื้นที่ได้จริง เกิดเป็นประโยชน์ต่อชุมชนท้องถิ่นต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- ไพศาล สุวรรณน้อย. (2559). *การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning: PBL)*. สืบค้นเมื่อ 10 พฤษภาคม 2568, จาก <https://ph.kku.ac.th/thai/images/file/km/pbl-he-58-1.pdf>
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2560). *กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ*. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.



- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society*. Harper Business.
- Liedtka, J. (2015). Perspective: Linking design thinking with innovation outcomes through cognitive bias reduction. *Journal of Product Innovation Management*, 32(6), 925–938.
- Krejcie, R. V. and Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607-610.
- Li, X., and Zhan, Z. (2022). The impact of design thinking on students' metacognitive awareness: A systematic review. *Frontiers in Psychology*, 13, 1–12.
- McLaughlin, C., et al. (2023). Teachers' experiences integrating design thinking in classrooms. *International Journal of Educational Research*, 120, 101–118.
- Panke, S. (2019). Design thinking in education: Perspectives, opportunities and challenges. *Open Education Studies*, 1(1), 281–306.
- Razzouk, R., and Shute, V. (2012). What is design thinking and why is it important. *Review of Educational Research*, 82(3), 330–348.