



วารสาร ศรีวนาลัยวิจัย

สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
JOURNAL OF SRIVANALAI VIJAI
HUMANITIES & SOCIAL SCIENCES

ปีที่ 15 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2568

VOL. 15 NO. 1 JANUARY - JUNE 2025

ISSN 2229 - 2268





วารสารศรีวนาลัยวิจัย

Journal of Srivanalai Vijai

สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ : Humanities and Social Sciences

ISSN : 2229 - 2268 ปีที่ 15 ฉบับที่ 1 เดือน มกราคม – มิถุนายน 2568

เจ้าของ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเผยแพร่ผลงานวิจัย วิทยานิพนธ์ และบทความวิชาการของคณาจารย์ นักศึกษาและผู้ทรงภูมิปัญญา ระดับท้องถิ่นและสากล ในสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
2. เพื่อเป็นสื่อกลางแลกเปลี่ยนความรู้ทางวิชาการและประสบการณ์การวิจัยที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลง ของสถานการณ์สังคมไทย และสังคมโลก
3. เพื่อพัฒนาและส่งเสริมให้เกิดผลงานทางวิชาการอย่างต่อเนื่อง สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติได้จริง อันก่อให้เกิดประโยชน์แก่สังคมโดยรวม

ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ธรรมรักษ์ ดร.ไวภูณัฐ	ละอองนวล ครองยุทธ	อธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี รองอธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
-----------	---------------------------------------	----------------------	---

บรรณาธิการ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมุกต์	สมชอบ	ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา
------------	-------------------------------	-------	--------------------------------

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์	พูลกุลศักดิ์	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ศาสตราจารย์ ดร.วิชัย	ศรีคำ	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศาสตราจารย์ ดร.ภักพงศ์	ปวงสุข	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์ ดร.มาลี	ไชยเสนา	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
รองศาสตราจารย์ ดร.นันทพงศ์	นันทสำเร็จ	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
รองศาสตราจารย์ ดร.บุญชม	ศรีสะอาด	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
รองศาสตราจารย์ ดร.บุญทวรรณ	วิงวอน	มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
รองศาสตราจารย์ ดร.วินัย	ปัญญาจรงค์ศักดิ์	สถาบันวิทยาการประกอบการแห่ง อโยธยา
รองศาสตราจารย์ ดร.มัทนชัย	สุทธิพันธุ์	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
รองศาสตราจารย์ ดร.กริธา	พรหมเทพ	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
รองศาสตราจารย์ ดร.เรวดี	อึ้งโพธิ์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
รองศาสตราจารย์ ดร.ปิยวงศ์	ภูปัญญา	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์	รักภักดี	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

กำหนดการพิมพ์
สำนักงาน

ปีละ 2 ฉบับ ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน) ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม)
สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี เลขที่ 2 ถนนราชธานี
ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี 34000 โทรศัพท์ 0 4535 2000
ต่อ 5142 โทรสาร 0 4535 2049

ลิขสิทธิ์

สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

ข้อความและบทความในวารสารนี้ เป็นความคิดเห็นของผู้นิพนธ์โดยเฉพาะ
กองบรรณาธิการไม่มีส่วนรับผิดชอบในเนื้อหาและข้อคิดเห็นนั้น ๆ แต่อย่างใด

บทบรรณาธิการ

วารสารศรีวนาลัยวิจัย จัดทำขึ้นเพื่อเป็นเวทีในการเผยแพร่ผลงานวิจัยและบทความวิชาการจากคณาจารย์ นักวิจัย นักวิชาการ และบุคลากรทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย โดยมีวัตถุประสงค์หลักในการส่งเสริมการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ระหว่างผู้สร้างสรรคงานวิชาการและผู้ที่เกี่ยวข้องในวงการวิชาการ เพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ยั่งยืน โดยมุ่งเน้นในสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ซึ่งวารสารมีกำหนดจัดพิมพ์เผยแพร่ ปีละ 2 ฉบับ ได้แก่ ฉบับที่ 1 (เดือนมกราคม – มิถุนายน) และฉบับที่ 2 (เดือนกรกฎาคม – ธันวาคม) ของทุกปี

ในฉบับที่ 1 ประจำปี 2568 นี้ วารสารศรีวนาลัยวิจัย ยังคงมุ่งมั่นรักษามาตรฐานการเผยแพร่ผลงานวิชาการให้เป็นไปตามเกณฑ์คุณภาพที่ศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กำหนดไว้ พร้อมทั้งนโยบายที่มุ่งเน้นการเผยแพร่องค์ความรู้ที่มีคุณค่าในสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ โดยในครั้งนี้นักกองบรรณาธิการได้ดำเนินการรวบรวมคัดสรรและกลั่นกรองบทความคุณภาพสูงจากนักวิจัยและผู้เชี่ยวชาญทั่วประเทศ เพื่อเผยแพร่ในวารสารศรีวนาลัยวิจัย ฉบับปีที่ 15 ฉบับที่ 1 ซึ่งประกอบไปด้วยบทความวิจัย และบทความวิชาการ รวมทั้งสิ้น จำนวน 20 บทความ

กองบรรณาธิการขอแสดงความขอบคุณอย่างสูงยิ่งต่อผู้เขียนทุกท่านที่มอบความไว้วางใจส่งบทความมาร่วมเผยแพร่ในวารสารฉบับนี้ และขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ร่วมให้ข้อเสนอแนะและคำแนะนำอันทรงคุณค่าในกระบวนการตรวจประเมินบทความ (Peer Review) เพื่อให้บทความมีความถูกต้อง สมบูรณ์ และมีคุณภาพยิ่งขึ้น นอกจากนี้ กองบรรณาธิการขอกราบขอบพระคุณผู้บริหารมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานีที่ให้การสนับสนุนอย่างดี ยิ่ง เพื่อให้การจัดทำวารสารศรีวนาลัยวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยความเรียบร้อย

เราหวังเป็นอย่างยิ่งว่าองค์ความรู้จากบทความต่าง ๆ ที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารศรีวนาลัยวิจัยฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อแวดวงวิชาการ นักศึกษา นักวิจัย ตลอดจนผู้ที่สนใจศึกษาต่อยอดในสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ทั้งในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ

สำหรับท่านที่สนใจส่งบทความเพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารศรีวนาลัยวิจัย สามารถศึกษารายละเอียดและขั้นตอนการส่งบทความได้ที่เว็บไซต์ <https://so13.tcithaijo.org/index.php/SVNL/issue/view/142>

กองบรรณาธิการหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับการสนับสนุนและการมีส่วนร่วมจากคณาจารย์ นักวิจัย และผู้สนใจจากทั่วประเทศ เพื่อร่วมสร้างสรรค์และพัฒนาวารสารศรีวนาลัยวิจัยให้เป็นแหล่งรวบรวมผลงานวิชาการที่ทรงคุณค่าสืบไป



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมุกต์ สมชอบ
บรรณาธิการ

สารบัญ

บทความวิจัยสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	หน้า
ความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารโรงเรียนเป็นฐานกับองค์การแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ อุรุพงศ์ เทศนา	1
การพัฒนาระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมพีเคชั่นแบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมการเป็นนวัตกรสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี กฤษฎาภรณ์ จันทะคุณ, ธิตี จันทะคุณ	13
การศึกษาสมรรถภาพทางกายของนักเรียนที่สอบเข้าศึกษาต่อในสาขาวิชาพลศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ดิศพล บุปผาชาติ, อรรณพ นั้บถือตรง	27
ผลของโปรแกรมการปรับเปลี่ยนความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมบริโภคอาหารร่วมกับ ทฤษฎีการรับรู้สมรรถนะแห่งตน ต่อภาวะน้ำหนักเกินของบุคลากรในโรงพยาบาลวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี วิชุดา หัสโน, กุลชญา ลอยหา, เด่นดวงดี ศรีสุระ	39
ผลการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนเอกชน อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง ณัฐรุฒิ จันทกาญจน์, ระพีณ ชูชื่น, จิรวัฒน์ ตั้งวันเจริญ	55
อิทธิพลของกลยุทธ์การตลาดต่อความภักดีของผู้บริโภคที่ใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพ ในจังหวัดอุบลราชธานี อรทัย ปรีติ, นรินทร์ ชูวดีนิเวศ	71
อิทธิพลของการสื่อสารบนโซเชียลมีเดียและผู้มีอิทธิพลที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อกล่องสุ่ม ประเภทอาร์ตทอยของกลุ่ม Generation Z ในประเทศไทย ชนชล นพการุณ, ชนิกันต์ โฉมศิริ, ธิดารัตน์ คำโสมมา, สุภัตสรรา ศิริพงษ์, ทัชชกร สัมมะสุด	85
ผลการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำในมาตราตัวสะกด โดยใช้การเรียนรู้ แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 วรนิษฐา ศิลารักษ์, ระพีณ ชูชื่น, จิรวัฒน์ ตั้งวันเจริญ	101
กรอบแนวคิดการจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัล: ปัจจัยเชิงสาเหตุ ปัจจัยแทรก และผลลัพธ์ต่อประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีม ศานสันต์ รักแตงาม, นงลักษณ์ โพธิ์ไพจิตร, ปวีณา สปิเลออร์, วิโรจน์ เกษภูาลักษณ์	115
กลวิธีในการแปลกริยาซ้อนจากภาษาไทยไปเป็นภาษาอังกฤษ จุฑาภรณ์ ทิพรราช, นิตติรัตน์ อุทชาติ, ศุทธิณี พลหาญ, ชญาณันท์ ปิติกรพวงเพชร	129
แนวนโยบายการส่งเสริมการใช้ที่นึ่งนึ่งนึ่งที่ได้รับอนุญาตสำหรับทารกเพื่อยกระดับความปลอดภัย และคุณภาพการบริการบนเที่ยวบินพาณิชย์ในประเทศไทย นิตา นุ่มวงษ์, วินิตา หงส์วรพิพัฒน์, ศรัณยู เลิศนุวัตวิงษ์	143

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่ง เขตเทศบาลนครอุบลราชธานี ทิฆัมพร ศรียังยศ, มาลินี ศรีไมตรี, ปิยกนิษฐ์ โชติวนิช	155
Survey on Students' Satisfaction with the Quality of Scientific Research Activities at Quang Nam University Vo Thi Hoa, Dinh Thi Ngan Thuong	171
ปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมในการเลือกใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่น อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี เกษราภรณ์ เกษทอง, เกียรติพงษ์ เบ้าทอง, เบญจมาศ ยืนยง, บุรินทร์ ศิริเนตร์, มณีกาญจน์ เขียวรัตน์	187
การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำวิถีใหม่ เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์และสืบสานมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมอีสาน ดิฐพงษ์ อุเทศอำรง	205
การพัฒนาความสามารถการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดแบบเน้นกระบวนการเฮวินส์ ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หน่วยการเรียนรู้ The Plants สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ธณินทร์ ชูประยูร, วัชรีย์ แสงบุญเรือง, สุภาวดี กาญจนเกต	219
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบผสมผสานเครือข่ายเอกชนสัตตบงกช จังหวัดอุบลราชธานี อัครฤทธิ์ ทองกาย, ระพิน ชูชื่น, พรทิพย์ ศิริบุรณ์พัฒนา	235
การพัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย ตามรูปแบบการสอนของเดวิสร่วมกับ แอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จิรัชญา สิวกระโทก, วัชรีย์ แสงบุญเรือง, สุภาวดี กาญจนเกต	257
ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้า และบริการธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคในจังหวัดอุบลราชธานี จิราวรรณ ไพรจิตร, ศุภกัญญา เกษมสุข, มาลินี ศรีไมตรี	275
การแสดงพื้นเมืองอีสานสร้างสรรค์ ชุด ตุ่มโฮมอวยพร ขวัญฟ้า ภู่งามสุทธิ	293



ความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารโรงเรียนเป็นฐานกับองค์การแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ

The Relationship between School-Based Management and Learning
Organization of School under the Jurisdiction of Amnat Charoen
Primary Educational Service Area Office

อุรุพงศ์ เทศนา^{1*}

Urupong Thessana^{1*}

^{1*}คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

^{1*}Faculty of Education, Ubon Ratchathani Rajabhat University

*Corresponding author; E-mail: urupong.tg64@ubru.ac.th

Received 10 March 2025 Revised 28 April 2025

Accepted 24 June 2025 Available online 26 June 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาระดับการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐานของ 2) เพื่อศึกษาระดับการเป็นองค์การแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา 3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารโรงเรียนเป็นฐานกับการเป็นองค์การแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา 4) เพื่อศึกษาข้อเสนอแนะแนวทางในการบริหารโรงเรียนเป็นฐานกับการเป็นองค์การแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา ด้านการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐานประกอบด้วย หลักการกระจายอำนาจ หลักการมีส่วนร่วม หลักการคืนอำนาจจัดการศึกษาให้แก่ประชาชน หลักการบริหารตนเองและหลักการตรวจสอบและถ่วงดุล ด้านการเป็นองค์การแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษาประกอบด้วย การเป็นบุคคลที่รอบรู้ การสร้างวิสัยทัศน์ร่วมกัน โครงสร้างขององค์กร เทคโนโลยีสารสนเทศ และการใช้ทรัพยากรมนุษย์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ผู้บริหารสถานศึกษาและครูในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ ประกอบด้วย ผู้บริหารสถานศึกษา 40 คน ครู 282 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ .99 และแบบสัมภาษณ์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน

ผลการวิจัยพบว่า

1. การศึกษาระดับการบริหารโรงเรียนเป็นฐานของสถานศึกษา เมื่อพิจารณาโดยภาพรวม และรายด้าน ทั้ง 5 ด้าน โดยรวมอยู่ในระดับมาก
2. การศึกษาระดับการเป็นองค์การแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา เมื่อพิจารณาโดยภาพรวม และรายด้าน ทั้ง 5 ด้าน โดยรวมอยู่ในระดับมาก
3. การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารโรงเรียนเป็นฐานกับการเป็นองค์การแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา เมื่อพิจารณาโดยภาพรวม มีความสัมพันธ์กันเชิงบวก ในระดับสูงมาก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01



4. ข้อเสนอแนะแนวทาง 1) ด้านการบริหารโรงเรียนเป็นฐาน ผู้บริหารควรมีการมอบหมายงานในการบริหารไปยังฝ่ายต่าง ๆ ตามภาระงานที่ได้รับมอบหมายอย่างชัดเจนในรูปแบบคำสั่ง คณะกรรมการสถานศึกษาจะต้องมีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบาย ติดตามและรับทราบผลในการบริหารงานทั้ง 4 ฝ่าย 2) ด้านการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ ผู้บริหารควรส่งเสริมและพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่าและเป็นประโยชน์

คำสำคัญ: การบริหารโรงเรียนเป็นฐาน, การเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้

ABSTRACT

The research aims to 1) To study the level of School-Based Management under the Jurisdiction of Amnat Charoen Primary Educational Service Area Office. 2) To study the level of Learning Organization under the Jurisdiction of Amnat Charoen Primary Educational Service Area Office. 3) To study the relationship between School-Based Management with Learning Organization of School under the Jurisdiction of Amnat Charoen Primary Educational Service Area Office. 4) To study suggestions for guidelines for School-Based Management and Learning Organization. School-Based Management encompasses the principles of decentralization, participation, the devolution of educational authority to the public, self-management, and checks and balances. Learning Organization include fostering knowledgeable individuals, creating a shared vision, establishing effective organizational structures, utilizing information technology, and optimizing human resource management. The samples used in the research were 40 school administrators and 282 teachers. The research instrument was a 5-level rating scale questionnaire. The overall reliability of questionnaire was .99. Statistics used in data analysis were percentage, mean, standard deviation and Pearson's Product-moment Correlation Coefficient.

The research findings were as follows:

1. The School-Based Management level under the Jurisdiction of Amnat Charoen Primary Educational Service Area Office in the total of 5 aspects are overall at a high level.
2. The Learning Organization level under the Jurisdiction of Amnat Charoen Primary Educational Service Area Office in the total of 5 aspects are overall at a high level.
3. The relationship between School-Based Management and Learning Organization overall there is a positive relationship. at a very high level ($r=.99$) statistically significant at the .01 level.
4. The suggestions for guidelines 1) School administrator should assign administrative tasks to various departments according to clearly assigned tasks in the form of orders. School boards must participate in policy making. Follow up and be informed of the results of the administration of



all 4 departments. 2) should promote and develop personnel to have knowledge and ability to create work that is valuable and beneficial.

Keywords: School-Based Management, Learning Organization

บทนำ

ในโลกยุคสังคมแห่งความรู้ ยุคโลกาภิวัตน์ และยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วหน่วยงานต่าง ๆ ต้องปรับตัว เปลี่ยนกระบวนทัศน์ใหม่ และเปลี่ยนวิธีการทำงานใหม่ โดยเรียนรู้ให้เร็วกว่าคู่แข่ง เรียนรู้ให้สัมพันธ์กับการทำงาน และเรียนรู้เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานได้ดีมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (จักรพงษ์ สุวรรณรัตน์ 2556: 73) อันเนื่องมาจากความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ทันสมัยขึ้น ส่งผลกระทบให้ทุกองค์กรต้องมีการปรับตัวเพื่อความอยู่รอด ทุกองค์กรจึงมุ่งพัฒนาตนเองให้มีการเรียนรู้มากขึ้น จำเป็นต้องมีบุคลากรที่รอบรู้ในทุกระดับที่สามารถเชื่อมโยง คติวิเคราะห์ และประยุกต์ใช้ความรู้ให้ตรงกับปัญหาปัจจุบันมากขึ้น ดังนั้น การศึกษา จึงถือเป็นเครื่องมือสำคัญยิ่งในการสร้างคน สร้างสังคม และสร้างชาติ เป็นกลไกหลักในการพัฒนากำลังคนให้มีคุณภาพ สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุขในกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกศตวรรษที่ 21 เนื่องจาก การศึกษาในปัจจุบันมีบทบาทสำคัญ ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกจึงให้ความสำคัญและทุ่มเทอย่างมากในการพัฒนาการศึกษา เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ภูมิภาค และของโลก ควบคู่กับการธำรงรักษาอัตลักษณ์ของประเทศ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา 2560: 1)

การบริหารโรงเรียนเป็นฐาน (School-Based Management) เป็นวิธีบริหารโรงเรียนที่เริ่มต้นในทศวรรษ 1980 เมื่อมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการบริหารงานจนเกิดความสำเร็จในการพัฒนาองค์การทางโรงงานและการทำธุรกิจนั้น กลยุทธ์ในการทำให้องค์การมีประสิทธิภาพในการทำงาน ควรเน้นที่การแบ่งปันความรับผิดชอบ ทำให้ได้ผลการปฏิบัติงานที่มีคุณภาพและได้รับความพึงพอใจจากผู้ที่เกี่ยวข้อง การพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้ดีขึ้น จึงจำเป็นต้องปรับกระบวนการและวิธีการทางการศึกษาโดยนำแนวคิดนี้มาใช้ การบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน เป็นกลยุทธ์ในการปรับปรุงการศึกษา โดยเปลี่ยนอำนาจหน้าที่ในการตัดสินใจจากส่วนกลางไปยังแต่ละโรงเรียน โดยให้ผู้บริหารโรงเรียน ครู นักเรียน และผู้ปกครองมีอำนาจควบคุมกระบวนการจัดการศึกษามากขึ้น โดยให้มีหน้าที่รับผิดชอบตัดสินใจเกี่ยวกับงบประมาณ บุคลากร และหลักสูตร มีแนวคิดพื้นฐานที่สำคัญในการบริหารโรงเรียนได้แก่ 1) หลักการกระจายอำนาจ 2) หลักการมีส่วนร่วม 3) หลักการคืนอำนาจการจัดการศึกษาให้ประชาชน 4) หลักการบริหารตนเอง 5) หลักการตรวจสอบและถ่วงดุล (อุทัย บุญประเสริฐ 2545: 13)

แนวคิดองค์กรแห่งการเรียนรู้เป็นวิธีการจัดการองค์กรที่เน้นการพัฒนาบุคลากรในองค์กรเพื่อให้มีความรู้ความสามารถในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตลอดเวลา บุคลากรในองค์กรควรมีความรู้และความเชี่ยวชาญอย่างแท้จริงในสิ่งที่ทำ โดยการมุ่งมั่นพัฒนาตนเองเพื่อเพิ่มพูนความรู้และทักษะอย่างต่อเนื่องด้วยกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต แนวคิดในการพัฒนาองค์กรแห่งการเรียนรู้ มีความสำคัญตั้งแต่ระดับบุคลากรจนถึงระดับองค์กรที่จะต้อง มีเป้าหมายและมีระบบงานในการพัฒนาผู้นำและบุคลากรทุกคนในองค์กรไปในทางเดียวกัน โดยการส่งเสริมและยกระดับการเรียนรู้ให้เกิดผลอย่างเป็นรูปธรรม เน้นคนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนา เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ มีการพัฒนาคุณภาพคนทั้งทักษะและทัศนคติที่ดีในการปฏิบัติงานให้เต็มศักยภาพและขีด



ความสามารถที่ได้มาตรฐาน ดังนั้น คนจึงเป็นกลไกสำคัญและเกี่ยวข้องโดยตรงในการพัฒนาองค์กรให้มีศักยภาพต่อไป (กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ 2553: 11) ซึ่งเป็นแนวคิดสำคัญที่เน้นการพัฒนาทรัพยากรบุคคลอย่างแท้จริง

จากความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารโรงเรียนเป็นฐานกับองค์การแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ ซึ่งจะเป็แนวทางในการวางแผนและพัฒนาการบริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยใช้โรงเรียนเป็นฐานให้เกิดประสิทธิภาพและประโยชน์สูงสุด และเห็นว่าการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐานเป็นการบริหารในภาพรวม มองว่าโรงเรียนจะต้องให้มีการพัฒนาปรับปรุงให้ดีขึ้นทั้งระบบ มีการกำหนดเกณฑ์ กำหนดกลยุทธ์ มีลักษณะที่พึงประสงค์เปิดโอกาสให้ทุกคนได้ทำงานร่วมกันให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมกำหนดนโยบายและร่วมปฏิบัติงาน สร้างความเข้าใจ มีการทำงานเป็นทีม สร้างระบบกระบวนการบริหารงานอย่างมีคุณภาพ โดยจะส่งผลให้เกิดความยืดหยุ่นในองค์กรมากขึ้น ส่งเสริมให้องค์กรปรับตัวได้ทันต่อสถานการณ์ของโลก มุ่งหวังให้โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญให้ก้าวไปสู่ความเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ และนำผลการวิจัยให้ผู้เกี่ยวข้องไปใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุงและพัฒนาสถานศึกษาสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐานของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ
2. เพื่อศึกษาระดับการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารโรงเรียนเป็นฐานกับการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ
4. เพื่อศึกษาข้อเสนอแนะแนวทางในการบริหารโรงเรียนเป็นฐานกับการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ

ทบทวนวรรณกรรม

ความหมายของการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน

ภัทรารุณ มีทรัพย์มัน (2556: 19) กล่าวว่า การบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน หมายถึง แนวคิดในการจัดการศึกษาโดยการกระจายอำนาจจากส่วนกลางไปสู่โรงเรียนโดยตรงให้โรงเรียนมีอำนาจหน้าที่ความรับผิดชอบ บริหารงานที่เป็นอิสระ มีความคล่องตัวในการบริหารจัดการ ในด้านวิชาการ งบประมาณ บุคลากร และการบริหารทั่วไป ภายใต้การบริหารรูปแบบคณะกรรมการ เพื่อให้การจัดการศึกษามีการเข้ามามีส่วนร่วมของทุก ๆ ฝ่ายและเพื่อให้การจัดการศึกษาตรงตามความต้องการของผู้เรียน ผู้ปกครอง และชุมชนเป็นสำคัญ

กระทรวงศึกษาธิการ (2562: 14) กล่าวว่า การบริหารสถานศึกษาโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน เป็นการกระจายอำนาจการบริหารจัดการศึกษาจากส่วนกลาง ไปให้สถานศึกษาที่ใช้โรงเรียนเป็นศูนย์กลาง เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและ



ประสิทธิผลของสถานศึกษา มีอำนาจหน้าที่ความรับผิดชอบ คล่องตัว ในการบริหารและจัดการด้านวิชาการ งบประมาณ การบริหารงานบุคคลและการบริหารทั่วไป โดยให้ความสำคัญแก่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียให้มีส่วนร่วมตัดสินใจ รับผิดชอบ วางแผน ติดตามผล พัฒนาคุณภาพการศึกษาตามความต้องการของชุมชนและท้องถิ่น

Wohlstetter (1995: 22) ได้ให้ความหมายของการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐานไว้ว่า เป็นการกระจายอำนาจการควบคุมจากส่วนกลางไปยังชุมชนและโรงเรียน โดยให้คณะกรรมการโรงเรียนซึ่งประกอบด้วยผู้บริหาร โรงเรียน ครู ผู้ปกครองนักเรียน สมาชิกในชุมชนและในบางโรงเรียนมีตัวแทนนักเรียนร่วมเป็นคณะกรรมการด้วยได้มีอำนาจควบคุมสิ่งที่เกิดขึ้นในโรงเรียน การที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในระดับโรงเรียนได้มีส่วนร่วมในการบริหารจะทำให้เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของโรงเรียนมากขึ้นและทำให้ผลการปฏิบัติงานของโรงเรียนนั้นเป็นที่ยอมรับได้มากขึ้น

Cheng (1996: 6) ได้ให้ความหมายของการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐานไว้ว่า จะต้องทำให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ซึ่งประกอบด้วย ผู้บริหารโรงเรียน ตัวแทนคณะครู ผู้ปกครอง ชุมชน ฯลฯ ซึ่งมารวมตัวกันเป็นคณะกรรมการโรงเรียน ได้มีโอกาสจัดการศึกษาให้เป็นไปตามความต้องการของนักเรียน ส่งผลให้โรงเรียนมีประสิทธิภาพสูงขึ้นและได้รับการพัฒนาอย่างยั่งยืน

กล่าวโดยสรุป การบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน หมายถึง การบริหารและการจัดการศึกษาที่เน้นการกระจายอำนาจจากส่วนกลางไปยังหน่วยงานผู้ปฏิบัติ คือสถานศึกษา เพื่อให้สถานศึกษามีอิสระและคล่องตัวในการตัดสินใจ ทั้งด้านงานวิชาการ งบประมาณ บุคลากร และการบริหารทั่วไป เพื่อเป็นการคืนอำนาจให้กับประชาชนหรือท้องถิ่น ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาอย่างแท้จริง และมีความโปร่งใสสามารถตรวจสอบได้

ความหมายของการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้

ยุพา โคตะมา (2556: 16) ได้ให้ความหมายขององค์กรแห่งการเรียนรู้ หมายถึง องค์กรที่มีการปฏิรูปอย่างต่อเนื่อง กระตุ้น อำนาจความสละสลวยให้บุคลากรได้ขยายขอบเขตการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความสามารถของตนอย่างต่อเนื่อง รวดเร็วทั้งในระดับบุคคล ระดับกลุ่ม และระดับองค์กร โดยบุคคลได้นำสิ่งที่ต้องการสนับสนุนด้านการเรียนรู้ มาใช้ในการพัฒนาตนเองและทีมงาน เพื่อนำไปสู่จุดมุ่งหมายร่วมกันขององค์กร โดยการนำเทคโนโลยีทันสมัยมาใช้ในการเรียนรู้

ภัทรศรี อินทร์ขาว (2561: 29) ได้ให้ความหมายขององค์กรแห่งการเรียนรู้ หมายถึง การให้บุคคลกรทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม บุคคลกรทุกคนเป็นส่วนหนึ่งของความสำเร็จ เป็นการพัฒนาทีมเป็นผลให้การทำงานมีประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่งเจาะลึกเข้าไปในทุกส่วนของโครงสร้างองค์กร ทุกหน่วยงานมีผลกระทบซึ่งกันและกัน รวมถึงองค์กรควรจะสนับสนุนทรัพยากรเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อีกด้วย

Senge (1990: 15) ให้ความหมายว่า องค์กรที่คนขยายความสามารถอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างผลงานตามที่ตนต้องการ มีรูปแบบแนวคิดใหม่ ๆ ได้รับการเผยแพร่และปรับขยาย ซึ่งเป็นที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจใหม่ ๆ ได้อย่างอิสระ และเป็นที่ยอมรับขององค์กรมีการเรียนรู้ที่จะเรียนรู้ร่วมกัน

Marquardt (1996: 30) ได้ให้ความหมายว่า องค์กรแห่งการเรียนรู้ เป็นองค์กรที่มีอำนาจแห่งการเรียนรู้ มีวิธีการเรียนรู้ที่เป็นพลวัต โดยสามารถเรียนรู้จัดการไล่ใช้ความรู้เป็นเครื่องมือไปสู่ความสำเร็จควบคู่กับการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยควบคู่ด้วย



จากที่กล่าวมาความหมายขององค์การแห่งการเรียนรู้ หมายถึง ผู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของบุคลากรภายในองค์การให้มีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เพื่อการพัฒนาตนเองและองค์การ มีความสัมพันธ์ของคนในองค์การที่จะเรียนรู้ร่วมกัน มีการแบ่งปันและถ่ายทอดความรู้ระหว่างกันอย่างเป็นเครือข่ายเพื่อนำไปสู่การพัฒนาที่มีความยั่งยืนของตนเองและองค์การ

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร

ผู้บริหารสถานศึกษาและครูในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ ประกอบด้วย ผู้บริหารสถานศึกษา 239 คน และครู 1,719 คน รวมประชากรทั้งหมดจำนวน 1,958 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ, 2567: 17)

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษาและครูในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ ซึ่งได้จากการสุ่มแบบแบ่งชั้นโดยการกำหนดสัดส่วนจำนวน กลุ่มตัวอย่างจากตารางสำเร็จรูปของ (Krejcie and Morgan 1970: 607-610) ประกอบด้วยผู้บริหารสถานศึกษาจำนวน 40 คน ครูจำนวน 282 คน รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดจำนวน 322 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้บริหาร และกลุ่มครู ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ เป็นแบบสอบถาม 1 ฉบับ แบ่งเป็น 3 ตอน และแบบสัมภาษณ์ 1 ฉบับ

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม ดำเนินการคัดเลือกแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์ครบถ้วนแล้วนำไปวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปด้วยค่าสถิติดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามใช้การหาค่าเฉลี่ยร้อยละ และนำเสนอในรูปตารางประกอบคำบรรยาย
2. การวิเคราะห์ระดับการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐานและการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ของโรงเรียน หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปรความตามเกณฑ์ ผู้วิจัยนำค่าเฉลี่ย
3. การวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างการบริหารโรงเรียนเป็นฐานกับการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ ใช้การวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's product moment correlation coefficient: r_{xy})



สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาระดับการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐานของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐานของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ เป็นรายด้าน และภาพรวม

ข้อที่	ระดับการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐานของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1.	ด้านหลักการกระจายอำนาจ	4.36	.72	มาก
2.	ด้านหลักการมีส่วนร่วม	4.44	.68	มาก
3.	ด้านหลักการคืนอำนาจจัดการศึกษาให้แก่ประชาชน	4.50	.64	มาก
4.	ด้านหลักการบริหารตนเอง	4.42	.63	มาก
5.	ด้านหลักการตรวจสอบและถ่วงดุล	4.53	.75	มากที่สุด
	รวม	4.45	.68	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า ระดับการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐานของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ เมื่อพิจารณาโดยภาพรวม และรายด้าน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.45$) โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ ด้านหลักการตรวจสอบและถ่วงดุล ($\bar{X} = 4.53$) ด้านหลักการคืนอำนาจจัดการศึกษาให้แก่ประชาชน ($\bar{X} = 4.50$) ด้านหลักการมีส่วนร่วม ($\bar{X} = 4.44$) ด้านหลักการบริหารตนเอง ($\bar{X} = 4.42$) และด้านหลักการกระจายอำนาจ ($\bar{X} = 4.36$)

2. ผลการศึกษาระดับการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ เป็นรายด้าน และภาพรวม

ข้อที่	ระดับการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1.	ด้านการเป็นบุคคลที่รอบรู้	4.43	.64	มาก
2.	ด้านการสร้างวิสัยทัศน์ร่วมกัน	4.45	.73	มาก
3.	ด้านโครงสร้างขององค์กร	4.57	.64	มากที่สุด
4.	ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	4.43	.64	มาก
5.	ด้านการใช้ทรัพยากรมนุษย์	4.47	.65	มาก
	รวม	4.47	.65	มาก



จากตารางที่ 2 พบว่า ระดับองค์การแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอำนาจเจริญ เมื่อพิจารณาโดยภาพรวม และรายด้าน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.47$) โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ ด้านโครงสร้างขององค์กร ($\bar{X} = 4.57$) ด้านการใช้ทรัพยากรมนุษย์ ($\bar{X} = 4.47$) ด้านการสร้างวิสัยทัศน์ร่วมกัน ($\bar{X} = 4.45$) ด้านการเป็นบุคคลที่รอบรู้ ($\bar{X} = 4.43$) และด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ($\bar{X} = 4.43$)

3. ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารโรงเรียนเป็นฐานกับการเป็นองค์การแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ

ตารางที่ 3 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างการบริหารโรงเรียนเป็นฐานกับการเป็นองค์การแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ

การบริหารโรงเรียนเป็นฐาน	การเป็นองค์การแห่งการเรียนรู้					
	ด้านการเป็นบุคคลที่รอบรู้ (Y_1)	ด้านการสร้างวิสัยทัศน์ร่วมกัน (Y_2)	ด้านโครงสร้างขององค์กร (Y_3)	ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (Y_4)	ด้านการใช้ทรัพยากรมนุษย์ (Y_5)	การเป็นองค์การแห่งการเรียนรู้ (Y_{total})
หลักการกระจายอำนาจ (X_1)	.97**	.95**	.95**	.94**	.96**	.97**
หลักการมีส่วนร่วม (X_2)	.97**	.97**	.95**	.95**	.96**	.97**
หลักการคืนอำนาจจัดการศึกษาให้แก่ประชาชน (X_3)	.98**	.98**	.97**	.97**	.99**	.99**
หลักการบริหารตนเอง (X_4)	.99**	.96**	.93**	.99**	.98**	.98**
หลักการตรวจสอบและถ่วงดุล (X_5)	.94**	.96**	.98**	.91**	.95**	.96**
การบริหารโรงเรียนเป็นฐาน (X_{total})	.98**	.98**	.97**	.96**	.98**	.99**

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 3 พบว่า ในภาพรวมความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารโรงเรียนเป็นฐานกับการเป็นองค์การแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับสูงมาก ($r_{xy}=.99$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณาค่าความสัมพันธ์เป็นรายด้านพบว่า การบริหารโรงเรียนเป็นฐานทั้ง 5 ด้าน มีความสัมพันธ์ในระดับสูงมากกับการเป็นองค์การแห่งการเรียนรู้ โดยด้านที่มีค่าความสัมพันธ์มากที่สุด คือ การบริหารโรงเรียนเป็นฐาน ด้านหลักการบริหารตนเอง (X_4) กับการเป็นองค์การแห่งการเรียนรู้ ด้านการเป็นบุคคลที่รอบรู้ (Y_1) ($r_{xy}=.99$) รองลงมาคือ การบริหารโรงเรียนเป็นฐาน ด้านหลักการบริหารตนเอง (X_4) กับการเป็นองค์การแห่งการเรียนรู้ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (Y_4) ($r_{xy}=.99$) ด้านที่มีค่าความสัมพันธ์น้อยที่สุด



คือการบริหารโรงเรียนเป็นฐาน ด้านหลักการตรวจสอบและถ่วงดุล (X_5) กับการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (Y_4) ($r_{xy}=.91$)

อภิปรายผลการวิจัย

1. ระดับการบริหารโรงเรียนเป็นฐานของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ เมื่อพิจารณาโดยภาพรวมและรายด้าน ทั้ง 5 ด้าน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งแสดงให้เห็นว่า สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญมีการบริหารโรงเรียนเป็นฐานซึ่งเป็นหลักการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นการคืนอำนาจการจัดการศึกษาให้สถานศึกษา ชุมชน ให้มีอำนาจในการจัดการ ตัดสินใจ และมีความอิสระในการจัดการศึกษาให้ประสบผลสำเร็จ โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อเป็นการคืนอำนาจให้กับประชาชนหรือท้องถิ่น ซึ่งประกอบด้วย ผู้ปกครอง ครู สมาชิกในชุมชน ผู้ทรงคุณวุฒิ ศิษย์เก่า และผู้บริหารสถานศึกษา ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาอย่างแท้จริง และมีความโปร่งใสสามารถตรวจสอบได้ จึงส่งผลให้การบริหารโรงเรียนเป็นฐานของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ อยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับ ภัทรารุณ มีทรัพย์มัน (2556: 19) กล่าวว่า การบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน หมายถึง แนวคิดในการจัดการศึกษาโดยการกระจายอำนาจจากส่วนกลางไปสู่โรงเรียนโดยตรงให้โรงเรียนมีอำนาจหน้าที่ความรับผิดชอบบริหารงานที่เป็นอิสระ มีความคล่องตัวในการบริหารจัดการ ในด้านวิชาการ งบประมาณ บุคลากร และการบริหารทั่วไป ภายใต้การบริหารรูปแบบคณะกรรมการ ซึ่งจะประกอบไปด้วยผู้บริหาร ครู และคณะกรรมการโรงเรียน เพื่อให้การจัดการศึกษามีการเข้ามามีส่วนร่วมของทุก ๆ ฝ่าย และเพื่อให้การจัดการศึกษาตรงตามความต้องการของผู้เรียน ผู้ปกครอง และชุมชนเป็นสำคัญ สอดคล้องกับงานวิจัยของ กรกต วารสิทธิ์ (2561: 135) ได้ศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงกับการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐานของผู้บริหารโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 พบว่า ระดับการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐานของผู้บริหารโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านการคืนอำนาจการจัดการศึกษาให้ประชาชน ด้านการมีส่วนร่วม ด้านการกระจายอำนาจ ด้านการบริหารตนเองและด้านการตรวจสอบและถ่วงดุล

2. การศึกษาระดับการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ เมื่อพิจารณาโดยภาพรวมและรายด้าน ทั้ง 5 ด้าน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ ได้จัดให้บุคลากรในสถานศึกษาได้พยายามเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ มากขึ้นเพื่อความก้าวหน้าและรอบรู้ โดยมีสิ่งอำนวยความสะดวกที่เอื้อต่อการเรียนรู้ บุคลากรมีความรู้ความเข้าใจในการจัดความสำคัญของระบบงาน โครงสร้าง นโยบายและกระบวนการทำงาน มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ มีการทำงานร่วมกันเป็นทีมและเปิดโอกาสให้บุคลากรมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างต่อเนื่องเพื่อนำไปสู่การพัฒนาที่มีความยั่งยืนของตนเองและองค์กร จึงส่งผลให้การเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ อยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภาพร ดาราศรีศักดิ์ (2562: 61-62) ได้ศึกษาเรื่องภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง



ของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อองค์กรแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษา เขต 1 พบว่า องค์กรแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเขต 1 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้านโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ ด้านการเป็นบุคคลรอบรู้ ด้านการคิดอย่างเป็นระบบ ด้านการมีวิสัยทัศน์ร่วมกัน ด้านการมีแบบแผนความคิด และด้านการเรียนรู้ร่วมกันเป็นทีม และสอดคล้องกับงานวิจัยของ หนูกันท์ ปาโส (2562: 104-106) ได้ศึกษาเรื่องสมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อองค์กรแห่งการเรียนรู้ โรงเรียนเอกชนในจังหวัดร้อยเอ็ด พบว่า การเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ของโรงเรียนเอกชนในจังหวัดร้อยเอ็ด อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยได้ ดังนี้ ด้านการเรียนรู้ร่วมกันเป็นทีม ด้านการมีวิสัยทัศน์ร่วมกัน ด้านการเป็นบุคคลรอบรู้ ด้านการมีแบบแผนความคิด และด้านการคิดอย่างเป็นระบบ

3. การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารโรงเรียนเป็นฐานกับการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ เมื่อพิจารณาโดยภาพรวม มีความสัมพันธ์กันเชิงบวก ในระดับสูงมาก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่าการบริหารโรงเรียนเป็นฐานกับการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ มีความสัมพันธ์กัน เป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการเกิดประสิทธิผลของสถานศึกษา ทั้งผู้บริหารสถานศึกษา บุคลากร และชุมชนมีความอิสระในการปฏิบัติงานในแต่ละฝ่ายอย่างเต็มศักยภาพ มีการกระจายอำนาจอย่างเหมาะสม มีความสามัคคีร่วมมือกันทำงาน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีการเรียนรู้จากสิ่งที่ผิดพลาดและปรับปรุงแก้ไข และมีการประเมินติดตามผล ยึดหลักความโปร่งใสและยุติธรรมเพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นระบบและต่อเนื่อง ผลักดันให้เกิดเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ในสถานศึกษา สอดคล้องกับแนวคิดของ Senge (1990: 15) นิยามว่าเป็นองค์กรที่คนขยายความสามารถอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างผลงานตามที่ตนต้องการ มีรูปแบบแนวคิดใหม่ ๆ ได้รับการเผยแพร่และปรับขยาย ซึ่งเป็นที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจใหม่ ๆ ได้อย่างอิสระ และเป็นพื้นที่ซึ่งสมาชิกขององค์กรมีการเรียนรู้ที่จะเรียนรู้ร่วมกัน สอดคล้องกับ เจษฎา นกน้อย และคณะ (2553: 12-13) กล่าวว่า การพัฒนาองค์กรแห่งการเรียนรู้นั้นหากต้องการให้บรรลุผลสำเร็จสามารถนำกลยุทธ์การจัดการเปลี่ยนแปลงมาใช้โดยผู้ที่มีความเกี่ยวข้องทุกฝ่ายในองค์กรจะต้องเข้ามามีส่วนร่วมในการวางแผนและมีส่วนได้รับประโยชน์จากการสร้างองค์กรแห่งการเรียนรู้มากที่สุด ต้องมุ่งเน้นให้พนักงานในองค์กรเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมโดยมุ่งเน้นการเรียนรู้และการแลกเปลี่ยนความรู้ มากกว่าที่จะพยายามบังคับให้เกิดค่านิยมการเรียนรู้ในองค์กร

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1) ด้านหลักการกระจายอำนาจ เมื่อพิจารณารายข้อที่มีระดับการบริหารโดยโรงเรียนเป็นฐานน้อยที่สุด คือ คณะกรรมการที่ได้รับการแต่งตั้งสามารถตัดสินใจในการดำเนินการตามที่ได้รับมอบหมายอย่างอิสระ ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษาควรให้คณะกรรมการที่ได้รับการแต่งตั้งมีโอกาสที่จะได้ทำงานที่ตนได้รับมอบหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงจะทำให้คณะกรรมการที่ได้รับการแต่งตั้งกล้าที่จะรับผิดชอบ กล้าตัดสินใจ เป็นตัวของตัวเองภายใต้การมีส่วนร่วมของผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสีย



2) ด้านหลักการมีส่วนร่วม เมื่อพิจารณารายข้อที่มีระดับการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐานน้อยที่สุด คือ คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานมีส่วนร่วมในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา ดังนั้น สถานศึกษาควรจัดอบรมชี้แจงให้คณะกรรมการสถานศึกษาทราบ เพื่อให้คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานมีความรู้สึกรู้ว่าได้เป็นส่วนหนึ่งในการบริหารจัดการศึกษา และสามารถปรับใช้ให้เข้ากับสภาพความเป็นจริงของชีวิตและสังคมของผู้ใช้หลักสูตร

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการบริหารโรงเรียนเป็นฐาน และการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ

2) ควรศึกษาแนวทางในการพัฒนาการบริหารโรงเรียนเป็นฐาน และการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ

กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้ สำเร็จลงได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งของบุคคล และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องหลายแห่งซึ่งไม่สามารถนำมากล่าวในที่นี้ได้หมด ผู้ที่มีพระคุณอย่างสูงยิ่งผู้วิจัยขอขอบคุณอย่างยิ่งคือผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาณุพงศ์ บุญธรรม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชวนคิด มะเสนา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ ตรวจสอบ แก้ไขและปรับปรุงข้อบกพร่องต่าง ๆ เพื่อให้สมบูรณ์ที่สุดพร้อมชี้แนวทางวิจัยมาตลอด คุณค่าและประโยชน์ที่พึงมีจากบทความฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบบูชาแด่บิดา มารดา ครู อาจารย์และผู้มีพระคุณ ตลอดทั้งผู้รวบรวมเรียบเรียงเอกสารที่ผู้วิจัยอ้างอิง ดังที่ปรากฏในบทความนี้ทุกท่าน

เอกสารอ้างอิง

- กรกต วารสิทธิ์. (2561). ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงกับการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐานของผู้บริหารโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารจัดการการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- การพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, กระทรวง. (2553). ทิศทางการจัดสวัสดิการสังคมในช่วงของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559). กรุงเทพฯ: เลิศศิริการพิมพ์.
- เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ, สำนักงาน. (2567). แผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2566-2570. กลุ่มนโยบายและแผน.
- จักรพงษ์ สุวรรณรัตน์. (2556). การจัดการความรู้ในสถานศึกษาเพื่อเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้. วารสารวิชาการ, 16(1): 72-78.
- เจษฎา นกน้อย และคณะ. (2553). นานาทรรศนะการจัดการความรู้และการสร้างองค์กรแห่งการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัทรศรี อินทร์ขาว. (2561). การพัฒนาองค์กรแห่งการเรียนรู้เพื่อสร้างความผูกพันของพนักงานบริษัทธุรกิจนำเที่ยวในจังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนาการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- ภัทรารุณ มีทรัพย์มัน. (2556). การบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐานกับคุณภาพการจัดการศึกษาของโรงเรียนขนาดเล็ก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.



- ยุพา โคตะมา. (2556). องค์ประกอบองค์การแห่งการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อการดำเนินงานประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 23. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- เลขาธิการสภาการศึกษา, สำนักงาน. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. (2562). คู่มือการดำเนินงานของคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2562. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง
- สุภาพร ดาราดีศักดิ์. (2562). ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อองค์กร แห่ง การเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เขต 1. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.
- หนูกันท์ ปาโส. (2562). สมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อองค์กรแห่งการเรียนรู้ โรงเรียนเอกชนในจังหวัดร้อยเอ็ด. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด.
- อุทัย บุญประเสริฐ. (2545). การบริหารจัดการสถานศึกษาโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน (School-Base Management). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Cheng, Y.C. (1996). *School Effectiveness and School-Based Management: A Mechanism for Development*. London: The Falmer Press.
- Krejcie, R.V., D.W. Morgan. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement*. pp. 607-610. New York: Routledge.
- Marquardt, M.J. (1996). *Building the learning organization: A system approach to Quantum improvement and global success*. New York: McGraw-Hill.
- Senge, Peter M. (1990). *The Fifth Discipline: The Art and Practice of The Learning Organization*. New York: Boubleday/Currency.
- Wohlstetter, P. (1995). "Getting School-Based Management Right: What Work and What Doesn't", *Journal of Right Phi Delta Kappan*. 77(1): 22-25.



การพัฒนาระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันแบบสะเต็มเสมือนจริง
เพื่อส่งเสริมการเป็นนวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

The development of a gamified design thinking ecosystem on virtual
STEAM to foster the development of innovators among undergraduate students

กฤษฎาภรณ์ จันตะคุณ^{1*}, ธิติ จันตะคุณ²

Kitsadaporn Jantakun^{1*}, Thiti Jantakun²

^{1*, 2} สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

^{1*, 2} Major in Computer Education, Faculty of Education and Human Development,
Roi Et Rajabhat University

*Corresponding author; E-mail: Jansri.kp@gmail.com

Received 30 April 2025 Revised 6 May 2025

Accepted 24 June 2025 Available online 26 June 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันแบบสะเต็มเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมการเป็น นวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี 2) เพื่อประเมินผลงานนวัตกรรมสร้างสรรค์ของนักศึกษา ที่เรียนโดยใช้ระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันแบบสะเต็มเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมการเป็นนวัตกรรมสำหรับ นักศึกษาระดับปริญญาตรี 3) เพื่อประเมินทักษะนวัตกรรมสร้างสรรค์ของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้ระบบนิเวศการคิดเชิง ออกแบบเกมิฟิเคชันแบบสะเต็มเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมการเป็นนวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยการวิจัยนี้ แบ่งนักศึกษาออกเป็นสองกลุ่มโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) ได้แก่ กลุ่มทดลองที่ใช้ระบบนิเวศ เสมือนจริง และกลุ่มควบคุมที่ใช้วิธีการเรียนรู้แบบปกติ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า นักศึกษากลุ่มทดลองมีความสามารถในการสร้างนวัตกรรมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ เมื่อเทียบกับกลุ่มควบคุม โดยกลุ่มทดลองได้รับการประเมินในระดับที่ดีมากในการสร้างผลงานนวัตกรรมโดยมีค่าเฉลี่ย $(\bar{X}) = 4.50$ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.47 ผลการประเมินทักษะนวัตกรรมของนักศึกษาที่เรียนด้วยระบบ นิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันสะเต็มเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมนวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในภาพรวม พบว่าทักษะนวัตกรรมอยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ยรวม $(\bar{X}) = 2.70$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.44 และผล การประเมินคุณลักษณะนวัตกรรมของนักศึกษาที่เรียนด้วยระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันสะเต็มเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมนวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในภาพรวมพบว่า มีคุณลักษณะนวัตกรรมอยู่ในระดับสูง โดยมี ค่าเฉลี่ยรวม $(\bar{X}) = 2.57$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.47

คำสำคัญ: ระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบ, เกมิฟิเคชัน, สะเต็มเสมือนจริง, นวัตกรรม



ABSTRACT

The objectives of this research were to 1) develop a virtual STEAM-based gamification ecosystem grounded in design thinking to promote innovation among undergraduate students; 2) evaluate the creative innovation products of students engaged in learning through the ecosystem; and 3) assess the innovation skills of students who learned through the system. The participants were divided into two groups using a cluster random sampling method: an experimental group that utilized the virtual design thinking ecosystem and a control group that employed traditional learning methods. Data were analyzed using mean and standard deviation. The findings indicated that the experimental group demonstrated significantly higher innovation capabilities compared to the control group. Their innovative work was rated at a very high level, with a mean score ($\bar{X}$) of 4.50 and a standard deviation (S.D.) of 0.4. The evaluation of innovation skills among students who learned through the virtual STEAM-based gamification ecosystem showed that their overall innovation skill level was high, with a mean score ($\bar{X}$) of 2.70 and a standard deviation (S.D.) of 0.44. Furthermore, the assessment of students' innovator attributes also indicated a high level, with a mean score ($\bar{X}$) of 2.57 and a standard deviation (S.D.) of 0.47. These results suggest that the implementation of the virtual STEAM-based gamification ecosystem effectively fosters innovation, creativity, and essential competencies necessary for becoming successful innovators.

Keywords: Design Thinking Ecosystem, Gamification, Virtual STEAM, Innovation

บทนำ

ปัจจุบันการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนให้ความสำคัญกับการวางแผน การผลิตและพัฒนากำลังคนรวมถึงการยกระดับคุณภาพการศึกษาในทุกระดับให้สอดคล้องกับวิสัยทัศน์และเป้าหมายของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561) เพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียนสำหรับการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ครูจึงต้องพัฒนาความรู้ความสามารถของตนเองเพื่อถ่ายทอดและสนับสนุนการพัฒนาผู้เรียน โดยครูจะเป็นผู้ชี้แนะและกำกับการเรียนรู้ทั้งของตนเองและผู้เรียน พร้อมกับปรับกระบวนการสอนให้เหมาะสมกับการสร้างทักษะที่จำเป็นผ่านการเรียนรู้แบบลงมือทำจริง (Active Learning) โดยเฉพาะการเรียนรู้ที่เน้นโครงงาน (Project-Based Learning) ซึ่งบูรณาการความรู้จากหลากหลายสาขาวิชา และนำจินตนาการมาสู่การปฏิบัติจริง เพื่อเสริมทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้ การวิจัยและพัฒนา และการพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนระบบการจัดการให้บรรลุเป้าหมายในด้านการเข้าถึง ความเท่าเทียม คุณภาพ และประสิทธิภาพ ทั้งนี้ การปลูกฝังเจตคติที่ดีและวินัยการทำงานให้กับผู้เรียนเป็นเรื่องสำคัญ เพื่อสร้างความซื่อสัตย์ ขยันหมั่นเพียร ตรงต่อเวลา พร้อมกับการเสริมทักษะด้านภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และความรู้พื้นฐานด้านคอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริง (Core Competency) ตามเป้าหมายของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม



แห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570) การพัฒนาประเทศในปัจจุบันให้ความสำคัญกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ โดยมุ่งสร้างบุคคลที่มีความสมบูรณ์ ทั้งในด้านทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะที่ดี รับผิดชอบต่อสังคม มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมีคุณธรรม จริยธรรม ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การวิจัย และนวัตกรรม แนวทางนี้เน้นการพัฒนาบุคลากร โดยเฉพาะในสายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (STEM) เพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการของประเทศ และเพิ่มศักยภาพนักวิจัย ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการที่มุ่งเน้นการเตรียมเยาวชนให้พร้อมรับมือกับความเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 และเสริมความสามารถในการแข่งขันในระดับโลก วิสัยทัศน์ของการศึกษาชาติคือ การให้คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข โดยมีเป้าหมายในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในทุกมิติและทุกช่วงวัย ให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ มีความพร้อมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และมีพัฒนาการรอบด้าน รวมถึงสุขภาพที่ดี พร้อมปลูกฝังนิสัยรักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองตลอดชีวิต เพื่อก้าวสู่การเป็นนวัตกรรม นวัตกรรม ผู้ประกอบการ หรือเกษตรกรที่สอดคล้องกับยุคดิจิทัล การเป็นนวัตกรรมนั้น บุคคลจะต้องสามารถประสบความสำเร็จทั้งในการเรียนและการทำงาน โดยรากฐานสำคัญของการสร้างนวัตกรรมคือความคิดสร้างสรรค์ การคิดค้นสิ่งใหม่ๆ หรือนวัตกรรมที่แตกต่างไปจากเดิมอย่างสิ้นเชิง แนวคิดของ Partnership for 21st Century Skill (2012) เน้นทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 โดยมี 3 คุณลักษณะสำคัญ ประการแรกคือความสามารถในการคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างแนวคิดใหม่ที่มีคุณค่า ผ่านการกลั่นกรอง สังเคราะห์ และประเมินแนวคิดอย่างรอบคอบ ประการที่สองคือ ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ โดยพัฒนาและสื่อสารแนวคิดใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ยอมรับมุมมองที่แตกต่าง พร้อมเป็นแบบอย่างและประดิษฐ์สิ่งใหม่ มองความล้มเหลวเป็นโอกาสในการเรียนรู้ และประการสุดท้ายคือ การสร้างนวัตกรรม ซึ่งเป็นผลจากการกระทำที่สร้างสรรค์เพื่อนำไปสู่สิ่งที่เป็นรูปธรรมและมีประโยชน์ ความคิดสร้างสรรค์ไม่เพียงแต่มีบทบาทในงานหรือการทำงานเท่านั้น แต่ยังมีความสำคัญต่อการใช้ชีวิตประจำวัน โดยช่วยเพิ่มความสามารถในการแก้ปัญหา ทำให้เข้าใจผู้อื่นมากขึ้น และเสริมสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม ความคิดสร้างสรรค์สามารถเกิดขึ้นในทุกสาขาวิชาการเรียนรู้แบบบูรณาการ STEAM ซึ่งช่วยพัฒนาทรัพยากรบุคคลให้สามารถผสมผสานความรู้ในหลากหลายสาขา พร้อมทั้งพัฒนาทักษะด้านอารมณ์และการสื่อสาร ทำให้สามารถทำงานและดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข แนวคิดเกมิฟิเคชันเป็นการนำหลักการออกแบบกลไกการเล่นเกมมาใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อเพิ่มความผูกพันของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จในภาคธุรกิจ นอกจากนี้ ในวงการศึกษายังมีการนำเกมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจและความผูกพันของผู้เรียน ซึ่งช่วยยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ กระบวนการของเกมิฟิเคชันจะเป็นส่วนของกระบวนการพัฒนาทักษะและคุณลักษณะของผู้เรียนให้เป็นไปภายใต้บรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ดึงให้ผู้เรียนเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้

จึงเป็นที่มาของการพัฒนาระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันแบบสะสมต่อเนื่องเพื่อส่งเสริมการเป็นนวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งมีบทบาทยิ่งในการพัฒนานวัตกรรมในระดับอุดมศึกษาของประเทศ โดยเป็นแนวทางพัฒนาผู้เรียนให้มีศักยภาพ ทั้งองค์ความรู้ ทักษะ ทักษะคิดอันดีในการปฏิบัติงานในองค์กรสถานประกอบการ หรือการเป็นผู้ประกอบการในอนาคต อีกทั้งส่งเสริมศักยภาพในการเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้เรียนจากการประยุกต์ใช้ประโยชน์จากกระบวนการพัฒนาตนเองด้วยกระบวนการนวัตกรรมด้วยการบูรณาการศาสตร์เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมซึ่งการพัฒนาคนเหล่านี้ จะเป็นกำลังสำคัญต่อประเทศชาติต่อไป



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันแบบสะสมแต้มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการเป็นนวัตกรสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
2. เพื่อประเมินผลงานนวัตกรรมสร้างสรรค์ของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้ระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันแบบสะสมแต้มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการเป็นนวัตกรสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
3. เพื่อประเมินทักษะนวัตกรรมสร้างสรรค์ของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้ระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันแบบสะสมแต้มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการเป็นนวัตกรสำหรับนักศึกษาระดับ

ทบทวนวรรณกรรม

Brown, T. (2008) ได้เสนอองค์ประกอบของการคิดเชิงออกแบบ ซึ่งใช้สำหรับเป็นตอนของกระบวนการการคิดเชิงออกแบบ หรือกระบวนการคิดเชิงออกแบบ มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด (Stanford d. School) ได้เสนอไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 การเข้าใจปัญหา (Empathize) ขั้นที่ 2 การกำหนดปัญหาให้ชัดเจน (Define) ขั้นที่ 3 การระดมความคิด (Ideate) ขั้นที่ 4 การสร้างต้นแบบที่เลือก (Prototype) ขั้นที่ 5 การทดสอบ (Test)

เกมิฟิเคชัน หมายถึงการนำรูปแบบและแนวคิดของการเล่นเกมมาใช้ในบริบทอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมโดยตรง เพื่อสร้างความสนใจและกระตุ้นการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง (Deterding, et al. 2011) แม้จะไม่ใช่การเล่นเกมจริง ๆ แต่เทคนิคเกมิฟิเคชันคือการนำวิธีการจูงใจจากเกมมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หนึ่งในกลยุทธ์หลักของเกมิฟิเคชันคือการให้รางวัลแก่ผู้ที่ทำภารกิจสำเร็จ รางวัลเหล่านี้อาจอยู่ในรูปแบบของคะแนน (Points) ป้ายสัญลักษณ์สำเร็จ (Achievement Badges) และการเลื่อนระดับความสามารถ (Levels) ซึ่งส่วนประกอบสำคัญอีกอย่างของเกมิฟิเคชันคือการแข่งขัน ผู้เล่นทุกคนพยายามคว้ารางวัลและยกระดับตนเองเพื่อเป็น ผู้ชนะ

Wahyuningsih, et al. (2020) ได้กล่าวว่า สะเต็มศึกษา คือ เป็นการเรียนการสอนที่ผสมผสานระหว่างวิทยาศาสตร์ (Science) เทคโนโลยี (Technology) วิศวกรรมศาสตร์ (Engineering) ศิลปะ (Arts) และคณิตศาสตร์ (Mathematics) เข้าด้วยกัน เพื่อสร้างการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกันอย่างสมบูรณ์แบบช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน การผสมผสานนี้ช่วยเสริมสร้างทักษะที่สำคัญต่อการประกอบอาชีพในอนาคต เช่นการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล การสร้างสิ่งใหม่ ๆ และการแก้ปัญหาที่ซับซ้อนการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการแก้ปัญหา การสอบถามทางวิทยาศาสตร์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณในขณะเดียวกันก็เพิ่มความมั่นใจในตนเองของผู้เรียน และบูรณาการทักษะด้านต่าง ๆ

กระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบสะเต็มศึกษาเป็นการจัดการเรียนรู้ตามหลักการที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนบูรณาการองค์ความรู้ของศาสตร์ทั้ง 5 เข้าด้วยกัน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นหาความสนใจและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเองประกอบด้วย 5 ขั้นตอนดังต่อไปนี้ (Kummanee, Nilsook & Wannapiroon, 2020) ขั้นตอนที่ 1 การสำรวจปัญหา (Investigate) ขั้นตอนที่ 2 การสืบค้นแนวทางแก้ปัญหา (Discovery) ขั้นตอนที่ 3 การเชื่อมโยง (Connect) ขั้นตอนที่ 4 สร้างผลงาน (Create) ขั้นตอนที่ 5 การนำเสนอผลงาน (Reflect)



Hendratmoko (2023) กล่าวว่า ความจริงเสมือน คือ เทคโนโลยีที่สร้างสภาพแวดล้อมจำลองที่สามารถคล้ายกับหรือแตกต่างจากโลกแห่งความเป็นจริงได้อย่างสิ้นเชิงช่วยให้ผู้ใช้ได้ตอบ และสำรวจสภาพแวดล้อมเสมือนนี้ผ่านประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสเช่นการมองเห็นเสียงและการสัมผัส

Wang (2023) กล่าวว่า ความจริงเสมือน คือ เทคโนโลยีที่สร้างสภาพแวดล้อมจำลองที่สามารถคล้ายหรือแตกต่างจากโลกแห่งความเป็นจริงได้อย่างสิ้นเชิงดื่มด่ำความรู้สึกของผู้ใช้ได้อย่างเต็มที่ในสภาพแวดล้อมสังเคราะห์ผ่านกราฟิกความละเอียดสูง

จิตติมา กุลประเสริฐรัตน์ (2562) ได้กล่าวว่า “นวัตกรรม” (Innovation) หมายถึงความคิด การปฏิบัติ หรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ที่ยังไม่เคยมีใช้มาก่อน หรือเป็นการพัฒนาดัดแปลงมาจากของเดิมที่มีอยู่แล้วให้ทันสมัยและใช้ได้ผลดียิ่งขึ้น เมื่อนำนวัตกรรมมาใช้จะช่วยให้การทำงานนั้นได้ผลดีมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงกว่าเดิม ทั้งยังช่วยประหยัดเวลาและแรงงานได้ด้วย “นวัตกรรมการศึกษา” (Educational Innovation) หมายถึง นวัตกรรมที่จะช่วยให้การศึกษา และการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็วมีประสิทธิภาพผลสูงกว่าเดิม เกิดแรงจูงใจในการเรียน ในแวดวงของการปฏิรูปการศึกษาจึงมีนักวิชาการคิดค้นรูปแบบของการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เพื่อพัฒนาระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันแบบสะสมเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการเป็นนวัตกร โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด
- 2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด จำนวน 60 คน

โดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling)

2. ตัวแปรที่ศึกษา

- 1) ตัวแปรต้น คือ ระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันแบบสะสมเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการเป็นนวัตกร
- 2) ตัวแปรตาม คือ นวัตกรรม, ทักษะนวัตกรรมสร้างสรรค์, คุณลักษณะนวัตกรรม

3. ขอบเขตเนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง

เนื้อหาสำหรับนักศึกษาที่ใช้ระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันแบบสะสมเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมการเป็นนวัตกรสำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ครั้งนี้เป็นรายวิชาการออกแบบและพัฒนา นวัตกรรม

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

การศึกษาผลการใช้ระบบระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันแบบสะสมเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการเป็นนวัตกรสำหรับนักศึกษาปริญญาตรีครั้งนี้เป็นเนื้อหาวิชาการออกแบบและพัฒนา นวัตกรรมใช้ระยะเวลาทดลอง 8 สัปดาห์



ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันแบบสะเต็มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการเป็นนวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผลการวิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดองค์ประกอบของระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันแบบสะเต็มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการเป็นนวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์หลักการ แนวคิด และทฤษฎีจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้ ประกอบด้วย ส่วนที่ 1 ระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบ ซึ่งประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ ได้แก่

1) ผู้สอน (Instructor) 2) ผู้เรียน (Learner) 3) เข้าใจผู้เรียน (Empathize) 4) กำหนดปัญหา (Define) 5) ระดมความคิด (Ideate) 6) สร้างต้นแบบ (Prototype) 7) ทดสอบและปรับปรุง (Test) ส่วนที่ 2 ขั้นตอนสะเต็ม ซึ่งประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การสำรวจปัญหา (Investigate) 2) การสืบค้นแนวทางการแก้ปัญหา (Discover) 3) การเชื่อมโยง (Connect) 4) ขึ้นสร้างผลงาน (Create) 5) การนำเสนอผลงาน (Reflect) ส่วนที่ 3 องค์ประกอบเกมิฟิเคชัน ซึ่งประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) เป้าหมาย (Goals) 2) กฎ (Rules) 3) การเสริมแรง (Reinforcement) 4) เวลา (Time) 5) การแข่งขันหรือความร่วมมือ (Competition, Cooperation) 6) ผลป้อนกลับ (Feedback) ส่วนที่ 4 นวัตกรรมสร้างสรรค์ ทักษะนวัตกรรมสร้างสรรค์ และคุณลักษณะนวัตกรรม

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนา 1) แผนการจัดการเรียนรู้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้สะเต็มศึกษาบนระบบเกมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมนวัตกรรม 2) แบบประเมินนวัตกรรม 3) แบบประเมินทักษะนวัตกรรม 4) แบบประเมินคุณลักษณะนวัตกรรม

ระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันแบบสะเต็มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมนวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยผู้วิจัยได้ทำการออกแบบและพัฒนาระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันแบบสะเต็มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมนวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สามารถแสดงดังต่อไปนี้

1) ระบบสำหรับผู้สอน เป็นส่วนของโปรแกรมที่ทำการติดต่อกับผู้สอน โดยผู้สอนใช้สร้างและออกแบบห้องเรียน โดยผู้สอนสามารถเข้าไปใช้ระบบเพื่อจัดการชั้นเรียนและสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนการคิดเชิงออกแบบ ขั้นตอนสะเต็ม และเกมิฟิเคชัน โดยในระบบผู้สอนจะประกอบด้วย การสร้างห้องเรียน

2) การออกแบบและพัฒนาระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันแบบสะเต็มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมนวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันแบบสะเต็มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมนวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยผู้วิจัยได้ทำการออกแบบและพัฒนาห้องเรียนเสมือนจริงผ่านทางเว็บไซต์ <https://www.thinglink.com> ซึ่งสามารถเข้าชมได้ทั้งบนเว็บไซต์ และ VR Glass โดยทำการคลิกที่ลิงค์ <https://www.thinglink.com/mediacard/1804152670357815782> หรือสแกน QR Code

วารสารศรีวนาลัยวิจัย ปีที่ 15 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2568



ภาพที่ 1 แสดงข้อมูลหน้าหลักห้องเรียนเสมือนจริงผู้ใช้สามารถคลิกเลือกการแสดงผลได้ทั้งบนเว็บไซต์ และVR Glass ที่เมนูขวามือด้านล่าง



ภาพที่ 2 บรรยากาศการทดลองเทคโนโลยีเสมือนจริง



ภาพที่ 3 แบ่งกลุ่มออกเป็น 6 กลุ่ม



ภาพที่ 4 หน้าจอการให้รางวัลผู้เรียน

2. ผลการประเมินผลงานนวัตกรรมสร้างสรรค์ของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้ระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบ เกมพีเคชันแบบสะสมแต้มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการเป็นนวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผลการประเมินผลงานนวัตกรรมของนักศึกษาของกลุ่มทดลอง ที่เรียนด้วยระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบ เกมพีเคชันแบบสะสมแต้มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมนวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีโดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมากโดยมีค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{X}$) = 4.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.44 และกลุ่มควบคุม ที่เรียนด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบปกติ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{X}$) = 4.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.41

ตารางที่ 1 ผลการประเมินผลงานนวัตกรรมของผู้เรียนที่เรียนด้วยระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมพีเคชันแบบสะสมแต้มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมนวัตกรรมระดับปริญญาตรีและนักศึกษาที่เรียนด้วยวิธีปกติ

รายการประเมิน	กลุ่มทดลอง			กลุ่มควบคุม		
	(ระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบฯ)			(เรียนแบบปกติ)		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านแนวคิดแปลกใหม่						
1.1 แนวคิดแปลกใหม่	4.63	0.49	ดีมาก	4.20	0.41	มาก
1.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานใหม่	4.47	0.51	มาก	4.10	0.31	มาก
1.3 ความเป็นเอกลักษณ์ของผลงาน	4.43	0.49	มาก	4.20	0.41	มาก
รวมด้านแนวคิดแปลกใหม่	4.49	0.50	มาก	4.17	0.37	มาก
ด้านความเหมาะสมในการใช้งาน						
2.1 ใช้งานได้ตรงตามวัตถุประสงค์	4.60	0.50	ดีมาก	4.23	0.43	มาก
2.2 ความสะดวกในการใช้งาน	4.47	0.51	ดีมาก	4.27	0.45	มาก
2.3 เหมาะสมกับความต้องการแก้ปัญหา	4.80	0.41	ดีมาก	4.23	0.50	มาก
2.4 ผลงานมีคุณภาพเพื่อการแก้ปัญหา	4.97	0.18	ดีมาก	4.20	0.41	มาก

รายการประเมิน	กลุ่มทดลอง			กลุ่มควบคุม		
	(ระบบนิเวศการคิดเชิง			(เรียนแบบปกติ)		
	ออกแบบฯ)					
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
2.5 คุณค่าของผลงาน	4.60	0.50	ดีมาก	4.20	0.41	มาก
รวมด้านความเหมาะสมในการใช้งาน	4.69	0.42	ดีมาก	4.23	0.44	มาก
ด้านความประณีตสวยงาม						
3.1 ผลงานพิถีพิถัน ประณีตสวยงาม	4.00	0.37	มาก	3.93	0.45	มาก
3.2 องค์ประกอบครบถ้วนสมบูรณ์	4.33	0.48	มาก	3.97	0.49	มาก
3.3 ความละเอียด สลับซับซ้อน	4.33	0.66	มาก	3.07	0.25	มาก
3.4 ความน่าสนใจของผลงาน	4.63	0.49	ดีมาก	3.47	0.51	มาก
รวมด้านความประณีตสวยงาม	4.33	0.50	มาก	3.61	0.43	มาก
รวมทุกด้าน	4.50	0.47	ดีมาก	4.00	0.41	มาก

3. ประเมินทักษะนวัตกรรมสร้างสรรค์ของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้ระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมพีเค ชั้นแบบสะสมเต็มเหมือนจริงเพื่อส่งเสริมการเป็นนวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับ

1) ผลการประเมินทักษะนวัตกรรมของนักศึกษาที่เรียนด้วยระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมพีเคชั้นสะสมเต็มเหมือนจริงเพื่อส่งเสริมนวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในภาพรวมพบว่าทักษะนวัตกรรมอยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{X}$) = 2.70 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.44

ตารางที่ 2 ผลการประเมินทักษะนวัตกรรมของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้ระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมพีเคชั้นแบบสะสมเต็มเหมือนจริงเพื่อส่งเสริมนวัตกรรมระดับปริญญาตรี (n=30)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.
ทักษะการคิดแก้ปัญหา (Problem Solving Skill) หมายถึง ความสามารถในการใช้ความรู้ ประสบการณ์ มาหาวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด		
1. วิเคราะห์เพื่อหาปัญหาที่แท้จริง	2.88	0.41
2. ประเมินหาทางเลือกที่ดีที่สุดจากทางเลือกที่มีอยู่	2.70	0.47
รวมด้านทักษะการคิดแก้ปัญหา	2.75	0.44
ทักษะการทดลอง (Experiment Skill) หมายถึง ความสามารถในการตั้งสมมติฐานหรือคาดการณ์ล่วงหน้าถึงความต้องการหรือปัญหา ออกแบบ ทดลอง บันทึกและนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงแก้ไขได้		
1. ตั้งสมมติฐานในการทดลอง	2.93	0.25
2. ออกแบบการทดลอง	2.90	0.31
3. ทดลองตามแผนงาน	2.67	0.48
รวมด้านทักษะการทดลอง	2.83	0.35



รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.
ทักษะการสร้างเครือข่าย (Networking Skill) หมายถึง ความสามารถในการค้นหาและรวบรวมข้อมูลจากแนวคิดใหม่ของผู้คนที่มีความหลากหลาย สามารถคงความสัมพันธ์ระหว่างเครือข่ายเพื่อการร่วมมือกัน สามารถนำความคิดเห็นของผู้อื่นมาประยุกต์ใช้/ปรับเหมาะได้อย่างมีประสิทธิภาพในการแก้ไขปัญหา		
1. มีความสามารถในการสื่อสาร	2.57	0.50
2. เข้ากับกลุ่มคนได้หลากหลาย	2.63	0.49
รวมทักษะการสร้างเครือข่าย	2.60	0.50
รวมทุกด้าน	2.70	0.44

2) ผลการประเมินคุณลักษณะนวัตกรของนักศึกษาที่เรียนด้วยระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิพีเคชั่นสะเต็มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมนวัตกรสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในภาพรวมพบว่ามีคุณลักษณะนวัตกรอยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{x}$) = 2.57 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.47

ตารางที่ 3 ผลการประเมินคุณลักษณะนวัตกรของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้ระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิพีเคชั่นแบบสะเต็มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมนวัตกรระดับปริญญาตรี (n=30)

ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.
1	เข้าใจและคิดแก้ปัญหา (Problem Solving)	2.60	0.50
2	คิดยืดหยุ่น (Flexible Thinking)	2.30	0.47
3	เปิดกว้างทางความคิด (Open Mind)	2.63	0.49
4	มีความเชี่ยวชาญในสาขา (Knowledge)	2.73	0.45
5	กล้าตัดสินใจ (Decisive)	2.43	0.50
6	ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี (Team Work)	2.67	0.48
7	เป็นนักทดลอง (Initiative)	2.37	0.49
8	เป็นนักปฏิบัติ (Practitioner)	2.80	0.41
	รวม	2.57	0.47

สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่องระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิพีเคชั่นสะเต็มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมนวัตกรสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบด้วยวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิพีเคชั่นแบบสะเต็มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการเป็นนวัตกรสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี 2) เพื่อประเมินผลงานนวัตกรรมสร้างสรรค์ของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้ระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิพีเคชั่นแบบสะเต็มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการเป็นนวัตกรสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี 3) เพื่อประเมินทักษะนวัตกรรมสร้างสรรค์ของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้ระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิพีเคชั่นแบบสะเต็มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการเป็นนวัตกรสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด จำนวน 60 คน



โดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยกลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คนระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันสะเต็มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมนวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี และกลุ่มที่ 2 เป็นกลุ่มควบคุม จำนวน 30 คน ใช้การเรียนการสอนแบบปกติ ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1. ระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันแบบสะเต็มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการเป็นนวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีผลการพัฒนาระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันแบบสะเต็มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมนวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย ส่วนที่ 1 ระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบ ส่วนที่ 2 ขั้นตอนสะเต็ม ส่วนที่ 3 องค์ประกอบเกมิฟิเคชัน ส่วนที่ 4 นวัตกรรมสร้างสรรค์ ทักษะนวัตกรรมสร้างสรรค์ และคุณลักษณะนวัตกรรม
2. ผลการประเมินผลงานนวัตกรรมของนักศึกษาของกลุ่มทดลอง ที่เรียนด้วยระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันสะเต็มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมนวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีโดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{X}$) = 4.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.44 และกลุ่มควบคุม ที่เรียนด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบปกติ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{X}$) = 4.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.41
3. ผลการประเมินทักษะนวัตกรรมของนักศึกษาที่เรียนด้วยระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันสะเต็มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมนวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในภาพรวมพบว่า ทักษะนวัตกรรมอยู่ในระดับสูงโดยมีค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{X}$) = 2.70 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.44
4. ผลการประเมินคุณลักษณะนวัตกรรมของนักศึกษาที่เรียนด้วยระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันสะเต็มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมนวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในภาพรวมพบว่า มีคุณลักษณะนวัตกรรมอยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{X}$) = 2.57 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.47

อภิปรายผลการวิจัย

1. ระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันแบบสะเต็มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการเป็นนวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผลการพัฒนาระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมิฟิเคชันแบบสะเต็มศึกษาเพื่อส่งเสริมนวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีประกอบไปด้วย ส่วนที่ 1 ระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบประกอบด้วย 7 องค์ประกอบได้แก่ 1) ผู้สอน 2) ผู้เรียน 3) เข้าใจผู้เรียน 4) กำหนดปัญหา 5) ระดมความคิด 6) สร้างต้นแบบ 7) ทดสอบและปรับปรุงซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นฤพร ดาวเรือง (2566) ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดเชิงสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ส่วนที่ 2 สะเต็มศึกษาได้แก่ 1) การสำรวจปัญหา 2) การสืบค้นแนวทางการแก้ปัญหา 3) การเชื่อมโยง 4) ขึ้นสร้างผลงาน 5) การนำเสนอผลงาน ส่วนที่ 3 เกมิฟิเคชัน ประกอบด้วย 1) เป้าหมาย 2) กฎ 3) การเสริมแรง 4) เวลา 5) การแข่งขันหรือความร่วมมือ 6) ผลป้อนกลับ และ 1) แผนการจัดการเรียนรู้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้สะเต็มศึกษาบนระบบเกมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมนวัตกรรม 2) แบบประเมินนวัตกรรม 3) แบบประเมินทักษะนวัตกรรม 4) แบบประเมินคุณลักษณะนวัตกรรม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Jiraphorn Kummanee, Prachyanun Nilsook & Panita Wannapiroon (2020) ได้ทำการวิจัยเรื่องระบบนิเวศการเรียนรู้ดิจิทัลแบบสะเต็มเกมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมนวัตกรรมอาชีวศึกษา



2. ผลการประเมินผลงานนวัตกรรมสร้างสรรค์ของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้ระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมพีเคชั่นแบบสะสมแต้มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการเป็นนวัตกรสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี การประเมินผลงานนวัตกรรมทั้ง 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 (กลุ่มทดลอง) ที่เรียนด้วยระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมพีเคชั่นแบบสะสมแต้มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมนวัตกรสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีโดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมากมีค่าเฉลี่ย 4.50 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.47 กลุ่มที่ 2 (กลุ่มควบคุม) เป็นกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบปกติ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.41

3. ผลการประเมินทักษะนวัตกรรมของนักศึกษาที่เรียนด้วยระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมพีเคชั่นสะสมแต้มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมนวัตกรสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี การประเมินทักษะนวัตกรรมของนักศึกษาที่เรียนด้วยระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมพีเคชั่นสะสมแต้มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมนวัตกรสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในภาพรวมพบว่าทักษะนวัตกรรมอยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{X}$) = 2.70 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.44

4. ผลการประเมินคุณลักษณะนวัตกรของนักศึกษาที่เรียนด้วยระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมพีเคชั่นสะสมแต้มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมนวัตกรสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในภาพรวมพบว่ามีคุณลักษณะ นวัตกรอยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{X}$) = 2.57 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.47

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนากระบวนการคิดเชิงออกแบบเกมพีเคชั่นแบบสะสมแต้มศึกษาเพื่อส่งเสริมนวัตกรสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ครั้งนี้มีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. สถานศึกษาที่จะนำระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมพีเคชั่นแบบสะสมแต้มศึกษาเพื่อส่งเสริมนวัตกรสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีไปใช้ ควรเตรียมความในด้านโครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็นในการเรียนรู้ ห้องเรียนที่ใช้เรียนควรมีการจัดรูปแบบของพื้นที่ที่เหมาะสมในการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรม
2. ด้านเนื้อหาวิชาควรมีการบูรณาการองค์ความรู้หรือแนวคิดของศาสตร์ต่างๆ เข้ากับประสบการณ์ของผู้เรียนเพื่อสามารถสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่
3. ด้านผู้สอนจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในองค์ประกอบของกิจกรรมการสอน ตลอดจนการแก้ไขปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้น เพื่อให้สามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นไปอย่างราบรื่น ต้องมีการเตรียมความพร้อมของการพัฒนานวัตกรรม

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด รวมถึงสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ที่ได้สนับสนุนงานวิจัยฉบับนี้ ผู้บริหารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด สำนักส่งเสริมและการเรียนรู้ตลอดชีวิต บุคลากรสถาบันวิจัยและพัฒนาทุกท่านที่ให้อำนวยความสะดวกให้กับคณะผู้วิจัย และขอขอบคุณอาจารย์ และนักศึกษา คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ที่ช่วยเหลือและให้ความร่วมมือในการพัฒนาระบบนิเวศการคิดเชิงออกแบบเกมพีเคชั่นแบบสะสมแต้มเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการเป็นนวัตกร



เอกสารอ้างอิง

- นฤพร ดาวเรือง. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การค้นคว้าอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- จิตติมา กุลประเสริฐรัตน์. (2562). นวัตกรรมการศึกษา. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2566, จาก <https://www.thaipost.net/main/detail/32641>
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและแห่งชาติ. (2561). ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พิมพ์ครั้งที่ 1). สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ.
- Brown, T. (2008). Design thinking: An essential toolkit for innovation. *Harvard Business Review*, 86(6), 84–92.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* pp. 9–15.
- Wahyuningsih, S., Nurjanah, N., Rasmani, U., Hafidah, R., Pudyaningtyas, A., & Syamsuddin, M. (2020). STEAM learning in early childhood education: A literature review. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 4, 33–44. <https://doi.org/10.20961/ijpte.v4i1.39855>
- Kummanee, J., Nilsook, P., & Wannapiroon, P. (2020). Digital learning ecosystem involving STEAM gamification for a vocational innovator. *International Journal of Information and Education Technology*, 10(7), 533–539.
- Hendratmoko, A. F., Madlazim, M., Widodo, W., & Sanjaya, I. G. M. (2023). The impact of inquiry-based online learning with virtual laboratories on students' scientific argumentation skills. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 24(4), 1–20.
- Wang, C. Y., Yin, T., Ma, K. H., Shyu, J. F., Cheng, C. P., Wang, Y. C., ... & Chiang, M. H. (2023). Enhancing anatomy education through cooperative learning: Harnessing virtual reality for effective gross anatomy learning. *Journal of Microbiology and Biology Education*, 24(3), e00100–23.



วารสารศรีวันาลัยวิจัย ปีที่ 15 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2568



การศึกษาสมรรถภาพทางกายของนักเรียนที่สอบเข้าศึกษาต่อในสาขาวิชาพลศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
The Study of Physical Fitness of Students Enroll in Department of Physical
Education in Ubon Ratchathani Rajabhat University

ดิศพล บุปผาชาติ^{1*}, อรรณพ นัปลือตรง²Disaphon Boobphachart^{1*}, Aunop Napthuetrong²^{1*}สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี²นักวิชาการอิสระ^{1*}Program Physical Education, Faculty of Education, Ubon Ratchathani Rajabhat University²Independent Academic

*Corresponding author; E-mail: disaphon.b@ubru.ac.th

Received 7 April 2025 Revised 29 April 2025

Accepted 24 June 2025 Available online 26 June 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับสมรรถภาพทางกายของนักเรียนที่เข้าสอบคัดเลือกเข้าศึกษาต่อสาขาวิชาพลศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชายและหญิงที่สมัครสอบเข้าศึกษาต่อในสาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี จำนวนทั้งสิ้น 168 คน แบ่งเป็นชาย 114 คน และหญิง 54 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง วิจัยดำเนินการวิจัย โดยนักเรียนผู้เข้ารับการทดสอบสมรรถภาพทางกาย ประกอบด้วย การทดสอบการนั่งงอตัวไปด้านหลัง การทดสอบการดันพื้น 30 วินาที การทดสอบการลุกนั่ง 30 วินาที และการทดสอบการวิ่งระยะไกล 1,000 เมตร สำหรับนักเรียนชาย และ 800 เมตร สำหรับนักเรียนหญิง สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลงค่าผลการทดสอบผลการวิจัย พบว่านักเรียนทั้งชาย และหญิงมีค่าดัชนีมวลกายอยู่ในเกณฑ์ เหมาะสม และเหมาะสม การนั่งงอตัวไปด้านหลัง อยู่ในเกณฑ์ พอใช้และดี การดันพื้น 30 วินาที อยู่ในเกณฑ์ ดีมาก และดี การลุกนั่ง 30 วินาที อยู่ในเกณฑ์ ดี และดีการวิ่งระยะไกลอยู่ในเกณฑ์ ดีมาก และดีมาก ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัยนี้ การศึกษาสมรรถภาพทางกายของนักเรียนที่สมัครสอบคัดเลือกเข้าศึกษาต่อในสาขาพลศึกษา แสดงให้เห็นว่านักเรียนชาย และหญิงมีสมรรถภาพทางกายอยู่ในระดับดีถึงดีมากในหลายองค์ประกอบ เช่น ความอดทนของระบบหัวใจและหลอดเลือด และความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ เป็นการสะท้อนถึงการเตรียมความพร้อมทางด้านร่างกายให้เหมาะสมสำหรับการเรียนในสาขาวิชาพลศึกษา และการฝึกทักษะกีฬาต่าง ๆ

คำสำคัญ: ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ, ความอดทนของกล้ามเนื้อ, ความอ่อนตัว, สมรรถภาพทางกาย



ABSTRACT

This research aimed to study the physical fitness level of students who took the entrance examination for admission to the Physical Education Program at Ubon Ratchathani Rajabhat University. The sample group in this research consisted of 168 male and female students who applied for admission to the Physical Education Program, Faculty of Education, Ubon Ratchathani Rajabhat University, consisting of 114 males and 54 females, who were selected through purposive selection. Research procedures by students who underwent physical fitness tests consisted of a sitting forward bend test, a 30-second push-up test, a 30-second sit-up test, and a long-distance running test of 1,000 meters for male students and 800 meters for female students. Statistics used in the research included means, standard deviations, and conversion of test results. The results revealed that both male and female students had a body mass index in the appropriate and suitable range, sitting forward bending in the fair and good range, 30-second push-ups in the very good and good range, 30-second sit-ups in the good range, and long-distance running in the very good and very good range, respectively.

Conclusion of this research, the study of physical fitness of students who applied for admission to study in the field of physical education showed that male and female students had physical fitness at a good to very good level in many components, such as cardiovascular endurance and muscle strength, reflecting the appropriate physical preparation for studying in the field of physical education and training in various sports skills.

Keyword: Muscle Strength, Muscle Endurance, Flexibility, Physical Fitness

บทนำ

การศึกษาสมรรถภาพทางกายมีความสำคัญอย่างมากสำหรับนักเรียนที่สมัครสอบคัดเลือกเพื่อเข้าเรียนในสาขาพลศึกษา เพราะถือว่าการประเมินความพร้อมทางด้านร่างกายของนักเรียนก่อนที่จะเข้าเรียนในสาขาพลศึกษาที่มีความเกี่ยวข้องกับการฝึกฝนทักษะกีฬาต่าง ๆ โดยเฉพาะการฝึกฝนในวิชาพลศึกษา การทดสอบสมรรถภาพทางกายจึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญเพื่อใช้ในการประเมินความสามารถทางร่างกายที่จำเป็นต่อการพัฒนาทักษะทางกีฬา (Buchan, 2017) สมรรถภาพทางกายมีหลายองค์ประกอบ เช่น ความอ่อนตัว ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ความอดทนของระบบหัวใจและหลอดเลือด และความสามารถในการเคลื่อนไหวได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Williams, 2019) โดยส่วนใหญ่การทดสอบสมรรถภาพทางกายของนักเรียนที่สมัครเข้าศึกษาต่อในสาขาพลศึกษาจะมีการทดสอบสมรรถภาพทางกายในด้านต่างๆ เช่น การทดสอบความอ่อนตัว จะใช้การนั่งงอตัวไปด้านหลัง (sit and reach) การทดสอบความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ จะใช้การดันพื้น (push-up) การทดสอบความอดทนของกล้ามเนื้อจะใช้การลุกนั่ง (sit-up) และการทดสอบความทนทานของระบบหัวใจและหลอดเลือด จะใช้การวิ่งระยะ 1,000 เมตรสำหรับชาย และ 800 เมตรสำหรับหญิง เป็นต้น โดยที่การทดสอบเหล่านี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินสมรรถภาพทางกาย



โดยรวมซึ่งเป็นการช่วยในการประเมินความพร้อมของนักเรียนสำหรับการฝึกฝนทักษะกีฬา (Plowman & Smith, 2013)

สมรรถภาพทางกายที่ดีไม่เพียงแค่ส่งผลต่อการเรียนรู้ทางพลศึกษาเท่านั้น แต่ยังสามารถช่วยเสริมสร้างความสามารถในการฝึกฝนทักษะกีฬาได้ดีขึ้นด้วย (Trost et al., 2002) การมีสมรรถภาพทางกายที่ดีจะช่วยให้นักเรียนสามารถรับมือกับการฝึกฝนทักษะกีฬาที่มีความยาก และสามารถพัฒนาทักษะกีฬาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งส่งผลทำให้เกิดการพัฒนาในระยะยาวทั้งในด้านกีฬาและการเรียน (Beaulieu et al., 2016) ซึ่งผลที่ได้จากการทดสอบสมรรถภาพทางกายของนักเรียนที่สมัครสอบเพื่อเข้าเรียนต่อในสาขาพลศึกษานี้ จะช่วยทำให้เห็นถึงความพร้อมทางด้านสมรรถภาพทางกายของนักเรียน เมื่อได้เข้ามาเรียนและต้องฝึกฝนทักษะกีฬา โดยสามารถนำข้อมูลเหล่านี้มาใช้ในการกำหนดทิศทางในการพัฒนาและการฝึกฝนทักษะกีฬาในอนาคต (Buchan, 2017) ข้อมูลที่มีประโยชน์เหล่านี้จะช่วยเสริมสร้างความสามารถในการแข่งขันกีฬาในอนาคตได้และช่วยพัฒนาการฝึกฝนทักษะกีฬาให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนั้น การประเมินด้วยการทดสอบสมรรถภาพทางกายของนักเรียนที่สมัครสอบเพื่อเข้าศึกษาต่อในสาขาพลศึกษาจึงเป็นเรื่องที่สำคัญ เพราะไม่เพียงแต่ใช้สำหรับการคัดเลือกนักเรียนที่มีความพร้อมทางด้านร่างกายเท่านั้นแต่ยังเป็นการเตรียมความพร้อมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อื่นๆในวิชาพลศึกษาและพัฒนาทักษะกีฬาต่อไป (Trost et al., 2002; Beaulieu et al., 2016)

หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ที่มีการเปิดการเรียนการสอนมายาวนาน มีศิษย์เก่าที่จบการศึกษาจากสถาบันแห่งนี้ประสบความสำเร็จมากมายหลายคน อย่าง จึงทำให้สาขาวิชาพลศึกษาเป็นสาขาวิชาหนึ่งที่นักเรียนมีความประสงค์ที่จะเข้าศึกษาต่อเป็นจำนวนมาก ด้วยการเรียนการสอนในสาขาวิชาพลศึกษานั้นจะเน้นการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นการปฏิบัติกิจกรรมทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ซึ่งนักศึกษาที่เรียนในสาขาวิชาพลศึกษานี้จะต้องเป็นผู้มีสมรรถภาพทางกายที่ดี มีสุขภาพแข็งแรงเพื่อที่จะสามารถเรียนรู้และฝึกฝนทักษะกีฬาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนในสาขาวิชาได้ ซึ่งการเปิดรับนักศึกษาเพื่อเข้าศึกษาต่อในสาขาวิชาพลศึกษา จึงมีความจำเป็นที่จะต้องทำการทดสอบสมรรถภาพทางกายของนักเรียนเพื่อใช้ในการประเมินคัดเลือกนักเรียนที่มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงและมีความเหมาะสมกับการเรียนในสาขาวิชาพลศึกษา ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาสมรรถภาพทางกายของนักเรียนที่เข้าสอบเพื่อศึกษาต่อในสาขาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี เพื่อนำข้อมูลที่เป็นประโยชน์ไปใช้ในการคัดเลือกนักเรียนเข้าศึกษาต่อในสาขาวิชาพลศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาสมรรถภาพทางกายของนักเรียนที่สอบเข้าศึกษาต่อในสาขาวิชาพลศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

ทบทวนวรรณกรรม

สมรรถภาพทางกาย (Physical Fitness) เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อสุขภาพและคุณภาพชีวิตของบุคคลทุกช่วงวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคปัจจุบันที่พฤติกรรมเนือยนิ่ง (Sedentary Behavior) ส่งผลให้เกิดปัญหาสุขภาพมากมาย การมีสมรรถภาพทางกายที่ดีสามารถช่วยป้องกันโรค เพิ่มสมรรถนะในการทำกิจกรรมประจำวัน และส่งเสริมสุขภาพจิตที่ดี (Warburton, Nicol, & Bredin, 2006) องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย สมรรถภาพ

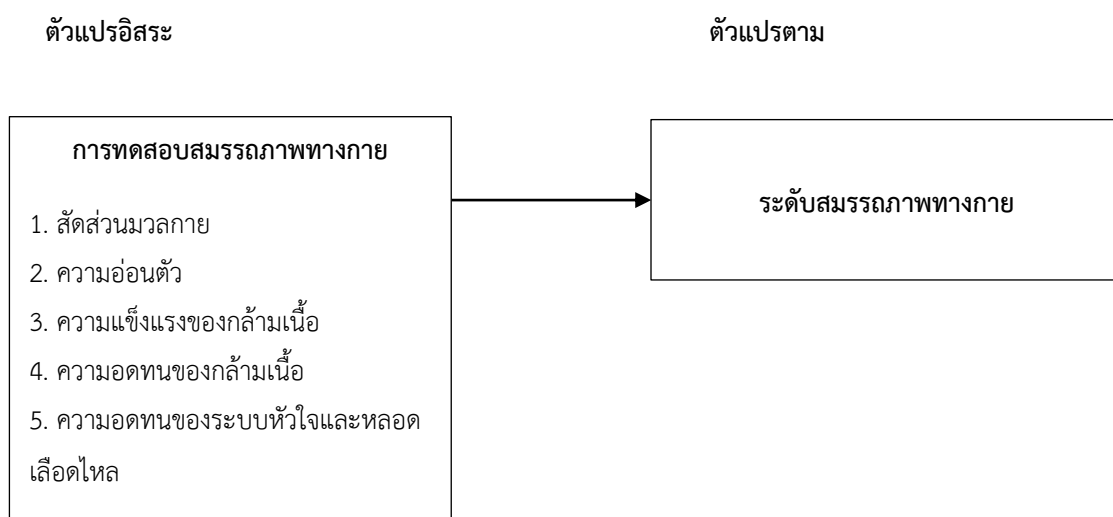


ทางกายแบ่งออกเป็นหลายองค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1.สมรรถภาพทางกายที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพ (Health-Related Fitness) ได้แก่ 1.1 สมรรถภาพของระบบหัวใจและหลอดเลือด (Cardiorespiratory Fitness): สามารถประเมินได้จากการทดสอบ VO_2 max หรือการทดสอบการเดิน 6 นาที (ACSM, 2018) 1.2 ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ (Muscular Strength): วัดได้จากการทดสอบหนึ่งครั้งสูงสุด (One-Repetition Maximum; 1RM) 1.3 ความอดทนของกล้ามเนื้อ (Muscular Endurance): ประเมินโดยการทำซ้ำของการออกกำลังกาย เช่น Push-ups หรือ Sit-ups 1.4 ความยืดหยุ่น (Flexibility): สามารถวัดได้จากการทดสอบ Sit-and-Reach Test 1.5 องค์ประกอบของร่างกาย (Body Composition): ใช้ดัชนีมวลกาย (BMI) หรือการวัดเปอร์เซ็นต์ไขมันในร่างกาย 2.สมรรถภาพทางกายที่เกี่ยวข้องกับทักษะ (Skill-Related Fitness) ประกอบด้วย 1.ความเร็ว (Speed) 2.พลัง (Power) 3.ความคล่องตัว (Agility) 4.การทรงตัว (Balance) 5.การประสานงานของร่างกาย (Coordination) 6.เวลาตอบสนอง (Reaction Time)

วิธีการพัฒนาสมรรถภาพทางกาย การพัฒนาสมรรถภาพทางกายต้องอาศัยหลักการฝึกที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่ 1. หลักการเพิ่มความก้าวหน้า (Progressive Overload Principle): การเพิ่มภาระการฝึกอย่างค่อยเป็นค่อยไปเพื่อให้ร่างกายปรับตัวและแข็งแรงขึ้น (Baechle & Earle, 2008) 2.หลักความจำเพาะ (Specificity Principle): ฝึกฝนตามเป้าหมายที่ต้องการ เช่น หากต้องการเพิ่มความแข็งแรง ควรเน้นการฝึกด้วยน้ำหนัก 3.หลักความต่อเนื่อง (Continuity Principle): การออกกำลังกายเป็นประจำเพื่อรักษาสมรรถภาพ 4.หลักการพักฟื้น (Recovery Principle): ให้เวลากล้ามเนื้อพักเพื่อฟื้นตัวและพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพ

การทดสอบสมรรถภาพทางกาย มีการทดสอบหลายวิธีที่ใช้ในการประเมินสมรรถภาพทางกาย เช่น การทดสอบวิ่งระยะไกล (Cooper's Test): ใช้ประเมินความสามารถของระบบหัวใจและปอด การทดสอบแรงกดของมือ (Hand Grip Strength Test): ใช้ประเมินความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ การทดสอบดัชนีมวลกาย (Body Mass Index): ใช้ประเมินองค์ประกอบของร่างกาย เป็นต้น

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยนี้ เป็นนักเรียนชาย และหญิงที่สมัครเข้าร่วมสอบคัดเลือกภาคปฏิบัติ เพื่อศึกษาต่อในสาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี จำนวน 168 คน แบ่งเป็นชาย 114 คน และหญิง 54 คน ซึ่งได้จากการเลือกแบบเฉพาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. เครื่องวัดน้ำหนักและส่วนสูง เครื่องชั่งน้ำหนักและวัดส่วนสูง
2. แบบทดสอบสมรรถภาพทางกาย 4 แบบทดสอบ ประกอบด้วย
 - 1) การทดสอบองค์ประกอบของร่างกาย ด้วยวิธีการหาค่าดัชนีมวลกาย
 - 2) การทดสอบความอ่อนตัว ด้วยวิธีการนั่งงอตัวไปด้านหลัง
 - 3) การทดสอบความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ด้วยวิธีการดันพื้น 30 วินาที
 - 4) การทดสอบความอดทนของกล้ามเนื้อ ด้วยวิธีการลุกนั่ง 30 วินาที
 - 5) การทดสอบความอดทนของระบบหัวใจและหลอดเลือดไหล ด้วยวิธีการวิ่งระยะไกล 1,000 เมตร

สำหรับนักเรียนชาย และ 800 เมตร สำหรับนักเรียนหญิง

การดำเนินการวิจัย

1. ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยแจ้งให้นักเรียนผู้ที่เข้ารับการทดสอบสมรรถภาพจะต้องกรอก ชื่อ-นามสกุล อายุ น้ำหนัก และส่วนสูง ลงในใบบันทึกการทดสอบสมรรถภาพทางกาย
2. ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย อธิบายวิธีการและลำดับขั้นตอนการทดสอบสมรรถภาพทางกายให้แก่ผู้เข้ารับการทดสอบได้เข้าใจอย่างละเอียด
3. ก่อนเริ่มทำการวิจัย ผู้เข้ารับการทดสอบสมรรถภาพทางกายต้องกรอก ชื่อ-นามสกุล อายุ น้ำหนัก ส่วนสูง ให้เสร็จเรียบร้อยก่อนเข้ารับการทดสอบ
4. เริ่มทำการวิจัย โดยนักเรียนผู้เข้ารับการทดสอบสมรรถภาพทางกาย จะเริ่มต้นทำการทดสอบการนั่งงอตัวไปด้านหลัง ทำการทดสอบการดันพื้น 30 วินาที ทำการทดสอบการ ลุกนั่ง 30 วินาที และทำการทดสอบการวิ่งระยะไกล 1,000 เมตร สำหรับนักเรียนชาย และ 800 เมตร สำหรับนักเรียนหญิง เป็นลำดับสุดท้าย
5. นำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ



ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของ อายุ น้ำหนัก และส่วนสูง ของนักเรียนชาย หญิง

		ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
อายุ (ปี)	ชาย	18.16	.57
	หญิง	18.20	.73
น้ำหนัก (กิโลกรัม)	ชาย	63.12	9.1
	หญิง	53.10	7.0
ส่วนสูง (เซนติเมตร)	ชาย	172.33	.05
	หญิง	161.57	.04

ตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า นักเรียน มีอายุเฉลี่ยเท่ากับชาย $18.16 \pm .57$ ปี หญิง $18.12 \pm .73$ ปี น้ำหนักเฉลี่ยเท่ากับชาย 63.12 ± 9.1 กิโลกรัม หญิง 53.10 ± 7.0 กิโลกรัม และส่วนสูงเฉลี่ยเท่ากับชาย $172.33 \pm .05$ เซนติเมตร หญิง $161.57 \pm .04$ เซนติเมตร

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการแปลงค่าการทดสอบสมรรถภาพทางกาย

		ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	ค่าการทดสอบ
ดัชนีมวลกาย (กิโลกรัม/เมตร ²)	ชาย	21.23	2.79	เหมาะสม
	หญิง	20.32	2.42	เหมาะสม
นั่งงอตัวไปด้านหลัง (เซนติเมตร)	ชาย	14.85	6.07	พอใช้
	หญิง	14.33	5.86	ดี
ลุก-นั่ง 30 วินาที (ครั้ง)	ชาย	26.26	4.21	ดี
	หญิง	18.59	4.95	พอใช้
ดันพื้น 30 วินาที (ครั้ง)	ชาย	26.30	8.7	ดีมาก
	หญิง	20.12	7.55	ดี
วิ่งระยะไกล (นาที)	ชาย	3.82	.54	ดีมาก
	หญิง	4.36	.83	ดีมาก

ตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนชายและหญิง ค่าเฉลี่ยของดัชนีมวลกาย เท่ากับ 21.23 ± 2.79 , 20.32 ± 2.42 ค่าเฉลี่ยนั่งงอตัวไปด้านหลัง เท่ากับ 14.85 ± 6.07 , 14.33 ± 5.86 ลุก-นั่ง 30 วินาที เท่ากับ 26.26 ± 4.21 , 18.59 ± 4.95 ดันพื้น 30 วินาที เท่ากับ 26.30 ± 8.7 , 20.12 ± 7.55 วิ่งระยะไกล $3.82 \pm .54$, $4.36 \pm .83$ ตามลำดับ



อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสมรรถภาพทางกายของนักเรียนที่สอบเข้าศึกษาต่อในสาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี โดยผู้วิจัยจะขออภิปรายผลการวิจัยในเรื่องของสมรรถภาพทางกายในแต่ละด้านดังต่อไปนี้

องค์ประกอบของร่างกาย (Body Composition)

ผลการวิจัยครั้งนี้ พบว่า นักเรียนชายและหญิงมีสมรรถภาพทางกายในด้านดัชนีมวลกาย (BMI) อยู่ในเกณฑ์เหมาะสม แสดงให้เห็นว่า นักเรียนชายและหญิงมีการออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งอาจจะได้รับผลจากหลายปัจจัย ได้แก่ การออกกำลังกายแบบแอโรบิก เช่น การเดิน การวิ่ง การปั่นจักรยาน เป็นต้น หรืออาจจะได้รับโภชนาการที่ดีมีประโยชน์ต่อสุขภาพ เพราะการออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอสามารถช่วยลดการสะสมของไขมันในร่างกายได้ ทำให้ส่งผลต่อค่าดัชนีมวลกายด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยจาก Leenders et al. (2013) พบว่า การออกกำลังกายประเภทแอโรบิกนี้สามารถลดไขมันในร่างกายและเพิ่มมวลกล้ามเนื้อได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ Bercovitz et al. (2010) พบว่า การออกกำลังกายหรือการฝึกซ้อมในรูปแบบผสมผสานทั้งการฝึกแอโรบิกและการฝึกความแข็งแรงของกล้ามเนื้อสามารถช่วยควบคุมค่าดัชนีมวลกายให้อยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสมได้ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและวัยรุ่นหากมีพฤติกรรมในการรับประทานอาหารที่ดี โดยการเลือกรับประทานที่มีคุณค่าทางโภชนาการสูง คือปัจจัยสำคัญสำคัญในการรักษาค่าดัชนีมวลกายให้อยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสม

ความอ่อนตัว (Flexibility)

ผลการวิจัยครั้งนี้ พบว่า นักเรียนชายมีสมรรถภาพทางกายในด้านความอ่อนตัว อยู่ในเกณฑ์ พอใช้ แสดงให้เห็นว่า นักเรียนชายมีความสามารถในการยืดเหยียดกล้ามเนื้อน้อยทำได้น้อยกว่าเต็มที่ ซึ่งอาจจะได้รับผลกระทบจากหลายปัจจัย ได้แก่ การยืดเหยียดที่ไม่สม่ำเสมอ เช่น ไม่ชอบยืดเหยียดก่อนการออกกำลังกาย อาจส่งผลทำให้มีการพัฒนาความอ่อนตัวของกล้ามเนื้อไม่เต็มที่ หรือเป็นลักษณะทางกายภาพ เช่น นักเรียนชายมีความกล้ามเนื้อที่แข็งแรงและมีมวลกล้ามเนื้อหนาแน่นมาก อาจส่งผลให้ทำการยืดเหยียดกล้ามเนื้อทำได้ยาก หรือขาดความรู้ในการยืดเหยียด เช่น ทำการยืดเหยียดกล้ามเนื้อไม่ถูกวิธี อาจส่งผลให้กล้ามเนื้อเกิดความเสียหายได้ อย่างไรก็ตาม หากนักเรียนชายมีการทำการยืดเหยียดกล้ามเนื้ออย่างถูกวิธีและสม่ำเสมอ อาจจะช่วยเพิ่มความอ่อนตัวได้ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Magnusson et al. (1996) พบว่า ผู้ชายที่มีการทำการยืดเหยียดกล้ามเนื้ออย่างสม่ำเสมอสามารถเพิ่มความอ่อนตัวได้ แต่จะต้องมีการทำการยืดเหยียดกล้ามเนื้ออย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง เช่นเดียวกับผลการวิจัยของ Zech et al. (2010) ระบุว่า ผู้ชายที่มีการทำการยืดเหยียดกล้ามเนื้อสามารถช่วยเพิ่มความอ่อนตัวของกล้ามเนื้อได้

อย่างไรก็ตาม นักเรียนหญิงมีสมรรถภาพทางกายในด้านความอ่อนตัว อยู่ในเกณฑ์ ดี แสดงให้เห็นว่า นักเรียนหญิงมีการทำการยืดเหยียดกล้ามเนื้ออย่างเป็นระบบและสม่ำเสมอ เพราะการทำการฝึกยืดเหยียดกล้ามเนื้อที่ถูกวิธีและสม่ำเสมอสามารถเพิ่มความอ่อนตัวของร่างกายได้ และยังช่วยลดอาการเมื่อยล้าของกล้ามเนื้อได้ด้วย หรือเป็นเพราะการเจริญเติบโตทางร่างกาย โดยเฉพาะในช่วงวัยรุ่นนี้ นักเรียนหญิงจะมีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วส่งผลทำให้เพิ่มความอ่อนตัวของร่างกายมากขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Verrall et al. (2005) พบว่า นักเรียนหญิงที่มีการทำการยืดเหยียดกล้ามเนื้อสามารถช่วยลดความเสี่ยงของการเกิดการบาดเจ็บได้ เช่นเดียวกับผลการวิจัยของ McHugh et al. (2012) พบว่า ผู้หญิงที่มีการทำการยืดเหยียดกล้ามเนื้อจะสามารถเพิ่มความอ่อนตัวของกล้ามเนื้อและข้อต่อได้



ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ (Muscle Strength)

ผลการวิจัยครั้งนี้ พบว่า นักเรียนชายมีสมรรถภาพทางกายในด้านความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ อยู่ในเกณฑ์ดีมาก แสดงให้เห็นว่า นักเรียนชายมีความสามารถในการปฏิบัติกิจกรรมหนักได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งอาจจะมีผลมาจากหลายปัจจัยที่ทำให้เกิดการพัฒนาศักยภาพของกล้ามเนื้อ ได้แก่ การฝึกซ้อมที่เหมาะสมและสม่ำเสมอ เช่น การฝึกด้วยแรงต้าน หรือการรับประทานอาหารที่มีประโยชน์จะสามารถส่งเสริมการเจริญเติบโตของกล้ามเนื้อได้หรือเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพของนักเรียนชายที่อาจจะมีมวลกล้ามเนื้อและความแข็งแรงของมวลกล้ามเนื้อสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Faigenbaum et al. (2009) พบว่า การฝึกด้วยแรงต้านที่เหมาะสมและสม่ำเสมอสามารถช่วยพัฒนาศักยภาพของกล้ามเนื้อได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อออกแบบการฝึกซ้อมให้เหมาะสมกับวัยและระดับความสามารถของแต่ละบุคคล เช่นเดียวกับ Granacher et al. (2016) พบว่า นักเรียนชายที่มีการฝึกด้วยแรงต้านอย่างสม่ำเสมอ จะสามารถพัฒนาศักยภาพของกล้ามเนื้อได้มากขึ้น และส่งผลดีต่อสมรรถภาพทางกายในด้านอื่น ๆ ด้วย นอกจากนี้ ผลการวิจัยของ Lloyd et al. (2014) พบว่า เด็กและเยาวชนที่มีการฝึกด้วยแรงต้านอย่างเหมาะสม สามารถช่วยพัฒนาศักยภาพของกล้ามเนื้อได้อย่างมีประสิทธิภาพและรวดเร็วกว่าผู้ที่ไม่ได้รับการฝึก

ในทำนองเดียวกัน นักเรียนหญิงมีสมรรถภาพทางกายในด้านความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ อยู่ในเกณฑ์ดี แสดงให้เห็นว่า นักเรียนหญิงมีความสามารถในการปฏิบัติกิจกรรมหนักได้มีประสิทธิภาพ ซึ่งอาจจะมีผลมาจากหลายปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาศักยภาพของกล้ามเนื้อ ได้แก่ การฝึกที่เหมาะสมและสม่ำเสมอ เช่น การฝึกด้วยน้ำหนักหรือลักษณะทางกายภาพของนักเรียนหญิง เช่น ขนาดของมวลกล้ามเนื้อ อาจส่งผลให้เกิดการพัฒนาสมรรถภาพทางกายดีขึ้นในระยะยาว ได้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Bell & Bissell (2004) พบว่า นักเรียนหญิงที่มีการฝึกด้วยน้ำหนักหรือการฝึกแบบพิลาทิสอย่างสม่ำเสมอ สามารถเพิ่มศักยภาพของกล้ามเนื้อได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่นเดียวกับผลการวิจัยของ Janz & Dawson (2008) พบว่า ในช่วงวัยรุ่นและวัยเด็กมีการพัฒนาศักยภาพของกล้ามเนื้อได้ดีกว่าในช่วงก่อนเข้าวัยรุ่น

ความอดทนของกล้ามเนื้อ (Muscle Endurance)

ผลการวิจัยครั้งนี้ พบว่า นักเรียนชายมีสมรรถภาพทางกายในด้านความอดทนของกล้ามเนื้ออยู่ในเกณฑ์ดี แสดงให้เห็นว่า นักเรียนชายมีความสามารถในการประกอบกิจกรรมได้นานและยาวนานขึ้น โดยไม่รู้สึเหนื่อยเมื่อยล้าแต่อย่างใด ซึ่งอาจจะมีผลมาจากหลายปัจจัย ได้แก่ การฝึกที่เหมาะสมและสม่ำเสมอ เช่น การฝึกด้วยน้ำหนัก การวิ่ง กิจกรรมเหล่านี้ส่งผลต่อการพัฒนาศักยภาพของกล้ามเนื้อ หรือเกี่ยวกับการเจริญเติบโตทางร่างกาย เช่น ขนาดของกล้ามเนื้อที่แข็งแรง อาจจะช่วยเพิ่มความอดทนของกล้ามเนื้อได้ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Bishop et al. (2009) พบว่า นักกีฬาที่ได้รับการฝึกที่เหมาะสมและต่อเนื่องสามารถช่วยพัฒนาศักยภาพและความอดทนของกล้ามเนื้อได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่นเดียวกับผลการวิจัยของ Kell & Danzey (2006) กล่าวว่า ในช่วงวัยที่มีการเจริญเติบโต นักเรียนชายที่ได้รับการฝึกความอดทนของกล้ามเนื้ออย่างสม่ำเสมอจะสามารถช่วยเพิ่มขนาดของมวลกล้ามเนื้อและมีความสามารถในการทำงานได้นานขึ้น

ในทางตรงกันข้าม นักเรียนหญิงมีสมรรถภาพทางกายในด้านความอดทนของกล้ามเนื้อ อยู่ในเกณฑ์พอใช้ แสดงให้เห็นว่า นักเรียนหญิงมีความสามารถในการประกอบกิจกรรมอย่างต่อเนื่องได้พอประมาณ ซึ่งอาจจะมีผลกระทบมาจากหลายปัจจัย ได้แก่ การฝึกซ้อมที่ไม่สม่ำเสมอและไม่มีประสิทธิภาพ หรือลักษณะทางกายภาพของนักเรียนหญิง เช่น ขนาดของมวลกล้ามเนื้อ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Jones et al. (2015) ซึ่งเห็นว่า การฝึกซ้อม



ที่มีระบบและสม่ำเสมอ สามารถช่วยพัฒนาความอดทนของกล้ามเนื้อได้ เช่นเดียวกับผลการวิจัยของ Newton et al. (2016) พบว่า การฝึกความอดทนของกล้ามเนื้อที่เหมาะสมและหลากหลาย จะช่วยพัฒนากล้ามเนื้อให้สามารถทำงานได้ต่อเนื่องและยาวนานขึ้น นอกจากนี้ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Kowalski et al. (2011) เสนอแนะว่า การพัฒนาความอดทนและความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ อาจจะได้รับผลกระทบโดยตรงจากปัจจัยทางกายภาพ เช่น โครงสร้างทางสรีรวิทยาของผู้หญิงอาจจะมีระดับความอดทนของกล้ามเนื้อที่สูงเท่ากับผู้ชาย

ความอดทนของระบบหัวใจและหลอดเลือด (Cardiovascular Endurance)

ผลการวิจัยครั้งนี้ พบว่า นักเรียนชายและหญิงมีสมรรถภาพทางกายในด้านความอดทนของระบบหัวใจและหลอดเลือด อยู่ในเกณฑ์ ดีมาก แสดงให้เห็นว่า นักเรียนชายและหญิงมีความสามารถในการประกอบกิจกรรมที่มีความหนักสูง ซึ่งรวมถึงการออกกำลังกายแบบแอโรบิกด้วย เช่น การวิ่ง การปั่นจักรยาน หรือการว่ายน้ำ กิจกรรมเหล่านี้จะสามารถพัฒนาความอดทนของระบบหัวใจและหลอดเลือดได้อย่างมีประสิทธิภาพเพราะเป็นการเพิ่มอัตราการใช้ออกซิเจนสูงสุดในร่างกายได้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งผลต่อการทำงานของหัวใจและหลอดเลือด สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Bouchard et al. (2012) พบว่า การออกกำลังกายที่มีความหนักสูง สามารถเพิ่มความสามารถในการส่งออกซิเจนไปยังอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกายได้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งผลให้สมรรถภาพทางกายในด้านความอดทนระบบหัวใจและหลอดเลือดดีขึ้น และยังช่วยลดความเสี่ยงของการเกิดโรคหัวใจและโรคหลอดเลือดได้อีกด้วย เช่นเดียวกับผลการวิจัยของ Gormley et al. (2008) เสนอแนะว่า การออกกำลังกายแบบแอโรบิกที่มีความหนักสูง สามารถเพิ่มอัตราการใช้ออกซิเจนสูงสุดของร่างกายได้มากขึ้น ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ถึงระดับความสามารถในการนำออกซิเจนไปใช้ในการออกกำลังกายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งถือว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญสำหรับการประเมินความอดทนของระบบหัวใจและหลอดเลือด

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาสมรรถภาพทางกายของนักเรียนที่สมัครสอบคัดเลือกเข้าศึกษาต่อในสาขาพลศึกษา แสดงให้เห็นว่า นักเรียนชายและหญิงมีสมรรถภาพทางกายอยู่ในระดับดีถึงดีมากในหลายองค์ประกอบ เช่น ความอดทนของระบบหัวใจและหลอดเลือด และความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ เป็นการสะท้อนถึงการเตรียมความพร้อมทางด้านร่างกายให้เหมาะสมสำหรับการเรียนในสาขาวิชาพลศึกษาและการฝึกทักษะกีฬาต่าง ๆ อย่างไรก็ตาม นักเรียนชายควรที่จะต้องมีการพัฒนาความอ่อนตัวเพิ่มขึ้น และนักเรียนหญิงควรที่จะต้องพัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อมากขึ้น เพื่อเสริมสร้างความสามารถทางด้านร่างกายให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น นอกจากนี้ นักเรียนควรให้ความสำคัญกับเรื่องของโภชนาการ เพื่อช่วยให้การเตรียมความพร้อมในด้านสมรรถภาพทางกายมีความสมดุลและมีประสิทธิภาพสูงสุด

ข้อจำกัดของการวิจัย

1. **กลุ่มตัวอย่างเฉพาะกลุ่ม** การวิจัยครั้งนี้ ใช้กลุ่มตัวอย่างเฉพาะนักเรียนที่สมัครสอบในสาขาพลศึกษา เท่านั้น ซึ่งอาจจะมีสมรรถภาพทางกายสูงกว่านักเรียนทั่วไป ดังนั้นผลการวิจัยนี้อาจจะไม่สามารถอ้างถึงประชากรในวัยเดียวกันได้ทั้งหมด

2. **ปัจจัยสภาพแวดล้อมที่ไม่ได้ควบคุม** เช่น ด้านโภชนาการ ระดับกิจกรรมทางกายนอกเวลาเรียน และลักษณะทางพันธุกรรม ปัจจัยเหล่านี้ อาจจะมีผลต่อสมรรถภาพทางกาย ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ไม่สามารถควบคุมได้



3. ขอบเขตของการทดสอบสมรรถภาพทางกาย ในการวิจัยครั้งนี้ ใช้แบบทดสอบมาตรฐานที่ครอบคลุมเฉพาะสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพ ซึ่งไม่ได้ครอบคลุมทุกมิติของสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับทักษะกีฬา เช่น ความคล่องแคล่ว พลังของกล้ามเนื้อ และความเร็ว เป็นต้น

ข้อเสนอแนะ

- 1. ขยายกลุ่มตัวอย่าง** ควรศึกษานักเรียนจากหลายกลุ่ม เช่น นักเรียนทั่วไป หรือนักเรียนที่สนใจในสาขาอื่น เพื่อให้ผลลัพธ์ที่ได้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในวงกว้างได้
- 2. ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อสมรรถภาพทางกาย** ควรศึกษาปัจจัยด้านอื่นที่อาจจะส่งผลกระทบต่อสมรรถภาพทางกายของนักเรียน เช่น พฤติกรรมการออกกำลังกาย โภชนาการ และปัจจัยทางสังคม
- 3. เพิ่มความแม่นยำในการวัดผล** ควรใช้แบบทดสอบที่สามารถให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับสมรรถภาพทางกาย เช่น การวิเคราะห์องค์ประกอบของร่างกาย หรือควรใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการวัดเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่มีแม่นยำสูงขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีต้องขอขอบคุณสาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี คณาจารย์ และนักศึกษาในสาขาวิชาพลศึกษา ที่ให้ความร่วมมือเป็นผู้ช่วยวิจัย จึงทำให้งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

- American College of Sports Medicine. (2018). *ACSM's Guidelines for Exercise Testing and Prescription* (10th ed.). Lippincott Williams & Wilkins.
- Baechle, T. R., & Earle, R. W. (2008). *Essentials of Strength Training and Conditioning*. Human Kinetics.
- Beaulieu, A. M., et al. (2016). *The role of physical fitness in predicting academic performance in school children*. Journal of Applied Developmental Psychology, 46, 47-58.
- Bell, G. W., & Bissell, R. T. (2004). *Resistance training in adolescents: Effects on muscular strength and muscle mass*. Journal of Strength and Conditioning Research, 18(1), 29-34.
- Bercovitz, K., et al. (2010). *Effects of physical activity and nutrition on body mass index in children and adolescents*. International Journal of Pediatric Obesity, 5(5), 368-375.
- Bishop, D., Jones, E., & Woods, D. R. (2009). *Recovery from training: a brief review*. Journal of Strength and Conditioning Research, 23(6), 1418-1426.
- Bouchard, C., Blair, S. N., & Haskell, W. L. (2012). *Physical activity and health*. Human Kinetics.
- Buchan, D. (2017). *Physical fitness testing in school-age children: Relevance and implications*. Journal of Sports Science & Medicine, 16(2), 281-290.
- Faigenbaum, A. D., et al. (2009). *Youth resistance training: Updated position statement paper*. The Journal of Strength & Conditioning Research.



- Gormley, S. E., et al. (2008). *Effect of intensity of aerobic training on VO2max*. *Medicine & Science in Sports & Exercise*, 40(7), 1261-1267.
- Granacher, U., et al. (2016). *Effects of resistance training on muscular fitness and athletic performance*. *Frontiers in Physiology*.
- Janz, K. F., & Dawson, J. D. (2008). *Physical activity and health outcomes in children and adolescents*. *Journal of Physical Activity and Health*, 5(1), 21-27.
- Jones, M., Knapik, J., & Grier, T. (2015). *The role of strength training in enhancing muscular endurance*. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 29(4), 1010-1017.
- Kell, R. T., & Danzey, R. (2006). *The relationship between the physical characteristics and the aerobic and muscular endurance of adolescent boys*. *Journal of Sports Sciences*, 24(5), 521-530.
- Kowalski, K., Pasternak, M., & Laskowski, R. (2011). *The impact of physical fitness on endurance performance in young females*. *Journal of Sports Science & Medicine*, 10(2), 236-241.
- Leenders, M., et al. (2013). *Effect of physical activity on body composition and BMI in adolescents*. *Journal of Obesity*, 2013, Article ID 639416.
- Lloyd, R. S., et al. (2014). *Position statement on youth resistance training: The 2014 International Consensus*. *British Journal of Sports Medicine*.
- Magnusson, S. P., Simonsen, E. B., Aagaard, P., Dyhre-Poulsen, P., & Kjaer, M. (1996). *A new concept for the assessment of muscle flexibility*. *European Journal of Applied Physiology*, 73(3), 393-396.
- McHugh, M. P., & Cosgrave, C. H. (2012). *To stretch or not to stretch: The role of stretching in injury prevention and rehabilitation*. *Scandinavian Journal of Medicine & Science in Sports*, 22(3), 405-417.
- Newton, R. U., Kraemer, W. J., & Hakkinen, K. (2016). *Effects of different resistance training protocols on muscular endurance*. *European Journal of Applied Physiology*, 116(2), 215-229.
- Plowman, S. A., & Smith, D. L. (2013). *Exercise physiology for health and sports performance* (5th ed.). Benjamin Cummings.
- Trost, S. G., et al. (2002). *The influence of physical activity on academic performance in children: A review*. *Journal of School Health*, 72(2), 73-81.
- Verrall, G. M., Slavotinek, J. P., & Fon, G. T. (2005). *The association between hamstring muscle strain injury and flexibility: A prospective study*. *British Journal of Sports Medicine*, 39(10), 679-683.
- Warburton, D. E. R., Nicol, C. W., & Bredin, S. S. D. (2006). *Health benefits of physical activity: the evidence*. *Canadian Medical Association Journal*, 174(6), 801-809.
- Williams, K. (2019). *Fitness and physical education: Examining the role of physical fitness in academic success*. *Physical Education Review*, 74(1), 45-55.



Zech, A., Hemborg, M., & Menzel, H. (2010). *The effects of stretching on flexibility and strength in male athletes*. Journal of Strength and Conditioning Research, 24(7), 2010-2017.



ผลของโปรแกรมการปรับเปลี่ยนความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมการบริโภคอาหารร่วมกับทฤษฎีการรับรู้สมรรถนะแห่งตน ต่อภาวะน้ำหนักเกินของบุคลากรในโรงพยาบาลวารินชำราบ

จังหวัดอุบลราชธานี

Effects of a weight control program of knowledge, attitude and food consumption behavior modification program combined with self-efficacy theory on overweight status among personnel at Warin Chamrab Hospital, Ubon Ratchathani Province

วิชุดา หัสโน¹, กุลชญา ลอยหา^{2*}, เด่นดวงดี ศรีสุระ³

Wichuda Hussano¹, Kulchaya Loyha^{2*}, Dendungdee Srisura³

¹โรงพยาบาลวารินชำราบ

^{2*,3}คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

¹Warinchamrab Hospital

^{2*,3}Faculty of Public Health, Ubon Ratchathani Rajabhat University

*Corresponding author; E-mail: Loyha2523@gmail.com

Received 26 February 2025 Revised 15 May 2025

Accepted 25 June 2025 Available online 26 June 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมการปรับเปลี่ยนความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมการบริโภคอาหารร่วมกับทฤษฎีการรับรู้สมรรถนะแห่งตน ต่อภาวะน้ำหนักเกินของบุคลากรในโรงพยาบาลวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี ภายในและระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ เป็นการศึกษาเชิงกึ่งทดลองในบุคลากรโรงพยาบาลวารินชำราบและบุคลากรโรงพยาบาล 50 พรรษา มหาวชิราลงกรณ์ จังหวัดอุบลราชธานี ที่มีภาวะน้ำหนักเกิน จำนวน 86 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 43 คน และกลุ่มควบคุม 43 คน เป็นกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมการควบคุมน้ำหนักตัวต่อรูปแบบการบริโภคอาหาร กิจกรรมทางกายและน้ำหนักตัวของบุคลากรในโรงพยาบาลที่มีภาวะน้ำหนักเกิน ระยะเวลาในการวิจัย 12 สัปดาห์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ สถิติอนุมานใช้ Paired t-test และ Independent t-test

ผลการวิจัยพบว่า หลังการทดลองกลุ่มทดลองมีระดับคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้น ทั้งค่าคะแนนความรู้เกี่ยวกับการรับประทานอาหาร ทักษะเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับกิจกรรมทางกาย และข้อมูลเกี่ยวกับเกี่ยวกับภาวะน้ำหนักเกิน สูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติและระดับ 0.05 สรุปได้โปรแกรมการควบคุมน้ำหนักตัวต่อรูปแบบการบริโภคอาหาร กิจกรรมทางกายและน้ำหนักตัวของบุคลากรในโรงพยาบาลที่มีภาวะน้ำหนักเกิน และการกระตุ้นเตือนจากเจ้าหน้าที่สาธารณสุขเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้บุคลากรในโรงพยาบาลที่มีน้ำหนักเกินมีความรู้และทราบถึงอันตรายจากการบริโภคอาหารการรับรู้โอกาสเสี่ยงของการ



เกิดโรคจากภาวะน้ำหนักเกินการรับรู้ความสามารถของตนเองในการควบคุมน้ำหนักตัว การบริโภคอาหาร กิจกรรมทางกายทำให้บุคลากรมีสุขภาพที่ดีขึ้น ทั้งนี้ยังมีส่วนทำให้ลดบุคลากรที่มีภาวะน้ำหนักเกินรายใหม่ได้อีกด้วย

คำสำคัญ: โปรแกรมการควบคุมน้ำหนักตัว การบริโภคอาหาร กิจกรรมทางกาย ภาวะน้ำหนักเกิน

ABSTRACT

This research aimed to study the effects of a weight control program on food consumption patterns, physical activities and body weight of overweight hospital personnel within and between the experimental and comparison groups. This was a quasi-experimental study in 86 overweight hospital personnel of Warin Chamrap Hospital and 50th Anniversary of Mahidol University Hospital, Ubon Ratchathani Province. They were divided into an experimental group of 43 and a control group of 43. The group received the weight control program on food consumption patterns, physical activities and body weight of overweight hospital personnel for a research period of 12 weeks. Data were analyzed using descriptive statistics, including frequency, percentage, mean, standard deviation, and inferential statistics using Paired t-test and Independent sample t-test.

The results of the research found that after the experiment, the experimental group had higher mean scores in terms of knowledge about eating, attitudes about eating, behaviors about eating, behaviors about physical activities and information about overweight than the comparison group, with statistical significance at the 0.05 level. In conclusion, the weight control program on food consumption patterns, physical activities and body weight of overweight hospital personnel and the encouragement from public health officers is one part that makes overweight hospital personnel have knowledge and know about the dangers of food consumption. Recognizing the risk of disease from being overweight, recognizing their own ability to control their weight, food consumption, and physical activities make personnel have better health. This also helps reduce new overweight personnel.

Keywords: Weight Control Program, Food Consumption, Physical Activity, Overweight

บทนำ

ภาวะน้ำหนักเกินและโรคอ้วนเป็นปัญหาทางสาธารณสุขทั่วโลกจากรายงานขององค์การอนามัยโลก พ.ศ. 2559 ประชากรที่อายุมากกว่า 18 ปี มีภาวะน้ำหนักเกิน 1,900 ล้านราย (ร้อยละ 39) และเป็นโรคอ้วนอย่างน้อย 650 ล้านราย (ร้อยละ 18) (WHO, 2016) สำหรับประเทศไทยสถานการณ์โรคอ้วนเพิ่มขึ้นสูงอย่างต่อเนื่องในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมาในทุกกลุ่มประชากร โดยความชุกของภาวะน้ำหนักเกินและโรคอ้วนเพิ่มขึ้นสี่เท่าในประชากรเพศชายและสองเท่าในเพศหญิงระหว่าง พ.ศ. 2534-2557 ซึ่งเป็นปัจจัยเสี่ยงที่นำไปสู่โรคไม่ติดต่อเรื้อรัง (Non-



Communicable Diseases : NCDs) การศึกษาในประเทศไทย ผู้ที่เป็นโรคอ้วนมีโอกาสป่วยด้วยโรคเบาหวานสูงถึง 6-12 เท่า โรคหลอดเลือดหัวใจ 4 เท่า โรคข้อเสื่อม 2-4 เท่า และภาวะไขมันในเลือดผิดปกติและโรคความดันโลหิตสูง 2 เท่า เมื่อเทียบกับผู้ที่มีน้ำหนักปกติ นอกจากนั้นภาวะน้ำหนักเกินและโรคอ้วนทำให้เกิดการสูญเสียปีสุขภาวะ (DALYs) 815,000 ปี ซึ่งเป็นอันดับหนึ่งในประชากรหญิง (ร้อยละ 9.5) และอันดับสี่ในประชากรชาย (ร้อยละ 4.9) (พูนลาภ เจริญสุข, 2559)

จากสถานการณ์ภาวะน้ำหนักเกินและโรคอ้วนมีความชุกเพิ่มขึ้นประมาณสามเท่าภายในสี่ทศวรรษ ส่วนหนึ่งเกิดจากการปรับเปลี่ยนวิถีการดำเนินชีวิต การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการชีวิตประจำวันทำให้มีการเคลื่อนไหวทางร่างกายลดลง นอกจากนี้ยังมีปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเกิดภาวะน้ำหนักเกินและโรคอ้วน อาทิ เพศ อายุ อาชีพ รายได้ และปัจจัยพฤติกรรมสุขภาพ ได้แก่ กิจกรรมทางกาย การดื่มแอลกอฮอล์ งานวิจัยที่ผ่านมาพบภาวะน้ำหนักเกินและโรคอ้วนในคนสูบบุหรี่ต่ำกว่าคนไม่สูบบุหรี่ ผลการสำรวจสุขภาพโดยการตรวจสุขภาพประจำปี ในประเทศไทย ปี 2534-2552 พบสัดส่วน ประชากรไทยที่เข้าข่ายภาวะน้ำหนักเกินมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจนทั้งในเพศชายและหญิง จากข้อมูลความชุกของโรคเบาหวาน ความดันโลหิตสูง หัวใจ และข้อเข่าเสื่อมในคนไทยเมื่อปี 2552 พบว่าคนไทยที่น้ำหนักเกินและอ้วน ($BMI \geq 25$ กก./เมตร²) มีโอกาสที่จะเป็นโรคมามากกว่าคนที่มีน้ำหนักเหมาะสมถึง 2-3 เท่า (ศูนย์วิจัยสุขภาพกรุงเทพ., 2555) อีกทั้งภาวะน้ำหนักเกินและอ้วนทำให้สูญเสียปีสุขภาวะ ซึ่งส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจของประเทศเพราะต้องใช้ทรัพยากรดูแลรักษาผู้ที่ป่วยจากโรคอ้วนและยังต้องสูญเสียกำลังแรงงานจาก ความเจ็บป่วยหรือการตายก่อนวัยอันควร ข้อมูลระบบคลังด้านการแพทย์และสุขภาพ กระทรวงสาธารณสุข ปี พ.ศ. 2559 – 2561 (ย้อนหลัง 3 ปี) พบว่า แนวโน้มของประชาชนวัยทำงาน (อายุ 15 – 59 ปี) ในเขตสุขภาพที่ 10 ประกอบด้วย 5 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดอุบลราชธานี จังหวัดอำนาจเจริญ จังหวัดศรีสะเกษ จังหวัดมุกดาหาร และจังหวัดยโสธร พบว่ามีค่าดัชนีมวลกายปกติภาพรวมตามเขต ได้แก่ ร้อยละ 46.63 ร้อยละ 46.63 และร้อยละ 48.27 ตามลำดับ มีภาวะอ้วน ร้อยละ 18.85 ร้อยละ 18.62 และร้อยละ 19.42 ตามลำดับ และมีภาวะอ้วนอันตราย ร้อยละ 4.22 ร้อยละ 4.20 และร้อยละ 4.20 ตามลำดับ และมีความชุกของภาวะอ้วน ($BMI \geq 25$ กก./ม.²) และภาวะอ้วนลงพุง (เส้นรอบเอวเกิน 90 เซนติเมตร ในผู้ชาย เส้นรอบเอวเกิน 80 เซนติเมตร ในผู้หญิง) ร้อยละ 30.99 ร้อยละ 31.12 และร้อยละ 33.29 ตามลำดับ เมื่อพิจารณารายจังหวัด พบว่า จังหวัดอำนาจเจริญมีความชุกของภาวะอ้วนในภาพรวมสูงที่สุด รองลงมาคือ จังหวัดอุบลราชธานี (ระบบคลังด้านการแพทย์และสุขภาพ, 2559)

ในจังหวัดอุบลราชธานี จำแนกผู้ป่วยนอกตามสาเหตุการป่วย 10 กลุ่มโรค ในปี พ.ศ. 2558 พบว่า สาเหตุการป่วยที่พบมากเป็น อันดับหนึ่ง คือโรคระบบย่อยอาหารรวมโรคในช่องปาก รองลงมาคือ โรคเกี่ยวกับต่อมไร้ท่อ โภชนาการและเมตาบอลิซึมและโรคระบบไหลเวียนเลือด โดยมีอัตราป่วย 29,362.20, 29,268.09 และ 26,350.56 ต่อแสนประชากรตามลำดับและจากการสำรวจประชากรในจังหวัดอุบลราชธานีที่มีอายุ 35 ปีขึ้นไป พบว่า ในปี พ.ศ.2563 จากจำนวนประชากร 418,804 ราย มีค่าดัชนีมวลกายเกินมาตรฐาน จำนวน 186,970 ราย (ร้อยละ 44.64) และ ในปี พ.ศ. 2564 จากจำนวนประชากร 407,837 ราย มีค่าดัชนีมวลกายเกินมาตรฐาน จำนวน 189,897 ราย (ร้อยละ 46.56) (เขตสุขภาพที่ 10, 2563) จะเห็นได้ว่า ดัชนีมวลกายเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ถ้าเอววรินชำระพบว่ามีประชากรที่อายุ 35 ปีขึ้นไปพบว่ามีค่าดัชนีมวลกายเกินมาตรฐาน ในปีพ.ศ.2563 จากประชากร 7,302 ราย มีค่าดัชนีมวลกายเกินมาตรฐาน 3,789 ราย (ร้อยละ 51.88) ในปี พ.ศ.2564 จากประชากร 6,665 ราย มีค่าดัชนีมวลกายเกินมาตรฐาน 4,254 ราย



(ร้อยละ 63.82) รายงานการตรวจสุขภาพประจำปีของบุคลากรโรงพยาบาลวารินชำราบ ในปี พ.ศ.2563 พบว่าจากจำนวนบุคลากรทั้งหมด 638 ราย มีดัชนีมวลกายเกินมาตรฐาน 73 ราย (ร้อยละ 11.44) ในปี พ.ศ.2564 พบว่าจากจำนวนบุคลากรทั้งหมด 850 ราย มีดัชนีมวลกายเกินมาตรฐาน 135 ราย (ร้อยละ 15.88) (เขตสุขภาพที่ 10, 2564)

จากการศึกษา พบว่า กลุ่มผู้ทำงานเป็นกะมีโอกาสเสี่ยงจะเกิดภาวะน้ำหนักเกินและโรคอ้วนได้มากกว่ากลุ่มที่ทำงานช่วงเวลากลางวันและไม่ทำงานเป็นกะรวมถึงการเกิดภาวะ Metabolic syndrome และโรคเบาหวาน เนื่องจากการทำงานเป็นกะทำให้เกิดพฤติกรรมด้านสุขภาพที่ไม่เหมาะสม อาจทำให้ผู้ทำงานเป็นกะมีโอกาสเสี่ยงของภาวะน้ำหนักเกินและเป็นโรคอ้วนได้มากกว่า ซึ่งบุคลากรทางการแพทย์เป็นกลุ่มคนที่มี ลักษณะการทำงานบริการด้านสุขภาพให้แก่ ประชาชน โดยเฉพาะผู้ป่วยที่อยู่ในสถานพยาบาล ลักษณะงานเป็นการดูแลตลอด 24 ชั่วโมง จึงต้องมีการอยู่เวรทั้งเวลากลางวันและเวลากลางคืน ซึ่งมีลักษณะการทำงานเป็นกะ เพื่อรองรับการให้บริการด้านสุขภาพแก่ประชาชนตลอดเวลา ทำให้การดำเนินชีวิตประจำวันแตกต่างจากอาชีพอื่นๆ (Matheson et al., 2014) โดยเฉพาะการดูแลสุขภาพของตนเอง เช่น การรับประทานอาหาร การออกกำลังกายและการพักผ่อน อีกทั้งการทำงานที่เร่งด่วนและล่วงเวลา จึงอาจทำให้เกิดพฤติกรรมเสี่ยงต่อการเกิดภาวะน้ำหนักเกินและโรคอ้วนได้ เมื่อเกิดปัญหาสุขภาพย่อมส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพการทำงานที่อาจจะลดลง

ผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นถึงความสำคัญและสนใจที่จะศึกษาผลของโปรแกรมการปรับเปลี่ยนความรู้ทัศนคติ และพฤติกรรมการบริโภคอาหารร่วมกับทฤษฎีการรับรู้สมรรถนะแห่งตน ต่อภาวะน้ำหนักเกินของบุคลากรในโรงพยาบาลวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี เพื่อให้เป็นแนวทางการป้องกันส่งเสริมสุขภาพให้บุคลากรมีสุขภาพที่แข็งแรงและยังสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นต้นแบบที่ดีให้แก่ผู้ป่วยอีกด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย

วัตถุประสงค์หลัก

เพื่อศึกษาผลของผลของโปรแกรมการปรับเปลี่ยนความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมการบริโภคอาหารร่วมกับทฤษฎีการรับรู้สมรรถนะแห่งตน ต่อภาวะน้ำหนักเกินของบุคลากรในโรงพยาบาลวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี

วัตถุประสงค์รอง

1. เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนด้านความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร กิจกรรมทางกาย รวมถึงคะแนนภาวะน้ำหนักเกิน ก่อนและหลังการทดลองภายในแต่ละกลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
2. เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนด้านความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร กิจกรรมทางกาย รวมถึงคะแนนภาวะน้ำหนักเกิน ก่อนและหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม



วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง (Experimental group) และกลุ่มควบคุม (Control group) ทำการวัดก่อน และวัดหลังการทดลอง (Two groups pretest-posttest design) โดยกลุ่มทดลองจะได้รับโปรแกรมการควบคุมน้ำหนักตัวต่อรูปแบบการบริโภคอาหาร กิจกรรมทางกายและน้ำหนักตัวของบุคลากรโรงพยาบาลที่มีภาวะน้ำหนักเกิน ระยะเวลาดำเนินการ ตั้งแต่เดือน มกราคม 2565 ถึง มกราคม 2566

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ บุคลากรโรงพยาบาลวารินชำราบ อำเภวารินชำราบ และบุคลากรโรงพยาบาล 50 พรรษา มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม จังหวัดอุบลราชธานี ที่มีอายุระหว่าง 33-55 ปี

กลุ่มตัวอย่าง ในการศึกษาครั้งนี้ คือ บุคลากรโรงพยาบาลวารินชำราบ อำเภวารินชำราบ ที่มีอายุระหว่าง 33-55 ปี จำนวน 43 เป็นกลุ่มทดลอง และบุคลากรโรงพยาบาล 50 พรรษา มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม จังหวัดอุบลราชธานี ที่มีอายุระหว่าง 33-55 ปี จำนวน 43 เป็นกลุ่มควบคุม โดยคำนวณจากสูตรการคำนวณขนาดตัวอย่างสำหรับเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของประชากร 2 กลุ่มที่เป็นอิสระต่อกัน (อรุณ จีรวัฒน์กุล, 2551) โดยทำการสุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบอย่างง่าย (Simple random sampling) ซึ่งกลุ่มควบคุมใช้บุคลากรโรงพยาบาล 50 พรรษา มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม จังหวัดอุบลราชธานี ที่มีลักษณะตามเกณฑ์การคัดเข้า และคัดออกเหมือนกันกับกลุ่มทดลอง แต่คนละโรงพยาบาล โดย

1) กลุ่มทดลอง โดยกลุ่มทดลองจะได้รับโปรแกรมการควบคุมน้ำหนักตัวต่อรูปแบบการบริโภคอาหาร กิจกรรมทางกายและน้ำหนักตัวของบุคลากรในโรงพยาบาลที่มีภาวะน้ำหนักเกิน ที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้น เป็นเวลา 12 สัปดาห์

2) กลุ่มทดลอง จะดำเนินชีวิตตามปกติ มีระยะเวลาในการดำเนินตามโปรแกรมตลอดเวลาการจัดกิจกรรม เป็นเวลา 12 สัปดาห์

3. เกณฑ์การคัดเข้าและคัดออก (Inclusion and exclusion criteria)

1) เกณฑ์การคัดเข้า (Inclusion criteria)

- 1.1) มีน้ำหนักตัวเกิน ดัชนีมวลกาย (BMI) ≥ 23 กก./ม.²
- 1.2) และไม่มีโรคประจำตัวที่เป็นอันตรายและอุปสรรคต่อการทดลอง ได้แก่ โรคหัวใจ โรคเมเรียม
- 1.3) มีความสนใจ ยินดีเข้าร่วมกิจกรรมตั้งแต่เริ่มต้นจนสิ้นสุดการวิจัย

2) เกณฑ์การคัดออก (Exclusion criteria)

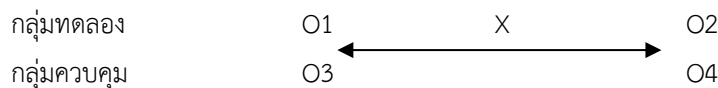
2.1) มีโรคเกิดขึ้น หรืออาการแทรกซ้อนต่อการออกกำลังกาย ระหว่างเข้าร่วมโปรแกรม เช่น มีอาการแน่นหน้าอก หายใจหอบ หน้ามืด เป็นลม

4. เครื่องมือวิจัย (Research tool)

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design) คือ โปรแกรมการควบคุมน้ำหนักตัวต่อรูปแบบการบริโภคอาหาร กิจกรรมทางกายและน้ำหนักตัวของบุคลากรในโรงพยาบาลที่มีภาวะน้ำหนักเกิน โดยศึกษาแบบสองกลุ่มวัดสองครั้งก่อนและหลังการทดลอง (Pretest-Posttest with Control Group Design) จำแนกกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง (Experiment Group) เป็นกลุ่มที่เข้าร่วมโปรแกรมการควบคุม



น้ำหนักตัวต่อรูปแบบการบริโภคอาหาร กิจกรรมทางกายและน้ำหนักตัวของบุคลากรในโรงพยาบาลที่มีภาวะน้ำหนักเกิน และกลุ่มควบคุม (Control Group) จะดำเนินชีวิตตามปกติ มีระยะเวลาในการดำเนินตามโปรแกรม ตลอดเวลาการจัดกิจกรรม เป็นเวลา 12 สัปดาห์



O1, O3 หมายถึง การเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนการทดลองทั้งกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม

O2, O4 หมายถึง การเก็บรวบรวมข้อมูลหลังการทดลองทั้งกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม

X หมายถึง โปรแกรมการควบคุมน้ำหนักตัวต่อรูปแบบการบริโภคอาหาร กิจกรรมทางกายและน้ำหนักตัวของบุคลากรในโรงพยาบาลที่มีภาวะน้ำหนักเกิน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตารางการทดลอง

กลุ่มทดลอง	X1, O1	X2		X3	F	X4		X5	F	X6		X7, O2
สัปดาห์ที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
กลุ่มควบคุม	O3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	O4

จากตารางการทดลองสามารถอธิบายได้ดังนี้

X1 หมายถึง โปรแกรมการควบคุมน้ำหนักตัวต่อรูปแบบการบริโภคอาหาร กิจกรรมทางกายและน้ำหนักตัวของบุคลากรในโรงพยาบาลที่มีภาวะน้ำหนักเกิน) ครั้งที่ 1 ขั้นการรับรู้ประโยชน์ในการปฏิบัติพฤติกรรม

X2 หมายถึง โปรแกรมการควบคุมน้ำหนักตัวต่อรูปแบบการบริโภคอาหาร กิจกรรมทางกายและน้ำหนักตัวของบุคลากรในโรงพยาบาลที่มีภาวะน้ำหนักเกิน ครั้งที่ 2 ขั้นการรับรู้อุปสรรคในการปฏิบัติพฤติกรรม และขั้นการรับรู้ความสามารถของตนเอง

X3 หมายถึง โปรแกรมการควบคุมน้ำหนักตัวต่อรูปแบบการบริโภคอาหาร กิจกรรมทางกายและน้ำหนักตัวของบุคลากรในโรงพยาบาลที่มีภาวะน้ำหนักเกิน ครั้งที่ 3 ขั้นความรู้สึกที่มีต่อพฤติกรรม และขั้นอิทธิพลระหว่างบุคคล

X4 หมายถึง โปรแกรมการควบคุมน้ำหนักตัวต่อรูปแบบการบริโภคอาหาร กิจกรรมทางกายและน้ำหนักตัวของบุคลากรในโรงพยาบาลที่มีภาวะน้ำหนักเกิน ครั้งที่ 4 ขั้นความรู้สึกที่มีต่อพฤติกรรม และขั้นอิทธิพลระหว่างบุคคล

X5 หมายถึง โปรแกรมการควบคุมน้ำหนักตัวต่อรูปแบบการบริโภคอาหาร กิจกรรมทางกายและน้ำหนักตัวของบุคลากรในโรงพยาบาลที่มีภาวะน้ำหนักเกิน ครั้งที่ 5 ขั้นความรู้สึกที่มีต่อพฤติกรรม และขั้นอิทธิพลระหว่างบุคคล

X6 หมายถึง โปรแกรมการควบคุมน้ำหนักตัวต่อรูปแบบการบริโภคอาหาร กิจกรรมทางกายและน้ำหนักตัวของบุคลากรในโรงพยาบาลที่มีภาวะน้ำหนักเกิน ครั้งที่ 6 ขั้นความรู้สึกที่มีต่อพฤติกรรม และขั้นอิทธิพลระหว่างบุคคล

X7 หมายถึง โปรแกรมการควบคุมน้ำหนักตัวต่อรูปแบบการบริโภคอาหาร กิจกรรมทางกายและน้ำหนักตัวของบุคลากรในโรงพยาบาลที่มีภาวะน้ำหนักเกิน ครั้งที่ 7 ขั้นอิทธิพลจากสถานการณ์

F หมายถึง การให้คำปรึกษา การติดตาม และกระตุ้นเตือนกลุ่มทดลอง ในสัปดาห์ที่ 5 และ 9



แบบสอบถาม ประกอบด้วย 7 ส่วน 1) แบบบันทึกข้อมูลส่วนบุคคล 2) ข้อมูลเกี่ยวกับการบริโภคอาหาร 3) ความรู้เกี่ยวกับการรับประทานอาหาร 4) ทักษะเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร 5) การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร 6) การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับกิจกรรมทางกาย และ 7) ข้อมูลเกี่ยวกับเกี่ยวกับภาวะน้ำหนักเกิน

5. การวิเคราะห์ข้อมูล (Data analysis)

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) เชิงพรรณนาเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคล ข้อมูลเกี่ยวกับการบริโภคอาหาร ความรู้เกี่ยวกับการรับประทานอาหาร ทักษะเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับกิจกรรมทางกาย และ ข้อมูลเกี่ยวกับเกี่ยวกับภาวะน้ำหนักเกินโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) คือ จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2) เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้เกี่ยวกับการรับประทานอาหาร ทักษะเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับกิจกรรมทางกาย และข้อมูลเกี่ยวกับเกี่ยวกับภาวะน้ำหนักเกิน ภายในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลอง ด้วยสถิติ Paired sample T-Test และระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ ด้วยสถิติ Independent sample T-Test

6. จริยธรรมการวิจัยในคน (Ethical consideration)

การวิจัยครั้งนี้ได้รับการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดอุบลราชธานี เอกสารรับรองเลขที่ SSJ.UB2567-107.3 วันที่ 9 พฤษภาคม 2567 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามหลักจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์โดยเคร่งครัด ได้แก่ การชี้แจงข้อมูลเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ ขั้นตอน ข้อดี ข้อเสีย และสิทธิของผู้เข้าร่วมวิจัยอย่างชัดเจนการขอความยินยอมโดยสมัครใจจากผู้เข้าร่วม (Informed Consent) โดยไม่มีการบังคับหรือให้ค่าตอบแทนที่ไม่เหมาะสมการเก็บรักษาข้อมูลส่วนบุคคลและผลการวิจัยอย่างเป็นความลับเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมสามารถถอนตัวจากการวิจัยได้ตลอดเวลาโดยไม่ส่งผลกระทบต่อ ข้อมูลและผลการวิจัยจะนำเสนอในภาพรวม โดยไม่มีการเปิดเผยตัวตนของผู้เข้าร่วม

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์คุณลักษณะทางประชากรของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 86 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 47 คน ร้อยละ 54.6 โดยในกลุ่มทดลอง พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 55.8 อายุเฉลี่ย 40.78 ปี (SD = 3.13) ส่วนใหญ่อายุ 30-40 ปี ร้อยละ 46.5 ไม่มีโรคประจำตัว ร้อยละ 62.8 สถานภาพโสด ร้อยละ 41.9 ส่วนใหญ่ไม่มีบุตร ร้อยละ 51.2 จบการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 53.5 ส่วนใหญ่รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,001-20,000 บาท ร้อยละ 53.5 เป็นข้าราชการ ร้อยละ 65.0 ตำแหน่งพยาบาลวิชาชีพ/พยาบาลเทคนิค ร้อยละ 30.2 ประเภทงานกลุ่มปฏิบัติการ ร้อยละ 65.1 ระยะเวลาในการทำงานเฉลี่ย 6.01 ปี (SD= 1.33) ไม่ทราบดัชนีมวลกายในปัจจุบัน ร้อยละ 23.3 ไม่เคยออกกำลังกาย ร้อยละ 46.5 การรับประทานอาหารเสริม ทานเพื่อควบคุมน้ำหนัก ร้อยละ 34.9 ไม่เคยการรับประทานยาควบคุมน้ำหนัก ร้อยละ 46.5 และเคยลดน้ำหนักโดยควบคุมอาหาร ร้อยละ 37.2 ส่วนในกลุ่มควบคุม พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 53.3 อายุเฉลี่ย 41.32 ปี (SD = 4.37) ส่วนใหญ่อายุ 30-40 ปี ร้อยละ 46.5 ไม่มีโรคประจำตัว ร้อยละ 62.8 สถานภาพโสด ร้อยละ 44.2 ส่วนใหญ่ไม่มีบุตร ร้อยละ 53.5 จบการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 51.2 ส่วนใหญ่รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,001-20,000 บาท ร้อยละ 51.2 เป็นข้าราชการ ร้อยละ 65.0 ตำแหน่งพยาบาลวิชาชีพ/พยาบาลเทคนิค ร้อยละ 30.2 ประเภทงานกลุ่ม



ปฏิบัติการ ร้อยละ 65.1 ระยะเวลาในการทำงานเฉลี่ย 5.56 ปี (SD= 1.21) ไม่ทราบดัชนีมวลกายในปัจจุบัน ร้อยละ 20.9 ไม่เคยออกกำลังกาย ร้อยละ 46.5 การรับประทานอาหารเสริม ทานเพื่อควบคุมน้ำหนัก ร้อยละ 37.2 ไม่เคยการรับประทานยาควบคุมน้ำหนัก ร้อยละ 44.2 และเคยลดน้ำหนักโดยควบคุมอาหาร ร้อยละ 41.9

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการบริโภคอาหาร พบว่า ในกลุ่มทดลอง ส่วนมากรับประทานอาหารไม่เป็นเวลา ร้อยละ 55.8 รับประทานอาหารมื้อเย็นหนักสุด ร้อยละ 46.5 อาหารว่างที่ทานกินเป็นประจำ คือ กาแฟ ร้อยละ 62.8 ซื้ออาหารถุงมารับประทาน ร้อยละ 34.9 ชอบรับประทานอาหารรสเค็ม/นัว ร้อยละ 51.2 ส่วนใหญ่ใช้น้ำมันสัตว์ (หมู ไก่) ปรงอาหาร ร้อยละ 27.9 ชอบรับประทานอาหารปิ้ง/ย่าง ร้อยละ 27.9 รับประทานหมูเนื้อแดง ร้อยละ 23.2 เคยรับประทานรับประทานวิตามิน / ผลิตภัณฑ์เสริมอาหารหรือไม่ (วิตามินโซม น้ำมันปลา แคลเซียม โปรตีนผง) ร้อยละ 46.5 และดื่มน้ำ น้อยกว่า 8 แก้ว ต่อวัน ร้อยละ 55.8 ส่วนในกลุ่มควบคุม พบว่า ส่วนมากรับประทานอาหารไม่เป็นเวลา ร้อยละ 53.5 รับประทานอาหารมื้อเย็นหนักสุด ร้อยละ 44.2 อาหารว่างที่ทานกินเป็นประจำ คือ กาแฟ ร้อยละ 62.8 ซื้ออาหารถุงมารับประทาน ร้อยละ 34.9 ชอบรับประทานอาหารรสเค็ม/นัว ร้อยละ 53.5 ส่วนใหญ่ใช้น้ำมันสัตว์ (หมู ไก่) ปรงอาหาร ร้อยละ 23.3 ชอบรับประทานอาหารปิ้ง/ย่าง ร้อยละ 25.6 รับประทานหมูเนื้อแดง ร้อยละ 25.6 เคยรับประทานรับประทานวิตามิน / ผลิตภัณฑ์เสริมอาหารหรือไม่ (วิตามินโซม น้ำมันปลา แคลเซียม โปรตีนผง) ร้อยละ 44.2 และดื่มน้ำ น้อยกว่า 8 แก้ว ต่อวัน ร้อยละ 53.5

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้เกี่ยวกับการรับประทานอาหาร ทักษะเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับกิจกรรมทางกาย และข้อมูลเกี่ยวกับเกี่ยวกับภาวะน้ำหนักเกิน ก่อนและหลังการทดลองฯ ในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า ก่อนการทดลอง กลุ่มทดลอง ระดับคะแนนความรู้เกี่ยวกับการรับประทานอาหารเฉลี่ยในระดับปานกลาง คะแนนเฉลี่ย 6.12 คะแนน (SD= 1.68) มีระดับคะแนนด้านทัศนคติเกี่ยวกับการรับประทานอาหารเฉลี่ย ในระดับปานกลาง คะแนนเฉลี่ย 32.12 คะแนน (SD= 3.38) มีระดับคะแนนการปฏิบัติตัวเกี่ยวกับการรับประทานอาหารเฉลี่ย ในระดับปานกลาง คะแนนเฉลี่ย 85.43 คะแนน (SD= 9.79) มีระดับคะแนนการปฏิบัติตัวเกี่ยวกับกิจกรรมทางกายเฉลี่ย ในระดับปานกลาง คะแนนเฉลี่ย 25.12 คะแนน (SD= 3.31) และมีระดับคะแนนข้อมูลเกี่ยวกับภาวะน้ำหนักเกินเฉลี่ย ในระดับปานกลาง คะแนนเฉลี่ย 25.15 คะแนน (SD= 3.32) และหลังการทดลอง กลุ่มทดลอง มีระดับคะแนนความรู้เกี่ยวกับการรับประทานอาหารเฉลี่ยในระดับสูง คะแนนเฉลี่ย 8.55 คะแนน (S.D.= 1.84) มีระดับคะแนนทัศนคติเกี่ยวกับการรับประทานอาหารเฉลี่ย ในระดับสูง คะแนนเฉลี่ย 45.53 คะแนน (SD= 3.82) มีระดับคะแนนการปฏิบัติตัวเกี่ยวกับการรับประทานอาหารเฉลี่ย ในระดับสูง คะแนนเฉลี่ย 131.43 คะแนน (SD= 9.84) มีระดับคะแนนการปฏิบัติตัวเกี่ยวกับกิจกรรมทางกายเฉลี่ย ในระดับสูง คะแนนเฉลี่ย 42.55 คะแนน (SD= 3.81) และมีระดับคะแนนข้อมูลเกี่ยวกับภาวะน้ำหนักเกินเฉลี่ย ในระดับสูง คะแนนเฉลี่ย 43.55 คะแนน (SD= 3.71) ส่วนกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการทดลองมีระดับคะแนนคะแนนความรู้เกี่ยวกับการรับประทานอาหารเฉลี่ย ในระดับปานกลาง คะแนนเฉลี่ย 6.20 คะแนน (SD= 1.87) และ 7.55 คะแนน (SD= 1.76) มีระดับคะแนนทัศนคติเกี่ยวกับการรับประทานอาหารเฉลี่ย ในระดับปานกลาง คะแนนเฉลี่ย 31.89 คะแนน (SD= 3.89) และ 34.59 คะแนน (SD= 3.86) มีระดับคะแนนการปฏิบัติตัวเกี่ยวกับการรับประทานอาหารเฉลี่ย ในระดับปานกลาง คะแนนเฉลี่ย 86.54 คะแนน (SD= 8.92) และ 88.85 คะแนน (SD= 8.26) มีระดับคะแนนการปฏิบัติตัวเกี่ยวกับกิจกรรมทางกายเฉลี่ย ในระดับปานกลาง คะแนนเฉลี่ย 26.89 คะแนน (SD= 3.82) และ 28.59 คะแนน (SD= 3.84) และมีระดับคะแนนข้อมูลเกี่ยวกับภาวะน้ำหนักเกินเฉลี่ย ในระดับปานกลาง คะแนนเฉลี่ย 26.99 คะแนน (SD= 3.75) และ 28.89 คะแนน (SD= 3.81) (ตารางที่ 2)



ตารางที่ 2 ระดับคะแนนของคะแนนเฉลี่ยความรู้เกี่ยวกับการรับประทานอาหาร ทักษะเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับกิจกรรมทางกายและข้อมูลเกี่ยวกับภาวะน้ำหนักเกิน ก่อนและหลังการทดลองฯ ในกลุ่มทดลองและควบคุม

ระดับคะแนนตามรายด้าน	กลุ่มทดลอง (n=43)		กลุ่มควบคุม (n=43)	
	ก่อนทดลอง	หลังทดลอง	ก่อนทดลอง	หลังทดลอง
	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)
ระดับความรู้เกี่ยวกับการรับประทานอาหาร				
สูง (6.67–10.00 คะแนน)	10(23.2)	35(81.4)	10(23.2)	14(32.6)
ปานกลาง (3.34 – 6.66 คะแนน)	29(67.4)	8(18.6)	30(69.8)	26(60.4)
ต่ำ (0–3.33 คะแนน)	4(9.3)	0	3(10.0)	3(10.0)
Mean; S.D.	6.12; 1.68	8.55; 1.84	6.20; 1.87	7.55; 1.76
ระดับทัศนคติเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร				
สูง (36.67–50.00 คะแนน)	11(25.6)	34(79.1)	10(23.2)	14(32.6)
ปานกลาง (23.34 – 36.66 คะแนน)	28(65.1)	9(20.9)	30(69.8)	26(60.4)
ต่ำ (10.00–23.33 คะแนน)	4(9.3)	0	3(10.0)	3(10.0)
Mean; S.D.	32.12; 3.38	45.53; 3.82	31.89; 3.89	34.59; 3.86
ระดับการปฏิบัติตัวเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร				
สูง (128.33–175.00 คะแนน)	7(16.3)	28(65.1)	7(16.3)	8(18.6)
ปานกลาง (81.67–128.32 คะแนน)	28(65.1)	12(27.9)	29(67.4)	29(67.4)
ต่ำ (35.00–81.66 คะแนน)	8(18.6)	3(7.0)	7(16.3)	6(14.0)
Mean; S.D.	85.43; 9.79	131.43; 9.84	86.54; 8.92	88.85; 8.26
ระดับการปฏิบัติตัวเกี่ยวกับกิจกรรมทางกาย				
สูง (36.67–50.00 คะแนน)	9(20.9)	33(79.7)	9(20.9)	14(32.6)
ปานกลาง (23.34 – 36.66 คะแนน)	30(69.8)	10(23.3)	31(72.1)	26(60.4)
ต่ำ (10.00–23.33 คะแนน)	4(9.3)	0	3(10.0)	3(10.0)
Mean; S.D.	25.12; 3.31	42.55; 3.81	26.89; 3.82	28.59; 3.84
ระดับข้อมูลเกี่ยวกับภาวะน้ำหนักเกิน				
สูง (36.67–50.00 คะแนน)	12(27.9)	32(74.4)	9(20.9)	14(32.6)
ปานกลาง (23.34 – 36.66 คะแนน)	27(62.8)	9(20.9)	31(72.1)	27(62.8)
ต่ำ (10.00–23.33 คะแนน)	4(9.3)	2(4.6)	3(10.0)	2(4.6)
Mean; S.D.	25.15; 3.32	43.55; 3.71	26.99; 3.75	28.89; 3.81



4. ผลการวิเคราะห์ผลต่างค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลอง ภายในกลุ่มทดลอง พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้เกี่ยวกับการรับประทานอาหารอยู่ในระดับปานกลาง (Mean=6.12; SD=1.68) ทักษะเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร อาหารอยู่ในระดับปานกลาง (Mean=32.12; SD=3.38) การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับการรับประทานอาหารอยู่ในระดับปานกลาง (Mean=85.43; SD=9.79) การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับกิจกรรมทางกายอยู่ในระดับปานกลาง (Mean=25.12; SD=3.31) และ ข้อมูลเกี่ยวกับภาวะน้ำหนักเกินอยู่ในระดับปานกลาง (Mean=25.15; SD=3.32) ส่วนหลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความรู้เกี่ยวกับการรับประทานอาหารอยู่ในระดับสูง (Mean=8.55; SD=1.84) ทักษะเกี่ยวกับการรับประทานอาหารอยู่ในระดับสูง (Mean=45.53; SD=3.82) การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับการรับประทานอาหารอยู่ในระดับสูง (Mean=131.43; SD=9.84) การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับกิจกรรมทางกายอยู่ในระดับสูง (Mean=42.55; SD=3.81) และข้อมูลเกี่ยวกับภาวะน้ำหนักเกินอยู่ในระดับสูง (Mean=43.55; SD=3.71) โดยก่อนและหลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ P-value < .05 ส่วนในกลุ่มควบคุม ระดับความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้เกี่ยวกับการรับประทานอาหาร ทักษะเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับกิจกรรมทางกาย และข้อมูลเกี่ยวกับภาวะน้ำหนักเกิน ก่อนและหลังการทดลอง พบว่า ไม่แตกต่างกัน (ตารางที่ 3)

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบผลต่างค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้เกี่ยวกับการรับประทานอาหาร ทักษะเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับกิจกรรมทางกาย และข้อมูลเกี่ยวกับภาวะน้ำหนักเกิน ก่อนและหลังการทดลองฯ ภายในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

เกณฑ์ที่ประเมิน	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		d	t	p-value	95%CI
	Mean	S.D.	Mean	S.D.				
ความรู้เกี่ยวกับการรับประทานอาหาร								
กลุ่มทดลอง (n=43)	6.12	1.68	8.55	1.84	2.43	5.312	<0.001*	2.54 -6.89
กลุ่มควบคุม (n=43)	6.20	1.87	7.55	1.76	1.35	0.287	0.822	0.16 -4.29
ทัศนคติเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร								
กลุ่มทดลอง (n=43)	32.12	3.38	45.53	3.82	13.41	1.976	0.003*	6.15 -18.31
กลุ่มควบคุม (n=43)	31.89	3.89	34.59	3.86	2.70	1.412	0.306	0.51 -4.73
การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร								
กลุ่มทดลอง (n=43)	85.43	9.79	131.43	9.84	46.00	3.469	0.008*	21.41 -53.48
กลุ่มควบคุม (n=43)	86.54	8.92	88.85	8.26	2.31	1.984	0.396	0.15 -5.27
การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับกิจกรรมทางกาย								
กลุ่มทดลอง (n=43)	25.12	3.31	42.55	3.81	17.43	5.332	<0.001*	11.61 -23.75
กลุ่มควบคุม (n=43)	26.89	3.82	28.59	3.84	1.70	0.259	0.824	0.23 -4.78
ข้อมูลเกี่ยวกับภาวะน้ำหนักเกิน								
กลุ่มทดลอง (n=43)	25.15	3.32	43.55	3.71	18.40	1.977	0.043*	12.69 -24.51
กลุ่มควบคุม (n=43)	26.99	3.75	28.89	3.81	1.90	1.412	0.309	0.25 -4.41

*p-value <0.05



5. ผลการวิเคราะห์ผลต่างค่าคะแนนเฉลี่ย ก่อนและหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยสถิติ Independent – t-test พบว่า ก่อนการทดลอง กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีระดับความรู้เกี่ยวกับการรับประทานอาหาร ไม่แตกต่างกัน โดยมีคะแนนระดับปานกลาง แต่หลังการทดลอง พบว่า กลุ่มทดลองมีระดับคะแนนเฉลี่ย อยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ย = 8.55; SD=1.84) ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีระดับทัศนคติเกี่ยวกับการรับประทานอาหารไม่แตกต่างกัน โดยมีคะแนนระดับปานกลาง แต่หลังการทดลอง พบว่า กลุ่มทดลองมีระดับคะแนนเฉลี่ย อยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ย = 45.53; SD=3.82) ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีระดับการปฏิบัติตัวเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร ไม่แตกต่างกัน โดยมีคะแนนระดับปานกลาง แต่หลังการทดลอง พบว่า กลุ่มทดลองมีระดับคะแนนเฉลี่ย อยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ย = 131.43; SD=9.84) ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีระดับการปฏิบัติตัวเกี่ยวกับกิจกรรมทางกาย ไม่แตกต่างกัน โดยมีคะแนนระดับปานกลาง แต่หลังการทดลอง พบว่า กลุ่มทดลองมีระดับคะแนนเฉลี่ย อยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ย = 42.55; SD=3.81) ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีระดับข้อมูลเกี่ยวกับเกี่ยวกับภาวะน้ำหนักเกิน ไม่แตกต่างกัน โดยมีคะแนนระดับปานกลาง แต่หลังการทดลอง พบว่า กลุ่มทดลองมีระดับคะแนนเฉลี่ย อยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ย = 43.55; SD=3.71) ซึ่งค่าคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ $p\text{-value} < 0.05$ (ตารางที่ 4)

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบผลต่างค่าคะแนนความรู้เกี่ยวกับการรับประทานอาหาร ทัศนคติเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับกิจกรรมทางกาย และข้อมูลเกี่ยวกับเกี่ยวกับภาวะน้ำหนักเกิน ก่อนและหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

ตัวแปร	กลุ่มทดลอง (n=40)			กลุ่มควบคุม (n=40)			t	P-value	95%CI
	Mean	S.D.	ระดับ	Mean	S.D.	ระดับ			
ความรู้เกี่ยวกับการรับประทานอาหาร									
ก่อนทดลอง	6.12	1.68	ปานกลาง	6.20	1.87	ปานกลาง	1.841	0.963	0.23 -4.56
หลังทดลอง	8.55	1.84	สูง	7.55	1.76	ปานกลาง	-1.211	0.003*	2.32 -6.87
ทัศนคติเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร									
ก่อนทดลอง	32.12	3.38	ปานกลาง	31.89	3.89	ปานกลาง	-0.721	0.833	0.32 -4.12
หลังทดลอง	45.53	3.82	สูง	34.59	3.86	ปานกลาง	-4.922	0.002*	2.45 -5.55
การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร									
ก่อนทดลอง	85.43	9.79	ปานกลาง	86.54	8.92	ปานกลาง	0.983	0.889	0.46 -3.18
หลังทดลอง	131.43	9.84	สูง	88.85	8.26	ปานกลาง	-9.451	0.004*	3.89 -10.39
การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับกิจกรรมทางกาย									
ก่อนทดลอง	25.12	3.31	ปานกลาง	26.89	3.82	ปานกลาง	0.812	0.841	0.37 -4.63
หลังทดลอง	42.55	3.81	สูง	28.59	3.84	ปานกลาง	-4.328	0.031*	3.89 -9.11
ข้อมูลเกี่ยวกับเกี่ยวกับภาวะน้ำหนักเกิน									
ก่อนทดลอง	25.15	3.32	ปานกลาง	26.99	3.75	ปานกลาง	0.765	0.841	0.45 -3.95
หลังทดลอง	43.55	3.71	สูง	28.89	3.81	ปานกลาง	-6.322	0.008*	3.45 -7.69

*P-value <0.05



อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษา ผลของโปรแกรมการควบคุมน้ำหนักตัวต่อรูปแบบการบริโภคอาหารกิจกรรมทางกายและน้ำหนักตัวของบุคลากรในโรงพยาบาลที่มีภาวะน้ำหนักเกิน ผู้วิจัยขอเสนอการอภิปรายผล ดังนี้

ผลการศึกษา พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยค่าคะแนนความรู้เกี่ยวกับการรับประทานอาหาร ทักษะเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับกิจกรรมทางกาย และข้อมูลเกี่ยวกับภาวะน้ำหนักเกิน อยู่ในระดับสูง ซึ่งค่าเฉลี่ยสูงกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ $p\text{-value} < 0.05$ อาจเป็นผลมาจากการเข้าร่วมกิจกรรมโปรแกรมการควบคุมน้ำหนักตัวต่อรูปแบบการบริโภคอาหาร กิจกรรมทางกายและน้ำหนักตัวของบุคลากรในโรงพยาบาลที่มีภาวะน้ำหนักเกินของกลุ่มทดลอง ที่ประกอบไปด้วย 1) การควบคุมน้ำหนักตัวต่อรูปแบบการบริโภคอาหาร 2) กิจกรรมทางกาย 3) การให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องภาวะน้ำหนักเกิน การให้ความรู้เกี่ยวกับการควบคุมน้ำหนักโดยใช้หลักการ 3อ.ได้แก่ ด้านการบริโภคอาหาร การออกกำลังกาย การจัดการความเครียด 4) การให้กลุ่มทดลองประเมินความรู้สึกด้านบวกและด้านลบ ในการปฏิบัติการควบคุมน้ำหนัก ประเมินปัญหาและอุปสรรค การรับรู้ความสามารถของตนเอง และแนวทางในการตัดสินใจเลือกการลดน้ำหนัก 5) การออกกำลังกายด้วยการเดิน T25 โดย T25 จะแบ่งการออกกำลังกายเป็น 3 เฟส เริ่มจาก Alpha ซึ่งเป็นเวอร์ชันสำหรับออกกำลังกายเสริมสร้างกล้ามเนื้อทุกสัดส่วนโดยพื้นฐานก่อนเป็นเวลา 5 สัปดาห์ เพื่อเตรียมพร้อมร่างกายให้แข็งแรงก่อนจะก้าวเข้าสู่เฟส Beta ในเดือนที่ 2 โดยเฟส Beta จะเน้นออกกำลังกายส่วนกลางของลำตัว ซึ่งก็คือส่วนหน้าท้องนั่นเอง และสุดท้ายกับเฟส Gamma เป็นการรวบรวมทั้ง 3 เฟสเข้าด้วยกัน เป็นเวลา 25 นาที ทุกวัน จันทร์-ศุกร์ ซึ่งทำให้กลุ่มตัวอย่างได้รับการกระตุ้นในการควบคุมอาหารและออกกำลังกาย เกิดความสนุกสนาน สอดคล้องกับงานวิจัย ผลของโปรแกรมการควบคุมน้ำหนักต่อพฤติกรรมกรรมการบริโภค และพฤติกรรมการทำกิจกรรม ทางกายของเด็กวัยเรียนที่มีภาวะโภชนาการเกิน กลุ่มตัวอย่างคือเด็กวัยเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีภาวะโภชนาการเกินจำนวน 60 คน จาก 2 โรงเรียนๆ ละ 30 คน กลุ่มทดลองได้รับโปรแกรมการควบคุมน้ำหนัก 4 ครั้ง ในระยะเวลา 6 สัปดาห์ ประกอบด้วยการเรียนรู้จากการประเมินภาวะโภชนาการด้วยตนเองและการให้ความรู้ การบันทึกพฤติกรรมกรรมการบริโภค และการทำกิจกรรมทางกาย การอภิปรายกลุ่มและสะท้อนความคิด การสรุปแนวทางการควบคุมน้ำหนัก และการปฏิบัติจริงโดยใช้แรงสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อน ผู้ปกครอง และครู กลุ่มควบคุมดำเนินชีวิตตามปกติ ผลการวิจัย คะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมกรรมการบริโภคอาหารและพฤติกรรมการทำกิจกรรมทางกายระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ $p\text{-value} < 0.05$ เมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังทดลอง เด็กวัยเรียนกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมการทำกิจกรรมทางกายสูงกว่าก่อนการทดลอง ($d = 3.70$, $SD = 1.36$) และมีการเปลี่ยนแปลงภาวะโภชนาการในระดับอ้วนลดลงจากร้อยละ 46.70 เป็นร้อยละ 30 ซึ่งมีความแตกต่างอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ $p\text{-value} < 0.05$ (สัญลักษณ์วัดี ก้อนทองถม, 2561)

สอดคล้องกับงานวิจัย ผลของโปรแกรมการส่งเสริมการรับรู้ ความสามารถของตนร่วมกับการสนับสนุนของครอบครัวต่อภาวะโภชนาการเกิน ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นงานวิจัยกึ่งทดลอง ศึกษาในกลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีภาวะโภชนาการแบ่งเป็น กลุ่มทดลอง 30 คน และกลุ่มเปรียบเทียบ 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบบันทึกน้ำหนัก ส่วนสูง และแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการบริโภคอาหารและพฤติกรรมออกกำลังกาย วิเคราะห์ข้อมูลโดยสถิติเชิงบรรยาย สถิติ chi-square 34 และ t-test ผลการวิจัย พบว่า ภายหลังได้รับโปรแกรมการส่งเสริมการรับรู้ความสามารถของตนร่วมกับการสนับสนุนของครอบครัว กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมกรรมการบริโภคอาหารและพฤติกรรมออกกำลังกายมากกว่าก่อนได้รับโปรแกรมการส่งเสริมการรับรู้ความสามารถของตน ร่วมกับการสนับสนุนของครอบครัวต่อภาวะโภชนาการเกิน ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น



อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.01$) และมากกว่ากลุ่มเปรียบเทียบแต่ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และมีจำนวนนักเรียนที่มีภาวะโภชนาการเกินน้อยกว่าก่อนได้รับโปรแกรมการส่งเสริมการรับรู้ความสามารถของตนเองร่วมกับการสนับสนุนของครอบครัวต่อภาวะโภชนาการเกินในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (วาสนา รุ่งโรจน์วัฒนา, 2562) สอดคล้องกับงานวิจัยผลของโปรแกรมปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพต่อพฤติกรรมสุขภาพ ค่าดัชนีมวลกายและเส้นรอบเอวของนักศึกษา เพื่อเปรียบเทียบผลต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมสุขภาพ ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบกลุ่มตัวอย่างเลือกแบบเฉพาะเจาะจง ที่มีดัชนีมวลกายตั้งแต่ 23 กิโลกรัม/ตารางเมตรขึ้นไป จำนวน 56 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล แบบสอบถามพฤติกรรมสุขภาพ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงบรรยาย และสถิติเชิงเปรียบเทียบ ได้แก่ Paired test และ Independent t-test พบว่า 1) พฤติกรรมสุขภาพโดยรวมดีขึ้น ดัชนีมวลกายและเส้นรอบเอวลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.01$) 2) คะแนนพฤติกรรมสุขภาพของกลุ่มทดลองหลังเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.01$) คะแนนพฤติกรรมสุขภาพของกลุ่มเปรียบเทียบหลังเข้าร่วมโปรแกรมและก่อนเข้าร่วมโปรแกรมไม่แตกต่างกัน 3) กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมสุขภาพ สูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.01$) (พนาไพร โฉมงาม, 2561)

ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องผลของโปรแกรมสุขศึกษาโดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีความสามารถของตนเอง ในเด็กที่มีภาวะน้ำหนักเกิน นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 1 ตำบลบ้านเป็ด อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ซึ่งการศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมสุขศึกษาโดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีความสามารถของตนเอง กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนที่มีน้ำหนักเกินในโรงเรียนประถมศึกษา เขต 2 จำนวน 47 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น วิเคราะห์ข้อมูล โดยการหาค่าร้อยละ คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (Paired sample t-test) ผลการศึกษา พบว่า 1) ภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรมสุขศึกษา กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยการรับรู้ความสามารถแห่งตนไม่แตกต่างจากก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมสุขศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $p\text{-value} < 0.05$ 2) ภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรมสุขศึกษา กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยความรู้โรคอ้วน การบริโภคอาหารและการออกกำลังกาย การรับรู้ความคาดหวังในผลลัพธ์ และการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมสุขภาพ ด้านการบริโภคอาหาร และการออกกำลังกาย มากกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมสุขศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $p\text{-value} < 0.05$ (จิตาภา อุปรี, 2561) และงานวิจัย ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมสุขภาพตามหลัก 3อ. 2ส. กับระดับดัชนีมวลกายของนักศึกษาคณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ พบว่า ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับดัชนีมวลกาย ได้แก่ ภาวะน้ำหนักเกินของบุคคลในครอบครัว ระดับชั้นปี รายรับต่อเดือน ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรม 3อ.2ส. และพฤติกรรมสุขภาพตามหลัก 3อ. 2ส. ($p\text{-value} < 0.05$) ดังนั้น โปรแกรมการสร้างเสริมความสามารถแห่งตนเพื่อการจัดการภาวะโภชนาการ ส่งผลให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีภาวะน้ำหนักเกิน มีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการบริโภคอาหารที่เหมาะสมขึ้นจนทำให้ดัชนีมวลกายลดลงด้วย (ปณณทัต ตันธนปัญญากร, 2564)

ข้อสรุปการวิจัย

จากผลการวิจัยนี้ทำให้เห็นประสิทธิผลของโปรแกรมการควบคุมน้ำหนักตัวต่อรูปแบบการบริโภคอาหาร กิจกรรมทางกายและน้ำหนักตัวของบุคลากรในโรงพยาบาลที่มีภาวะน้ำหนักเกิน ทำให้กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ ทัศนคติเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร การปฏิบัติตัวเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร การปฏิบัติตัว



เกี่ยวกับกิจกรรมทางกาย และคะแนนเกี่ยวกับภาวะน้ำหนักเกินสูงขึ้น บุคลากรของโรงพยาบาลมีพฤติกรรมสุขภาพด้านการรับประทานอาหาร และกิจกรรมทางกายที่ดีขึ้น จึงควรมีการนำโปรแกรมการควบคุมน้ำหนักตัวต่อรูปแบบการบริโภคอาหาร กิจกรรมทางกายและน้ำหนักตัวของบุคลากรในโรงพยาบาลที่มีภาวะน้ำหนักเกิน ไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมสำหรับบุคลากรในโรงพยาบาลที่มีภาวะน้ำหนักเกิน ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องจัดกิจกรรมสร้างความสามารถในการลดน้ำหนักผ่านประสบการณ์ความสำเร็จเพราะเป็นกิจกรรมที่ทำให้บุคลากรปฏิบัติพฤติกรรมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะส่งผลต่อสุขภาพของบุคลากรในระยะยาวต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้

1) ด้านนโยบาย จากผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้บริหารด้านสาธารณสุขสามารถนำผลการศึกษา ไปใช้ประกอบในการพัฒนานโยบายในการส่งเสริมสุขภาพบุคลากรของโรงพยาบาล เพื่อนำไปให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมให้บุคลากรมีภาวะน้ำหนักเกินต่อไป

2) สำหรับพยาบาล หรือผู้รับผิดชอบ ที่ปฏิบัติงานด้านการส่งเสริมสุขภาพบุคลากรของโรงพยาบาลสามารถนำโปรแกรมการปรับเปลี่ยนความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมบริโภคอาหารร่วมกับทฤษฎีการรับรู้สมรรถนะแห่งตน ต่อภาวะน้ำหนักเกินของบุคลากรในโรงพยาบาลวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี ไปประยุกต์ใช้ในการส่งเสริมสุขภาพของบุคลากรที่มีภาวะน้ำหนักเกิน โดยนำเทคโนโลยีการสื่อสาร เช่น ไลน์แอปพลิเคชันมาประยุกต์ในโปรแกรม/กิจกรรม

3) การนำโปรแกรมการควบคุมน้ำหนักตัวต่อรูปแบบการบริโภคอาหาร กิจกรรมทางกายและน้ำหนักตัวของบุคลากรในโรงพยาบาลที่มีภาวะน้ำหนักเกิน ไปใช้จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องจัดกิจกรรมสร้างความสามารถในการลดน้ำหนักผ่านประสบการณ์ความสำเร็จเพราะเป็นกิจกรรมที่ทำให้บุคลากรปฏิบัติพฤติกรรมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งควรพัฒนาอุปกรณ์แบบบันทึก หรือเครื่องเตือนใจอื่นๆ ที่ทันสมัย และผลักดันให้นักเรียนประสบความสำเร็จอย่างรวดเร็ว

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการศึกษาค้นคว้าของโปรแกรมที่ส่งเสริมพฤติกรรมออกกำลังกาย หรือเพิ่มกิจกรรมทางกายในบุคลากรที่มีภาวะน้ำหนักเกินและมีพฤติกรรมเนือยนิ่ง เพื่อเป็นการศึกษาว่าหากบุคลากรมีพฤติกรรมบริโภคอาหารปกติแต่กระตุ้นกิจกรรมทางกายหรือการออกกำลังกายที่เหมาะสมจะสามารถลดน้ำหนักตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

World Health Organization. *Obesity and overweight*. WHO; 2016.

พูนลาภ เจริญสุข. *สถานการณ์โรคอ้วนในประเทศไทย*. วารสารวิจัยทางวิทยาศาสตร์สุขภาพ. 2559; 30(3): 215-223.

ศูนย์วิจัยสุขภาพกรุงเทพ. *ภาวะน้ำหนักเกินและโรคอ้วนในประเทศไทย*. วารสารวิจัยทางวิทยาศาสตร์สุขภาพ. 2555;32(4):101-110.

ระบบคลังด้านการแพทย์และสุขภาพ. นนทบุรี: กระทรวงสาธารณสุข; 2559-2561.

เขตสุขภาพที่ 10. *รายงานข้อมูลสุขภาพจังหวัดอุบลราชธานี*. อุบลราชธานี: กระทรวงสาธารณสุข; 2563.

“———”. *รายงานการตรวจสุขภาพประจำปี*. อุบลราชธานี: กระทรวงสาธารณสุข; 2564.



- Matheson A, O'Brien L, Reid JA. *The impact of shiftwork on health: a literature review*. Journal of Clinical Nursing. 2014;23(23-24):3309-3320.
- อรุณ จิรวินกุล. *ชีวิตที่ดีสำหรับงานวิจัยทางวิทยาศาสตร์สุขภาพ*. ภาควิชาสถิติและประชากรศาสตร์คณะสาธารณสุขศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ขอนแก่น : โรงพิมพ์ คลังนาวิทยา; 2551.
- ธัญลักษณ์วดี ก้อนทองถม, อาภาวรรณ หนูคง และพรรณรัตน์ แสงเพิ่ม. *ผลของโปรแกรมการควบคุมน้ำหนักต่อพฤติกรรมบริโภค และพฤติกรรมทำกิจกรรม ทางกายของเด็กวัยเรียนที่มีภาวะโภชนาการเกิน*. วารสารพยาบาลศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2561; 30(2): 28-40.
- วาสนา รุ่งโรจน์วัฒนา, จริยวัตร คมพยัคฆ์, และพรศิริ พันธสี. *ผลของโปรแกรมส่งเสริมการรับรู้ความสามารถของตนเอง ร่วมกับการสนับสนุนของครอบครัวต่อภาวะโภชนาการเกิน ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น*. วารสารพยาบาลทหารบก. 2562; 20(1): 274-284.
- พนาไพร โฉมงาม, ภคิน ไชยช่วย, นุชจรินทร์ แก่นบุปผา, และบุปผาวัลย์ ทิมเวียง. *ผลของโปรแกรมปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพ ต่อพฤติกรรมสุขภาพ ค่าดัชนีมวลกาย และเส้นรอบเอวของนักศึกษาวิทยาลัยการสาธารณสุขสิรินธร จังหวัดอุบลราชธานีที่มีภาวะน้ำหนักเกิน*. วารสารการพยาบาลสุขภาพและการศึกษา. 2561; 43(3): 43-53.
- จิตาภา อุปรี, นฤมล สีนสุพรรณ, และกุลลาป ปุริสาร. *ผลของโปรแกรมสุขศึกษาโดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีความสามารถของตนเองในเด็กที่มีภาวะน้ำหนักเกิน นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนประถมศึกษา เขต 2 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 1 ตำบลบ้านเป็ด อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น*. วารสารวิทยาลัยบัณฑิตเอเชีย. 2561; 8(ฉบับพิเศษ): 277-286.
- ปณณทัต ต้นธนปัญญากร, นภัสรัญชน์ ฤกษ์เรืองฤทธิ์, นลพรรณ ชันติกุลานนท์, และอารีย์ สงวนชื่อ. *ความสัมพันธ์ระหว่าง ความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมสุขภาพตามหลัก 3อ. 2ส. กับระดับดัชนีมวลกายของนักศึกษา คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์*. วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์. 2564; 16(2): 27-41.





ผลการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
ในโรงเรียนเอกชน อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E
ร่วมกับสถานการณ์จำลอง

The Results of Developing Science Process Skills of Grade 8 Students Through the
5E Inquiry-Based Learning Approach Using Simulated Situations in Private Schools,
Mueang District, Ubon Ratchathani Province

ณัฐวุฒิ จันทกาญจน์^{1*}, ระพิน ชูชื่น², จิรวัดน์ ตั้งวันเจริญ³

Nattawut Chantakan^{1*}, Rapin Chuchuen², Jirawat Tangwancharoen³

^{1*,2,3}สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชธานี

^{1*,2,3}Curriculum and Instruction Program, Faculty of Education, Ratchathani University

*Corresponding author; E-mail: nattawut190238@gmail.com

Received 29 April 2025 Revised 24 May 2025

Accepted 24 June 2025 Available Available online 26 June 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การแยกสารผสม กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง ตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง 3) เพื่อเปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนเซนต์เอเมเลีย จังหวัดอุบลราชธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน มีค่าความเหมาะสม เฉลี่ย 4.65 อยู่ในระดับมากที่สุด 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 30 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.89 3) แบบทดสอบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ จำนวน 30 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.92 และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน จำนวน 15 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที่ผลการวิจัยพบว่า 1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การแยกสารผสม กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง มีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.88/87.44 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



3. ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์, การสอนสืบเสาะแบบ 5E, สถานการณ์จำลอง

ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to study the effectiveness of the learning management plan on the topic of Separation of Mixtures, Science Subject Group, Grade 8 Students, by 5E Inquiry Teaching with Simulation according to the 80/80 criteria, 2) to compare the science academic achievement before and after learning of Grade 8 students who were taught by 5E Inquiry Teaching with Simulation, 3) to compare the science process skills before and after learning of Grade 8 students who were taught by 5E Inquiry Teaching with Simulation, and 4) to study the satisfaction of Grade 8 students towards the learning management by 5E Inquiry Teaching with Simulation. The sample consisted of 30 Grade 8/1 students of St. Emilie School, Ubon Ratchathani Province, second semester of the academic year 2024, who were selected by cluster selection using the classroom as the random sampling unit. The research instruments consisted of 1) 6 lesson plans with an average appropriateness of 4.65, which is at the highest level, 2) a 30-item achievement test with a reliability of 0.89, 3) a 30-item science process skills test with a reliability of 0.92, and 4) a 15-item student satisfaction questionnaire. The statistics used for data analysis were percentage, mean, standard deviation and t-test. The research results showed that: 1. The lesson plans on Separating Mixtures, Science Subject Group, Grade 8 by using 5E Inquiry Teaching with Simulation had an efficiency of 86.88/87.44, 2. The students' science achievement after learning was higher than before learning at a statistical significance level of .05, 3. The students' science process skills after learning were higher than before learning at a statistical significance level of .05, and 4. The students had the highest overall satisfaction with the learning management.

Keywords: Science Process Skills, 5E Inquiry Teaching, Simulation Situations

บทนำ

วิทยาศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งในสังคมโลกปัจจุบันและอนาคต เพราะวิทยาศาสตร์เกี่ยวข้องกับทุกคน ทั้งในชีวิตประจำวันและการทำงานอาชีพต่าง ๆ ตลอดจนเทคโนโลยีเครื่องมือเครื่องใช้และผลผลิตต่างๆ ที่มนุษย์ได้ใช้เพื่ออำนวยความสะดวกในชีวิตและการทำงาน ล้วนเป็นผลของความรู้วิทยาศาสตร์ ผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ และศาสตร์อื่น ๆ วิทยาศาสตร์ช่วยให้มนุษย์ได้พัฒนาวิธีคิดทั้งความคิดเป็นเหตุเป็นผลคิดสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์ วิจัย มีทักษะสำคัญในการค้นคว้าหาความรู้ มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ สามารถตัดสินใจโดยใช้ข้อมูลที่หลากหลายและประจักษ์พยานที่ตรวจสอบได้ วิทยาศาสตร์เป็นวัฒนธรรมของโลกสมัยใหม่ ซึ่งเป็นสังคมแห่ง



ความรู้ ทุกคนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาให้รู้วิทยาศาสตร์ เพื่อที่จะมีความรู้ความเข้าใจในธรรมชาติและเทคโนโลยี ที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น สามารถนำความรู้ไปใช้อย่างมีเหตุผล สร้างสรรค์ มีคุณธรรม (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2560)

ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์เป็นทักษะสำคัญยิ่งและจำเป็นต้องให้เกิดขึ้นกับตัวผู้เรียนหลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ได้กำหนดการศึกษาวิทยาศาสตร์ว่าจำเป็นต้องใช้ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เพื่อนำไปสู่การค้นหาคำตอบ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์มีทั้งหมด 13 ทักษะ ได้แก่ การสังเกต การหาความสัมพันธ์ระหว่างมิติกับมิติและมิติกับเวลา การคำนวณ การจัดกระทำและสื่อความ ข้อมูล การพยากรณ์ การตั้งสมมติฐานการนิยามเชิงปฏิบัติการ การกำหนดและข้อมูล การลงความเห็นจากข้อมูลการพยากรณ์ การตั้งสมมติฐาน การนิยามเชิงปฏิบัติการ การกำหนดและควบคุมตัวแปร การทดลองและการตีความหมายข้อมูลและลงข้อ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2556) ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เป็นความชำนาญ หรือความสามารถในการใช้ความคิดเพื่อค้นคว้าความรู้ รวมทั้งการแก้ปัญหา ทักษะกระบวนการวิทยาศาสตร์เป็นทักษะทางปัญญา (Intellectual Skill) ไม่ใช่ทักษะการปฏิบัติด้วยมือ (Psychomotor Skill/Hand on Skill) เพราะเป็นการทำงานของสมอง การคิดมีทั้งการคิดพื้นฐาน เช่น ทักษะการสื่อความหมาย ได้แก่ การอ่าน การรับรู้ การจำ การจล การพูด การเขียน นอกจากนี้ยังมีทักษะการสังเกต การระบุ การจำแนก การเรียงลำดับ การเปรียบเทียบ การลงข้อสรุป และการใช้ตัวเลข (พิมพ์นั เดชะคุปต์ และเพียร ยินดีสุข, 2557) เมื่อผู้เรียนใช้ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์อย่างคล่องแคล่วและชำนาญแล้วจะช่วยหล่อหลอมเจตคติที่ดีต่อตนเองและต่อวิทยาศาสตร์ตามมา (ประสาธ เนืองเฉลิม, 2558)

อย่างไรก็ตามผลการจัดการศึกษาในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ของไทยแม้แต่ในระดับชาติเองก็ยังคงประสบปัญหาที่ไม่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เป็นไปตามมาตรฐาน ดังจะเห็นได้จากผลการประเมินการทดสอบ PISA ทั้งด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และการอ่านของประเทศไทย ในปี 2022 พบว่า นักเรียนไทยมีคะแนนเฉลี่ยด้านคณิตศาสตร์ 394 คะแนน ด้านวิทยาศาสตร์ 409 คะแนน และด้านการอ่าน 379 คะแนน ซึ่งเมื่อเทียบกับ PISA 2018 พบว่า คะแนนเฉลี่ยของประเทศไทยทั้งสามด้านลดลง โดยด้านคณิตศาสตร์มีคะแนนเฉลี่ยลดลง 25 คะแนน ส่วนด้านวิทยาศาสตร์และการอ่าน มีคะแนนเฉลี่ยลดลง 17 คะแนน และ 14 คะแนน ตามลำดับ ทั้งนี้ ผลการประเมินของประเทศไทยตั้งแต่ PISA 2000 จนถึง PISA 2022 พบว่า คะแนนเฉลี่ยด้านคณิตศาสตร์และการอ่านมีแนวโน้มลดลง ส่วนด้านวิทยาศาสตร์ถือว่าไม่เปลี่ยนแปลงทางสถิติ โดยในภาพรวมของผลการประเมิน PISA 2022 สะท้อนให้เห็นว่า ระบบการศึกษาทั่วโลกมีคะแนนเฉลี่ยลดลงเมื่อเทียบกับ PISA 2018 ซึ่งเป็นผลกระทบจากที่ทุกประเทศต้องเผชิญกับความท้าทายของการจัดการเรียนรู้ในช่วงที่มีวิกฤตการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 สำหรับระบบการศึกษาไทยยังมีช่องว่างของคะแนนระหว่างนักเรียนกลุ่มสูงกับนักเรียนกลุ่มต่ำที่กว้างมาก แม้ในด้านคณิตศาสตร์จะมีช่องว่างดังกล่าวที่แคบลง แต่เป็นผลมาจากนักเรียนกลุ่มสูงมีการลดลงของคะแนนที่มากกว่านักเรียนกลุ่มต่ำ ดังนั้นจึงควรมีมาตรการในการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ในด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และการอ่าน โดยการพัฒนาครูให้มีสมรรถนะในการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนมีทักษะที่จำเป็นในการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริง ส่งเสริมและสนับสนุนทรัพยากรและสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพให้กับสถานศึกษาอย่างเหมาะสมและเป็นธรรมเพื่อลดช่องว่างของความเหลื่อมล้ำในการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งพัฒนาสถานศึกษาทั่วประเทศให้มีคุณภาพและครอบคลุมทุกสังกัด (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2566)

โรงเรียนเซนต์เอเมลี อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) ได้จัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งในปีการศึกษา 2566 มีจำนวน 3 ห้องเรียน ผลจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่



ผ่านมาพบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ประสบกับปัญหา คือ นักเรียนส่วนหนึ่งขาดความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่เรียนและขาดความสามารถในการใช้ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เพื่อการแก้ปัญหา นอกจากนั้นยังขาดแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้ ไม่กระตือรือร้น ไม่เข้าใจเนื้อหาและไม่ทบทวนเนื้อหาตามที่ครูสอน ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ต่ำ เห็นได้จากรายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ย้อนหลัง 3 ปี คือ ปีการศึกษา 2564 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยร้อยละ 56.20 ปีการศึกษา 2565 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยร้อยละ 55.30 และปีการศึกษา 2566 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยร้อยละ 58.40 ตามลำดับ ซึ่งต่ำกว่าเป้าหมายที่โรงเรียนตั้งไว้ คือ ร้อยละ 60 (โรงเรียนเซนต์เอเมลี, 2567) นอกจากนี้จากรายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET) 3 ปีที่ผ่านมาในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในระดับประเทศของโรงเรียนเซนต์เอเมลี นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2564-2566 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 32.13, 29.20, 33.97 ตามลำดับ ซึ่งยังมีระดับของคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำกว่าค่าเฉลี่ยระดับประเทศ (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน), 2566) แสดงให้เห็นว่าการจัดหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันของครูยังไม่มีการพัฒนาที่ดีขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีระดับผลการเรียนเฉลี่ยต่ำกว่าค่าเฉลี่ยระดับประเทศ อีกทั้งพบว่าความผิดพลาดของการสอนวิทยาศาสตร์ในปัจจุบัน ได้แก่ การจัดการเรียนการสอนที่ไม่น่าสนใจ เน้นการท่องจำ มากกว่าการฝึกทักษะกระบวนการคิดการเรียนการสอนที่มีเนื้อหามาก นักเรียนขาดความกระตือรือร้นขณะเรียน (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2555) ดังนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องรีบแก้ไขหรือพัฒนาให้นักเรียนกลุ่มนี้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนให้เพิ่มขึ้นซึ่งครูผู้สอนต้องปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ นักเรียนเกิดความสนุกสนาน อยากรู้ อยากเห็น และค้นหาเพิ่มเติมด้วยตนเอง จนเกิดการสังเคราะห์องค์ความรู้ด้วยตัวของผู้เรียนผ่านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ อันจะทำให้มีผลสัมฤทธิ์และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์สูงขึ้น

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้สืบเสาะแบบ 5E ของสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2560) ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนเป็นผู้สืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเองโดยมีครูเป็นผู้คอยให้ความช่วยเหลือ และให้การแนะนำ ซึ่งกระบวนการสืบเสาะหาความรู้มี 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) 2) ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) 3) ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) 4) ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) 5) ขั้นประเมิน (Evaluation) สอดคล้องกับ สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2554) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้สืบเสาะแบบ 5E เป็นกระบวนการสอนที่ส่งเสริมเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดเตรียมสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน การสอนรูปแบบนี้ทำให้ผู้เรียนเกิดการสังเคราะห์องค์ความรู้ด้วยตัวของผู้เรียน และสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

นอกจากนี้จากการศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง ของทิตินา แคมเมณี (2563) พบว่าเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนลงไปเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูลและกติกาการเล่น ที่สะท้อนความเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ สถานการณ์จำลองว่า เป็นการจำลองสภาพแวดล้อมเลียนแบบของจริง ให้ใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริงให้มากที่สุด ให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดแก้ปัญหา และตัดสินใจจากสถานการณ์ที่เขากำลังเผชิญอยู่นั้น ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย มีการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ครูลดบทบาทในการสอนและลดการให้ข้อความรู้แก่ผู้เรียนโดยตรงลงแล้วไปเพิ่มกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตัวนักเรียนเองมีความหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ สอดคล้องกับ ชาญชัย ยมดิษฐ์ (2558) ที่กล่าวว่า การใช้สถานการณ์จำลองมีจุดมุ่งหมายเพื่อฝึกให้ผู้เรียนรู้จักการใช้ทักษะต่าง ๆ ที่ได้เรียนภาคทฤษฎีไปแล้วก่อนเข้าสู่สถานการณ์จริง เพราะในสถานการณ์จริงอาจมี



ปัญหาด้านผลกระทบต่อชีวิตและทรัพย์สินในกรณีที่เกิดผิดพลาด นอกจากนี้ยังเป็นการฝึกการตัดสินใจแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดจากสถานการณ์ การกล้าแสดงออกอันจะเป็นการเตรียมพร้อมสำหรับการเข้าสู่สถานการณ์จริงต่อไป

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การแยกสารผสม กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง
3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง

ทบทวนวรรณกรรม

ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2556) ได้ให้ความหมายของทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ว่าเป็นความพยายามในการใช้กระบวนการในการสืบเสาะหาความรู้ (Scientific inquiry) การแก้ปัญหา โดยแก้ปัญหาผ่านการสังเกต การสำรวจตรวจสอบ (Investigation) การศึกษาค้นคว้าอย่างเป็นระบบ และการสืบค้นข้อมูล ทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ เพิ่มขึ้นตลอดเวลา ความรู้และกระบวนการมีการถ่ายทอดอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นทักษะสำคัญยิ่งและจำเป็นต้องให้เกิดขึ้นกับตัวผู้เรียน หลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ได้กำหนด การศึกษาวิทยาศาสตร์ว่าจำเป็นต้องใช้ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เพื่อนำไปสู่การค้นหาคำตอบ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์มีทั้งหมด 13 ทักษะ ได้แก่ การสังเกต การหาความสัมพันธ์ระหว่างมิติกับมิติและมิติกับเวลา การคำนวณ การจัดกระทำและสื่อความ ข้อมูล การพยากรณ์ การตั้งสมมติฐานการนิยามเชิงปฏิบัติการ การกำหนดและข้อมูล การลงความเห็นจากข้อมูล การพยากรณ์ การตั้งสมมติฐาน การนิยามเชิงปฏิบัติการ การกำหนดและควบคุมตัวแปร การทดลองและการตีความหมายข้อมูลและลงข้อ

การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2560) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ว่า เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนเป็นผู้สืบเสาะหาความรู้ ด้วยตนเองโดยมีครูเป็นผู้คอยให้ความช่วยเหลือ และให้การแนะนำ ซึ่งสามารถแบ่งขั้นตอนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ได้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนหรือเรื่องที่น่าสนใจ ซึ่งเกิดขึ้นเองจากความสงสัย หรือเริ่มจากการสนใจของตัวนักเรียนเอง หรือเกิดจากการอภิปรายในกลุ่ม เรื่องที่น่าสนใจอาจมาจากเหตุการณ์



ที่กำลังเกิดขึ้นอยู่ในช่วงเวลานั้น หรือเป็นเรื่องที่เชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่เป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนสร้างคำถามกำหนดประเด็นที่นำศึกษา ในกรณีที่ยังไม่มีกรณีใดน่าสนใจ ครูอาจให้ศึกษาจากสื่อต่าง ๆ หรือเป็นผู้กระตุ้นด้วยการเสนอประเด็นมาก่อน แต่ไม่ได้บังคับให้นักเรียนยอมรับประเด็นหรือคำถามที่ครูกำลังสนใจให้เป็นเรื่องที่จะใช้ศึกษา เมื่อได้คำถามที่น่าสนใจและคนส่วนใหญ่ยอมรับให้เป็นประเด็นที่ต้องศึกษา จึงร่วมกันกำหนดและแจกแจงรายละเอียดของเรื่องที่จะศึกษาให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น อาจรวมทั้งการรวบรวมความรู้ประสบการณ์เดิมหรือความรู้จากแหล่งต่าง ๆ ที่จะช่วยนำไปสู่ความเข้าใจเรื่องหรือประเด็นที่จะศึกษามากขึ้น และมีแนวทางที่ใช้ในการสำรวจตรวจสอบอย่างหลากหลาย

2. ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) เมื่อทำความเข้าใจในประเด็นหรือคำถามที่ศึกษาอย่างถ่องแท้แล้ว ก็มีการวางแผนกำหนดแนวทางการสำรวจตรวจสอบ ตั้งสมมติฐาน กำหนดทางเลือกที่เป็นไปได้ ลงมือปฏิบัติเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล ข้อสนเทศ หรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ วิธีตรวจสอบอาจทำได้หลายวิธี เช่น ทำการทดลอง ทำกิจกรรมภาคสนาม การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อช่วยสถานการณ์จำลอง (Simulation) การศึกษาหาข้อมูลจากเอกสารอ้างอิงจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลอย่างเพียงพอที่จะใช้ในขั้นต่อไป

3. ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) เมื่อได้ข้อมูลอย่างเพียงพอจากการสำรวจตรวจสอบแล้ว นำข้อมูลข้อสนเทศที่ได้มาวิเคราะห์ แปลผล สรุปผล และนำเสนอผลที่ได้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น บรรยายสรุป สร้างแบบจำลองทางคณิตศาสตร์ หรือวาดรูป สร้างตาราง ฯลฯ การค้นพบในขั้นนี้อาจเป็นไปได้หลายทาง เช่น สนับสนุนสมมติฐานที่ตั้งไว้ ได้แย้งสมมติฐานที่ตั้งไว้ หรือไม่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ได้กำหนดไว้ แต่ผลที่จะได้อยู่ในรูปแบบใดก็สามารถช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้

4. ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) เป็นการนำความรู้ที่สร้างขึ้นไปเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือแนวคิดที่ได้ค้นคว้าเพิ่มเติม หรือนำแบบจำลองหรือข้อสรุปที่ได้ไปใช้อธิบายสถานการณ์หรือเหตุการณ์อื่น ๆ ถ้าใช้อธิบายเรื่องต่าง ๆ ได้มากก็แสดงว่า มีข้อจำกัดน้อย ซึ่งจะเชื่อมโยงกับเรื่องต่าง ๆ และทำให้เกิดความรู้กว้างขวางขึ้น

5. ขั้นประเมิน (Evaluation) เป็นการประเมินการเรียนรู้ด้วยกระบวนการต่าง ๆ ว่านักเรียนมีความรู้ อะไรบ้าง อย่างไร และมากน้อยเพียงใด จากขั้นนี้จะนำไปสู่การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเรื่องอื่น ๆ การนำความรู้หรือแบบจำลองไปใช้อธิบายหรือประยุกต์ใช้กับเหตุการณ์หรือเรื่องอื่น ๆ จะนำไปสู่ข้อโต้แย้งหรือจำกัด ซึ่งจะก่อให้เกิดประเด็นคำถามหรือปัญหาที่จะต้องสำรวจตรวจสอบต่อไป ทำให้เกิดเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องกันไปเรื่อย ๆ จึงเรียกว่า Inquiry Cycle กระบวนการสืบเสาะหาความรู้จึงช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งเนื้อหาและหลักการทฤษฎี ตลอดจนการลงมือปฏิบัติ เพื่อให้ได้ความรู้ ซึ่งจะเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ต่อไป

การเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง

ทิตนา แชมมณี (2563) กล่าวว่า สถานการณ์จำลอง หมายถึง กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนลงมือเล่น ในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล และกติกาการเล่นที่สะท้อนความเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ โดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริงในการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่าง ๆ การตัดสินใจนั้นจะส่งผลถึงผู้เล่นในลักษณะเดียวกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง ซึ่งสามารถแบ่งขั้นตอนในการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองได้ดังนี้

1. ผู้สอนเตรียมสถานการณ์จำลอง ผู้สอนเตรียมสถานการณ์จำลองที่จะใช้สอนโดยอาจสร้างขึ้นเองหรืออาจเลือกสถานการณ์จำลองที่มีผู้สร้างไว้แล้ว ทั้งนี้ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนด เมื่อมีสถานการณ์จำลองแล้ว ผู้สอนจะต้องศึกษาและทำความเข้าใจในสถานการณ์จำลองนั้นและควรลงเล่นด้วยตนเอง เพื่อจะได้ทราบถึงอุปสรรคข้อขัดข้องต่าง ๆ ในการเล่นจะได้จัดเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ให้พร้อม



2. ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์จำลอง บทบาท ข้อมูล และกติกาการเล่น เนื่องจากสถานการณ์จำลองส่วนใหญ่จะมีความซับซ้อนพอสมควร ไปถึงระดับมาก การนำเสนอสถานการณ์ บทบาท และกติกา จำเป็นต้องมีการเตรียมการอย่างดี ควรนำเสนออย่างเป็นไปตามลำดับขั้นตอนไม่สับสน และควรจัดข้อมูลทุกอย่างไว้ให้พร้อม ควรเริ่มด้วยการบอกเหตุผลและวัตถุประสงค์กว้าง ๆ แก่ผู้เรียนว่า การเล่นในสถานการณ์จำลองนี้จะให้อะไรและเหตุใดจึงมาเล่นกัน ต่อไปจึงค่อยให้ภาพรวมของสถานการณ์จำลองทั้งหมด แล้วจึงให้รายละเอียดที่จำเป็น เช่น กติกา บทบาท เมื่อทุกคนเข้าใจพอสมควรแล้วจึงให้เล่นได้

3. ผู้เรียนเลือกบทบาทที่จะเล่น หรือผู้สอนกำหนดบทบาทให้นักเรียน เมื่อผู้เรียนเข้าใจภาพรวมและกติกาแล้ว ผู้เรียนทุกคนควรได้รับบทบาทในการเล่น ซึ่งผู้เรียนอาจเป็นผู้เลือกเองหรือในบางกรณีผู้สอนอาจกำหนดบทบาทให้ผู้เรียน

4. ผู้เรียนเล่นตามกติกาที่กำหนด การเล่นในสถานการณ์จำลอง ในขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่นในสถานการณ์จำลองนั้น ผู้สอนควรติดตามอย่างใกล้ชิด เพื่อสังเกตพฤติกรรม การเล่นของผู้เรียนและจดบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้คำปรึกษาตามความจำเป็น รวมทั้งแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้น

5. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับสถานการณ์ ข้อมูล และกติกาของสถานการณ์ วิธีเล่น พฤติกรรมการเล่น และผลการเล่น การอภิปรายควรมุ่งประเด็นไปที่การเรียนรู้ความเป็นจริงว่า ในความเป็นจริงสถานการณ์เป็นอย่างไรและอะไรเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อสถานการณ์นั้น ๆ ซึ่งผู้เรียนมักได้เรียนรู้จากการเล่นของตนในสถานการณ์นั้น จึงทำให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง เมื่อได้เรียนรู้ความเป็นจริงแล้ว การอภิปรายขยายต่อไปว่าเราควรจะให้สถานการณ์นั้นคงอยู่หรือเปลี่ยนแปลงไปเป็นอย่างไร และจะอย่างไรจึงทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงได้

6. ผู้สอน และผู้เรียนสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับจากการเล่น

7. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนเอกชน ในอำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 22 โรงเรียน มีจำนวน 30 ห้องเรียน รวมนักเรียน 845 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนเซนต์เอเมเลีย อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การแยกสารผสม กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 2 โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง จำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง ใช้เวลาในการสอน 12 ชั่วโมง (ไม่รวมการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน)

2. แบบทดสอบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ



3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแยกสารผสม กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 2 เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับ สถานการณ์จำลอง เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบทดสอบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ พร้อมทั้งบันทึกคะแนนเก็บไว้ เพื่อเปรียบเทียบกับคะแนนสอบหลังเรียน

2. ดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การแยกสารผสม กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 2 โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง กับกลุ่มตัวอย่างและเก็บคะแนนทดสอบย่อยในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้

3. ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทดสอบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียน ซึ่งเป็นชุดเดียวกันกับการทดสอบก่อนเรียน

4. ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง และตรวจเก็บคะแนนเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การแยกสารผสม กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 2 โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร (E_1/E_2)

2. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง โดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples)

3. วิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง โดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples)

4. วิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง โดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การแยกสารผสม กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 2 โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร (E_1/E_2) ดังตารางที่ 1



ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การแยกสารผสม กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง ตามเกณฑ์ 80/80

ผลการเรียน	จำนวน นักเรียน	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ร้อยละของ คะแนนเฉลี่ย
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	30	222	373.29	4.17	86.88
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	30	30	26.23	1.50	87.44
ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 86.88/87.44					

จากตารางที่ 1 พบว่า ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียน เท่ากับ 86.88 และร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียน เท่ากับ 87.44 ดังนั้น ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การแยกสารผสม กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง เท่ากับ 86.88 / 87.44 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง

การทดลอง	n	$\bar{X}$	S.D.	$\sum D$	$\sum D^2$	t	p
ก่อนเรียน (30 คะแนน)	30	15.47	1.59	323	3,599	28.83*	0.00
หลังเรียน (30 คะแนน)	30	26.23	1.50				

*ที่ระดับ .05, $df(n-1) = 29$

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานในการวิจัยได้กำหนดไว้

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง ดังตารางที่ 3



ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง

การทดลอง	n	$\bar{X}$	S.D.	ΣD	ΣD^2	t	p
ก่อนเรียน (30 คะแนน)	30	14.93	1.68	295	2,955	39.41*	0.00
หลังเรียน (30 คะแนน)	30	24.77	1.70				

*ที่ระดับ .05, $df(n-1) = 29$

จากตารางที่ 3 พบว่า ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานในการวิจัยได้กำหนดไว้

ตอนที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง

ข้อ	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	ลำดับ
1.	การเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง ทำให้นักเรียนมีความอยากรู้อย่างเห็นเพิ่มมากขึ้น	4.67	0.48	มากที่สุด	7
2.	การได้ลงมือทำกิจกรรมการทดลองวิทยาศาสตร์ทำให้นักเรียนชอบเรียนวิทยาศาสตร์มากขึ้น	4.43	0.50	มาก	13
3.	นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนวิทยาศาสตร์เป็นเรื่องที่น่าสนใจและตื่นเต้น	4.57	0.50	มากที่สุด	11
4.	นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาวิชาวิทยาศาสตร์มากขึ้นเมื่อได้ลงมือปฏิบัติทดลองด้วยตนเอง	4.87	0.35	มากที่สุด	2
5.	การเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง ทำให้นักเรียนได้ศึกษาหาคำตอบได้ด้วยตนเอง	4.70	0.47	มากที่สุด	5
6.	การสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลองเน้นให้นักเรียนได้ดำเนินกิจกรรมอย่างมีอิสระ	4.50	0.57	มาก	12
7.	นักเรียนมีความรู้สึกภาคภูมิใจที่สามารถหาคำตอบของปัญหาทางวิทยาศาสตร์ได้ด้วยตนเอง	4.27	0.52	มาก	15
8.	การได้ลงมือปฏิบัติการทดลองทางวิทยาศาสตร์ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหามากขึ้น	4.67	0.48	มากที่สุด	7
9.	การสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลองช่วยแก้ปัญหาและพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนได้	4.60	0.56	มากที่สุด	10



ข้อ	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	ลำดับ
10.	กระบวนการทางวิทยาศาสตร์กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิด มีการวางแผนขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบมากขึ้น	4.77	0.43	มากที่สุด	3
11.	เนื้อหาที่เรียนมีความชัดเจนเข้าใจได้ง่ายขึ้น	4.73	0.45	มากที่สุด	4
12.	สื่อการสอนที่ใช้มีความเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.70	0.47	มากที่สุด	5
13.	การวัดและประเมินผลการเรียนมีความชัดเจนและเหมาะสม	4.67	0.48	มากที่สุด	7
14.	การสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลองทำให้นักเรียนนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาอื่นๆ ได้	4.90	0.31	มากที่สุด	1
15.	นักเรียนสามารถนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.40	0.56	มาก	14
	โดยรวม	4.63	0.15	มากที่สุด	

จากตารางที่ 4 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง โดยรวมรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.63$, S.D.=0.15) โดยลำดับที่ 1 การสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลองทำให้นักเรียนนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาอื่นๆ ได้ อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}=4.90$, S.D.=0.31) ลำดับที่ 2 นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาวิชาวิทยาศาสตร์มากขึ้นเมื่อได้ลงมือปฏิบัติทดลองด้วยตนเอง อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}=4.87$, S.D.=0.35) ลำดับที่ 3 กระบวนการทางวิทยาศาสตร์กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิด มีการวางแผนขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบมากขึ้น อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}=4.77$, S.D.=0.43) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การแยกสารผสม กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง เท่ากับ 86.88/87.44 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้
2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานในการวิจัยได้กำหนดไว้
3. ผลการเปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานในการวิจัยได้กำหนดไว้
4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง พบว่า นักเรียนมีระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด



อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาผลการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนเอกชน อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง ในครั้งนี้สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การแยกสารผสม กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง พบว่า มีประสิทธิภาพตามกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 86.88 และประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 87.44 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 ทั้งนี้เนื่องจากแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างอย่างเป็นระบบ มีการออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีการใช้กระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพทั้งการใช้กระบวนการสืบเสาะแบบ 5E ซึ่งเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการลงมือปฏิบัติจริง และการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลอง ทำให้ผู้เรียนเห็นภาพชัดเจน เข้าใจแนวคิด และสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริง มีการประเมินผลที่ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ และได้รับการสนับสนุนจากผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพก่อนนำไปทดลองใช้จริง สอดคล้องกับงานวิจัยของ จุไรรัตน์ อินต๊ะนนท์ (2565) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดการสอน เรื่อง โครงสร้างภายในเซลล์สิ่งมีชีวิตด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับแบบจำลอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า การพัฒนาชุดการสอน เรื่อง โครงสร้างภายในเซลล์สิ่งมีชีวิตด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับแบบจำลอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ด้วยค่า 84.00/84.40

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง ระหว่างก่อนและหลังเรียน พบว่า ก่อนเรียนมีคะแนนรวม เท่ากับ 464 คะแนน มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 15.47 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.59 คิดเป็นร้อยละ 51.56 และหลังเรียนมีคะแนนรวม เท่ากับ 787 คะแนน มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 26.23 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.50 คิดเป็นร้อยละ 87.44 เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลองช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง เข้าใจง่าย กระตุ้นให้คิดวิเคราะห์ ได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง ได้ทดลอง ลงมือปฏิบัติ และสังเกตผลด้วยตัวเอง นอกจากนี้ การลงมือปฏิบัติ การทดลองการทำงานเป็นกลุ่ม และการได้รับฟีดแบ็กที่เป็นประโยชน์ ยังช่วยให้นักเรียนพัฒนาความเข้าใจทางวิทยาศาสตร์ได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ดารณี ใจมีธรรม (2561) ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์สืบเสาะแบบชี้แนะแนวทางผ่านสถานการณ์จำลอง เรื่อง ปฏิกิริยาที่ส่งผลต่อการเจริญเติบโตของพืช สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า คะแนนความเข้าใจแนวคิดของนักเรียน เรื่อง ปฏิกิริยาที่ส่งผลต่อการเจริญเติบโตของพืช ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์สืบเสาะแบบชี้แนะแนวทางผ่านสถานการณ์จำลอง มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน

3. ผลการเปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง พบว่า ก่อนเรียนมีคะแนนรวม เท่ากับ 448 คะแนน มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 14.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.68 คิดเป็นร้อยละ 49.78 และหลังเรียนมีคะแนนรวม เท่ากับ 743 คะแนน มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 24.77 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.70 คิดเป็นร้อยละ 82.56 เมื่อเปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่



2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากกระบวนการสืบเสาะแบบ 5E เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเชิงลึก กล่าวคือขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสงสัยและตั้งคำถาม ขั้นสำรวจ (Exploration) เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทดลองและสังเกตผลด้วยตนเอง ขั้นอธิบาย (Explanation) นักเรียนได้อธิบายแนวคิดผ่านหลักฐานตนเองที่ค้นพบ ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) นักเรียนได้นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่หลากหลาย และขั้นประเมิน (Evaluation) นักเรียนได้รับการประเมินและสะท้อนการเรียนรู้ของตนเอง ส่วนการจัดการเรียนรู้ด้วยสถานการณ์จำลองช่วยให้เกิดประสบการณ์เรียนรู้ที่สมจริง ทำให้นักเรียนเข้าใจแนวคิดวิทยาศาสตร์อย่างเป็นรูปธรรมผ่านสถานการณ์ใกล้เคียง การทดลอง การตั้งคำถามและการทดลองซ้ำ เพื่อหาคำตอบ ซึ่งมีส่วนสำคัญในการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปารมี เกตุวงษ์ (2560) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้วยวิธีการสืบเสาะหาความรู้กับวิธีใช้สถานการณ์จำลอง เรื่อง แรงและความดัน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์หลังเรียน โดยวิธีการสอนแบบบูรณาการด้วยวิธีการสืบเสาะหาความรู้กับวิธีใช้สถานการณ์จำลองสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง พบว่า นักเรียนมีระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด อาทิ การสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลองทำให้นักเรียนนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาอื่นๆ ได้นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาวิชาวิทยาศาสตร์มากขึ้นเมื่อได้ลงมือปฏิบัติทดลองด้วยตนเอง กระบวนการทางวิทยาศาสตร์กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิด มีการวางแผนขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบมากขึ้น เป็นต้น ซึ่งการที่นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากการเรียนรู้ด้วยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง ทำให้การเรียนรู้มีความสมจริงและน่าสนใจ ช่วยให้การเรียนสนุก เข้าใจง่าย ใช้งานได้จริง สามารถพัฒนาทักษะสำคัญ และสร้างบรรยากาศที่เป็นกันเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขและมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ อับดุลละ อุมาร์ (2560) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) เรื่องสมดุลเคมีที่มีต่อแบบจำลองทางความคิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเดชะปัตตยานุกูล จังหวัดปัตตานี พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) อยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) จากผลการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง สามารถทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ และมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ดังนั้น ครูผู้สอนหรือผู้ที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริมให้นำไปปรับใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนให้สูงขึ้น

2) การจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง ครูผู้สอนหรือผู้ที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องควรประชุมเพื่อชี้แจงและอธิบายให้นักเรียนเข้าใจถึงหน้าที่และบทบาทของตนเองอย่างชัดเจน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ



3) ในการจัดการเรียนรู้โดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลองมีหลายขั้นตอน ครูผู้สอน หรือผู้ที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องควรมีการวางแผนกำหนดเวลาในแต่ละขั้นให้เหมาะสม

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการศึกษาผลการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนโดยการสอนสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับสถานการณ์จำลอง กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ

2) ควรมีการบูรณาการวิธีการสอน หรือเทคนิคการสอนแบบอื่นๆ เพื่อใช้เป็นสื่อใน การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน เช่น วิธีสอนแบบปฏิบัติการทดลอง วิธีสอนโดยโครงงาน วิธีสอนแบบคิดวิเคราะห์วิจารณ์ วิธีสอนแบบใช้กระบวนการแก้ปัญหา เป็นต้น

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้ผ่านลุล่วงได้ด้วยดีด้วยความอนุเคราะห์ความเมตตากรุณาและความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีณ ชูชื่น อาจารย์อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ที่ได้ให้คำปรึกษา แนะนำ สนับสนุน ตรวจสอบ ในการพิจารณาแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ อย่างละเอียด ในทุกขั้นตอนของการทำสารนิพนธ์จนกระทั่งสารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จเป็นรูปเล่มที่ถูกต้องสมบูรณ์ ผู้วิจัย จึงขอขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริญญา มูลสิน นางสาวปิยธิดา กัลปดี และนางทิพพาภรณ์ ไชยพัฒน์ ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือการวิจัย จนสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้และให้คำปรึกษาแนะนำในการปรับแก้ไขเครื่องมือในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณผู้บริหารและคณะครู นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนเซนต์เอเมเลีย อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี ทุกท่านที่ได้ให้ความช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ครบถ้วน ขอขอบคุณ ครอบครัวที่คอยให้กำลังใจและช่วยเหลือผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา และขอขอบคุณที่ให้คำแนะนำและช่วยเหลือให้การทำงานวิจัยเล่มนี้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์

ความสำเร็จคุณค่าที่ดีของสารนิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเพื่อพัฒนาการศึกษาและบูชาพระคุณ บิดา มารดา ตลอดจนบูรพาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทความรู้แก่ผู้วิจัย และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ให้การ สนับสนุนและคอยให้กำลังใจตลอดระยะเวลาในการทำวิจัยจนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

จุไรรัตน์ อินตะนันท์. (2565). การพัฒนาชุดการสอน เรื่อง โครงสร้างภายในเซลล์สิ่งมีชีวิตด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับแบบจำลอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา. Thai Digital Collection (ITD).

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา. Thai Digital Collection (ITD).

<http://tdc.thailis.or.th/tdc/basic.php?>

ชาญชัย ยมดิษฐ์. (2558). เทคนิคและวิธีการสอนร่วมสมัย. กรุงเทพมหานคร : หลักพิมพ์.

ดารณี ใจมีธรรม. (2561). ผลของการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์สืบเสาะแบบชี้แนะแนวทางผ่านสถานการณ์จำลอง เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเจริญเติบโตของพืช สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา. มหาวิทยาลัยขอนแก่น. Thai Digital Collection (ITD).

<http://tdc.thailis.or.th/tdc/basic.php?>



- ทิตนา แคมมณี. (2563). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 25). กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประสาธ เนืองเฉลิม. (2558). การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปารมี เกตุวงษ์. (2560). ผลการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้วยวิธีการสืบเสาะหาความรู้กับวิธีใช้สถานภาพจำลอง เรื่อง แรงและความดัน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. Thai Digital Collection (ITD). <http://tdc.thailis.or.th/tdc/basic.php?>
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และเพียว ยินดีสุข. (2557). การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โรงเรียนเซนต์เอเมลี. (2567). รายงานประจำปี (SAR) ปีการศึกษา 2566. โรงเรียนเซนต์เอเมลี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.).
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (2566). การแถลงข่าวผลการประเมิน PISA 2022. <https://pisathailand.ipst.ac.th/news-21/>
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2555). การวัดผลประเมินผลวิทยาศาสตร์. กรุงเทพมหานคร : ซีเอ็ดยูนิเคชั่น.
- “————”. (2556). การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้. กรุงเทพมหานคร : ซีเอ็ดยูนิเคชั่น.
- “————”. (2560). วงจรการเรียนรู้แบบ 5 ขั้น (5E Learning Cycle Model). กรุงเทพมหานคร : CURSULA ลาตพรว.
- “————”. (2566). ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์. <https://www.scimath.org/desktop-application/item/12462-2021-10-15-06-41-12>
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2560). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สุนันท์ สินธพานนท์. (2554). การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อับดุลเลาะ อุมาร์. (2560). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) เรื่องสมดุลเคมีที่มีต่อแบบจำลองทางความคิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเคหะปัตตานยา นุกูล จังหวัดปัตตานี วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี. Thai Digital Collection (ITD). <http://tdc.thailis.or.th/tdc/basic.php?>





อิทธิพลของกลยุทธ์การตลาดต่อความภักดีของผู้บริโภคที่ใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพ ในจังหวัดอุบลราชธานี

Influence of Marketing Strategies on Consumer Loyalty toward Healthy Restaurants in Ubon Ratchathani Province

อรัทัย ปรีต^{1*}, นเร็นช ยูวเดนิเวศ²

Oratai Prit^{1*}, Nareenuch yuwadeeniwet²

^{1,2}สาขาวิชาการตลาด คณะบริหารธุรกิจและการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

^{1,2}Marketing Faculty of Business Administration and Management,
Ubon Ratchathani Rajabhat University

*Corresponding author; E-mail: oratai.prit@gmail.com

Received 1 March 2025 Revised 13 May 2025

Accepted 24 June 2025 Available online 26 June 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาลักษณะประชากรและพฤติกรรมผู้บริโภคของผู้บริโภคที่ใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพในจังหวัดอุบลราชธานี 2) ศึกษาอิทธิพลของกลยุทธ์การตลาดต่อความภักดีของผู้บริโภคที่ใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพในจังหวัดอุบลราชธานีกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้บริโภค 400 คน ที่เคยใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพ โดยสุ่มแบบเป็นระบบ เครื่องมือที่ใช้ได้แก่แบบสอบถาม สถิติเชิงพรรณนา ที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติการวิเคราะห์สมการถดถอยเชิงเส้นพหุคูณ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ลักษณะประชากรที่ใช้บริการส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง สถานภาพโสด อายุอยู่ในช่วง 41-50 ปี มีการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพข้าราชการหรือพนักงานรัฐวิสาหกิจ และมีรายได้ในช่วง 30,001-40,000 บาทต่อเดือน 2) กลยุทธ์การตลาดที่มีอิทธิพลต่อการใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในจังหวัดอุบลราชธานี ตัวแปรสำคัญ 5 ด้านที่ส่งผลต่อความภักดี ได้แก่ ด้านการส่งเสริมการตลาด ด้านราคา ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านบุคลากรและด้านกระบวนการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สามารถทำนายความภักดีในการใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในจังหวัดอุบลราชธานี ได้ร้อยละ 53.4 และมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณเท่ากับ 0.74 ($R = 0.74$) ผลการวิจัยสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาดเพื่อส่งเสริมความภักดีของลูกค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ข้อมูลเชิงลึกที่ได้จากการวิจัยยังช่วยให้ผู้ประกอบการสามารถปรับกลยุทธ์ทางการตลาดให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคได้อย่างเหมาะสมยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: กลยุทธ์การตลาด, ความภักดีในการใช้บริการ, ร้านอาหารเพื่อสุขภาพ, อาหารเพื่อสุขภาพ, ความภักดี



ABSTRACT

This research aims to 1) study on the demographic characteristics and consumption habits of consumers using health restaurant services in Ubon Ratchathani Province. 2) study Influence of Marketing Strategies on Consumer Loyalty toward Healthy Restaurants in Ubon Ratchathani Province. The sample group consisted of 400 consumers who had used health food restaurants and systematic sampling was used. The tools used in the analysis include questionnaires, descriptive statistics, including frequency, percentage, mean, standard deviation, and multiplex linear regression equation analysis statistics.

The results showed that: 1) Demographic characteristics Most of the users are female., single, aged 41-50 years old, have a bachelor's degree, work as a civil servant or employee of a state-owned enterprise, and have an income in the range of 30,001-40,000 baht per month. Influence of Marketing Strategies on Consumer Loyalty toward Healthy Restaurants in Ubon Ratchathani Province. The 5 main variables that affect loyalty are marketing promotion, price, and product. Statistically significant at the level of .01 can predict the loyalty of consumers in using healthy restaurant services in Ubon Ratchathani Province by 53.4% and the multiple correlation coefficient is 0.74 ($R = 0.74$). In addition, the insights gained from the research can help entrepreneurs better align their marketing strategies with consumer needs.

Keywords: Marketing Strategies, Loyalty In Using The Service, Health Food Restaurant, Healthy Food, The Loyalty

บทนำ

การพัฒนาประเทศในระยะยาวภายใต้แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 -2570) ต้องเผชิญกับข้อจำกัดจากการแพร่ระบาดของโควิด-19 ซึ่งส่งผลกระทบต่อทั้งด้านเศรษฐกิจและการดำเนินชีวิตของประชาชน อีกทั้งยังเป็นช่วงเวลาของการพัฒนาเทคโนโลยีอย่างก้าวกระโดด การเข้าสู่สังคมสูงวัย และการเปลี่ยนแปลงด้านภูมิรัฐศาสตร์ กระแสการเปลี่ยนแปลงในระดับโลกทำให้เกิดพฤติกรรมและความต้องการของผู้บริโภคปรับเปลี่ยน การเข้าสู่สังคมสูงวัยเพิ่มความต้องการสินค้าและบริการด้านการแพทย์และสุขภาพ รวมถึงสินค้าเกษตรปลอดภัยและผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อสุขภาพ (Office of the National Economic and Social Development Council, 2023)

ในปี พ.ศ. 2563 ตลาดอาหารสุขภาพในไทยมีมูลค่า 234,396 ล้านบาท คาดว่าจะเพิ่มเป็น 331,092 ล้านบาท ในปี 2568 โดยอัตราเติบโตจะเพิ่มจากร้อยละ 6.4 ในปี 2565 เป็นร้อยละ 7.9 ในปี 2568 การเติบโตนี้ได้รับการสนับสนุนจากการขยายตัวของสังคมเมือง ชนชั้นกลางที่ใส่ใจสุขภาพ และการส่งเสริมจากภาครัฐ (Khamsuri, et al., 2020) ในปี 2567 อุตสาหกรรมอาหารเน้นเรื่องสุขภาพและโภชนาการของผู้บริโภคมากขึ้น โดย AI เข้ามาช่วยคัดสรรวัตถุดิบเพื่อประโยชน์สูงสุดและสารอาหารที่ครบถ้วน นอกจากนี้ กระแสรักษ์โลกและความยั่งยืนยังเป็นปัจจัยสำคัญในการโปรโมท



แบรนด์ ผู้ประกอบการจึงต้องเข้าใจพฤติกรรมผู้บริโภคอย่างลึกซึ้ง แม้ต้นทุนนวัตกรรมจะสูงขึ้น แต่การตอบสนองต่อแนวโน้มและความต้องการของตลาดสำคัญกว่า (Department of International Trade Promotion, 2024)

ธุรกิจร้านอาหารเพื่อสุขภาพในจังหวัดอุบลราชธานีเป็นตลาดที่มีศักยภาพในการเติบโตอย่างต่อเนื่อง จากกระแสความใส่ใจสุขภาพของผู้บริโภคที่เพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะหลังสถานการณ์โควิด-19 อย่างไรก็ตามตลาดนี้ยังเผชิญกับการแข่งขันที่รุนแรงจากผู้ประกอบการทั้งรายเล็กและรายใหญ่ ผู้ประกอบการจึงต้องใช้กลยุทธ์ทางการตลาดที่หลากหลาย เช่น การพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เน้นสุขภาพ กลยุทธ์ด้านราคา การจัดจำหน่าย และการบริการที่ตอบโจทย์ความต้องการของลูกค้า (Wirtz & Lovelock, 2018) ความภักดีของลูกค้าเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขัน โดยประกอบด้วยความภักดีทางพฤติกรรมและทัศนคติ ซึ่งสามารถสะท้อนผ่านส่วนแบ่งของเงินในกระเป๋า (Share of Wallet) และส่วนแบ่งของความตั้งใจซื้อ (Share of Heart) (Wirtz & Lovelock, 2018) ดังนั้น การสร้างความภักดีของผู้บริโภคในธุรกิจร้านอาหารเพื่อสุขภาพจึงต้องอาศัยกลยุทธ์การตลาดที่มีประสิทธิภาพ ครอบคลุมองค์ประกอบด้านผลิตภัณฑ์ ราคา ช่องทางการจัดจำหน่าย การส่งเสริมการตลาด บุคลากร กระบวนการ และลักษณะทางกายภาพ ซึ่งสามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคและสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับลูกค้าได้อย่างยั่งยืน จากความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาอิทธิพลของกลยุทธ์การตลาดต่อความภักดีของผู้บริโภคที่ใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพในจังหวัดอุบลราชธานี เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกที่สามารถนำไปใช้กำหนดแนวทางการบริหารจัดการธุรกิจให้มีประสิทธิภาพและสามารถแข่งขันได้ในระยะยาวต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะทั่วไปและพฤติกรรมการบริโภคของผู้บริโภคที่ใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพในจังหวัดอุบลราชธานี
2. เพื่อศึกษาอิทธิพลของกลยุทธ์การตลาดต่อความภักดีของผู้บริโภคที่ใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพในจังหวัดอุบลราชธานี

การทบทวนวรรณกรรม

1. แนวคิดที่เกี่ยวกับประชากรศาสตร์

ประชากรศาสตร์เป็นปัจจัยพื้นฐานที่ช่วยในการทำความเข้าใจลักษณะของผู้บริโภคที่ใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพ โดย Schiffman & Wisenblit (2015) อธิบายว่า การแบ่งกลุ่มผู้บริโภคตามปัจจัยประชากรศาสตร์ เช่น อายุ รายได้ เพศ และอาชีพ เป็นแนวทางที่สังเกตได้ง่าย Kotler & Armstrong (2018) เสริมว่า ปัจจัยเหล่านี้ส่งผลต่อความต้องการและพฤติกรรมการบริโภค สอดคล้องกับ Marshall & Johnston (2023) ที่ชี้ว่า การแบ่งส่วนตลาดด้วยข้อมูลประชากรเป็นที่นิยมเนื่องจากเข้าถึงและประเมินได้ง่าย นอกจากนี้ ชูชัย สมितिไกร (2560) และ ศิริวรรณ เสรีรัตน์ (2560) ต่างกล่าวว่า ปัจจัยส่วนบุคคลอย่างเพศ อายุ รายได้ และระดับการศึกษา มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการบริโภคและการตัดสินใจซื้อ ซึ่งมีผลต่อการเลือกใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพ สมัยยา นาคนาวา (2564) ยังระบุว่าการวางแผนการตลาดควรอ้างอิงจากข้อมูลประชากรศาสตร์เพื่อให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเหมาะสม ในจังหวัดอุบลราชธานี มีการเติบโตทางเศรษฐกิจและการสาธารณสุข ส่งผลให้กลุ่มผู้บริโภคที่ใส่ใจสุขภาพเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะในเขตเมือง ที่มีทั้งกลุ่มวัยทำงาน ข้าราชการ บุคลากรทางการแพทย์ และนักศึกษา ซึ่งมีระดับการศึกษา



ปานกลางถึงสูง นิยมบริโภคอาหารที่ดีต่อสุขภาพ ร้านอาหารเพื่อสุขภาพจึงสามารถใช้ข้อมูลประชากรศาสตร์ในการออกแบบเมนูและกลยุทธ์การตลาดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค

พฤติกรรมผู้บริโภคในบริบทของอาหารเพื่อสุขภาพ เป็นผลจากกระบวนการตัดสินใจซึ่งได้รับอิทธิพลจากปัจจัยภายในและภายนอก โดย Blackwell, Miniard & Engel (1993) และ Schiffman & Kanuk (2010) ระบุว่าพฤติกรรมผู้บริโภคครอบคลุมการค้นหา การซื้อ การใช้ และการประเมินสินค้าหรือบริการเพื่อสนองความต้องการส่วนบุคคล Solomon (2011) ขยายความว่า การเลือกและบริโภคสินค้าสะท้อนถึงความพึงพอใจและแรงจูงใจ Kotler & Keller (2016) ชี้ว่า ปัจจัยวัฒนธรรม สังคม และส่วนบุคคลมีบทบาทสำคัญในการตัดสินใจเลือกบริโภคอาหาร ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ (2550) รวมถึง ฉัตยาพร เสมอใจ (2550) กล่าวถึงแรงจูงใจจากสุขภาพและภาพลักษณ์ที่ดีซึ่งมักเป็นแรงขับเคลื่อนในการเลือกอาหารเพื่อสุขภาพ พฤติกรรมผู้บริโภคที่หันมาบริโภคอาหารเพื่อสุขภาพมิได้เป็นเพียงการตอบสนองต่อความหิว หากแต่เป็นการเลือกบริโภคตามค่านิยมด้านสุขภาพและสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งส่งผลต่อความภักดีในการใช้บริการในระยะยาว ในบริบทของจังหวัดอุบลราชธานี ร้านอาหารเพื่อสุขภาพจึงจำเป็นต้องดำเนินกลยุทธ์ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคอย่างต่อเนื่อง เพื่อรักษาความสัมพันธ์และส่งเสริมความภักดีอย่างยั่งยืน

3. แนวคิดเกี่ยวกับกลยุทธ์การตลาด

กลยุทธ์การตลาดที่เหมาะสมสามารถสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันของร้านอาหารเพื่อสุขภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ Kotler (1994) ให้ความหมายว่า กลยุทธ์การตลาดคือแนวทางในการกำหนดทิศทางของธุรกิจให้เข้าถึงเป้าหมายได้ Armstrong et al. (2018) อธิบายว่า ส่วนประสมการตลาดเป็นเครื่องมือสำคัญในการตอบสนองความต้องการตลาด ขณะที่ Lovelock & Wirtz (2018) ชี้ว่า สำหรับธุรกิจบริการ เช่น ร้านอาหาร จำเป็นต้องขยาย 4Ps เป็น 7Ps คือ เพิ่มบุคลากร ลักษณะทางกายภาพ และกระบวนการ เพื่อให้ครอบคลุมความพึงพอใจของลูกค้าได้รอบด้าน โดยเฉพาะในร้านอาหารเพื่อสุขภาพ กลยุทธ์ที่เน้นความสะอาด ความปลอดภัย การสื่อสารจุดขายด้านสุขภาพ และการบริการที่เป็นมิตร จะช่วยสร้างประสบการณ์เชิงบวกและนำไปสู่ความภักดี Lovelock, Wirtz & Chew (2011) กล่าวเสริมว่า การใช้กลยุทธ์ที่เหมาะสมสามารถเพิ่มความพึงพอใจ และความจงรักภักดีของลูกค้าในระยะยาวได้

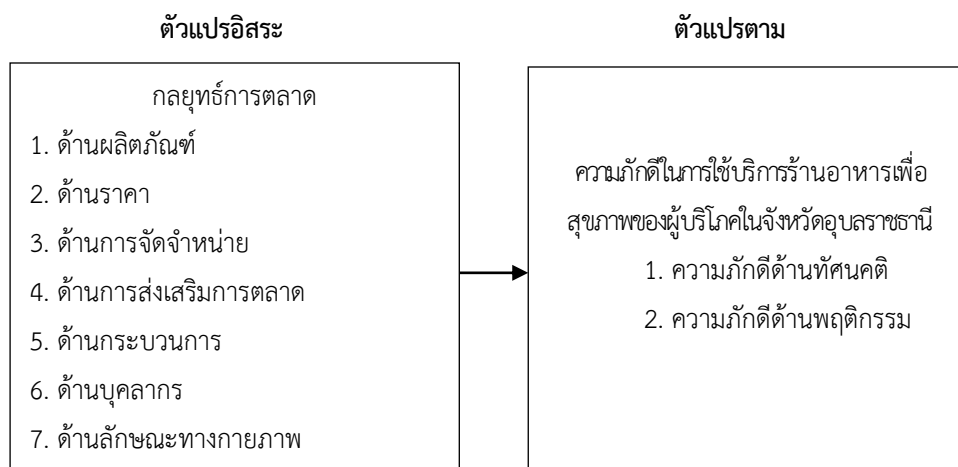
4. แนวคิดเกี่ยวกับความภักดี

ความภักดีของลูกค้าเป็นเป้าหมายสำคัญของร้านอาหารเพื่อสุขภาพ เพราะสะท้อนถึงความเชื่อมั่นและความพึงพอใจอย่างต่อเนื่อง Kotler (2003) นิยามความภักดีว่า เป็นความตั้งใจที่จะซื้อซ้ำแม้มีสิ่งจูงใจให้เปลี่ยนใจ Kumar & Reinartz (2006) และ Benhardy & Ronadi (2020) เห็นพ้องกันว่า ความภักดีคือการซื้อซ้ำ การแนะนำต่อ และความรู้สึกผูกพันจากการได้รับคุณค่าที่ดี Hayes, Montoya & Rockwood (2017) ชี้ว่า ความพึงพอใจที่ต่อเนื่องจะนำไปสู่ความตั้งใจในการใช้บริการซ้ำ Lovelock & Wirtz (2018) อธิบายว่าความภักดีมีทั้งด้านพฤติกรรม (การซื้อซ้ำ) และด้านทัศนคติ (ความรู้สึกผูกพัน) และการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า (CRM) เป็นกลยุทธ์สำคัญในการรักษาความภักดีของลูกค้าในระยะยาว ในบริบทของร้านอาหารเพื่อสุขภาพ ความภักดีมักเกิดจากประสบการณ์การบริโภคที่ต่อเนื่อง การตระหนักถึงคุณค่าในด้านสุขภาพ และการรับรู้แบรนด์อย่างสม่ำเสมอ หากร้านสามารถสร้างความผูกพันทางอารมณ์กับลูกค้าได้ จะส่งผลให้ลูกค้ากลับมาใช้บริการซ้ำและแนะนำต่อ

ดังนั้น กลยุทธ์การตลาดจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการควบคุมธุรกิจและสร้างความภักดีของลูกค้าในระยะยาวอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำมาเขียนกรอบแนวคิดในการวิจัยได้ ดังภาพที่ 1



กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย อิทธิพลของกลยุทธ์การตลาดต่อความภักดีของผู้บริโภคที่ใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพในจังหวัดอุบลราชธานี

สมมติฐานการวิจัย

อิทธิพลของกลยุทธ์การตลาดต่อความภักดีของผู้บริโภคที่ใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพในจังหวัดอุบลราชธานี

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

คือ ผู้บริโภคที่เคยใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพในจังหวัดอุบลราชธานีน้อยกว่า 3 ครั้งภายในระยะเวลา 3 เดือนที่ผ่านมา เพื่อคัดเลือกผู้บริโภคที่มีประสบการณ์สม่ำเสมอ ซึ่งสะท้อนความคิดเห็นที่เชื่อถือได้ในการประเมินกลยุทธ์การตลาดและความภักดีในการใช้บริการ จำนวนประมาณ 153,300 คน ซึ่งได้จากการประเมินจำนวนผู้ใช้บริการของร้านอาหารเพื่อสุขภาพจำนวน 8 แห่งในจังหวัดอุบลราชธานี ได้แก่ ร้านโกรธฟู้ทเทอร์รี่แอนด์ฟาร์ม, ร้านคลีนแอนด์เจค, ร้านเดลิอันทค, ร้านแสนสุขโฮมคาเฟ่, ร้านเดอะฟาร์มมิ่งโก้, ร้านแล้วแต่ปู้, ร้านบุญนิยม และร้านคีโตเฮาส์ (สัมภาษณ์, 2566) คำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างตามตารางของ Krejcie & Morgan (1970) กำหนดให้สัดส่วนประชากร 0.5 ระดับความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ 5% และระดับความเชื่อมั่น 95% ได้ตัวอย่างจำนวน 385 ตัวอย่าง แต่เพื่อให้มีความน่าเชื่อถือมากขึ้นจึงได้เพิ่มกลุ่มตัวอย่างเป็น 400 ตัวอย่าง (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเป็นระบบ (Systematic Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือแบบสอบถาม ซึ่งดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2566 ถึงเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2567 โดยแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 5 ส่วน ได้แก่ (1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ (2) พฤติกรรมการใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพ (3) ความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของกลยุทธ์การตลาดต่อความภักดีของผู้บริโภคที่ใช้บริการ



ซึ่งวัดโดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (4) ความภักดีในการใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพ วัดด้วยมาตราส่วนเดียวกัน และ (5) ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

3. การทดสอบคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามข้อมูล ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) โดยค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม (IOC) มีค่าเฉลี่ยระหว่าง 0.67-1.00 จากนั้นนำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างได้แก่ ผู้บริโภคที่เคยบริโภคอาหารเพื่อสุขภาพในจังหวัดศรีสะเกษอย่างน้อย 3 ครั้งในรอบระยะเวลา 3 เดือน จำนวน 30 คน จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อทดสอบค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ซึ่งแบบสอบถามนี้มีค่าสัมประสิทธิ์ Cronbach's Alpha เท่ากับ .950 ซึ่งถือว่าเครื่องมือที่มีคุณภาพเป็นไปตามเกณฑ์ของ Nunnally (1978)

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สำหรับสถิติเชิงอนุมานใช้การวิเคราะห์ความถดถอยเชิงพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise Multiple Regression Analysis) เพื่อคัดเลือกเฉพาะตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติต่อความภักดีในการใช้บริการ โดยเฉพาะในบริบทของกลยุทธ์การตลาดแบบ 7Ps ซึ่งมีตัวแปรย่อยจำนวนมาก วิธีการนี้ช่วยลดปัญหาความซ้ำซ้อนของตัวแปร (Multicollinearity) และเพิ่มความแม่นยำในการจำแนกตัวแปรสำคัญ (Hair et al., 2010; Tabachnick & Fidell, 2013)

ผลการวิจัย

1. ปัจจัยส่วนบุคคล พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง สถานภาพโสด มีอายุระหว่าง 41-50 ปี มีการศึกษาระดับปริญญาตรี มีอาชีพข้าราชการหรือพนักงานรัฐวิสาหกิจ และมีรายได้ 30,001-40,000 บาทต่อเดือน มีพฤติกรรมการใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพในจังหวัดอุบลราชธานี พบว่า สาเหตุหลักที่เลือกรับประทานอาหารเพื่อสุขภาพ คือ ต้องการควบคุมหรือลดน้ำหนัก และการลดความเสี่ยงในการเกิดโรค ประเภทอาหารเพื่อสุขภาพที่ผู้บริโภคเลือกมากที่สุด คือ อาหารออร์แกนิก มีความถี่ในการรับประทานน้อยกว่า 1 ครั้งต่อสัปดาห์ ส่วนใหญ่เลือกซื้อจากร้านอาหารเพื่อสุขภาพ และมีค่าใช้จ่ายเฉลี่ย 101-300 บาทต่อครั้ง ส่วนใหญ่มักรับประทานในช่วงเวลาเย็นถึงค่ำ (17.00-21.00 น.) โดยตนเองเป็นบุคคลตัดสินใจซื้ออาหารเพื่อสุขภาพมากที่สุด

2. ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับกลยุทธ์การตลาดของร้านอาหารเพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในจังหวัดอุบลราชธานี มีภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด รายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงระดับความคิดเห็นของผู้บริโภคเกี่ยวกับกลยุทธ์การตลาดร้านอาหารเพื่อสุขภาพ

ตัวแปรด้านกลยุทธ์การตลาด	ระดับความคิดเห็น		
	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1. ด้านผลิตภัณฑ์	4.44	0.54	มากที่สุด
2. ด้านราคา	4.46	0.61	มากที่สุด
3. ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย	4.17	0.65	มาก
4. ด้านการส่งเสริมการตลาด	4.49	0.52	มากที่สุด



ตัวแปรด้านกลยุทธ์การตลาด	ระดับความคิดเห็น		
	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
5. ด้านบุคลากร	4.33	0.62	มากที่สุด
6. ด้านกระบวนการ	4.39	0.72	มากที่สุด
7. ด้านลักษณะทางกายภาพ	3.93	0.70	มาก
รวม	4.19	0.49	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า ด้านการส่งเสริมการตลาดมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านราคา ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านกระบวนการ ด้านบุคลากร และด้านลักษณะทางกายภาพ ตามลำดับ

2. ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความภักดีในการใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพของผู้บริโภค มีภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด รายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงระดับความคิดเห็นของผู้บริโภคเกี่ยวกับความภักดีในการใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพ

ความภักดีในการใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพ	ระดับการให้ความสำคัญต่อความภักดี		
	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
ด้านทัศนคติ			
1. เมื่อต้องการรักษาสุขภาพจะนึกถึงร้านอาหารเพื่อสุขภาพเป็นอันดับแรก	4.53	0.66	มากที่สุด
2. รู้สึกปลอดภัย และมั่นใจในการใช้บริการ	4.54	0.59	มากที่สุด
3. ยังคงจะเข้าใช้บริการแม้ในอนาคตจะมีการปรับราคาสูงขึ้น	4.36	0.68	มากที่สุด
4. รู้สึกพอใจกับสินค้าและบริการตรงกับความต้องการ	4.46	0.64	มากที่สุด
5. รู้สึกผูกพันมีความตั้งใจกลับมาใช้บริการต่อเนื่องในอนาคต	4.41	0.69	มากที่สุด
รวม	4.47	0.59	มากที่สุด
ด้านพฤติกรรม			
1. แนะนำให้เพื่อน ๆ ของซื้อสินค้าหรือใช้บริการ	4.48	0.64	มากที่สุด
2. เต็มใจจ่ายเงินเพิ่ม เมื่อปรับปรุงคุณภาพมากขึ้น	4.46	0.62	มากที่สุด
3. พูดสิ่งดี ๆ เกี่ยวกับร้านอาหารเพื่อสุขภาพให้ผู้อื่นฟังอยู่เสมอ	4.45	0.67	มากที่สุด
4. จะบอกต่อคนอื่น/คนรู้จักถึงคุณประโยชน์ที่ได้รับ	4.44	0.65	มากที่สุด
รวม	4.47	0.56	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้บริโภคให้ความสำคัญต่อความภักดีในการใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพในระดับมาก ทั้งในด้านทัศนคติและพฤติกรรม ในด้านทัศนคติ ผู้บริโภครู้สึกปลอดภัยและมั่นใจในการใช้บริการ รวมถึงเมื่อต้องการดูแลสุขภาพก็มักจะนึกถึงร้านอาหารเพื่อสุขภาพเป็นอันดับแรก นอกจากนี้ยังรู้สึกพึงพอใจกับสินค้าและบริการของร้าน สะท้อนถึงความเชื่อมั่นและการยอมรับในคุณค่าของร้านอาหารเพื่อสุขภาพในระดับจิตใจและความคิด



ของผู้บริโภค ส่วนในด้านพฤติกรรม มีการแนะนำร้านอาหารเพื่อสุขภาพให้กับเพื่อนหรือคนรู้จัก พร้อมทั้งยินดีที่จะจ่ายเงินเพิ่มหากร้านมีการปรับปรุงคุณภาพอาหารให้ดีขึ้น และยังคงจะพูดถึงร้านในแง่ดีอยู่เสมอ พฤติกรรมเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงการยอมรับและสนับสนุนร้านอาหารเพื่อสุขภาพอย่างชัดเจน ทั้งในมุมของการบริโภคและการบอกต่อในสังคม

ตารางที่ 3 แสดงระดับความคิดเห็นภาพรวมของผู้บริโภคเกี่ยวกับความภักดีในการใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพ

ตัวแปรด้านความภักดี	ระดับความคิดเห็น		
	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1. ด้านทัศนคติ	4.47	0.59	มากที่สุด
2. ด้านพฤติกรรม	4.46	0.56	มากที่สุด
รวม	4.47	0.54	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า ความภักดีในการใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพ โดยพิจารณาภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.47$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับได้ดังนี้ ด้านทัศนคติ ($\bar{X} = 4.47$) ด้านพฤติกรรม ($\bar{X} = 4.46$) ตามลำดับ

ตารางที่ 4 แสดงระดับความคิดเห็นของกลยุทธ์การตลาดและความภักดีในการใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพ

ตัวแปร	ระดับความคิดเห็น		
	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
ความภักดีในการใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในจังหวัดอุบลราชธานี (Y)	4.47	0.54	มากที่สุด
ด้านผลิตภัณฑ์ (X_1)	4.44	0.54	มากที่สุด
ด้านราคา (X_2)	4.46	0.61	มากที่สุด
ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (X_3)	4.17	0.65	มาก
ด้านการส่งเสริมการตลาด (X_4)	4.49	0.52	มากที่สุด
ด้านบุคคล (X_5)	4.33	0.62	มากที่สุด
ด้านกระบวนการ (X_6)	4.39	0.72	มากที่สุด
ด้านสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ (X_7)	3.93	0.70	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่า ระดับความภักดีในการใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพอยู่ในระดับมากที่สุดสำหรับกลยุทธ์การตลาดที่มีอิทธิพลต่อความภักดีนั้น ด้านการส่งเสริมการตลาดเป็นปัจจัยที่ผู้บริโภคให้ความสำคัญสูงสุด รองลงมาคือด้านราคา ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านกระบวนการ ด้านบุคลากร ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย และด้านลักษณะทางกายภาพตามลำดับ



5. การวิเคราะห์ข้อมูลกลยุทธ์การตลาดที่มีอิทธิพลต่อความภักดีในการใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในจังหวัดอุบลราชธานี โดยใช้การวิเคราะห์ความถดถอยเชิงพหุคูณ ด้วยวิธี Stepwise เพื่อหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ภายในตัวแปรตามกับตัวแปรอิสระ และระหว่างตัวแปรอิสระ รายละเอียดดังตารางที่ 3

ตารางที่ 5 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ภายในตัวแปรตาม (Y) กับตัวแปรอิสระและระหว่างตัวแปรอิสระ (X)

ตัวแปร	Y	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	X ₇
Y	-	.555**	.602**	.453**	.609**	.559**	.462**	.269**
X ₁		-	.539**	.408**	.520**	.441**	.383**	.243**
X ₂			-	.508**	.533**	.522**	.375**	.272**
X ₃				-	.388**	.441**	.354**	.326**
X ₄					-	.555**	.483**	.258**
X ₅						-	.426**	.228**
X ₆							-	.279**
X ₇								-

** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่มีระดับ .01

จากตารางที่ 5 พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระกับตัวแปรตามตัวแปรทุกตัวมีความสัมพันธ์กันที่มีระดับ 0.01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ตั้งแต่ 0.23 ถึง 0.61 ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรพยากรณ์ด้วยกันจะต้องมีค่าไม่สูงเกินไป (Field, 2000) โดยใช้เกณฑ์ของ Stevens (1996) ที่กล่าวว่า ค่า r ไม่เกิน 0.80 หากเกิดความสัมพันธ์กันสูงจะทำให้เกิดปัญหา Multicollinearity จากค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แสดงว่าตัวแปรอิสระไม่มีความสัมพันธ์กัน และไม่เกิด Multicollinearity ตัวแปรอิสระที่นำมาใช้พยากรณ์เป็นตัวแปรที่ตีสามารถนำไปวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณได้ รายละเอียดดังตารางที่ 4

ตารางที่ 6 แสดงการวิเคราะห์ความถดถอยเชิงเส้นพหุคูณของตัวแปร โดยใช้วิธี Stepwise (n=400)

ตัวพยากรณ์	VIF	B	Beta	t	p
1. ด้านการส่งเสริมการตลาด	1.879	.241	.231	4.932	.000
2. ด้านราคา	1.738	.220	.248	5.511	.000
3. ด้านผลิตภัณฑ์	1.618	.181	.180	4.151	.000
4. ด้านบุคลากร	1.678	.151	.173	3.900	.000
5. ด้านกระบวนการ	1.398	.087	.115	2.849	.005

Constant = .560 R = 0.735 R² = 0.540 R²adj = 0.534 F = 92.474 Sig F = .00 Durbin - Watson = 2.018

** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่มีระดับ .01



จากตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบ Stepwise พบว่า จากตัวแปรอิสระทั้ง 7 ด้าน มีเพียง 5 ตัวแปรที่เข้าสู่สมการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ได้แก่ ด้านการส่งเสริมการตลาด ด้านราคา ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านบุคลากร และด้านกระบวนการ โดยมีค่า $R = 0.74$, $R^2 = 0.54$ และ $\text{Adjusted } R^2 = 0.53$ สะท้อนว่าตัวแปรทั้งห้านี้สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของความภักดีในการใช้บริการได้ถึงร้อยละ 53 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับสูง (Hair et al., 2010) การเลือกใช้วิธี Stepwise Regression เนื่องจากสามารถคัดเลือกเฉพาะตัวแปรที่มีอิทธิพลอย่างแท้จริงเข้าสู่สมการ ลดความซ้ำซ้อนของตัวแปรที่อาจมีความสัมพันธ์ภายในสูง (multicollinearity) และเพิ่มความแม่นยำในการพยากรณ์ (Tabachnick & Fidell, 2013) สำหรับตัวแปรด้านช่องทางการจัดจำหน่ายและสิ่งแวดล้อมทางกายภาพที่ไม่เข้าสู่สมการ อาจเกิดจากระดับความแปรปรวนในกลุ่มตัวอย่างที่ต่ำ หรือไม่ส่งผลต่อความภักดีในเชิงสถิติอย่างมีนัยสำคัญ กล่าวคือ ผู้บริโภคอาจให้ความสำคัญกับปัจจัยด้านคุณค่า ประสบการณ์บริการ และความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจมากกว่าปัจจัยพื้นฐานด้านกายภาพ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Hair et al. (2010) ที่ระบุว่าตัวแปรที่ไม่สร้างความแตกต่างในพฤติกรรมหรือทัศนคติ จะไม่ถูกคัดเลือกเข้าสู่สมการพยากรณ์ สามารถนำมาเขียนสมการถดถอยได้ ดังนี้

$$Y = .560 + .24 (\text{ด้านการส่งเสริมการตลาด}) + .22 (\text{ด้านราคา}) + .18 (\text{ด้านผลิตภัณฑ์}) + .15 (\text{ด้านบุคลากร}) + .09 (\text{ด้านกระบวนการ})$$

การตรวจสอบสมมติฐาน

อิทธิพลของกลยุทธ์การตลาดต่อความภักดีของผู้บริโภคที่ใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพในจังหวัดอุบลราชธานี พบว่า กลยุทธ์ทางการตลาด ได้แก่ ด้านการส่งเสริมการตลาด ด้านราคา ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านบุคลากร และด้านกระบวนการ เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความภักดีในการใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในจังหวัดอุบลราชธานี

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่องอิทธิพลของกลยุทธ์การตลาดต่อความภักดีของผู้บริโภคที่ใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพในจังหวัดอุบลราชธานี พบว่า มีตัวแปรพยากรณ์ที่มีผลต่อความภักดี 5 ตัวแปร ได้แก่ ด้านการส่งเสริมการตลาด ด้านราคา ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านบุคลากร และด้านกระบวนการ สามารถพยากรณ์ความภักดีในการใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในจังหวัดอุบลราชธานีได้ ร้อยละ 54 โดยสามารถอภิปรายได้ ดังนี้

ด้านการส่งเสริมการตลาด มีอิทธิพลสูงต่อความภักดีของผู้บริโภคที่ใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพในจังหวัดอุบลราชธานี เนื่องจากการใช้สื่อออนไลน์และโซเชียลมีเดียที่เข้าถึงได้รวดเร็ว การจัดกิจกรรมส่งเสริมการขาย เช่น ส่วนลดในช่วงเทศกาล และการรีวิวสินค้าออนไลน์ช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือ นอกจากนี้ ระบบสะสมแต้ม (CRM) ยังเสริมสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้าและกระตุ้นการใช้บริการในระยะยาว สอดคล้องกับ ภารดี คำจริง (2563) พบว่า การโฆษณาให้ความรู้เกี่ยวกับสินค้าและการให้คำปรึกษาหลังการขายมีผลต่อการเลือกซื้ออาหารพร้อมปรุงเพื่อสุขภาพ สอดคล้องกับ จรรยา วังนิยม และคณะ (2563) พบว่า ส่วนลด โปรโมชั่น และคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญเป็นปัจจัยสำคัญต่อพฤติกรรมการซื้ออาหารเพื่อสุขภาพในเขตเทศบาลเมืองพญา

ด้านราคา ผู้บริโภคในการใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพในจังหวัดอุบลราชธานี โดยการกำหนดราคาที่ชัดเจน ราคามีความเหมาะสมกับคุณภาพและปริมาณอาหาร รวมถึงตัวเลือกการชำระเงินที่สะดวก จะช่วยเสริมสร้าง



ความพึงพอใจและทำให้ผู้บริโภครู้สึกถึงความคุ้มค่า สอดคล้องกับ ฐริชญ์ นันทะเสน (2562) พบว่า ร้านอาหารเพื่อสุขภาพใช้เกณฑ์ต้นทุนและลักษณะของผู้บริโภคในการกำหนดราคา สอดคล้องกับ ภารดี คำจริง (2563) พบว่า ผู้บริโภคให้ความสำคัญกับราคาที่คุ้มค่าต่อคุณภาพและปริมาณของอาหารพร้อมปรุงเพื่อสุขภาพ สอดคล้องกับ กฤตเมธ ร่องรัตน์ และคณะ (2566) พบว่า ปัจจัยด้านราคามีความสำคัญสูงสุด โดยราคาถือเป็นปัจจัยหลักที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้ออาหารสุขภาพ

ด้านผลิตภัณฑ์ ผู้บริโภคให้ความสำคัญกับวัตถุดิบที่มีคุณภาพ สด สะอาด ปลอดภัยจากสารพิษ เช่น ผักออร์แกนิกและเครื่องปรุงสดโซเดียม รวมถึงภาชนะบรรจุที่ปลอดภัย นอกจากนี้ การได้รับรางวัล หรือการรับรองมาตรฐาน ด้านคุณภาพ และความสะอาดจะช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือให้กับร้านอาหารมากขึ้น สอดคล้องกับ ภารดี คำจริง (2563) พบว่า ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ที่มีอิทธิพลสูงสุดต่อการเลือกซื้ออาหารพร้อมปรุงเพื่อสุขภาพ ได้แก่ ความปลอดภัยจากสารปนเปื้อน รสชาติที่ดี ความสดใหม่ และบรรจุภัณฑ์ที่ช่วยยืดอายุอาหาร สอดคล้องกับ กันต์วิรุฬห์ พลูปราชญ์ และคณะ (2563) พบว่า ผู้บริโภคให้ความสำคัญกับคุณภาพ ความปลอดภัย และประโยชน์ของผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อสุขภาพก่อนตัดสินใจซื้อ สอดคล้องกับ Krutulyte et al. (2011) พบว่า ผู้บริโภคเลือกอาหารที่มีส่วนผสมที่ตอบโจทย์ด้านสุขภาพ เช่น ธัญพืช สลัดแชลมอน ข้าวกล้อง และข้าวไรซ์เบอร์รี่ ในขณะที่ Mohamad, Rusdi & Hashim (2014) พบว่า แนวโน้มการบริโภคอาหารออร์แกนิกเพิ่มขึ้นจากการตระหนักถึงประโยชน์ต่อสุขภาพ ซึ่งเป็นแรงจูงใจหลักในการเลือกซื้ออาหารเพื่อสุขภาพ

ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ผู้บริโภคให้ความสำคัญกับช่องทางที่หลากหลาย และความสะดวกในการเข้าถึงร้านอาหารเพื่อสุขภาพได้ง่ายทั้งการซื้อหน้าร้าน การส่งผ่านแอปพลิเคชัน และบริการจัดส่งถึงบ้าน ปัจจัยที่ส่งเสริมความสะดวก ได้แก่ ที่ตั้งร้านที่เข้าถึงง่าย มีที่จอดรถเพียงพอ และการให้บริการผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ สอดคล้องกับ มลฤดี คำภูมิ (2562) พบว่า ปัจจัยด้านช่องทางการจัดจำหน่ายมีผลต่อความภักดีต่ออาหารคลีนในเขตกรุงเทพมหานคร โดยแนะนำให้ขยายช่องทางและพัฒนาบริการจัดส่งเพื่อเข้าถึงผู้บริโภคมากขึ้น สอดคล้องกับ ฐริชญ์ นันทะเสน (2562) พบว่า ผู้บริโภคนิยมใช้บริการร้านที่สามารถซื้ออาหารพร้อมกับกิจกรรมสุขภาพ เช่น ฟิตเนส และร้านที่มีช่องทางจำหน่ายผ่านทางหน้าร้าน และออนไลน์ สอดคล้องกับ ภารดี คำจริง (2563) พบว่า ปัจจัยด้านการจัดจำหน่ายที่มีอิทธิพลสูงสุดต่อการเลือกซื้ออาหารพร้อมปรุงเพื่อสุขภาพ และความสามารถในการเข้าถึงสินค้าง่าย มีจำหน่ายในร้านค้าปลีกทั่วไป และมีบริการจัดส่งถึงบ้านจะช่วยเพิ่มความสะดวกให้กับผู้บริโภค

ด้านกระบวนการ ผู้บริโภคให้ความสำคัญกับประสิทธิภาพ และความสะดวกสบายของกระบวนการให้บริการ ตั้งแต่การสั่งซื้อไปจนถึงการรับประทานอาหาร ความรวดเร็วและความถูกต้องในขั้นตอนต่าง ๆ เช่น การจัดลำดับบริการ ความถูกต้องของใบเสร็จ และรายการอาหาร รวมถึงกระบวนการชำระเงินที่ไม่ยุ่งยากล้วนจะช่วยสร้างประสบการณ์ที่ดี และเสริมสร้างความภักดีของลูกค้า สอดคล้องกับ พิชย์ปวี ชูภาระ และคณะ (2564) พบว่า กระบวนการให้บริการเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ต้องให้ความสนใจตั้งแต่การคัดเลือกพนักงาน การจัดหาวัตถุดิบ กระบวนการปรุงอาหาร การทำความสะอาด ไปจนถึงการให้บริการที่รวดเร็วและแม่นยำล้วนมีส่วนช่วยสร้างความประทับใจและความภักดีของลูกค้า

ด้านบุคลากร ในบริบทของร้านอาหารเพื่อสุขภาพ กลับไม่มีอิทธิพลต่อความภักดีของผู้บริโภค อาจเป็นเพราะผู้บริโภคมองว่าการบริการที่สุภาพ สะอาด และรวดเร็วเป็นมาตรฐานพื้นฐาน ไม่ใช่จุดสร้างความแตกต่าง อีกทั้งกลุ่มเป้าหมายมักมีความรู้ด้านสุขภาพอยู่แล้ว จึงไม่จำเป็นต้องพึ่งคำแนะนำจากพนักงาน ผลนี้สอดคล้องกับกุลัสสรณ์ หมั่นคิตธรรม และธนสุวิทย์ ทับหิรัญรักษ์ (2564) ที่พบว่าบุคลากรไม่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับพฤติกรรมการบริโภคอาหารคลีน



ด้านลักษณะทางกายภาพ แม้ช่วยสร้างความพึงพอใจเบื้องต้น แต่ไม่ใช่ปัจจัยหลักที่ก่อให้เกิดความภักดีในระยะยาว ผู้บริโภคกลุ่มนี้ให้ความสำคัญกับคุณภาพอาหารและความสะดวกในการเข้าถึงบริการมากกว่า สอดคล้องกับข้อค้นพบของกุลภัสสรณ์ หมั่นคดิธรรม และธนสุวิทย์ ทับหิรัญรักษ์ (2564) ที่ระบุว่าองค์ประกอบด้านกายภาพไม่ได้ส่งผลต่อการกลับมาใช้บริการซ้ำอย่างมีนัยสำคัญ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้

1. การส่งเสริมการตลาด ควรใช้สื่อออนไลน์ประชาสัมพันธ์ร้านและจัดโปรโมชั่นพิเศษเพื่อกระตุ้นการซื้อและสร้างความภักดี
2. ราคา ควรแสดงราคาให้ชัดเจน ตั้งราคาให้เหมาะสมกับคุณภาพเพื่อเพิ่มความพึงพอใจ
3. ผลិតภัณฑ์ พัฒนาความหลากหลายของเมนู ใช้วัตถุดิบคุณภาพและนวัตกรรมใหม่เพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้า
4. ช่องทางการจัดจำหน่าย ควรออกแบบแพลตฟอร์มออนไลน์ให้ใช้งานง่าย จัดส่งรวดเร็ว เพิ่มความน่าเชื่อถือ
5. กระบวนการ พัฒนาระบบบริการลูกค้าออนไลน์ให้สะดวก ปลอดภัย และรองรับการติดตามคำสั่งซื้อ

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาปัจจัยด้านอื่น ๆ เพื่อค้นหากลยุทธ์การตลาดที่มีอิทธิพลต่อความภักดีในการใช้บริการร้านอาหารเพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในจังหวัดอุบลราชธานี ซึ่งเป็นปัจจัยด้านอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากที่ผู้วิจัยได้ทำการวิจัย เช่น ปัจจัยด้านการรับรู้คุณค่าตราสินค้า ปัจจัยด้านการรับรู้คุณภาพ ปัจจัยด้านคุณภาพการบริการ เป็นต้น
2. ควรศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพการสัมภาษณ์เชิงลึก ควบคู่กับการแจกแบบสอบถาม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เฉพาะเจาะจง และละเอียดยิ่งขึ้นและวิจัยเพิ่มเติมนอกเหนือจากพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานีเพื่อให้ครอบคลุมกลุ่มประชากรในประเทศ

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอแสดงความขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่งต่อ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นรินทร์ ยุวดีนิเวศ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ที่ได้ให้คำแนะนำอันทรงคุณค่า ตลอดจนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการดำเนินการวิจัย ทั้งยังเอาใจใส่และให้การสนับสนุนอย่างต่อเนื่องจนทำให้การศึกษานี้สำเร็จลุล่วงด้วยความสมบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

- ฉัตยาพร เสมอใจ. (2550). *พฤติกรรมผู้บริโภค*. กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- ชูชัย สมितिไกร. (2558). *พฤติกรรมผู้บริโภค*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 10)*. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์. (2550). *พฤติกรรมผู้บริโภค*. กรุงเทพมหานคร: ธีระฟิล์ม และไซเท็กซ์.
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์, และคณะ. (2560). *การบริหารการตลาดยุคใหม่ (ฉบับปรับปรุงใหม่)*. กรุงเทพมหานคร: Diamond In Business World.



- Armstrong, G., Adam, S., Denize, S., Volkov, M., & Kotler, P. (2018). *Principles of marketing (7th ed.)*. Australia: Education, Inc.
- Blackwell, R. D., Miniard, P. W., & Engel, J. F. (2001). *Consumer behavior (9th ed.)*. USA: Harcourt College Publishers.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate data analysis (7th ed.)*. Pearson Education.
- Kotler, P. (1994). *Marketing management: Analysis, planning, implementation, and control (8th ed.)*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Kotler, P. (2003). *Marketing management (11th ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2006). *Principles of marketing (11th ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management (16th ed.)*. New York, NY: Pearson Education.
- Kumar, V., & Reinartz, W. J. (2006). *Customer relationship management: A databased approach*. Hoboken, NJ: Wiley.
- Lovelock, C., & Wirtz, J. (2011). *Service marketing: People, technology, strategy (7th ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall.
- Marshall, G. W., & Johnston, M. W. (2023). *Marketing management*. New York, NY: McGraw-Hill LLC.
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric theory (2nd ed.)*. New York, NY: McGraw-Hill, Inc.
- Schiffman, L., & Kanuk, L. (2010). *Consumer behavior (10th ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.
- Schiffman, L. G., & Wisenblit, J. L. (2015). *Consumer behavior (11th ed.)*. England: Pearson Education.
- Solomon, M. R. (2011). *Consumer behavior: Buying, having, and being (9th ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall.
- Stevens, J. (1996). *Applied multivariate statistics for the social sciences*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates Inc.
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2013). *Using multivariate statistics (6th ed.)*. Pearson.
- Wirtz, J., & Lovelock, C. H. (2018). *Essentials of services marketing (3rd ed.)*. Pearson Education Limited.
- กันต์วิรุฬห์ พลูปราชนุญ และคณะ. (2563). พฤติกรรมและความต้องการทางด้านผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี, 14(2), 307–322.
- กฤตเมธ ร่องรัตน์ และคณะ. (2566). ศึกษาปัจจัยทางการตลาดที่ส่งผลต่อการเลือกซื้ออาหารสุขภาพของกลุ่มวัยทำงาน. วารสารพัฒนาธุรกิจและอุตสาหกรรม, 3(3), 14–28.
- จรรยา วังนิม. (2563). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการซื้ออาหารเพื่อสุขภาพ (Clean Food) ของประชากรในเขตเทศบาลเมืองพัทยา จังหวัดชลบุรี. วารสารวิทยาการจัดการปริทัศน์, 22(2), 59–68.
- พิชัยปวี ชูภาระ และวิสุทธ จิตอารี. (2564). การศึกษาความเป็นไปได้ทางการตลาดของธุรกิจร้านอาหารเพื่อสุขภาพในอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่. วารสารบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 7(3), 75–86.
- ภูริชญ์ นันทะเสน. (2563). การศึกษาส่วนประสมทางการตลาด 8Ps เพื่อกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาดของร้านอาหารเพื่อสุขภาพในเขตเทศบาลนครอุบลราชธานี. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 13(1), 78–94.



- มฤดี คำภูมิ. (2562). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความภักดีของผู้บริโภคอาหารคลีนในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารวิชาการเซาธ์อีสท์ บางกอก, 5(2), 1–17.
- สุมัยยา นาคนาวา. (2564). ทักษะพฤติกรรมการเลือกซื้ออาหารที่คำนึงถึงสุขภาพและผลกระทบต่อทัศนคติการใช้บริการร้านอาหารของผู้บริโภคที่ไม่ใช่มุสลิม. วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี, 15(1), 318–336.
- Benhardy, K. A., & Ronadi, M. (2020). *First-party and third-party food delivery apps, which is better in Indonesia*. Journal of Business Studies and Management Review, 3(2), 32–38.
- Krutulyte, R., Grunert, G., Scholderer, J., Lahteenmaki, L., Hagemann, K. S., Elgaard, P., et al. (2011). *Perceived fit of different combinations of carriers and functional ingredients and its effect on purchase intention*. Food Quality and Preference, 22(1), 11–16.
- Hayes, A. F., Montoya, A. K., & Rockwood, N. J. (2017). *The analysis of mechanisms and their contingencies: PROCESS versus structural equation modeling*. Australasian Marketing Journal, 25(1), 76–81.
- จิราพร จิรรุ่งเรือง. (2565). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจ และความภักดีของผู้บริโภคที่ส่งผลต่อผลิตภัณฑ์เสริมอาหารที่ช่วยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันในช่วงสถานการณ์ระบาดโควิด 19 ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ภารดี คำจริง. (2563). ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกซื้ออาหารพร้อมปรุงเพื่อสุขภาพ (Ready-to-Cook) ในเขตกรุงเทพมหานคร สารนิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- จิระศักดิ์ คำสุริย์. (2563). กลยุทธ์การพัฒนาอาหารเพื่อสุขภาพและโภชนาการสมัย ภายใต้แผนงานโครงการพัฒนาศูนย์วิจัยและอุตสาหกรรมอาหาร ปีงบประมาณ พ.ศ. 2563. สถาบันอาหาร กระทรวงอุตสาหกรรม.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2566). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13*. เข้าถึงจาก https://www.nesdc.go.th/ewt_news.php?nid=13651
- สถาบันอาหาร กระทรวงอุตสาหกรรม. (2563). *Healthyfood_Strategy*. เข้าถึงจาก https://www.oie.go.th/assets/portals/1/files/study_report/Healthyfood_Strategy.pdf



อิทธิพลของการสื่อสารบนโซเชียลมีเดียและผู้มีอิทธิพลที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อกล่องสุม

ประเภทอาร์ตทอยของกลุ่ม Generation Z ในประเทศไทย

The Influence of Social Media Communication and Influencers on the Purchase Decisions of Generation Z in Thailand toward Art Toy Mystery Box

ชนชล นพการณ¹, ชนิกันต์ โคมศิริ², ธิดารัตน์ คำโสม^{3*}, สุภัสสร่า ศิริพงษ์⁴, ทัชชกร สัมมะสุต⁵Chanachol Nopgarun¹, Chanikarn Chomsiri², Thidarat Kamsoma^{3*}, Supatsara Siripong⁴Touchakorn Sammasut⁵^{1,2,3*,4,5}คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา^{1,2,3*,4,5}Faculty of Management Science, Kasetsart University Sriracha Campus

*Corresponding author; E-mail: thidarat.ksm@gmail.com

Received 24 April 2025 Revised 23 May 2025

Accepted 24 June 2025 Available online 26 June 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 4 ข้อเพื่อศึกษา อิทธิพลของการสื่อสารบนโซเชียลมีเดียและผู้มีอิทธิพลที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อกล่องสุมประเภทอาร์ตทอยของกลุ่ม Generation Z ในประเทศไทย ซึ่งประกอบไปด้วย 1) อิทธิพลของการสื่อสารแบบปากต่อปาก 2) อิทธิพลของค่านิยมทางสังคม 3) อิทธิพลของการสื่อสารสินค้าบนโซเชียลมีเดีย 4) อิทธิพลของความตึงเครียด 5) อิทธิพลของความไว้วางใจ 6) อิทธิพลของความเชี่ยวชาญ และ 7) อิทธิพลของความเหมือนกลุ่มเป้าหมาย โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ กลุ่มประชากร Generation Z ในประเทศไทย ซึ่งกำหนดช่วงอายุของกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจนว่าเป็นผู้ที่มีอายุ ตั้งแต่ 19 ปีขึ้นไป และเกิดระหว่างปี พ.ศ. 2540–2548 โดยเป็นกลุ่มที่มี ความคุ้นเคยกับการใช้สื่อดิจิทัลและโซเชียลมีเดียเป็นอย่างดี กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ได้รับการคัดเลือกโดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือ เลือกเฉพาะผู้ที่เคยมีประสบการณ์ในการตัดสินใจซื้อกล่องสุมประเภทอาร์ตทอย โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งสถิติที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ สถิติเชิงพรรณนา ประกอบไปด้วย ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเชิงอนุมาน คือ การวิเคราะห์การถดถอย ด้วยวิธี Enter สำหรับการทดสอบสมมติฐานสามารถสรุปได้ว่าปัจจัยที่ส่งผลมากที่สุด คือปัจจัยด้านความเหมือนกลุ่มเป้าหมาย รองลงมาคือ ปัจจัยด้านการสื่อสารสินค้าบนโซเชียลมีเดีย ปัจจัยด้านความเชี่ยวชาญ ปัจจัยด้านการสื่อสารแบบปากต่อปาก ตามลำดับ แต่ปัจจัยด้านความไว้วางใจ ปัจจัยด้านค่านิยมทางสังคม และปัจจัยด้านความตึงเครียด เป็นตัวแปรที่ไม่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อกล่องสุมประเภทอาร์ตทอยของผู้บริโภคกลุ่ม Generation Z ในประเทศไทย รายละเอียดของเหตุผลในแต่ละประเด็นจะได้รับการวิเคราะห์และอธิบายเพิ่มเติมในส่วนของการอภิปรายผลการวิจัย ซึ่งงานวิจัยฉบับนี้ ผู้ประกอบการธุรกิจกล่องสุมประเภทอาร์ตทอย สามารถนำผลจากการศึกษาไปปรับใช้พัฒนาแบบการสื่อสารการตลาดให้ตรงกับความต้องการของผู้บริโภค รวมถึงการสร้างความแตกต่างทางธุรกิจเพื่อที่จะสามารถสร้างมูลค่าจากธุรกิจได้มากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: การสื่อสารสินค้าบนโซเชียลมีเดีย, อาร์ตทอย, ผู้มีอิทธิพล



ABSTRACT

This research has four objectives to study the influence of social media communication and influencers on the purchase decisions of Generation Z in Thailand toward art toy mystery box, which include 1) the influence of word-of-mouth communication. 2) The influence of social values 3) The influence of product communication on social media 4) The influence of attractiveness 5) The influence of trust 6) The influence of expertise and 7) The influence of similarity with the target group. The sample used in this research is the Generation Z population in Thailand, specifically those aged 19 and above, born between 1997 and 2005. This group is well-acquainted with the use of digital media and social media. A sample of 400 people was selected using purposive sampling, specifically choosing individuals who have experience in making purchasing decisions for art toy mystery box. A questionnaire was used as a tool for data collection. The statistics used for data analysis included descriptive statistics such as frequency, percentage, mean, and standard deviation, and inferential statistics, specifically regression analysis using the Enter method. For hypothesis testing, it can be concluded that the most influential factor is the similarity to the target group followed by the factor of product communication on social media the factor of expertise and the factor of word-of-mouth communication in that order. However, the factors of trust social values and attractiveness are variables that do not affect the purchasing decision of art toy mystery box by Generation Z in Thailand. The details of the reasons for each point will be analysis and explained further in the discussion section of the research. In this study, operators of art toy mystery box businesses can use the study's results to adjust and develop their marketing communication strategies to meet consumer needs, as well as to create business differentiation to generate more value from their business.

Keywords: Social Media Goods Communication, Art Toy, Influencers

บทนำ

ปัจจุบันตลาดอาร์ตทอย ในประเทศไทยกำลังเติบโตอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะในกลุ่ม Kidult หรือผู้ใหญ่ที่ ยังคงหลงใหลในกิจกรรมและสิ่งบันเทิงที่มักเกี่ยวข้องกับเด็ก ไม่ว่าจะเป็นของเล่น เกม การตุ๊ก หรือการสะสมโมเดล ต่าง ๆ โดยตามข้อมูลจาก NPD Group กลุ่มผู้บริโภคกลุ่มนี้มีอายุตั้งแต่ 12 ปีขึ้นไป (อมรินทร์ทีวีออนไลน์, 2567) กลุ่มอาร์ตทอยได้รับความนิยมสูง จากความตื่นตัวในการเปิดกล่องและการสร้างคอนเทนต์ของครีเอเตอร์ออนไลน์ ส่งผลให้เกิดการซื้อขายเพิ่มขึ้น โดยในปี 2566 ตลาดอาร์ตทอยไทยมีมูลค่ากว่า 19,677 ล้านบาท ซึ่งครอบคลุมทั้งการผลิตและจำหน่าย (Thai PBS, 2567) ผู้บริโภคกลุ่มส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่น โดยกลุ่ม Generation Z ถือเป็นกลุ่มหลักในการบริโภค ซึ่งมีสัดส่วนผู้บริโภคอายุ 18-24 ปี สูงที่สุดที่ 32% รองลงมาคือกลุ่มอายุ 25-29 ปี อยู่ที่ 26% และกลุ่มอายุ 30-34 ปี อยู่ที่ 20% (Dipt, 2568)



โซเชียลมีเดียมีบทบาทสำคัญต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค โดยเฉพาะสินค้าที่มีลักษณะเฉพาะและเป็นที่ยอมรับ เช่น กล่องสุ่มอาร์ตทอย ซึ่งดึงดูดกลุ่มผู้สนใจศิลปะและของสะสม การรีวิวจากผู้มีอิทธิพลช่วยสร้างความเชื่อมั่นและกระตุ้นความสนใจผ่านการเปิดกล่องและแสดงความคิดเห็น ทำให้ผู้บริโภคมีส่วนร่วม เช่น การกดไลก์ แชร์ หรือแสดงความคิดเห็น (จิรพัฒน์ พิชัยกมลศิลป์, 2563) ปัจจัยเหล่านี้ส่งผลให้ผู้บริโภคเกิดความต้องการซื้อสินค้าและสร้างประสบการณ์ร่วมในโลกออนไลน์ ข้อมูลปี 2567 ระบุว่า Generation Z ในประเทศไทยใช้โซเชียลมีเดียเฉลี่ยวันละ 2 ชั่วโมง 31 นาที สูงกว่าค่าเฉลี่ยโลก โดยนิยมใช้เพื่อความบันเทิง การแสดงออก และติดตามข่าวสาร อีกทั้งมีแนวโน้มใช้โซเชียลมีเดียเป็นแหล่งข้อมูลหลักมากกว่า Search Engine โดย 55% ใช้โซเชียลในการค้นหาข้อมูลสินค้า ขณะที่ 49% ใช้ Google หรือ Bing กลุ่มนี้ยังใช้โซเชียลมีเดียเป็นส่วนหนึ่งของการตัดสินใจซื้อ โดยอาศัยรีวิวและความคิดเห็นจากผู้อื่น ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมการบริโภคอย่างมีนัยสำคัญ อีกทั้งให้ความสำคัญกับคอนเทนต์ที่สอดคล้องกับไลฟ์สไตล์และค่านิยมของตนเอง จึงทำให้โซเชียลมีเดียกลายเป็นเครื่องมือสำคัญทางการตลาด โดยเฉพาะในตลาดอาร์ตทอยที่สามารถใช้ดึงดูดและขยายฐานผู้บริโภค Generation Z ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (dataxet, 2567)

จากปัจจัยข้างต้น สะท้อนให้เห็นว่าพฤติกรรมการบริโภคของกลุ่ม Generation Z ได้รับอิทธิพลจากโซเชียลมีเดียอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในบริบทของกล่องสุ่มอาร์ตทอย ซึ่งเป็นสินค้าที่อิงกับกระแส ความแปลกใหม่ และการมีส่วนร่วมทางออนไลน์ อย่างไรก็ตาม ยังไม่มีการศึกษาอย่างเป็นระบบและลึกซึ้งเกี่ยวกับบทบาทของโซเชียลมีเดียที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อของกล่องสุ่มอาร์ตทอยในกลุ่ม Generation Z ในประเทศไทย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญในการศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องด้านอิทธิพลของการสื่อสารบนโซเชียลมีเดียและผู้มีอิทธิพลที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนากลยุทธ์ทางการตลาดที่มีประสิทธิภาพ ตรงกับความต้องการของผู้บริโภคยุคใหม่ได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาอิทธิพลของการสื่อสารแบบปากต่อปาก (Word-of-mouth: WOM) ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อของกล่องสุ่มประเภทอาร์ตทอยของกลุ่ม Generation Z ในประเทศไทย
2. เพื่อศึกษาอิทธิพลของค่านิยมทางสังคม (Subjective norms) ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อของกล่องสุ่มประเภทอาร์ตทอยของกลุ่ม Generation Z ในประเทศไทย
3. เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยด้านเนื้อหา การนำเสนอ และความน่าเชื่อถือของสื่อและผู้มีอิทธิพลที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของกลุ่มเป้าหมาย
4. เพื่อศึกษาบทบาทและอิทธิพลของผู้มีอิทธิพลทางออนไลน์ (Influencers) ที่ส่งผลต่อความสนใจและพฤติกรรมการซื้อของกลุ่ม Generation Z

ทบทวนวรรณกรรม

นิยามและความหมาย Mystery Box

กล่องสุ่ม (Mystery Box) เป็นรูปแบบการขายสินค้าที่นำสินค้าหลากหลายประเภทและราคามาคละรวมกันในกล่อง โดยผู้ซื้อจะทราบเพียงราคาของกล่อง แต่ไม่รู้ว่าสินค้าภายในคืออะไร กลยุทธ์นี้ได้รับความนิยมในด้านการตลาด เพราะสามารถสร้างความตื่นเต้น ดึงดูดความสนใจของลูกค้า และช่วยระบายสินค้าที่ขายไม่ออกได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ZORT, 2566)



นิยามและความหมาย Art Toy

อาร์ตทอย (Art Toy) คือของเล่นที่สร้างสรรค์โดยศิลปิน นักปั้น นักวาด หรือนักออกแบบ ที่ต้องการสื่อความหมายผ่านตัวละครหรือสัญลักษณ์ที่สะท้อนเอกลักษณ์เฉพาะตัวของศิลปินแต่ละคน มีการผลิตในหลายรูปแบบ และมีมูลค่าขึ้นอยู่กับความนิยมของนักสะสมและชื่อเสียงของศิลปิน (ไทยรัฐออนไลน์, 2567)

นิยามและความหมาย Generation Z

Generation Z คือคำที่ใช้เรียกคนรุ่นใหม่ในยุคปัจจุบัน ซึ่งหมายถึงผู้ที่เกิดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2540 - พ.ศ. 2552 คนกลุ่มนี้เติบโตมากับสิ่งอำนวยความสะดวกและเทคโนโลยีที่หลากหลาย มีความชำนาญในการใช้งานเทคโนโลยีและเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว (ปรัชญา เปี่ยมการณ, 2565)

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสารแบบปากต่อปาก (Word-of-mouth : WOM)

การสื่อสารแบบปากต่อปาก (Word of mouth) เป็นวิธีส่งเสริมการตลาดที่มีประสิทธิภาพ ช่วยสร้างการรับรู้และภาพลักษณ์ที่ดีต่อสินค้าและบริการ ผู้บริโภคมักแบ่งปันประสบการณ์หรือแนะนำแบรนด์ผ่านรีวิวหรือการพูดคุย ซึ่งขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะบุคคลของแต่ละคน (อรรพรรณ สุทธิพงศ์สกุล และ สมชาย เล็กเจริญ, 2020) นอกจากนี้ ผลวิจัยของ เบญจรัตน์ รุ่งเรือง (2562) พบว่า การสื่อสารแบบปากต่อปากส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการร้านอาหารบุฟเฟต์ชาบู เนื่องจากผู้บริโภคมักอ้างอิงรีวิวเกี่ยวกับคุณภาพและรสชาติอาหารก่อนตัดสินใจเลือกใช้บริการ ทำให้ความคิดเห็นจากผู้อื่นมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลือกของผู้บริโภค โดยจากการศึกษาข้างต้น สามารถตั้งสมมติฐานได้ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 (H1) ปัจจัยด้านการสื่อสารแบบปากต่อปาก ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อกล่องสุ่มอาร์ตทอย

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับค่านิยมทางสังคม (Subjective norms)

Schwartz (1992) กล่าวว่า ค่านิยมทางสังคมคือหลักการสำคัญที่ส่งผลต่อทัศนคติ สภาพจิตใจ และพฤติกรรมของบุคคล มีบทบาทในการดำเนินชีวิตและการปรับตัวในสังคม ผลวิจัยของ อังคะณา ยศวิปาน, อัญฐมา บุญปาลิต, และ เกริกฤทธิ์ อัมพะวัต (2564) พบว่า อิทธิพลของค่านิยมทางสังคมส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้บริการร้านอาหารแฟสดในจังหวัดสมุทรสงคราม โดยพบว่าปัจจัยแต่ละด้านของค่านิยมทางสังคมมีผลต่อพฤติกรรมการใช้บริการดังกล่าวอย่างชัดเจน โดยจากการศึกษาข้างต้น สามารถตั้งสมมติฐานได้ดังนี้

สมมติฐานที่ 2 (H2) ปัจจัยด้านค่านิยมทางสังคม ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อกล่องสุ่มอาร์ตทอย

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสารสินค้าบนโซเชียลมีเดีย (Social Media Goods Communication)

การสื่อสาร คือกระบวนการแลกเปลี่ยนสารระหว่างบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป เพื่อถ่ายทอดข้อมูลผ่านช่องทางต่าง ๆ (Adler, Elmhorst, & Lucas, 2012) โซเชียลมีเดีย หมายถึงสื่อออนไลน์ที่ใช้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตช่วยให้ผู้คนสามารถโต้ตอบกันได้อย่างรวดเร็วแม้อยู่ต่างสถานที่ (สมหญิง สร้อยกระโทก, 2561) การสื่อสารบนโซเชียลมีเดียจึงมีบทบาทในการเชื่อมโยงและสื่อสารระหว่างองค์กรกับลูกค้า (Vinerean, 2017) เพื่อสร้างและรักษาความสัมพันธ์กับแบรนด์ (Yadav & Rahman, 2017) ผลวิจัยของ วีรณดา ม่วงสีทอง (2563) พบว่า การสื่อสารตราสินค้าบนโซเชียลมีเดีย ด้านการสร้างการสื่อสารบนโซเชียลมีเดียโดยบริษัทส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านการรีวิวออนไลน์ของผู้บริโภคในกรุงเทพมหานคร โดยจากการศึกษาข้างต้น สามารถตั้งสมมติฐานได้ดังนี้

สมมติฐานที่ 3 (H3) ปัจจัยด้านการสื่อสารสินค้าบนโซเชียลมีเดีย ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อกล่องสุ่มอาร์ตทอย

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับผู้มีอิทธิพล (Influencer)

จริยา แก้วหนองสังข์ (2564) ได้อธิบายว่า อินฟลูเอนเซอร์ คือ บุคคลที่เป็นที่รู้จักในสื่อออนไลน์หรือสังคมทั่วไป ทำหน้าที่นำเสนอสินค้าให้ผู้บริโภครับรู้และสนใจ โดยควรมีความเชี่ยวชาญ ทักษะในการสื่อสาร ภาพลักษณ์ที่ดี และเป็นที่ยอมรับในสังคม ซึ่งช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือและส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้า ปัจจุบันธุรกิจนิยมใช้ผู้มี



ชื่อเสียงและรีวิวจากประสบการณ์จริง เพื่อสร้างความน่าสนใจและเชื่อมโยงกับ ทฤษฎี TEARS Model ที่ประกอบด้วย ความเคารพ ความดึงดูดใจ ความไว้วางใจ ความเชี่ยวชาญ และความเหมือนกับกลุ่มเป้าหมาย (ณัฐหทัย เจริญแปงแป้น, 2560)

ความดึงดูดใจ (Attractive) คือ ความน่าดึงดูดทางกายภาพ ทั้งรูปร่าง หน้าตา ความสามารถ และบุคลิกภาพ ของผู้นำเสนอสินค้า ซึ่งส่งผลให้ผู้บริโภคเกิดความชื่นชอบและไว้วางใจ โดยความดึงดูดใจถือเป็นกุญแจสำคัญ ในการโน้มน้าวใจและส่งเสริมการตัดสินใจซื้อสินค้า (ภัสสรนันท์ อเนกธรรมกุล, 2553) การใช้ความดึงดูดใจช่วยให้ ผู้บริโภคตัดสินใจซื้อได้ง่ายขึ้น และเสริมภาพลักษณ์สินค้า อินฟลูเอนเซอร์ที่หน้าตาดีช่วยดึงดูดมากกว่าคำพูด ผู้บริโภค มักตัดสินใจจากความรู้สึกมากกว่าข้อมูล (Priester & Petty, 2003) โดยจากการศึกษาข้างต้น สามารถตั้งสมมติฐานได้ดังนี้

สมมติฐานที่ 4 (H4) ปัจจัยด้านความดึงดูดใจ ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อของกลุ่มผู้บริโภค

ความไว้วางใจ (Trust) คือ ความเชื่อมั่นของผู้บริโภคที่มีต่อผู้นำเสนอสินค้าหรืออินฟลูเอนเซอร์ ซึ่งต้องมีความ น่าเชื่อถือ ความรู้ และความสามารถที่ยึดถือเป็นแบบอย่างได้ (ภัสสรนันท์ อเนกธรรมกุล, 2553) โดยความไว้วางใจถือเป็น มิติแรกของการน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล และมีผลต่อทัศนคติของผู้บริโภคในการตัดสินใจซื้อสินค้า (McCracken, 1989) โดยจากการศึกษาข้างต้น สามารถตั้งสมมติฐานได้ดังนี้

สมมติฐานที่ 5 (H5) ปัจจัยด้านความไว้วางใจ ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อของกลุ่มผู้บริโภค

ความเชี่ยวชาญ (Expertise) คือ ความรู้และประสบการณ์เฉพาะด้านของผู้นำเสนอสินค้า ซึ่งช่วยเพิ่มความ น่าเชื่อถือในการสื่อสาร แม้บางคนอาจไม่เชี่ยวชาญจริง แต่ควรมีความสามารถในการทำให้ผู้บริโภครับรู้และเข้าใจสินค้า ได้อย่างชัดเจน เพื่อโน้มน้าวให้เกิดการตัดสินใจซื้อในที่สุด (ภัสสรนันท์ อเนกธรรมกุล, 2553) โดยจากการศึกษาข้างต้น สามารถตั้งสมมติฐานได้ดังนี้

สมมติฐานที่ 6 (H6) ปัจจัยด้านความไว้วางใจ ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อของกลุ่มผู้บริโภค

ความเหมือนกับกลุ่มเป้าหมาย (Similarity) คือ ความคล้ายคลึงระหว่างผู้นำเสนอสินค้ากับผู้บริโภค เช่น เชื้อชาติ เพศ อายุ หรือไลฟ์สไตล์ ซึ่งช่วยให้การสื่อสารน่าเชื่อถือและเข้าถึงผู้บริโภคได้ง่ายขึ้น ผู้บริโภคมักเกิดความรู้สึก เป็นมิตร คล้อยตาม และมั่นใจในสินค้า ส่งผลต่อทัศนคติและการตัดสินใจซื้อ (ภัสสรนันท์ อเนกธรรมกุล, 2553) โดยจากการศึกษาข้างต้น สามารถตั้งสมมติฐานได้ดังนี้

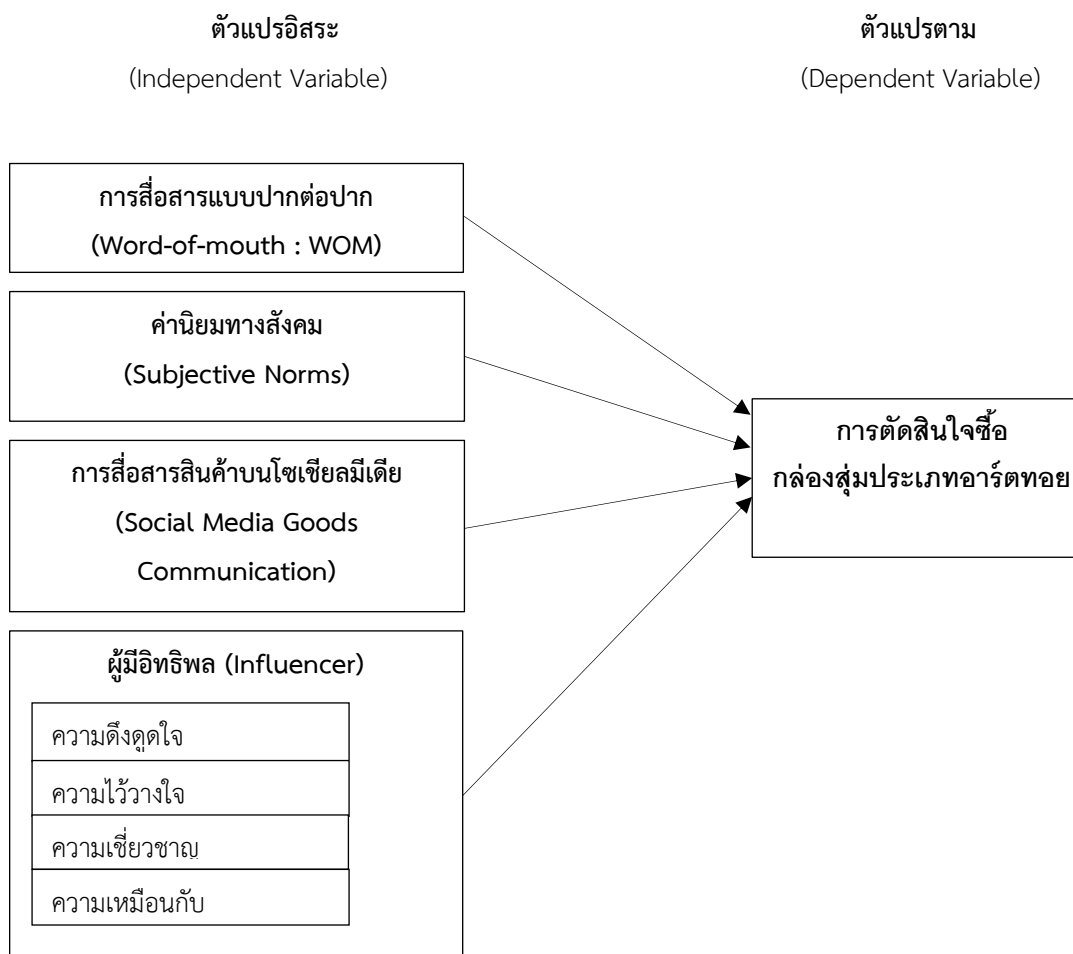
สมมติฐานที่ 7 (H7) ปัจจัยด้านความเหมือนกับกลุ่มเป้าหมาย ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อของกลุ่มผู้บริโภค

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการตัดสินใจซื้อ (Purchase Decision)

ธารินี พชรเจริญพงศ์ (2554) ได้กล่าวว่า การตัดสินใจ (Decision making) เป็นกระบวนการเลือกทางเลือกที่เป็น สิ่งที่ดีที่สุดจากหลายๆทางเลือก ก่อนที่ผู้บริโภคจะนำทางเลือกนั้นไปปฏิบัติ โดยการใช้หลักเหตุผลจากทางเลือก หรือข้อมูลทั้งหมดที่ผู้บริโภคมีอยู่เพื่อให้เกิดบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ตนเองต้องการ กระบวนการตัดสินใจซื้อของ ผู้บริโภค คือ ขั้นตอนในการเลือกซื้อสินค้าที่มีหลายทางเลือก โดยพิจารณาทั้งด้านจิตใจและพฤติกรรมทางกายภาพ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่งและนำไปสู่การตัดสินใจซื้อสินค้า (Schiffman & Kanuk, 1994) การตัดสินใจ ซื้อได้รับอิทธิพลมาจากปัจจัยด้านต่างๆ พฤติกรรมของผู้บริโภค ซึ่งมีการมุ่งไปที่วิธีการที่บุคคลหรือกลุ่มคนต่างๆ เลือกซื้อและใช้ผลิตภัณฑ์หรือบริการ (Solomon, 2019)



กรอบแนวคิดวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง อิทธิพลของการสื่อสารบนโซเชียลมีเดียและผู้มีอิทธิพลที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อกล่องสุ่มประเภทอาร์ตทอยของกลุ่ม Generation Z ในประเทศไทย เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ใช้การศึกษาเชิงสำรวจ (Survey Research)

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การกำหนดกลุ่มประชากรและเลือกศึกษากลุ่มตัวอย่าง คือกลุ่มผู้บริโภค Generation Z โดยเก็บกับกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 19 ปีขึ้นไปที่เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2540-2548 (ปรัชญา เปี่ยมการณ, 2565) ในประเทศไทย โดยในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัย ทราบกลุ่มประชากร จึงได้เลือกใช้สูตรคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Yamane (1973) ซึ่งกำหนดค่าความคลาดเคลื่อนที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 และระดับความเชื่อมั่นที่ 95% และยอมรับความคลาดเคลื่อนได้ $\pm 5\%$ โดยขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ต้องเก็บข้อมูลคือ 385 ชุด อย่างไรก็ตามคณะผู้วิจัยได้สำรองแบบสอบถามเพิ่มอีก 15 ชุด เพื่อป้องกันการคลาดเคลื่อนของข้อมูลที่อาจเกิดขึ้น ดังนั้นคณะผู้วิจัยจึงต้องเก็บแบบสอบถามรวมทั้งสิ้น 400 ชุด จึง



ได้ทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้การสุ่มแบบมีความน่าจะเป็น (Probability Sampling) ในขั้นตอนการคำนวณจำนวนตัวอย่าง และดำเนินการเก็บข้อมูลจริงโดยใช้การสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ผ่านแบบสอบถาม Google Form ที่มีลักษณะแบบปลายปิด มีการกำหนดคุณสมบัติเฉพาะของกลุ่มตัวอย่าง เช่น อายุ 19 ปีขึ้นไป และเคยมีประสบการณ์ซื้อกล่องสุ่มอาร์ตทอย พร้อมทั้งมีการเผยแพร่แบบสอบถามผ่านช่องทางออนไลน์ที่กลุ่มเป้าหมายนิยมใช้งาน เช่น กลุ่มบนโซเชียลมีเดีย และมีการตั้งคำถามคัดกรองก่อนเริ่มตอบแบบสอบถาม เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่ตรงตามวัตถุประสงค์การวิจัย

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) องค์ประกอบของแบบสอบถามที่ใช้ในการทำวิจัย

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามคัดกรองผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ท่านเคยซื้อกล่องสุ่มประเภทอาร์ตทอยหรือไม่

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับสถานะภาพ และข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม และพฤติกรรมเกี่ยวกับการเลือกซื้อกล่องสุ่มประเภทอาร์ตทอย ซึ่งมีลักษณะคำถามแบบปลายปิด

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับอิทธิพลของการสื่อสารบนโซเชียลมีเดียและผู้มีอิทธิพลที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อกล่องสุ่มประเภทอาร์ตทอยของกลุ่ม Generation Z ในประเทศไทย ใช้ลักษณะคำถามแบบปลายปิด ตามมาตราส่วนประมาณค่าคำตอบ (Likert Rating Scale) รวมสิ้นทั้งหมด 40 ข้อ

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม โดยแบบสอบถามมีลักษณะปลายเปิด จากนั้นนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้นำมาคำนวณสถิติผ่านโปรแกรม SPSS (Statistical Package for Social Sciences)

2) การทดสอบความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา (Content Validity) เป็นการทำการประเมินความเชื่อมโยงระหว่างข้อคำถามแต่ละข้อกับจุดประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ ได้ผลว่า ข้อคำถามมีค่า IOC เท่ากับ 1.00 จึงสามารถนำไปใช้ได้

3. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ SPSS (Statistical Package for Social Sciences) โดยเป็นเวอร์ชันที่ได้รับสิทธิ์การใช้งานอย่างถูกต้องตามกฎหมาย เพื่อประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ

1) การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่ออธิบายค่าร้อยละของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทำให้ทราบระดับความสำคัญของอิทธิพลของการสื่อสารบนโซเชียลมีเดียและผู้มีอิทธิพลที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อกล่องสุ่มประเภทอาร์ตทอยของกลุ่ม Generation Z

2) การวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) Pearson Correlation Coefficient วิเคราะห์ความสัมพันธ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้น ปัจจัยอิทธิพลของการสื่อสารบนโซเชียลมีเดียและผู้มีอิทธิพลที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อกล่องสุ่มประเภทอาร์ตทอยของกลุ่ม Generation Z

3) การวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุ (Multiple Linear Regression) ทำการทดสอบสมมติฐาน เพื่อหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นมากกว่า 1 ตัวแปรกับตัวแปรตาม

4. นิยามศัพท์เฉพาะ

อินฟลูเอนเซอร์ (Influencer) ในบริบทของงานวิจัย หมายถึง บุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีความสามารถในการสร้างอิทธิพลต่อความคิดเห็น ทศนคติ พฤติกรรม หรือการตัดสินใจของกลุ่มเป้าหมายในด้านใดด้านหนึ่ง ผ่านการสื่อสารเนื้อหาที่เกี่ยวข้องผ่านช่องทางทั้งออนไลน์และออฟไลน์



ผลการวิจัย

ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ประชากรศาสตร์และพฤติกรรมการซื้อของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 232 คน คิดเป็นร้อยละ 57.7 อาชีพนักศึกษา จำนวน 290 คน คิดเป็นร้อยละ 72.1 รายได้ 15,001-20,000 บาท จำนวน 169 คน คิดเป็นร้อยละ 42.0 จำนวนที่ซื้อต่อครั้ง 1 กล่อง จำนวน 224 คน คิดเป็นร้อยละ 55.7 ค่าใช้จ่ายที่ซื้อต่อครั้ง 501-1,000 บาท จำนวน 184 คน คิดเป็นร้อยละ 45.8 ความถี่ในการซื้อ 2-3 เดือน 1 ครั้ง จำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 33.6

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างด้านปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อ กล่องสุ่มประเภทอาร์ตทอย

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อกล่องสุ่มประเภทอาร์ตทอย	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
ด้านการสื่อสารแบบปากต่อปาก	4.21	.45	เห็นด้วยมากที่สุด
ด้านค่านิยมทางสังคม	4.16	.52	เห็นด้วยมาก
ด้านการสื่อสารสินค้าบนโซเชียลมีเดีย	4.23	.44	เห็นด้วยมากที่สุด
ด้านความดึงดูดใจ	4.19	.49	เห็นด้วยมาก
ด้านความไว้วางใจ	4.28	.49	เห็นด้วยมากที่สุด
ด้านความเชี่ยวชาญ	4.26	.52	เห็นด้วยมากที่สุด
ด้านความเหมือนกับกลุ่มเป้าหมาย	4.25	.53	เห็นด้วยมากที่สุด
ด้านการตัดสินใจซื้อกล่องสุ่มประเภทอาร์ตทอย	4.32	.46	เห็นด้วยมากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการวิจัยจากการวิเคราะห์ข้อมูลระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อ กล่องสุ่มประเภทอาร์ตทอยของกลุ่ม Generation Z ในประเทศไทย พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านการตัดสินใจซื้อกล่องสุ่มประเภทอาร์ตทอย ($\bar{X}$ =4.32, S.D.= 0.46) รองมาคือ ด้านความไว้วางใจ ($\bar{X}$ =4.28, S.D.= 0.49) ด้านความเชี่ยวชาญ ($\bar{X}$ =4.26, S.D.= 0.52) ด้านความเหมือนกับกลุ่มเป้าหมาย ($\bar{X}$ =4.25, S.D.= 0.53) ด้านการสื่อสารบนโซเชียลมีเดีย ($\bar{X}$ =4.23, S.D.= 0.44) ด้านการสื่อสารแบบปากต่อปาก ($\bar{X}$ =4.21, S.D.= 0.45) ด้านความดึงดูดใจ ($\bar{X}$ =4.19, S.D.= 0.49) ด้านค่านิยมทางสังคม ($\bar{X}$ =4.16, S.D.= 0.52) ตามลำดับ

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ความเป็นอิสระจากกันของความคลาดเคลื่อน (Autocorrelation) เป็นการตรวจสอบค่าคลาดเคลื่อนของตัวแปรว่าเป็นอิสระจากกันหรือไม่ (Durbin-Watson) โดยวิเคราะห์จากตาราง Model Summary

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.645 ^a	.415	.407	.35680	1.874

a. Predictors: (Constant), similarity, communication, subjective, attractive, expertise, trust

b. Dependent Variable: purchase decision



จากตารางที่ 2 การวิเคราะห์ความเป็นอิสระจากกันของความคลาดเคลื่อน (Autocorrelation) เป็นการตรวจสอบค่าคลาดเคลื่อนของตัวแปรว่าเป็นอิสระจากกันหรือไม่ (Durbin-Watson) ดังนี้

มีค่าอยู่ในช่วง 1.5 – 2.5	แสดงว่ามีค่าเป็นอิสระ
มีค่าอยู่ในช่วง 2.6 – 4.0	แสดงว่ามีความสัมพันธ์กันในทิศทางลบ
มีค่าอยู่ในช่วง 0 – 1.4	แสดงว่ามีความสัมพันธ์กันในทิศทางบวก

พบว่า ค่า Durbin-Watson มีค่าเท่ากับ 1.874 ซึ่งอยู่ในช่วง 1.5-2.5 ซึ่งแสดงว่าตัวแปรด้านการสื่อสารแบบปากต่อปาก ด้านค่านิยมทางสังคม ด้านการสื่อสารสินค้าบนโซเชียลมีเดีย ด้านดึงดูดใจ ด้านความไว้วางใจ ด้านความเชี่ยวชาญ และด้านความเหมือนกับกลุ่มเป้าหมาย เป็นอิสระจากกัน โดยที่ค่า R (สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์) หมายความว่าตัวแปรด้านการสื่อสารแบบปากต่อปาก ด้านค่านิยมทางสังคม ด้านการสื่อสารสินค้าบนโซเชียลมีเดีย ด้านความดึงดูดใจ ด้านความไว้วางใจ ด้านความเชี่ยวชาญ ด้านความเหมือนกับกลุ่มเป้าหมาย และด้านการตัดสินใจซื้อ มีความสัมพันธ์กัน 0.645 และค่า R Square อธิบายถึงความสัมพันธ์ของตัวแปรด้านการสื่อสารแบบปากต่อปาก ด้านค่านิยมทางสังคม ด้านการสื่อสารสินค้าบนโซเชียลมีเดีย ด้านความดึงดูดใจ ด้านความไว้วางใจ ด้านความเชี่ยวชาญ ด้านความเหมือนกับกลุ่มเป้าหมาย สามารถอธิบายความสัมพันธ์ของตัวแปรด้านการตัดสินใจซื้อ 0.415

ตารางที่ 3 แสดงค่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระกับตัวแปรตามโดยใช้วิธี ของ Pearson

Correlations								
ตัวแปร	1.การตัดสินใจซื้อของกลุ่มประชากรตัวอย่าง	2.การสื่อสารแบบปากต่อปาก	3.ค่านิยมทางสังคม	4.การสื่อสารสินค้าบนโซเชียลมีเดีย	5.ด้านความดึงดูดใจ	6.ความไว้วางใจ	7.ความเชี่ยวชาญ	8.ความเหมือนกับกลุ่มเป้าหมาย
1.การตัดสินใจซื้อของกลุ่มประชากรตัวอย่าง								
2.การสื่อสารแบบปากต่อปาก	.326**							
3.ค่านิยมทางสังคม	.420**	.364**						
4.การสื่อสารสินค้าบนโซเชียลมีเดีย	.437**	.337**	.397**					
5.ด้านความดึงดูดใจ	.426**	.283**	.417**	.426**				
6. ความไว้วางใจ	.512**	.299**	.495**	.483**	.537**			
7.ความเชี่ยวชาญ	.507**	.276**	.429**	.455**	.458**	.650**		
8.ความเหมือนกับกลุ่มเป้าหมาย	.561**	.244**	.427**	.383**	.535**	.590**	.590**	

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

จากตารางที่ 3 เมื่อวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้น พบว่า ปัจจัยด้านการสื่อสารแบบปากต่อปาก ปัจจัยด้านค่านิยมทางสังคม ปัจจัยด้านการสื่อสารสินค้าบนโซเชียลมีเดีย ปัจจัยด้านความดึงดูดใจปัจจัยด้านความไว้วางใจ ปัจจัยด้านความเชี่ยวชาญ และปัจจัยด้านความเหมือนกับกลุ่มเป้าหมาย ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อ



กลุ่มสุมประเภทอาร์ตทอย ซึ่งมีความสัมพันธ์กันในเชิงบวก อย่างมีระดับนัยยะสำคัญที่ 0.01 โดยมีค่าอยู่ระหว่าง 0.244-0.65

ตารางที่ 4 แสดงผลการวิเคราะห์ตัวแปรอิสระที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้ออกล่องสุมประเภทอาร์ตทอยของกลุ่ม Generation Z ในประเทศไทย

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้ออกล่องสุมประเภทอาร์ตทอย				
ตัวแปร	B	Beta	t	P-Value
ค่าคงที่	.832		3.704	<.001
ด้านการสื่อสารแบบปากต่อปาก	.105	.102	2.409	.016
ด้านค่านิยมทางสังคม	.076	.085	1.806	.072
ด้านการสื่อสารสินค้าบนโซเชียลมีเดีย	.142	.136	2.906	.004
ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้ออกล่องสุมประเภทอาร์ตทอย				
ตัวแปร	B	Beta	t	P-Value
ด้านความดึงดูดใจ	.032	.034	.690	.490
ด้านความไว้วางใจ	.093	.098	1.706	.089
ด้านความเชี่ยวชาญ	.113	.126	2.304	.022
ด้านความเหมือนกับกลุ่มเป้าหมาย	.262	.297	5.616	<.001

$R = .651$, $R^2 = .424$, Adjust $R^2 = .414$, $F = 41.217$, $P = .000$

จากตารางที่ 4 สรุปได้ว่า การตัดสินใจซื้ออกล่องสุมประเภทอาร์ตทอยของกลุ่ม Generation Z ในประเทศไทย ความสัมพันธ์และผลลัพธ์มีความเหมาะสมกับข้อมูลในระดับที่ดีโดยตัวแปรที่ใช้ในการพยากรณ์คือ ปัจจัยด้านการสื่อสารแบบปากต่อปาก ปัจจัยด้านค่านิยมทางสังคม ปัจจัยด้านการสื่อสารสินค้าบนโซเชียลมีเดีย ปัจจัยด้านความดึงดูดใจ ปัจจัยด้านความไว้วางใจ ปัจจัยด้านความเชี่ยวชาญ และ ปัจจัยด้านความเหมือนกับกลุ่มเป้าหมาย ในส่วนของตัวแปรตาม ได้แก่ ปัจจัยด้านการตัดสินใจซื้ออกล่องสุมประเภทอาร์ตทอยของกลุ่ม Generation Z ในประเทศไทย มีอำนาจในการพยากรณ์ (Adjust $R^2 = .414$) คิดเป็นร้อยละ 41.4 เมื่อพยากรณ์ตัวแปรอิสระที่ส่งผลต่อตัวแปรตามโดยการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอย (Beta) พบว่า ตัวแปรที่สามารถใช้พยากรณ์หรือส่งผลต่อการตัดสินใจซื้ออกล่องสุมประเภทอาร์ตทอยมากที่สุด คือ ปัจจัยด้านความเหมือนกับกลุ่มเป้าหมาย ($\beta = 0.297$, $P < .001$) รองลงมาคือ ปัจจัยด้านการสื่อสารสินค้าบนโซเชียลมีเดีย ($\beta = 0.136$, $P = 0.04$) ปัจจัยด้านความเชี่ยวชาญ ($\beta = 0.126$, $P = 0.022$) ปัจจัยด้านการสื่อสารแบบปากต่อปาก ($\beta = 0.102$, $P = 0.016$) ตามลำดับ แต่ปัจจัยด้านความไว้วางใจ ($\beta = 0.098$, $P = 0.089$) ปัจจัยด้านค่านิยมทางสังคม ($\beta = 0.085$, $P = 0.072$) และ ปัจจัยด้านความดึงดูดใจ ($\beta = 0.034$, $P = 0.490$) เป็นตัวแปรอิสระที่ไม่สามารถใช้พยากรณ์หรือไม่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้ออกล่องสุมประเภทอาร์ตทอยของกลุ่ม Generation Z ในประเทศไทย



อภิปรายผลการวิจัย

ผลลัพธ์จากการดำเนินการวิจัยเรื่อง อิทธิพลของการสื่อสารบนโซเชียลมีเดียและผู้มีอิทธิพลที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อเครื่องสำอางประเภทอาร์ตทอยของกลุ่ม Generation Z ในประเทศไทย สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

ปัจจัยด้านการสื่อสารแบบปากต่อปากส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อเครื่องสำอางประเภทอาร์ตทอย เนื่องจากผู้บริโภคในกลุ่ม Generation Z มีแนวโน้มให้ความสำคัญกับคำแนะนำและรีวิวจากเพื่อนหรือผู้ที่มีประสบการณ์ตรง เนื่องจากความน่าเชื่อถือที่เกิดจากการสื่อสารแบบปากต่อปาก ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะการบริโภคของ Generation Z ที่มักหาข้อมูลและรีวิวจากแหล่งที่เชื่อถือได้ก่อนตัดสินใจซื้อ อีกทั้งการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มคนที่มีความสนใจเหมือนกันช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจให้เกิดการซื้อได้ดี ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ญฐนิชา ศิริประทุม (2566) ที่พบว่าการสื่อสารแบบปากต่อปากมีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าแฟชั่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ปัจจัยด้านค่านิยมทางสังคมไม่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อเครื่องสำอางประเภทอาร์ตทอย เนื่องจากกลุ่ม Generation Z มีลักษณะการบริโภคที่เน้นความเป็นตัวของตัวเองและความชอบส่วนบุคคลมากกว่าการยึดติดกับแรงกดดันหรือความคาดหวังจากสังคม จึงไม่แปลกที่ค่านิยมทางสังคมจะไม่มีผลอย่างมีนัยสำคัญต่อการตัดสินใจซื้อเครื่องสำอาง ซึ่งสะท้อนถึงความต้องการแสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์และความแตกต่างของตนเองมากกว่าการทำตามกระแสสังคม ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับงานของ ญฐนนท์ เจริญศิริ (2563) ที่พบว่าค่านิยมทางสังคมไม่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อเครื่องสำอางรูป Mirrorless ในกลุ่มผู้บริโภคในกรุงเทพมหานคร อย่างไรก็ตาม ในบริบทของสินค้าแฟชั่นหรือแบรนด์ที่มีความโดดเด่นทางสังคม อาจพบว่าค่านิยมทางสังคมมีบทบาทมากขึ้น เช่น ในกลุ่มผู้บริโภควัยอ่อนหรือกลุ่มที่เน้นภาพลักษณ์ทางสังคมสูง

ปัจจัยด้านการสื่อสารสินค้าบนโซเชียลมีเดียส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อเครื่องสำอางประเภทอาร์ตทอย เนื่องจาก Generation Z เป็นกลุ่มที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ พวกเขาจึงมักใช้โซเชียลมีเดียเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญในการประกอบการตัดสินใจซื้อ โดยเฉพาะเมื่อพบรีวิวหรือเนื้อหาที่สอดคล้องกับตัวตนและความสนใจของตนเอง การที่ผู้มีอิทธิพลออนไลน์นำเสนอสินค้าด้วยสไตล์และเนื้อหาที่เข้าถึงง่ายและสอดคล้องกับไลฟ์สไตล์ของ Generation Z ช่วยสร้างแรงดึงดูดและเพิ่มความมั่นใจในการซื้อได้ดี ผลวิจัยนี้สอดคล้องกับผลการศึกษาของ วิรญาดา ม่วงสีทอง (2563) ที่พบว่าการสื่อสารตราสินค้าบนโซเชียลมีเดียมีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าที่ผ่านการรีวิวออนไลน์

ปัจจัยด้านความดึงดูดใจไม่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อเครื่องสำอางประเภทอาร์ตทอย ในขณะที่งานวิจัยอื่น ๆ เช่น ของ ญาดา ทวีศักดิ์ และ ธนฤต วงศ์มหาเศรษฐ์ (2567) พบว่าความดึงดูดใจของผู้มีอิทธิพลมีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าแฟชั่น กลุ่ม Generation Z ที่ซื้อเครื่องสำอางกลับไม่ได้ให้ความสำคัญกับบุคลิกภาพหรือความน่าสนใจของผู้มีอิทธิพลเท่ากับความน่าเชื่อถือและความรู้เชิงลึกเกี่ยวกับสินค้า ซึ่งแสดงให้เห็นว่า Generation Z มีความต้องการข้อมูลที่ลึกซึ้งและเน้นการตัดสินใจที่มีเหตุผลมากกว่าการถูกดึงดูดด้วยภาพลักษณ์หรือเสน่ห์ส่วนตัว อาจเป็นเพราะกลุ่มนี้มีความเสี่ยงและความไม่แน่นอนในการซื้อ การได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือและถูกต้องจึงสำคัญกว่าความดึงดูดใจทั่วไป

ปัจจัยด้านความไว้วางใจไม่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อเครื่องสำอางประเภทอาร์ตทอย แม้ว่าความไว้วางใจจะเป็นปัจจัยสำคัญในหลายบริบทของการซื้อขายออนไลน์ แต่ในกรณีนี้ ความไว้วางใจในตัวผู้มีอิทธิพลถูกพิจารณาเป็นเรื่องพื้นฐานที่ผู้บริโภค Generation Z มีอยู่แล้วก่อนตัดสินใจติดตามและซื้อสินค้า ความไว้วางใจจึงไม่ได้กลายเป็นตัวแปรที่แยกแยะหรือส่งผลต่อการตัดสินใจในขั้นตอนสุดท้ายมากนัก แต่จะอยู่ในระดับที่เป็นมาตรฐานของการติดตามและรับข้อมูลแทน ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับ ปพน เลิศชาคร (2560) ที่พบว่าความไว้วางใจไม่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน



ปัจจัยด้านความเชี่ยวชาญส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อเครื่องสำอางประเภทอาร์ตทอย เนื่องจากความรู้และความเชี่ยวชาญของผู้มีอิทธิพลในเรื่องเครื่องสำอางอาร์ตทอยช่วยเพิ่มความมั่นใจให้กับผู้บริโภค Generation Z ที่มีลักษณะชอบศึกษาหาข้อมูลก่อนซื้อและไม่ชอบความเสี่ยง ความเชี่ยวชาญนี้ทำให้ผู้บริโภครู้สึกว่าคุณค่าที่ได้รับน่าเชื่อถือและลดความไม่แน่นอนในการเลือกซื้อ สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ณัฐมล คงทน (2567) ที่พบว่าความเชี่ยวชาญของอินฟลูเอนเซอร์ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อเครื่องสำอางวีแกนในกลุ่ม Generation Y

ปัจจัยด้านความเหมือนกับกลุ่มเป้าหมายส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อเครื่องสำอางประเภทอาร์ตทอย เนื่องจาก Generation Z มักชื่นชอบผู้มีอิทธิพลที่มีลักษณะหรือไลฟ์สไตล์ที่คล้ายคลึงกับตนเอง เพราะจะทำให้เกิดความรู้สึกเชื่อมโยงและไว้วางใจในระดับสูง นอกจากนี้ยังช่วยให้การสื่อสารและการแนะนำสินค้าดูน่าเชื่อถือและเข้าถึงง่ายมากขึ้น การใช้ผู้มีอิทธิพลที่มีความเหมือนกับกลุ่มเป้าหมายจึงเป็นกลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพในการกระตุ้นการตัดสินใจซื้อ ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปรียา ตันต์เจริญรัตน์, เนืองอนงค์ ภูรุ่ง, และ ปิยพงศ์ เผ่าวนิช (2566) ที่พบว่าความเหมือนกับกลุ่มเป้าหมายมีผลต่อการตัดสินใจซื้อน้ำหอมในกลุ่มผู้บริโภควัยทำงาน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปประยุกต์

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อเครื่องสำอางประเภทอาร์ตทอยของผู้บริโภค Generation Z ซึ่งผู้ประกอบการสามารถนำข้อมูลเหล่านี้ไปใช้วางกลยุทธ์ทางการตลาดได้อย่างตรงจุด โดยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ธุรกิจที่จำหน่ายเครื่องสำอาง ควรใช้ผลการวิจัยในการคัดเลือกอินฟลูเอนเซอร์ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มเป้าหมาย ทั้งด้านไลฟ์สไตล์ อายุ และความสนใจ เพื่อเพิ่มความเชื่อมโยงกับผู้บริโภค และกระตุ้นการตัดสินใจซื้อ
2. การกำหนดกลยุทธ์การตลาดเฉพาะด้าน ปัจจัยด้านความเหมือนกับกลุ่มเป้าหมายควรใช้ Micro-influencers ที่มีภาพลักษณ์ใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายแทนการใช้เซเลบชื่อดังทั่วไป ปัจจัยด้านความเชี่ยวชาญควรร่วมมือกับนักสะสมหรือครีเอเตอร์ที่มีความรู้ด้านอาร์ตทอยจริงจัง เพื่อสร้างคอนเทนต์ที่ลึกและน่าเชื่อถือ เช่น รีวิวเปรียบเทียบความหายากของกล่องสุ่มซีรีส์ต่างๆ และปัจจัยด้านการสื่อสารบนโซเชียลมีเดีย ควรผลิตคอนเทนต์แนวเปิดกล่อง (Unbox) ที่มีการใช้ Hashtag, TikTok Trends หรือฟีเจอร์ AR ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วม
3. การใช้ครีเอเตอร์ร่วมผลิตคอนเทนต์ (Co-Creation) หรือ การขายผ่าน TikTok Shop และ Live Commerce ควรถูกนำมาใช้เพื่อเสริมกลยุทธ์การขาย โดยเฉพาะกับกลุ่ม Generation Z ที่ให้ความสำคัญกับประสบการณ์แบบ Real-Time และความรู้สึกอินร่วมกับชุมชนออนไลน์

ข้อเสนอแนะในงานวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นเฉพาะกลุ่มผู้บริโภค Generation Z ในประเทศไทย ดังนั้นงานวิจัยในอนาคตควรขยายกลุ่มตัวอย่างให้ครอบคลุมกลุ่มอายุหรือภูมิภาคที่หลากหลายมากขึ้น เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคแต่ละกลุ่มอย่างชัดเจน นอกจากนี้ควรพิจารณาศึกษาตัวแปรอื่นๆ ที่อาจมีอิทธิพล เช่น ปัจจัยด้านอารมณ์ ความตื่นเต้น หรือความพึงพอใจจากประสบการณ์หลังการเปิดกล่องสุ่ม ซึ่งอาจกระตุ้นการซื้อซ้ำได้อย่างมีนัยสำคัญ นอกจากการวิจัยเชิงปริมาณแล้ว ควรใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ เช่น การสัมภาษณ์เชิงลึกหรือการสนทนากลุ่ม เพื่อทำความเข้าใจแรงจูงใจของผู้บริโภคในเชิงลึก รวมถึงควรศึกษาเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่มีผลต่อพฤติกรรมผู้บริโภค เช่น การซื้อผ่าน TikTok Shop หรือการใช้ AR/VR ที่อาจเปลี่ยนแปลงรูปแบบการตัดสินใจซื้อ และควรวิเคราะห์ว่าแพลตฟอร์มโซเชียล



มีเดียไดม็อธิพลสูงสุดต่อพฤติกรรมการซื้อขายกลุ่มประเภทอาร์ตทอย เพื่อให้ผู้ประกอบการสามารถวางกลยุทธ์การตลาดได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับแพลตฟอร์ม

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความช่วยเหลือจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทัชกร สัมมะสุต อาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการระเบียบวิธีวิจัย ที่ให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ตลอดกระบวนการศึกษาและขอขอบคุณมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา สำหรับการสนับสนุนงบประมาณและทรัพยากรที่จำเป็นต่อการดำเนินการวิจัย

เอกสารอ้างอิง

- กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ. (2568). จากกล่องสุม Art Toy ถึง กล่องสุมทุเรียน เมื่อความตื่นต้นคือคำตอบ. สืบค้นจาก <https://www.ditp.go.th/post/195778>
- จิรพัฒน์ พิชัยกมลศิลป์. (2563). การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์และความไว้วางใจที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อรองเท้าผ่านช่องทางการถ่ายทอดสดเฟซบุ๊กไลฟ์ของผู้บริโภคในจังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยแม่โจ้, เชียงใหม่.
- จริยา แก้วหนองสังข์. (2564). อิทธิพลของบุคคลผู้มีชื่อเสียง Influencer ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อ น้ำหอมของผู้บริโภควัยทำงาน. การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ญาดา ทวีศักดิ์, และ ธนกฤต วงศ์มหาเศรษฐ์. (2567). อิทธิพลของบุคคลที่มีชื่อเสียงส่งผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อเสื้อผ้าของผู้บริโภคแบรนด์ EP. วารสารสุทธิปริทัศน์, 38(2), 166-178. สืบค้นจาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/DPUthiparithatJournal/270551/182604>
- ณัฐนัย เจิมแป้น. (2560). การโฆษณาโดยใช้บุคคลที่มีชื่อเสียง มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์สก็อตของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, ปทุมธานี.
- ณัฐนิชา ศิริประทุม. (2566). ความพึงพอใจของผู้บริโภค การติดแบรนด์ พฤติกรรมผู้บริโภค การสื่อสารแบบปากต่อปากและการตลาดผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าแฟชั่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, ปทุมธานี.
- ณัฐนันท์ เจริญศิริ. (2563). ความไว้วางใจ พฤติกรรมการซื้อขาย ค่านิยมและความภักดีในตราสินค้าที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อกล่องถ่ายรูป Mirrorless ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, ปทุมธานี.
- ณัฐมล คงทน. (2567). กลยุทธ์การตลาดผ่านอินฟลูเอนเซอร์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อเครื่องสำอางวิแกนของผู้บริโภคเจนเนอเรชันวายในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, ปทุมธานี. ไทยรัฐออนไลน์. (2567). อาร์ตทอย คืออะไร ทำไมถึงมีมูลค่า น่าสะสมมากกว่าของเล่นทั่วไป. ไทยรัฐ. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/lifestyle/life/2777774>



- ธารินี พัทธเจริญพงศ์. (2554). ปัจจัยที่ใช้ในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาหลักสูตรนานาชาติของนักศึกษาชาวต่างชาติในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- เบญจรัตน์ รุ่งเรือง. (2562). ปัจจัยส่วนผสมทางการตลาดบริการ ภาพลักษณ์ของแบรนด์ และการสื่อสารแบบปากต่อปากที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการร้านอาหารบุฟเฟต์ชาบูในกรุงเทพมหานคร. การค้นคว้าอิสระระดับปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ปพน เลิศชาคร. (2560). คุณภาพของเว็บไซต์ ความไวใจ การรับรู้ถึงคุณค่าและการจัดอันดับ และความคิดเห็นที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่าน eBay ของผู้บริโภคในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, ปทุมธานี.
- ปรัชญา เปี่ยมการณ. (2566). การเรียนรู้ด้านสื่อและการสื่อสารของอินฟลูเอนเซอร์ในกลุ่มเจนเอเรชั่นแซด. วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรม นิด้า, 11(1).
<https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/263884/177729>
- ปรียา ตันท์เจริญรัตน์, เนื่ององศ์ ภูรุ่ง, และ ปิยพงศ์ เผ่าวนิช. (2566). อิทธิพลของอินฟลูเอนเซอร์ที่มีชื่อเสียงต่อการตัดสินใจซื้อน้ำหอมของผู้บริโภควัยทำงาน. วารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการสื่อสารมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี คณะนิเทศศาสตร์, 6(3), 1-8. สืบค้นจาก
<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/ISSC/article/view/263868>
- ภัสสรนันท์ อเนกธรรมกุล. (2553). ผลกระทบจากการใช้บุคคลที่มีชื่อเสียง Celebrity ที่เป็นผู้นำเสนอสินค้าหลากหลายตราสินค้าในงานโฆษณา. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วีรญาดา ม่วงสีทอง. (2563). การสื่อสารตราสินค้าบนโซเชียลมีเดีย คุณภาพความสัมพันธ์ของตราสินค้า ค่านิยมและความสัมพันธ์ทางสังคม และทัศนคติต่อผลิตภัณฑ์ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าที่ผ่านการรีวิวออนไลน์ของผู้บริโภคในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, ปทุมธานี.
- สมหญิง สร้อยกระโทก. (2561). กลยุทธ์การสื่อสารบนโซเชียลมีเดียของมินิโปรดักชั่น วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, ปทุมธานี.
- อังคณา ศกวิปาน, อัญญา บุญปาลิตัว, และ เกริกฤทธิ์ อัมพะวัต. (2564). ส่วนผสมตลาดและค่านิยมทางสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมร้านกาแฟสดในจังหวัดสมุทรสงคราม วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร. สืบค้นจาก <https://sure.su.ac.th/xmlui/handle/123456789/26591>
- อมรินทร์ทีวีออนไลน์. (2567). Kidult เมื่อผู้ใหญ่ใจเด็ก ทำตลาดของเล่นโต ทำรายได้เกือบ 2 หมื่นล้าน. สืบค้นจาก <https://www.amarintv.com/spotlight/business-marketing/66455>
- อรรธรณ สุทธิพงศ์สกุล, และ สมชาย เล็กเจริญ. (2563). อิทธิพลของประสบการณ์และความพึงพอใจที่มีผลต่อความภักดีและการสื่อสารแบบปากต่อปากทางอิเล็กทรอนิกส์ในการซื้อสินค้าผ่านแอปพลิเคชันของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. วารสารสหวิทยาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 6(3), 1457-1473. สืบค้นจาก https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jmhs1_s/article/download/264214/179610
- Adler, R., Elmhorst, J. M., & Lucas, K. (2012). *Communicating at work: Strategies for success in business and the professions* (11 ed.). New York: McGraw Hill.



- Dataxet. (2567). *เจาะลึกพฤติกรรมดิจิทัลคนไทย 2024: Gen Z ฟินช้อปปิ้งติดอก | Netflix ครองใจ Gen X | LINE แอปฮิตทุกช่วงวัย*. สืบค้นจาก <https://www.dataxet.co/digital-insights-thailand-report-2024-presscon>
- McCracken, G. (1989). *Who is the celebrity endorser? Cultural foundations of the endorsement process*. *Journal of Consumer Research*, 16(3), 310-321.
- Priester, J. R., & Petty, R. E. (2003). *The influence of spokesperson trustworthiness on message elaboration, attitude strength, and advertising effectiveness*. *Journal of Consumer Psychology*, 13(4), 408-421.
- Schiffman, L. G. & Kanuk, L. L. (1994). *Consumer Behavior (5th ed.)*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
- Schwartz, S. H. (1992). *Universals in the content and structure of values: Theory and empirical tests in 20 countries*. *Advances in experimental social psychology*, 25(1), 1-65.
- Solomon, M. R. (2019). *Consumer behavior: Buying, having, and being (13th ed.)*. Pearson.
- Taro Yamane. *Statistics: An introductory analysis*. New York, Harper & Row. 1973.
- Thai PBS. (2567). *ตลาด Art Toy ไทยรุ่ง “กรมพัฒนา” ชี้ กลุ่ม Kidult แห่ซื้อเก๋ๆ ไร*. สืบค้นเมื่อ 8 ธันวาคม 2567, จาก Thai PBS: <https://www.thaipbs.or.th/news/content/341421>
- Vinerean, S. (2017). *Content Marketing Strategy. Definition, Objectives and Tactics*. *Expert Journal of Marketing*, 5(2).92-98.
- Yadav M., & Rahman, Z. (2017). *Measuring consumer perception of social media marketing activities in e-commerce industry: Scale development & validation*. *Telematics and Informatics*, 34(7), 1294-1307. Retrieved from <https://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0736585317301533>
- ZORT. (2567). *เจาะเทรนด์การตลาดยุคใหม่ กลุ่มช่วยเปลี่ยนให้ขายสินค้าได้ง่ายขึ้น*. สืบค้นจาก <https://zortout.com/blog/what-is-random-box>





ผลการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำในมาตราตัวสะกด โดยใช้การเรียนรู้
แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
The Results of Developing Reading and Spelling Skills in Final Consonants Using
Collaborative Learning CIRC Techniques with Educational Games
for Grade 2 Students

วรนิษฐา ศิลารักษ์^{1*}, ระพิน ชูชื่น², จิรวัดน์ ตั้งวันเจริญ³

Woranittha Silarak^{1*}, Rapin Chuchuen², Jirawat Tangwancharoen³

^{1*,2,3}สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชธานี

^{1*,2,3}Curriculum and Instruction Program, Faculty of Education, Ratchathani University

*Corresponding author; E-mail: worannitthaks@gmail.com

Received 7 April 2025 Revised 23 April 2025

Accepted 24 June 2025 Available online 26 June 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำในมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ และ 3) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำในมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนเซนต์เอเมส์ จังหวัดอุบลราชธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 แผน มีความเหมาะสมเฉลี่ย 4.63 อยู่ในระดับมากที่สุด 2) แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านคำในมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 ข้อ มีความยากง่าย ระหว่าง 0.27-0.47 ค่าอำนาจจำแนก ระหว่าง 0.25-0.55 มีความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.80 และ 3) แบบทดสอบวัดทักษะการเขียนสะกดคำในมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 ข้อ มีความยากง่าย ระหว่าง 0.27-0.53 ค่าอำนาจจำแนก ระหว่าง 0.30-0.65 มีความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.83 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที่

ผลการวิจัยพบว่า 1. แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา เท่ากับ 81.07/84.21 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2. ทักษะการอ่านคำในมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3. ทักษะการเขียนสะกดคำในมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC, เกมการศึกษา



ABSTRACT

The objectives of this research were: 1) to study the effectiveness of lesson plans for the Thai language subject in grade 2 utilizing the cooperative learning CIRC technique alongside educational games, 2) to compare the reading skills related to spelling words of grade 2 students before and after the instructional management, and 3) compare the spelling skills of grade 2 students regarding spelling words before and after the instructional management. The research sample comprised 35 second-grade pupils from St. Emelie School in Ubon Ratchathani Province during the second semester of the 2024 academic year, selected by a cluster sampling procedure with the classroom as the random unit. The research instruments comprised 1) twelve lesson plans with an average appropriateness rating of 4.63, indicating the highest level; 2) a spelling skills assessment. A Grade 2 spelling skill assessment comprising 20 items, exhibiting a difficulty range of 0.27-0.47, a discrimination index of 0.25-0.55, and a reliability coefficient of 0.80; and a second Grade 2 spelling skill assessment in the spelling section, also consisting of 20 items, with a difficulty range of 0.27-0.53, a discrimination index of 0.30-0.65, and a reliability coefficient of 0.83. The statistics used for data analysis included percentage, mean, standard deviation, and t-test.

The results of the study were as follows: 1. The learning management plan for the Thai language subject group, Grade 2, utilizing cooperative learning, the CIRC technique, and educational games, achieved a score of 81.07/84.21, thereby meeting the established standards. 2. The reading proficiency in the spelling segment of Grade 2 children who participated in cooperative learning, the CIRC technique, and educational games Following instruction, the spelling proficiency of second-grade primary school pupils who engaged in the CIRC cooperative learning technique utilizing educational games was markedly superior compared to their pre-instruction performance at the .05 significance level. The spelling proficiency of second-grade primary school kids who engaged in the CIRC cooperative learning technique utilizing educational games was dramatically elevated compared to their pre-learning performance at the .05 level.

Keywords: Cooperative Learning CIRC Techniques, Educational Games

บทนำ

การศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างคน สร้างสังคม และสร้างชาติ เป็นกลไกหลักในการพัฒนากำลังคนให้มีคุณภาพ สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุข ในกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกศตวรรษที่ 21 เนื่องจากการศึกษามีบทบาทสำคัญ ในการสร้างความได้เปรียบของประเทศ เพื่อการแข่งขันและยืนหยัดในเวทีโลกภายใต้ระบบเศรษฐกิจและสังคมที่เป็นพลวัต ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกจึงให้ความสำคัญและทุ่มเทกับการพัฒนาการศึกษา เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของตนให้สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจและสังคม



ของประเทศ ภูมิภาค และของโลก ควบคู่กับการธำรงรักษาอัตลักษณ์ของประเทศ ในส่วนของประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการจัดการศึกษา การพัฒนาศักยภาพ และขีดความสามารถของคนไทยให้มีทักษะ ความรู้ ความสามารถ และสมรรถนะที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาประเทศ ภายใต้แรงกดดันภายนอกจากกระแสโลกาภิวัตน์ และแรงกดดันภายในประเทศที่เป็นปัญหาวิกฤตที่ประเทศต้องเผชิญ เพื่อให้คนไทยมีคุณภาพชีวิตที่ดี สังคมไทยเป็นสังคมคุณธรรม จริยธรรม และประเทศสามารถก้าวข้ามกับดักประเทศที่มีรายได้ปานกลางไปสู่ประเทศที่พัฒนาแล้ว รองรับการเปลี่ยนแปลงของโลกทั้งในปัจจุบันและอนาคต (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560)

ทักษะการอ่านและการเขียน เป็นทักษะที่มนุษย์ทุกคนต้องใช้ในการสื่อสารกันในชีวิตประจำวันจึงจำเป็นต้องมีการฝึกฝนให้เกิดความชำนาญและมีประสิทธิภาพในการใช้ภาษาโดยการอ่านเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยปรับและขยายประสบการณ์ของมนุษย์ ทั้งยังช่วยให้สามารถใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์และเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปว่าความสำเร็จในการเรียนของนักเรียนส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับความสามารถในการอ่าน กล่าวคือ หากนักเรียนอ่านซ้ำ ขาดความเข้าใจในการอ่าน และไม่สามารถจดจำเรื่องที่อ่านได้ ย่อมทำให้การเรียนวิชาต่าง ๆ ไม่ได้ผลไปด้วย ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายวิตกกังวลหรือเกิดความท้อแท้ไม่อยากเรียนต่อไป ฉะนั้น การอ่านจึงเป็นบันไดไปสู่ความสำเร็จอีกหลายด้าน ผู้ที่มีทักษะในการอ่านหรือมีความสามารถในการอ่าน จึงมีโอกาสประสบความสำเร็จทั้งด้านการประกอบอาชีพ ด้านสังคมและด้านการศึกษามากกว่าผู้ที่ขาดทักษะด้านการอ่าน ส่วนการเขียนเป็นทักษะการสื่อสารที่มีวิธีการที่ซับซ้อนกว่าทักษะอื่น เพราะการเขียนจะช่วยให้สามารถถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการออกมาทางการเขียนเพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจ การเขียนจึงเป็นเครื่องมือในการสื่อความหมายที่คงทนถาวรเป็นหลักฐานที่ดีกว่าทักษะอื่นใช้เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญที่ช่วยให้คนรุ่นหลังทราบความเป็นมาของอดีตจนถึงปัจจุบัน การเขียนนับเป็นการสื่อสารที่มีวิธีการที่ซับซ้อนกว่าทักษะอื่น เพราะผู้ที่สามารถฟัง พูด อ่านได้ดีจึงจะช่วยให้สามารถถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการผ่านตัวอักษรเพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจ ฉะนั้นผู้เขียนจึงต้องพยายามเขียนคำให้ถูกต้อง และใช้ภาษาที่ถูกต้องจึงจะเรียกได้ว่าเป็นการเขียนที่มีประสิทธิภาพในการเขียน นอกจากต้องคำนึงถึงเนื้อความตามวัตถุประสงค์ ส่วนหนึ่งที่สละสลวยถูกต้องตามหลักภาษาแล้ว ยังต้องคำนึงถึงการสะกดคำด้วย เพราะการเขียนสะกดคำที่ถูกต้อง นอกจากจะทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย และรวดเร็วแล้วยังช่วยให้ผู้เขียนเกิดความมั่นใจในตนเองทุกครั้งที่เขียน (กัณณภัสน์ทำประดิษฐ์, 2564)

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC (Cooperative integrated reading composition) ตามแนวคิดของ Slavin (1995) เป็นเทคนิคการสอนเทคนิคหนึ่งในวิธีสอนแบบร่วมมือกัน (Cooperative Learning) ที่เน้นสอนทักษะการอ่านและการเขียนโดยเฉพาะ เหมาะกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้เป็นกลุ่ม มีการทำกิจกรรมจากง่ายไปยาก มีเพื่อนในกลุ่ม และครูคอยดูแลช่วยเหลือจนสามารถประสบผลสำเร็จตามเป้าหมาย มุ่งให้นักเรียนได้พัฒนาการอ่านและการเขียนไปพร้อม ๆ กันเป็นกลุ่ม ก่อให้เกิดบรรยากาศที่ดี เพราะครูเปิดโอกาสให้คนเก่งหรือคนที่มีความสามารถสูงได้ช่วยเหลือคนที่อ่อนกว่า ดังที่ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนฝึกทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจและถ่ายทอดออกมาในรูปของการเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของ สุภาพร มีอาษา (2560) ได้นำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC มาวิจัยเพื่อศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค CIRC เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เกมเป็นสื่อการสอนประเภทหนึ่งซึ่งนำมาใช้เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน ทำให้นักเรียนสนใจ นอกจากนี้ยังเป็นกิจกรรมที่สามารถสร้างความสนใจ ไม่ให้นักเรียนเกิดการเบื่อหน่ายในการเรียน และสามารถจูงใจให้นักเรียนเรียนรู้ด้วย



ความสนใจ ดังที่ ประจวบจิตร คำจัตุรัส (2561) ได้กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่ใช้สร้างความสนใจให้กับนักเรียน ช่วยให้เกิดความสนุกสนาน ความตื่นตัวท้าทาย เสริมสร้างเจตคติที่ดี ที่จะส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะที่พึงประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ สอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (2560) กล่าวว่า เกมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกม ตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ นอกจากนี้ เกมยังช่วยฝึกทักษะได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย การจัดกิจกรรมการเล่นในแต่ละชนิดจะต้องมีจุดมุ่งหมายเฉพาะว่าต้องการฝึกทักษะด้านใดที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียน ดังที่ พิมลพร พงษ์ประเสริฐ (2563) กล่าวว่า เกมสามารถช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษา ด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ช่วยส่งเสริมทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้น ดังจะเห็นได้จากการงานวิจัยของ สายสุตา หลังแดง (2560) ได้ศึกษาผลการใช้เกมการศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการรายงานการประเมินผลคุณภาพการศึกษาระดับชาติ (NT) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเซนต์เอเมลี อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี ปีการศึกษา 2565-2566 พบว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ได้คะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 35.51 และ 38.45 ตามลำดับ ซึ่งอยู่ในระดับที่ควรปรับปรุง และจากการรายงานการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2565-2566 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ย 71.23 และ 73.40 ตามลำดับ ซึ่งมีคะแนนค่าเฉลี่ยต่ำกว่าร้อยละ 75.00 ตามเกณฑ์มาตรฐานที่โรงเรียนกำหนดไว้ (โรงเรียนเซนต์เอเมลี, 2566) ซึ่งจากผลการประเมินดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ปัญหาของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเซนต์เอเมลี จังหวัดอุบลราชธานี ในปีการศึกษาที่ผ่านมา ประสบปัญหาหลายด้าน ในด้านการอ่านพบว่านักเรียนบางส่วนอ่านสะกดคำไม่ได้ โดยเฉพาะการอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา การอ่านคำควบกล้ำ คำที่มีอักษรนำและคำที่มีตัวการันต์ ส่วนปัญหาด้านการเขียน พบว่านักเรียนบางส่วนเขียนสะกดคำไม่ถูกต้องตามหลักอักขรวิธี ได้แก่ การเขียนพยัญชนะต้น สระ ตัวสะกด วรรณยุกต์ และตัวการันต์ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเด็กได้รับการฝึกฝนไม่มากเท่าที่ควร ส่งผลให้นักเรียนขาดทักษะในการอ่านและการเขียนสะกดคำ สาเหตุอีกประการหนึ่งคือครูผู้สอนใช้หนังสือเรียนเป็นหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และการจัดหาสื่อการสอนที่ไม่หลากหลาย ทำให้นักเรียนขาดความกระตือรือร้นในการเรียน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของผู้เรียนต่ำ

จากสภาพปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำในมาตราตัวสะกด โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC จะส่งผลให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้สูงขึ้น นักเรียนมีทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำในมาตราตัวสะกดสูงขึ้น และเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลยิ่งขึ้นต่อไป



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำในมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา
3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำในมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา

ทบทวนวรรณกรรม

การเขียนสะกดคำ

รัฐธนา ขวัญทองอัม (2564) ได้ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง การเขียนคำซึ่งเรียงตามลำดับ พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกดและตัวการันต์ ซึ่งถูกต้องตามหลักภาษาไทยและตรงตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2554 และสามารถเขียนถ่ายทอดความรู้สึกของตนเอง สามารถเขียนสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพเป็นพื้นฐานของการศึกษาและทุกสาขาวิชา เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวันตามสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องและมีความเหมาะสม

เบญจมาศ หารเอี่ยม (2566) กล่าวว่า หลักการเขียนสะกดคำในภาษาไทย แบ่งออกได้ 2 แบบ ได้แก่ 1) คำที่ไม่มีตัวสะกด เรียกว่า แม่ ก กา ทั้งหมด รวมทั้งตัว อ ด้วย เช่น ข พอ กา ตัว คือ ไป เกลือ ผี ดีใจ ฯลฯ 2) คำที่มีตัวสะกด คือ พยัญชนะที่ประสมข้างหลังพยางค์ในแม่ ก กา แล้วทำหน้าที่บังคับ แม่ ก กา ให้กลายเป็นแม่ กง กน กก กต กบ กม เกย หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง ได้แก่ พยัญชนะที่ทำหน้าที่ประสมเป็นส่วนที่ 4 ของพยางค์ (คือ สระ พยัญชนะ วรรณยุกต์ ตัวสะกด)

สรุปได้ว่า การอ่านการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำเป็นการอ่านคำแบบเรียงพยัญชนะ สระ และตัวสะกด โดยการอ่านควรเริ่มจากสระเสียงยาวก่อน แล้วตามด้วยสระเสียงสั้น มีการเปลี่ยนพยัญชนะท้าย (ตัวสะกด) โดยคงพยัญชนะต้นและสระไว้จะเป็นการเทียบเสียงเมื่อตัวสะกดเปลี่ยนไป เมื่อผู้เรียนอ่านสะกดคำได้ถูกต้องแล้วจึงนำไปสู่การเขียนที่ถูกต้องตามลำดับ

การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC

วัชร เล่าเรียนดี (2556) กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค CIRC หมายถึง เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบกลุ่ม ในการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนเป็นการเรียนการสอนที่ผู้เรียนได้รับความรู้อย่างแท้จริง สมาชิกทุกคนยอมรับซึ่งกันและกันและมีเป้าหมายเดียวกัน คือความสำเร็จของงาน โดยครูผู้สอนต้องให้ความรู้และฝึกทักษะการอ่านและการเขียนด้วยเทคนิค CIRC ให้นักเรียนสามารถนำไปปรับใช้กับกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่ม

ทิศนา แคมมณี (2560) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง การเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อยโดยมีสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกัน ประมาณ 3-6 คน ช่วยกันเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายของกลุ่ม ส่วนเทคนิค CIRC เป็นรูปแบบการเรียนการสอนแบบร่วมมือที่ใช้ในการสอนอ่านและเขียนโดยเฉพาะรูปแบบนี้ ประกอบด้วยกิจกรรมหลัก 3 กิจกรรม คือ กิจกรรมการอ่านแบบเรียนการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจและการบูรณาการภาษากับการเรียน



Stevens and Slavin (2015) ได้เสนอขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ CIRC ออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การเตรียมการสอน คือ สิ่งที่ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงในขั้นเตรียมการเรียนรู้แบบ CIRC มีอยู่ 4 ประการ คือ 1) การเตรียมเนื้อหา 2) การจัดผู้เรียนเข้ากลุ่ม 3) การจัดทำใบคะแนนของทีม 4) การจัดทำแบบฟอร์มบันทึกการทำงานที่ได้รับมอบหมาย ขั้นที่ 2 กิจกรรมการเรียนการสอนในการเรียนรู้แบบ CIRC ประกอบด้วย กิจกรรมการเรียนการสอนอ่านที่เป็นระบบครบวงจรโดยเริ่มจาก 1) ชี้นำเสนอบทเรียน 2) ชี้นำฝึกทำงานเป็นทีม 3) ชี้นำทดสอบ

สรุปได้ว่า การเรียนรู้ด้วยวิธีซีไออาร์ซี หมายถึง วิธีเรียนที่มุ่งให้ผู้เรียนได้พัฒนาการอ่าน ไปพร้อมกับเน้นการเรียนรู้เป็นกลุ่มไปด้วย และเห็นได้ว่าเป็นการเรียนรู้ที่คำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งจะก่อให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี เพราะผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นกลุ่มและเป็นผู้ช่วยกัน

เกมการศึกษา

เยาวยา เดชะคุปต์ (2556) กล่าวว่าเกมเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญยิ่งต่อการฝึกทักษะ และช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน การเล่นเกมจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่น่าสนใจให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวมทั้งช่วยส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกับเพื่อนในสังคม

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2556) กล่าวถึงความสำคัญของเกมการศึกษาไว้ว่า เกมการศึกษาช่วยให้เกิดพัฒนาการด้านความคิดให้กับนักเรียน ส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่ทั้งยังช่วยประเมินผล การเรียนและการสอน ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจของนักเรียน ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน ช่วยฝึกความรับผิดชอบ และฝึกให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์และช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้นทั้งยังใช้เป็นกิจกรรม ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียนและสรุปบทเรียนได้

สรุปได้ว่า ความสำคัญของเกมการศึกษา คือ เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาได้ดี สามารถกระตุ้นความสนใจ เป็นตัวช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ภาษาได้อย่างอดทนและสนุกสนาน และส่งเสริมทักษะทางภาษาทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ทั้งยังทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามธรรมชาติ ได้รับความรู้ ความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กัน

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนเอกชน ในอำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 22 โรงเรียน มีจำนวน 35 ห้องเรียน รวมนักเรียน 861 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนเซนต์ เอเมลี อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 12 แผน ใช้เวลาในการสอน 12 ชั่วโมง (ไม่รวมการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน) ซึ่งมีค่าความเหมาะสมเฉลี่ย 4.63 อยู่ในระดับมากที่สุด
2. แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านคำในมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ คัดมาใช้จริง 20 ข้อ มีค่าความยากง่าย ระหว่าง 0.27-0.47 ค่าอำนาจจำแนก ระหว่าง 0.25-0.55 มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.80
3. แบบทดสอบวัดทักษะการเขียนสะกดคำในมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ คัดมาใช้จริง 20 ข้อ มีค่าความยากง่าย ระหว่าง 0.27-0.53 ค่าอำนาจจำแนก ระหว่าง 0.30-0.65 มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.83

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านและการเขียนคำในมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และบันทึกคะแนนเก็บไว้ เพื่อเปรียบเทียบกับคะแนนสอบหลังเรียน
2. ดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษากับกลุ่มตัวอย่างและเก็บคะแนนทดสอบย่อยในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้
3. หลังดำเนินการจัดกิจกรรมโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษาสิ้นสุดแล้ว จึงดำเนินการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านและการเขียนคำในมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเป็นชุดเดียวกันกับก่อนเรียน เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนคำในมาตราตัวสะกดระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน

4. นำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษาตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร (E_1/E_2)
2. วิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการอ่านในมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples)
3. วิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำในมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples)

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร (E_1/E_2) ดังตารางที่ 1



ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา ตามเกณฑ์ 80/80

ผลการเรียน	จำนวน นักเรียน	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ร้อยละของ คะแนนเฉลี่ย
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	35	420	340.49	10.07	81.07
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	35	40	33.69	2.41	84.21
ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 81.07/84.21					

จากตารางที่ 1 พบว่า ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียน เท่ากับ 81.07 และร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบวัดทักษะการอ่านและการเขียนหลังเรียน เท่ากับ 84.21 ดังนั้น ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา เท่ากับ 81.07/84.21 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำในมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำในมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา

การทดลอง	n	$\bar{X}$	S.D.	$\sum D$	$\sum D^2$	t	p
ก่อนเรียน (20 คะแนน)	35	10.51	1.93	219	1,459	22.92*	0.00
หลังเรียน (20 คะแนน)	35	16.77	1.26				

*ที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ทักษะการอ่านคำในมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานในการวิจัยได้กำหนดไว้

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำในมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา ดังตารางที่ 3



ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำในมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา

การทดลอง	n	$\bar{X}$	S.D.	ΣD	ΣD^2	t	p
ก่อนเรียน (20 คะแนน)	35	9.91	1.88	245	1,849	20.86*	0.00
หลังเรียน (20 คะแนน)	35	16.91	1.29				

*ที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า ทักษะการเขียนสะกดคำในมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานในการวิจัยได้กำหนดไว้

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา เท่ากับ 81.07/84.21 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้
2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำในมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานในการวิจัยได้กำหนดไว้
3. ผลการเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำในมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานในการวิจัยได้กำหนดไว้

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาผลการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำในมาตราตัวสะกด โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในครั้งนี้สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา เท่ากับ 81.07/84.21 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้ออกแบบสร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษาอย่างเป็นระบบ กล่าวคือมีการศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหา สาระการเรียนรู้ และมาตรฐานการเรียนรู้สอดคล้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) มีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC (Cooperative integrated reading composition) ตามแนวคิดของ Slavin (1995) ซึ่งเป็นเทคนิคการสอนเทคนิคหนึ่งในวิธีสอนแบบร่วมมือกัน (Cooperative Learning) ที่เน้นสอน



ทักษะการอ่านและการเขียนโดยเฉพาะพร้อมทั้งสอดแทรกกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนได้สรุปและทบทวนความรู้ความเข้าใจ นอกจากนี้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นยังได้ผ่านการพิจารณาตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาและผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปทดลองใช้จริง ด้วยเหตุผลดังกล่าวจึงทำให้แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษามีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ บุญปารณา มาลาทอง (2562) ได้ศึกษาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับแบบฝึกการอ่านและการเขียนภาษาไทย พบว่า (1) ความสามารถด้านการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับแบบฝึกการอ่านและการเขียนภาษาไทย มีค่าเฉลี่ย 33.04 คิดเป็นร้อยละ 82.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.78 (2) ความสามารถด้านการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับแบบฝึกการอ่านและการเขียนภาษาไทย มีค่าเฉลี่ย 32.93 คิดเป็นร้อยละ 82.32 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.95

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำในมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานในการวิจัยได้กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC เป็นการเรียนเพื่อความเข้าใจ โดยนักเรียนจะได้รับการสอนในกลุ่มการอ่าน จากนั้นจะแยกออกเป็นกลุ่มเพื่อทำงานร่วมกัน โดยร่วมกันฝึกอ่านและตอบคำถามตามแบบฝึกหัด ฝึกอ่านสะกดคำ ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งตรงกับนักทฤษฎีที่เป็นผู้นำแนวคิดการเรียนรู้รูปแบบ CIRC คือ Slavin (1995) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้รูปแบบ CIRC เป็นวิธีการเรียนที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ แต่ละกลุ่มประกอบด้วย สมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน ทำให้สมาชิกแต่ละคนต้องมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการเรียนรู้และในความสำเร็จของกลุ่ม โดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ รวมทั้งการเป็นกำลังใจแก่กันและกัน ดังนั้นจะเห็นว่าการจัดการเรียนรู้รูปแบบ CIRC มีการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่ดีและเหมาะสมกับนักเรียน มีกิจกรรมที่ร่วมกันคิดร่วมกันทำ ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีผลการเรียนที่สูงขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ กัณต์ ภัสสร ทำประดิษฐ์ (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนมีคะแนนแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำ เฉลี่ยเท่ากับ 26.00 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86.67 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 89.52 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ นอกจากนี้ในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ในแต่ละแผน ผู้วิจัยได้สอดแทรกเกมการศึกษาให้ผู้เรียนได้เล่นเพื่อสรุป และทบทวนความรู้ ความเข้าใจ เพราะเกมเป็นสื่อการสอนประเภทหนึ่ง ซึ่งนำมาใช้เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน ทำให้นักเรียนสนใจ สามารถเข้าความสนใจ ไม่ให้นักเรียนเกิดการเบื่อหน่ายในการเรียน และสามารถจูงใจให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนใจ ดังที่ อัจฉรา ชิวพันธ์ (2556) กล่าวว่า การเล่นเกมประกอบการสอนจัดเป็นสิ่งที่จำเป็นที่จะเร้าใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น และเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนเห็นคุณค่า เกิดความเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับMuh Barid Nizarudin Wajdi (2019) ได้ทำการวิจัยการปฏิบัติการในชั้นเรียน เรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยบูรณาการร่วมกับการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ CIRC พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค CIRC ทำให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น และกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม สอดคล้องกับงานวิจัยของปิยธิป ไทยเสน (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตราโดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อคู่คิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดแม่นกน และแม่นกด โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ



ทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลการเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำในมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานในการวิจัยได้กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องจากจากการจัดการเรียนรู้รูปแบบ CIRC เป็นการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีการบูรณาการทักษะทางภาษาโดยให้นักเรียนทำกิจกรรมร่วมกัน มีการฝึกให้นักเรียนพัฒนาทักษะทางภาษาทั้งด้านการอ่านและการเขียนด้วยกัน นักเรียนที่เรียนอ่อนมีโอกาสฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเพื่อนที่เก่งกว่า ทำให้นักเรียนได้พัฒนาการอ่านของตนเองให้ดียิ่งขึ้น ส่วนนักเรียนที่เก่งและมีความสามารถก็มีโอกาสได้ฝึกให้ตนเองมีความสามารถสูงขึ้น ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมและได้ลงมือปฏิบัติจริงทั้งทักษะการอ่านและทักษะการเขียน จนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังที่ศินา แฉมมณี (2560) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC เป็นรูปแบบการเรียนการสอนแบบร่วมมือที่ใช้ในการสอนอ่านและเขียนโดยเฉพาะ ประกอบด้วยกิจกรรมหลัก 3 กิจกรรม คือ กิจกรรมการอ่านแบบเรียน การสอนอ่านเพื่อความเข้าใจ และการบูรณาการภาษากับการเขียน ซึ่งในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC มีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นนำเสนอบทเรียน (Present) เป็นการนำเสนอบทเรียนของครู โดยใช้กิจกรรมที่หลากหลาย กระตุ้นให้ผู้เรียนอ่านคำ ประโยคหรือข้อความเพื่อให้นักเรียนอ่านออกเสียงได้อย่างถูกต้อง รู้ความหมายสามารถนำไปใช้ในขั้นฝึกต่อไป 2) ขั้นฝึกทำงานเป็นทีม (Practice) เป็นการฝึกอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยหลังจากครูนำเสนอบทเรียนเรียบร้อยแล้ว 3) ขั้นการทดสอบ (Testing) เป็นการทดสอบความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียน และ 4) ขั้นตระหนักถึงความสำเร็จของกลุ่ม (Team recognition) เป็นการให้รางวัลหรือกล่าวคำชมเชยแก่กลุ่มที่ได้คะแนนถึงเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อเป็นการชี้ให้เห็นถึงคุณค่าของความร่วมมือและความสำเร็จในทีม และกระตุ้นให้นักเรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกันและกันไปในขั้นฝึก (Slavin, 1995) ซึ่งในขั้นตอนที่ 2 การฝึกทำงานเป็นทีม ผู้วิจัยได้สอดแทรกเกมการศึกษาให้ผู้เรียนได้เล่น โดยแต่ละเกมมีการแข่งขันเป็นกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและมีความพยายาม กระตือรือร้นที่จะทำการแข่งขันบรรลุเป้าหมายของกลุ่ม โดยเฉพาะการเล่นเกมที่ฝึกความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ ทำให้นักเรียนได้ฝึกเขียนสะกดคำด้วยความไม่เบื่อหน่าย และช่วยทำให้เกิดทักษะได้เป็นอย่างดี ดังที่เียวพา เดชะคุปต์ (2556) กล่าวถึงความสำคัญของเกมการศึกษาไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญต่อการฝึกทักษะ และช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน การเล่นเกมจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวมทั้งช่วยส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกับเพื่อนในสังคม ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น จึงส่งผลให้ทักษะการเขียนสะกดคำ ในมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ บุญปารัตนา มาลาทอง (2562) ได้ศึกษาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับแบบฝึกการอ่านและการเขียนภาษาไทย พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับแบบฝึกการอ่านและการเขียนภาษาไทย สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของโสภิตา มูลเทพ (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา พบว่า ความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนเท่ากับร้อยละ 64.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60



ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) จากผลการวิจัยพบว่าเกมการศึกษาที่นักเรียนส่วนใหญ่ชอบนั้น ต้องเป็นเกมที่มีอุปกรณ์ให้เล่น เล่นได้นานและได้เคลื่อนไหวร่างกาย ดังนั้นในการสร้างเกมการศึกษาในการจัดการเรียนการสอนนั้น ควรเป็นเกมที่มีอุปกรณ์การเล่นมีระยะเวลาให้นักเรียนเล่นพอสมควร และควรออกแบบวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย ไม่นิ่งอยู่กับที่

2) จากผลการวิจัย พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษา สามารถพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำให้กับนักเรียนได้ ผู้บริหารสถานศึกษาและบุคคลที่เกี่ยวข้องจึงควรสนับสนุนให้มีการนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับ เกมการศึกษาไป ใช้ในระดับชั้นอื่น และกลุ่มสาระอื่นด้วย รวมถึงเผยแพร่ไปยังโรงเรียนอื่น ๆ ได้ตามความเหมาะสม

3) ในชั้นประเมินผลและมอบรางวัล ครูผู้สอนควรให้กำลังใจกลุ่มที่ยังไม่ประสบความสำเร็จด้วย พร้อมทั้งบอกวิธีแก้ไขจุดบกพร่อง เพื่อให้กลุ่มที่ได้คะแนนไม่สูงได้พัฒนาขึ้นมาประสบความสำเร็จได้ ไม่ควรตำหนิหรือไม่สนใจนักเรียนกลุ่มดังกล่าว เพราะอาจทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการทำกิจกรรมเป็นเรื่องยากและไม่ให้ความร่วมมือกับเพื่อนในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการวิจัยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษาไปทดลองใช้ในเนื้อหาสาระอื่น ๆ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2) ควรมีการนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษาไปใช้เพื่อศึกษาร่วมกับตัวแปรอื่น เช่น ทักษะการทำงานเป็นทีม ความรับผิดชอบ ความมีวินัย และทักษะการคิด เป็นต้น

3) ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับเกมการศึกษากับการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น ๆ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้ผ่านลุล่วงได้ด้วยดีด้วยความอนุเคราะห์ความเมตตากรุณาและความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีณ ชูชื่น อาจารย์อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ที่ได้ให้คำปรึกษา แนะนำ สนับสนุน ตรวจสอบในการพิจารณาแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ อย่างละเอียด ในทุกขั้นตอนของการทำสารนิพนธ์จนกระทั่งสารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จเป็นรูปเล่มที่ถูกต้องสมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ดร.ปริญญ์ มุลสิน นางสาวปิยธิดา กัลปดี และนางทิพพาภรณ์ ไชยพัฒน์ ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือการวิจัย จนสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้และให้คำปรึกษาแนะนำในการปรับแก้ไขเครื่องมือในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณผู้บริหารและคณะครู นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนเซนต์เอเมเลีย อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี ทุกท่านที่ได้ให้ความช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ครบถ้วน ขอขอบคุณ ครอบครัวที่คอยให้กำลังใจและช่วยเหลือผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา และขอขอบคุณที่ให้คำแนะนำและช่วยเหลือให้การทำงานวิจัยเล่มนี้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์



ความสำเร็จคุณค่าที่ดีของสารนิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเพื่อพัฒนาการศึกษาและบูชาพระคุณ บิดา มารดา ตลอดจนบูรพาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทความรู้แก่ผู้วิจัย และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ให้การ สนับสนุนและคอยให้กำลังใจ ตลอดระยะเวลาในการทำวิจัยจนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

- กัณณภัสตร์ ทำประดิษฐ์. (2564). การพัฒนาความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วารสาร มจร อุบลรัตนราชราชบุรี, 6(2), 607-616.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2559). การพัฒนาหลักสูตร: ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ (พิมพ์ครั้งที่ 5). วิพริทัศน์.
- ทิตินา แคมมณี. (2560). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 21). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญปารณา มาลาทอง. (2562). ความสามารถด้านการอ่านและการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับแบบฝึกการอ่านและการเขียนภาษาไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยบูรพา. Thai Digital Collection (ITD). <http://tdc.thailis.or.th/tdc/basic.php?>
- เบญจมาศ หารเอี่ยม. (2564). การพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเทคนิค STAD โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่. Thai Digital Collection (ITD). <http://tdc.thailis.or.th/tdc/basic.php?>
- ประจวบจิตร คำจตุรัส. (2561). วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีกับการพัฒนาสังคม. ในประมวลชุดวิชา สารัตถะวิทยวิธี และธรรมชาติของวิทยาศาสตร์ (หน่วยที่ 3). (พิมพ์ครั้งที่ 6). สาขาวิชาศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ปิยธิปไตย. (2564). การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตราโดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, วิทยาลัยครูสุริยเทพ. Thai Digital Collection (ITD). <http://tdc.thailis.or.th/tdc/basic.php?>
- พิมลพร พงษ์ประเสริฐ. (2563). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบของฮันเตอร์ร่วมกับแบบฝึกทักษะ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยศิลปากร. Thai Digital Collection (ITD). <http://tdc.thailis.or.th/tdc/basic.php?>
- เยาวพา เตชะคุปต์. (2556). กิจกรรมสำหรับเด็ก. โอเด็คโตร.
- รัฐชญา ขวัญทองยิ้ม. (2564). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่. Thai Digital Collection (ITD). <http://tdc.thailis.or.th/tdc/basic.php?>
- โรงเรียนเซนต์เอเมเลีย. (2566). รายงานประจำปี (SAR) ปีการศึกษา 2566 เอกสารไม่ได้ตีพิมพ์. โรงเรียนเซนต์ เอเมเลีย อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน.
- วัชรวิภา เล่าเรียนดี. (2556). ศาสตร์การนิเทศการสอนและการโค้ช การพัฒนาวิชาชีพ: ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.



- สายสุตา หลั่งแดง. (2560). ผลการใช้เกมการศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. Thai Digital Collection (ITD). <http://tdc.thailis.or.th/tdc/basic.php?>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579. พริกหวานกราฟฟิค.
- สุภาพร มีอาษา. (2560). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค CIRC เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร. Thai Digital Collection (ITD). <http://tdc.thailis.or.th/tdc/basic.php?>
- โสภิตา มูลเทพ. (2563). การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร. Thai Digital Collection (ITD). <http://tdc.thailis.or.th/tdc/basic.php?>
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2556). คู่มือการสอนภาษาไทยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. ไทยวัฒนาพานิช.
- Muh Barid Nizarudin Wajdi. (2019). *Improving the Reading Comprehension Ability By Applying the Cooperative integrated Reading and Composition (CIRC)*. International Journal of Mechanical Engineering and Technology, 10(3), 828-836.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative integrated reading and composition*. Menlopark, CA: Addison-Wesley.
- Stevens, R.J. and R.E. Slavin. (2015). *Effects of Cooperative Learning Approach in Reading and Writing on Academically Handicapped and Nonhandicapped Students*. Elementary School Journal. 95(3): 241-262.



กรอบแนวคิดการจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัล: ปัจจัยเชิงสาเหตุ

ปัจจัยแทรกและผลลัพธ์ต่อประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีม

A Conceptual Framework of Conflict Management in the Digital Era: Causal, Mediating Factors, and Team Performance Outcomes

ศานสันต์ รักแตงาม¹, นงลักษณ์ โพธิ์ไพจิตร^{2*}, ปวีณา สปิเลอร์³, วิโรจน์ เจษฎาลักษณ์⁴

Sanasan Rugthangam¹, Nongluck Popichit^{2*}, Pawina Spiller³, Viroj Jadesadalug⁴

¹หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาเลขานุการทางการแพทย์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

^{2*}หลักสูตรการจัดการบัณฑิต คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

³คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตขอนแก่น

⁴คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร

¹Program in Medical Secretary, Faculty of Management Sciences, Suan Dusit University

^{2*}Management Program, Faculty of Management Sciences, Suan Dusit University

³Faculty of Business Administration and Information Technology, Rajamangala University of Technology Isan Khon Kaen Campus

⁴Faculty of Management Science Silpakorn University

*Corresponding author; E-mail: npopichit@gmail.com

Received 24 April 2025 Revised 3 June 2025

Accepted 24 June 2025 Available online 26 June 2025

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารอบแนวคิดการจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัลที่ส่งเสริมประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีม โดยใช้วิธีการทบทวนวรรณกรรมจากวารสารวิชาการนานาชาติ กรอบแนวคิดที่นำเสนอประกอบด้วย 1) ปัจจัยเชิงสาเหตุ ความสามารถในการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีส่งผลต่อการจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัล 2) ปัจจัยแทรก การสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลเป็นตัวแปรแทรกระหว่างความสามารถในการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีกับการจัดการความขัดแย้ง และจิตวิญญาณการทำงานเป็นทีมเป็นตัวแปรแทรกระหว่างการจัดการความขัดแย้งกับประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีม 3) ผลลัพธ์ ประสิทธิภาพในการทำงานเป็นทีมซึ่งเป็นผลมาจากการจัดการความขัดแย้ง กรอบแนวคิดนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับการศึกษาเชิงประจักษ์ในอนาคต และเป็นแนวทางให้องค์กรประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการจัดการความขัดแย้งในยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี สร้างเสริมประสิทธิภาพทีมให้เกิดประโยชน์สูงสุด

คำสำคัญ: การจัดการความขัดแย้ง, ความขัดแย้งในยุคดิจิทัล, การเรียนรู้เทคโนโลยี, ประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีม



ABSTRACT

This article aims to develop a conceptual framework for conflict management in the digital era to enhance team performance efficiency, based on a review of international academic literature. The proposed framework consists of 1) Causal Factor Technological learning capability influencing conflict management in the digital era. 2) Mediating Variables Digital platform communication mediating the relationship between technological learning capability and conflict management and team spirit mediating the relationship between conflict management and team performance efficiency. 3) Outcome Team performance efficiency resulting from conflict management. This framework offers a foundation for future empirical research and provides practical guidelines for organizations to adapt their conflict management strategies in an era of technological change, thereby maximizing organizational benefits.

Keywords: Conflict Management, Conflict In The Digital Age, Technological Learning, Performance Teamwork

บทนำ

ในปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วได้ส่งผลกระทบต่อพลวัตการทำงานและนำมาซึ่งความท้าทายใหม่ๆ ในการจัดการความสัมพันธ์และความขัดแย้งภายในองค์กร (Dublenkova, Anoshin & Sokolovskaia, 2022; Aleinikov et al., 2017; Sergeeva et al., 2020) แม้ว่าเครื่องมือสื่อสารดิจิทัลและระบบสารสนเทศจะถูกนำมาประยุกต์ใช้อย่างแพร่หลายเพื่อส่งเสริมการทำงานร่วมกัน ลดความไม่ลงรอยกัน และเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสารผ่านนโยบายขององค์กร (Jameson & Hannah, 2022; Živković & Ilić, 2023) แต่ก็ยังปรากฏปัญหาและความซับซ้อนในการจัดการความขัดแย้งที่แตกต่างไปจากเดิม เช่น การสื่อสารที่ผิดพลาดบนสื่อสังคมออนไลน์ (Bhattacharya et al., 2024) การขาดอวัจนภาษาในการสื่อสารทำให้ถูกตีความข้อมูลผิดได้ง่าย (Venter, 2019) ซึ่งเครื่องมือหรือแนวทางการจัดการความขัดแย้งแบบดั้งเดิมอาจไม่สามารถรับมือกับประเด็นเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกต่อไป ในขณะเดียวกันแพลตฟอร์มที่มีการนำมาใช้ในการสื่อสารระหว่างพนักงานในการทำงานภายในองค์กรอย่าง Slack และ Microsoft Teams เป็นศูนย์กลางการทำงานเป็นทีมที่ทันสมัย ไม่เพียงช่วยให้สามารถสื่อสารกันผ่านข้อความ แต่ยังสามารถแบ่งปันไฟล์ จัดการประชุม และมีเครื่องมือที่เป็นประโยชน์อีกหลากหลาย (Ferguson & Olechowski, 2023) แต่ก็จำเป็นต้องอาศัยความเข้าใจและความสามารถของบุคลากรในการเรียนรู้และปรับตัวเข้ากับเครื่องมือเหล่านี้ เพื่อให้การจัดการความขัดแย้งเป็นไปอย่างสร้างสรรค์ ดังที่งานวิจัยชี้ว่าทีมที่มีความเชี่ยวชาญในเทคโนโลยีสูงจะมองความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในทิศทางบวกมากยิ่งขึ้น แสดงให้เห็นว่า ความสามารถในการเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ ๆ สามารถเปลี่ยนความขัดแย้งให้กลายเป็นแรงผลักดันที่สร้างสรรค์ในการเรียนรู้ร่วมกันได้ (Correia, 2019)



การจัดการความขัดแย้งอย่างมีประสิทธิภาพไม่เพียงแต่เป็นกลไกสำคัญในการลดความตึงเครียดในองค์กร แต่ยังมิมีบทบาทเชิงบวกต่อการพัฒนาและเสริมสร้างการทำงานเป็นทีมอย่างมีนัยสำคัญ โดยส่งผลโดยตรงต่อทั้งประสิทธิภาพของทีม (Team Performance) และความพึงพอใจของสมาชิกแต่ละคน งานวิจัยได้เน้นย้ำว่าการจัดการการทำงานเป็นทีมที่ครอบคลุมถึงการวางแผนการทำงาน การจัดสรรทรัพยากร และการสนับสนุนซึ่งกันและกันของสมาชิก มีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมในการเพิ่มระดับความพึงพอใจของสมาชิกในทีม โดยเฉพาะอย่างยิ่งผ่านการลดความขัดแย้งในงาน (Dimas et al., 2023) ดังนั้น ทีมที่สามารถจัดการกับข้อขัดแย้งภายในได้อย่างเหมาะสม จึงมักจะมีบรรยากาศการทำงานที่สร้างสรรค์ สมาชิกมีทัศนคติที่ดีต่อการทำงานร่วมกัน และเกิดจิตวิญญาณของการทำงานเป็นทีม (Team Spirit) ที่เข้มแข็ง (Başoğlu, 2020) ความสำเร็จของทีมจึงไม่ได้วัดผลเพียงจากผลลัพธ์ของงานที่บรรลุเป้าหมายเท่านั้น แต่ยังรวมถึงความรู้สึกร่วมกันและความพึงพอใจในกระบวนการทำงานร่วมกันของสมาชิกด้วย ในทางตรงกันข้าม Adham (2023) ได้ชี้ให้เห็นว่าความขัดแย้งที่ไม่ได้รับการแก้ไขสามารถนำไปสู่การลดแรงจูงใจ ความพึงพอใจที่ลดลง ความเครียดที่เพิ่มขึ้น และผลผลิตที่ลดลง ซึ่งหากไม่ได้รับการจัดการอย่างเหมาะสม ความขัดแย้งสามารถบานปลายไปสู่ปัญหาร้ายแรงที่ทำลายความสามัคคีของทีมและนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ไม่พึงประสงค์ได้ อย่างไรก็ตาม ในบริบทของยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีได้เข้ามาเปลี่ยนแปลงพลวัตการทำงานและการสื่อสารอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดรูปแบบความขัดแย้งและความท้าทายในการจัดการที่แตกต่างไปจากเดิม ซึ่งการศึกษาเกี่ยวกับประเด็นการจัดการความขัดแย้งที่เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีเหล่านี้ยังคงมีจำกัดและต้องการการศึกษาเพิ่มเติม

จากความสำคัญและความท้าทายของการจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัลดังที่ได้กล่าวมาบทความนี้ จึงมีวัตถุประสงค์หลักในการเสนอกรอบแนวคิดเชิงทฤษฎี (Theoretical Framework) เพื่อทำความเข้าใจปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจัดการความขัดแย้งและผลลัพธ์ที่ตามมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญ กรอบแนวคิดนี้จะพิจารณาองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ ความสามารถในการเรียนรู้เทคโนโลยีของบุคลากร (Technological Learning Capability) การสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล (Digital Communication Platform) และจิตวิญญาณของการทำงานเป็นทีม ซึ่งล้วนเป็นปัจจัยที่คาดว่าจะส่งผลต่อประสิทธิภาพการทำงานของทีม ในท้ายที่สุด การเสนอกรอบแนวคิดนี้เกิดขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมแบบบูรณาการจากวารสารวิชาการนานาชาติ โดยมีการกำหนดคำสืบค้นที่เกี่ยวข้องอย่างชัดเจน เพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ความรู้ที่ทันสมัยและครอบคลุม ทั้งนี้ กรอบแนวคิดที่พัฒนาขึ้นนี้มุ่งหวังที่จะเป็นรากฐานสำคัญสำหรับการศึกษาวิจัยเชิงประจักษ์ในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อเสนอกรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีที่อธิบายปัจจัยเชิงสาเหตุ ปัจจัยแทรก และผลลัพธ์ของการจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัลที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีมเพื่อนำไปศึกษาเชิงประจักษ์ในอนาคต

วิธีดำเนินการทบทวนวรรณกรรม

บทความนี้อาศัยการทบทวนวรรณกรรม เพื่อรวบรวม สังเคราะห์ และวิเคราะห์องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัล ปัจจัยเชิงสาเหตุ ปัจจัยแทรก และผลลัพธ์ต่อประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีม โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้



1. การกำหนดขอบเขต ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการทบทวนวรรณกรรมให้ครอบคลุมแนวคิดหลักที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ การจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัล (Conflict Management in the Digital Era) ความสามารถในการเรียนรู้ทางเทคโนโลยี (Technological Learning Capability) การสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล (Digital Communication Platform) จิตวิญญาณการทำงานเป็นทีม (Teamwork Spirit)
2. คำสำคัญที่ใช้ในการสืบค้นประกอบด้วยคำภาษาอังกฤษ รวมถึงคำที่มีความหมายใกล้เคียงกัน และคำที่เกี่ยวข้อง เช่น technological learning capability, conflict management in the digital era, digital communication platform, teamwork spirit, digital conflict, technology adoption, virtual team communication, team cohesion, team effectiveness เป็นต้น
3. การสืบค้นข้อมูล สืบค้นงานวิจัยและบทความวิชาการดำเนินการผ่านฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์หลัก ได้แก่ Scopus, Web of Science, Google Scholar, Emerald Insight, IEEE Xplore, ScienceDirect เป็นต้น
4. การเลือกข้อมูล เลือกข้อมูลที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติผ่านการพิจารณาโดยผู้ทรงคุณวุฒิบทความที่ตีพิมพ์ในช่วงระยะเวลา 15 ปีที่ผ่านมา บทความที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวข้องโดยตรงกับตัวแปรหลักที่ศึกษาและบริบทของการจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัล
5. การสกัดข้อมูลและการวิเคราะห์ อ่านและประเมินบทความที่คัดเลือกมาอย่างละเอียด โดยสกัดข้อมูลสำคัญที่เกี่ยวข้องกับนิยามของตัวแปรแต่ละตัว ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และผลการวิจัยเชิงประจักษ์ที่สำคัญ ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อนำมาใช้ในการจัดกลุ่มข้อมูล สังเคราะห์แนวคิดหลักและระบุแนวโน้มหรือช่องว่างของงานวิจัย (Research Gaps) ที่มีอยู่
6. การสังเคราะห์และการสร้างกรอบแนวคิด จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้พัฒนาข้อเสนอในการวิจัยที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยเชิงสาเหตุ ปัจจัยแทรก และผลลัพธ์ของการจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัล ข้อมูลที่ได้ถูกนำมาบูรณาการเพื่อสร้างเป็นกรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีที่นำเสนอในบทความนี้ ซึ่งมุ่งหวังที่จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาเชิงประจักษ์ในอนาคตและการนำไปประยุกต์ใช้ในองค์กร

ผลจากการทบทวนวรรณกรรม

1. การจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัล

ในยุคดิจิทัลการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีมีผลกระทบต่อการจัดการความขัดแย้งในองค์กรอย่างมีนัยสำคัญ ยุคดิจิทัลได้ทำให้การจัดการความขัดแย้งองค์กรเข้าสู่มิติใหม่ที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมขององค์กร และความพึงพอใจของพนักงานหากไม่ได้รับการจัดการอย่างถูกต้อง (Modlinski, Fortuna, & Roznowski, 2022; Osama, 2022) โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีอำนวยความสะดวกในการสื่อสารภายในองค์กร เปิดโอกาสให้มีโอกาสอ่านข้อความก่อนที่จะตอบกลับทำให้การสื่อสารมีความรอบคอบมากขึ้น แต่การสื่อสารด้วยรูปแบบการส่งข้อความเพียงอย่างเดียวอาจก่อให้เกิดการตีความที่ผิดพลาดจนสามารถนำไปสู่การสื่อสารที่ขัดแย้งรุนแรงได้ (Larrauri & Kahl, 2013) ผู้บริหารองค์กรในยุคดิจิทัลจึงต้องมีความเท่าทันในการจัดการความขัดแย้ง เนื่องจากองค์กรในปัจจุบันต้องปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่มีความเป็นพลวัต การจัดการความขัดแย้งที่ไม่เหมาะสมในยุคดิจิทัลอาจส่งผลกระทบต่อองค์กรมีการชะลอการเติบโตของความก้าวหน้าได้ และต้องประสบปัญหาความขัดแย้งที่เกี่ยวข้องกับข้อจำกัด เวลา งบประมาณ ทักษะทางดิจิทัลไม่เพียงพอ ความปลอดภัยทางไซเบอร์และอื่น ๆ (Oralhan & Sarigül, 2022; Kiitam, McLay, & Pilli, 2016)



จากการทบทวนวรรณกรรมในวารสารนานาชาติ บทความนี้ได้ให้ความหมายของการจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัลไว้ว่า เป็นการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม ครอบคลุมถึงกลยุทธ์และกระบวนการในการแก้ไขปัญหาข้อพิพาท ลดระดับความขัดแย้ง และเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสาร โดยมีการจัดการอย่างเป็นระบบที่มุ่งเน้นการสร้างการเข้าใจร่วมกันในองค์กร เพื่อรักษาประสิทธิภาพและแรงจูงใจของพนักงานในองค์กร (Paliszkievicz & Döngül, 2022; Dublenkova, Anoshin, & Sokolovskaia, 2021; Živković & Ilić, 2023; Thakore, 2013)

2. ปัจจัยเชิงสาเหตุความสามารถในการเรียนรู้ทางเทคโนโลยี

การจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัลในองค์กรขึ้นอยู่กับปัจจัยที่หลากหลาย แต่ในบทความนี้ได้เลือกเสนอปัจจัยที่ควรพิจารณาที่ส่งผลต่อการจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัลคือ ความสามารถในการเรียนรู้ทางเทคโนโลยี เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่องในปัจจุบันทำให้พนักงานต้องปรับตัวและจัดการกับระบบดิจิทัลที่เข้ามามีบทบาทต่อสภาพแวดล้อมในการทำงาน ต้องเผชิญกับความท้าทายในการติดตามความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทำให้มีความจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง (Kilınçarslan & Efeoglu, 2022) ความสามารถในการเรียนรู้เทคโนโลยีของพนักงานในองค์กรจึงมีความสำคัญต่อการส่งเสริมนวัตกรรมและประสิทธิภาพโดยรวมขององค์กร ดังนั้นผู้บริหารองค์กรจำเป็นต้องสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้ (Wang & Torrisi-Steele, 2023) รวมถึงการฝึกอบรมและพัฒนาพนักงาน เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการปรับปรุงความรู้ ทักษะ และความสามารถของพนักงาน เพื่อให้สามารถรับมือสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม (Gethe & Hulage, 2020) ในขณะเดียวกันความสามารถในการเรียนรู้ก็ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพของการจัดการความขัดแย้งภายในองค์กร โดยช่วยส่งเสริมสภาพแวดล้อมในการจัดการความขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์ แทนที่จะมุ่งเน้นที่การแก้ไขความขัดแย้งเพียงอย่างเดียว การเรียนรู้ขององค์กรจึงมีความสำคัญต่อการปรับตัวของพนักงาน ช่วยเพิ่มมุมมองในการแก้ไขความขัดแย้ง ซึ่งจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพขององค์กรในท้ายที่สุด (Yildiz, 2021)

จากการทบทวนวรรณกรรมในวารสารนานาชาติ บทความนี้ได้ให้ความหมายของความสามารถในการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีไว้ว่า เป็นความสามารถในการเรียนรู้และใช้ความรู้และทักษะทางเทคโนโลยีใหม่ ๆ เพื่อปรับปรุงความสามารถของตนเองและองค์กร โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ เช่น การฝึกอบรม การพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้ และการค้นคว้าหาข้อมูล ผ่านการอำนวยความสะดวกของสภาพแวดล้อมขององค์กรที่ส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางความรู้ทั้งภายนอกและภายใน สร้างความพร้อมในการรับมือกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างต่อเนื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Wang & Torrisi-Steele, 2023; Haas et al., 2022; Gethe & Hulage, 2020; Iacono & Nagano, 2019; Tarighi et al., 2022)

ความสามารถในการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีมีอิทธิพลต่อการจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัล มีงานวิจัยในวารสารนานาชาติได้สนับสนุนแนวความคิดนี้ประกอบด้วย งานวิจัยเรื่องการวิเคราะห์ข่าวกรองที่มีอิทธิพลต่อการจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัล ผลการวิจัยพบว่า ความฉลาดทางอารมณ์และความฉลาดทางการคิดสร้างสรรค์ส่งผลอย่างมีนัยสำคัญต่อการจัดการความขัดแย้ง (Cahyani et al., 2023) รวมถึงมีงานวิจัยเรื่องการประยุกต์การออกแบบตัวละครเสมือนในเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการจัดการความขัดแย้งของวัยรุ่น ผลการวิจัยพบว่า การให้วัยรุ่นเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ได้ออกแบบมาเป็นพิเศษในการสร้างระบบการเรียนรู้ดิจิทัลส่งเสริมการเรียนรู้ในการจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัล (Lai et al., 2011) ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงกำหนดข้อเสนอในการวิจัยดังนี้



ข้อเสนอในการวิจัยที่ 1: ความสามารถในการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีมีอิทธิพลต่อการจัดการความขัดแย้งในยุคดีจิตัล

3. ผลลัพธ์ประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีม

ผลลัพธ์ของการจัดการความขัดแย้งในยุคดีจิตัลในบทความนี้ได้เลือกเสนอปัจจัยที่ส่งผลกระทบในการทำงานขององค์กร และเป็นฐานรากของปฏิบัติงานขององค์กรนั้นคือ ประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีม เนื่องจากประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีมเป็นประเด็นสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพและพฤติกรรมขององค์กร โดยการทำงานเป็นทีมส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญกับผลผลิต นวัตกรรม และประสิทธิภาพโดยรวมขององค์กร การทำงานเป็นทีมช่วยให้โครงการที่ซับซ้อนที่ไม่สามารถทำสำเร็จได้ด้วยการทำงานเพียงบุคคลเดียว สามารถเสร็จสมบูรณ์ได้ (Arora, Gajendragadkar & Neelam, 2023; Lisbona et al., 2020) รวมถึงการทำงานเป็นทีมยังเป็นประเด็นที่ผู้บริหารต้องคำนึงถึงเพราะการทำงานเป็นทีมเป็นสิ่งสำคัญในสภาพแวดล้อมที่ซับซ้อนของธุรกิจในยุคโลกาภิวัตน์ที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ทำให้ผู้นำต้องสร้างทีมที่โดดเด่น มีความไว้วางใจซึ่งกันและกัน และมีความร่วมมือที่นอกเหนือจากนี้การทำงานเป็นทีมยังมีส่วนช่วยองค์กรในการรับมือกับภาวะวิกฤตทางเศรษฐกิจ (Dumenu et al., 2019)

จากการทบทวนวรรณกรรมในวารสารนานาชาติ บทความนี้ได้ให้ความหมายประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีมไว้ว่าหมายถึง ประสิทธิภาพและผลลัพธ์โดยรวมที่สามารถสำเร็จได้ด้วยกลุ่มสมาชิกที่เป็นหน่วยงานพื้นฐานสำหรับองค์กรที่มีการทำกิจกรรมร่วมกัน มีการพึ่งพาซึ่งกันและกัน มีการทำงานเพื่อเป้าหมายร่วมกันครอบคลุมถึงมิติต่าง ๆ เช่น ความร่วมมือ การสื่อสาร การประสานงาน การจัดการความขัดแย้ง เป็นต้น รวมถึงสภาพแวดล้อมโดยรวมขององค์กรที่เหมาะสมเอื้อต่อการทำงานเป็นทีม และความต้องการขององค์กรตามแต่ละสถานการณ์ นำไปสู่การเพิ่มประสิทธิภาพและขับเคลื่อนความสำเร็จโดยรวมขององค์กร (Wang, 2023; Nadtochiy et al., 2022; Anekwe, Patience, & Akaegbobi, 2021; Khan, 2023; Bisbey & Salas, 2019)

การจัดการความขัดแย้งในยุคดีจิตัลมีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีม มีงานวิจัยในวารสารนานาชาติได้สนับสนุนแนวความคิดนี้ประกอบด้วย งานวิจัยเรื่องการฝึกอบรมการจัดการความขัดแย้งในการทำงานเป็นทีมและการฝึกแก้ไขข้อขัดแย้งผ่านแบบจำลองภาษาขนาดใหญ่ ผลการวิจัยพบว่า การฝึกอบรมการจัดการความขัดแย้งในการทำงานเป็นทีมผ่านโมเดลภาษาขนาดใหญ่ ทำให้นักเรียนมีความมั่นใจในการจัดการความขัดแย้งอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (Aggrawal & Magana, 2024) รวมถึงงานวิจัยเรื่องบทบาทของการจัดการความขัดแย้งและการเสริมสร้างศักยภาพทางจิตวิทยาในทีมเสมือนจริง ผลการวิจัยพบว่า การจัดการความขัดแย้งมีบทบาทสำคัญในการจัดการทีมเสมือนให้มีประสิทธิภาพ (Gupta, Pathak, & Biswas, 2023) ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงกำหนดข้อเสนอในการวิจัยดังนี้

ข้อเสนอในการวิจัยที่ 2: การจัดการความขัดแย้งในยุคดีจิตัลมีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีม

4. ปัจจัยแทรกการสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล

ปัจจัยที่แทรกกระหว่างความสามารถในการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีและการจัดการความขัดแย้งในยุคดีจิตัลในบทความนี้เสนอประเด็นที่สำคัญ คือ การสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล เนื่องจากการสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลในองค์กรจำเป็นต้องคำนึงถึงเรื่องการจัดการความขัดแย้งด้วย แพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น Microsoft Teams และ Slack ช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดการความขัดแย้งเชิงสร้างสรรค์ โดยช่วยทำให้มีความชัดเจน ความตรงไปตรงมา และเสริมสร้างความร่วมมือกัน ซึ่งมีความสำคัญในการแก้ไขความขัดแย้ง แต่อย่างไรก็ตามการใช้การสื่อสาร



ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยไม่มีการควบคุมอาจนำไปสู่วิกฤตความขัดแย้งที่สามารถเกิดขึ้นได้ เช่น การแพร่กระจายของข้อมูลที่ไม่ถูกต้องผ่านโซเชียลมีเดียสามารถทำลายความไว้วางใจระหว่างบุคคลและส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ภายในองค์กร ทำให้ผู้บริหารองค์กรต้องใช้กลยุทธ์เพื่อแก้ไขความขัดแย้งอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพรวมทั้งลดความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นได้จากการนำการสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลมาใช้ภายในองค์กร (Olivieri et al., 2023; Moles et al., 2023; Paliszkievicz & Döngül, 2022; Kılınçarslan & Efeoglu, 2022) ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องควบคุมการสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลให้อยู่ในบริบทเดียวกัน ในการเสนอปัจจัยเชิงสาเหตุและผลลัพธ์ของการจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัล

จากการทบทวนวรรณกรรมในวารสารนานาชาติมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของการสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลไว้ว่า เป็นการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารดิจิทัลและเครื่องมือดิจิทัลต่าง ๆ ในการทำงานร่วมกันเพื่ออำนวยความสะดวกในการโต้ตอบ การแบ่งปันข้อมูล การประสานงานระหว่างพนักงานในองค์กร การสื่อสารผ่านแพลตฟอร์ม รวมถึง ข้อความ เสียง วิดีโอ และกราฟิก เป็นเครือข่ายที่รองรับการสื่อสารแบบเปิดรองรับการปฏิสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับงานและการสนทนาทั่วไป ส่งเสริมนวัตกรรมและช่วยสนับสนุนกระบวนการทางธุรกิจขององค์กร อำนวยความสะดวกในการถ่ายโอนเทคโนโลยีและนวัตกรรมผ่านเครือข่ายการประสานงาน (Olivieri et al., 2023; Ametowobla & Kirchner, 2023; Rozghon, 2023; Gorbachuk et al., 2022)

การสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลเป็นปัจจัยแทรกกลางระหว่างความสามารถในการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีและการจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัล มีงานวิจัยในวารสารนานาชาติได้สนับสนุนแนวความคิดนี้ประกอบด้วยงานวิจัยเรื่องการใช้ชุดดิจิทัลเป็นเครื่องมือที่ดีในการแก้ไขความขัดแย้งระหว่างประเทศหรือไม่ ผลการวิจัยพบว่าการสื่อสารทางการทูตผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลช่วยเพิ่มการสื่อสารในทางการทูต แต่ก็มีข้อจำกัด (Liang, 2024) และงานวิจัยเรื่องแพลตฟอร์มดิจิทัลเป็นประเด็นสำคัญของการสื่อสารความขัดแย้ง: คุณลักษณะ ผลกระทบ ความเสี่ยง ผลการวิจัยพบว่า การสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลในยุคดิจิทัลมีอิทธิพลต่อการจัดการความขัดแย้งโดยไม่เพียงทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสำหรับการวิวัฒนาการและการแก้ไขความขัดแย้งเท่านั้น แต่ยังเป็นผู้เข้าร่วมในความขัดแย้งอีกด้วย (Gureeva & Kireeva, 2022) ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงกำหนดข้อเสนอในการวิจัยดังนี้

ข้อเสนอในการวิจัยที่ 3: การสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลเป็นปัจจัยแทรกกลางระหว่างความสามารถในการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีและการจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัล

5. ปัจจัยแทรกจิตวิญญาณการทำงานเป็นทีม

ปัจจัยที่แทรกกลางระหว่างการจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัลและประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีมในบทความนี้เสนอประเด็นที่มีความสำคัญ คือ จิตวิญญาณในการทำงานเป็นทีม เนื่องจากจิตวิญญาณการทำงานเป็นทีมส่งเสริมความรู้สึกของความสามัคคีและการสนับสนุนซึ่งกันและกันของสมาชิกภายในทีม ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในการสื่อสารประสานงานและการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ ความรู้สึกของความสามัคคีนี้ช่วยเพิ่มความเคารพซึ่งกันและกัน รวมถึงความปลอดภัยทางจิตใจซึ่งเป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้การทำงานเป็นทีมประสบความสำเร็จ นอกจากนี้การพัฒนาจิตวิญญาณของทีมยังเชื่อมโยงกับการมีส่วนร่วมที่เพิ่มขึ้นของพนักงานภายในองค์กร และยังส่งผลต่อการส่งมอบสินค้าและบริการให้กับผู้บริโภคด้วย (Gün, 2022; Enoch & Tende, 2022; Anekwe, Patience, & Akaegbobi, 2021) ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นประเด็นสำคัญที่ต้องคำนึงถึงการควบคุมจิตวิญญาณการทำงานเป็นทีมให้อยู่ในทิศทางเดียวกันในการทำการศึกษ

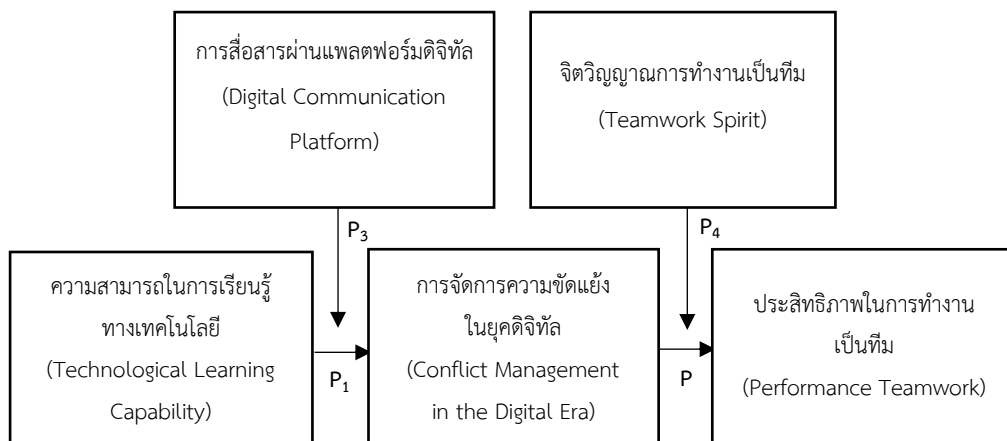


จากการทบทวนวรรณกรรมในวารสารวิชาการนานาชาติบทความนี้ได้ให้ความหมายของ จิตวิญญาณการทำงานเป็นทีมไว้ว่า แรงขับเคลื่อนในการทำงานร่วมกันที่เกิดขึ้นเมื่อพนักงานในองค์กรทำงานด้วยกันเพื่อให้บรรลุเป้าหมายเดียวกัน เสริมสร้างความสามัคคี การร่วมแรงร่วมใจกัน เพิ่มความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการปรับตัวของพนักงาน เป็นการสร้างแนวร่วมทางสังคมที่แข็งแกร่ง สร้างความมั่นใจในตนเองให้กับพนักงานและเชื่อมสมาชิกในทีมให้เป็นหน่วยงานที่สอดคล้องกัน นอกจากนี้ยังสร้างสภาพแวดล้อมความร่วมมือ ความสัมพันธ์ที่ดีและความรู้สึกของการเป็นครอบครัว (Abbas & Nawaz, 2019; Nadtochiy et al., 2022; Svagzdiene, Bradauskiene, & Bojarcienė, 2022)

จิตวิญญาณการทำงานเป็นทีมเป็นปัจจัยแทรกกลางระหว่างการจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัลและประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีม มีงานวิจัยในวารสารนานาชาติได้สนับสนุนแนวความคิดนี้ประกอบด้วย งานวิจัยเรื่องการประเมินความสัมพันธ์ระหว่างจิตวิญญาณของทีมและประสิทธิภาพองค์กรของพนักงาน AMAC ผลการวิจัยพบว่าการที่พนักงานมีจิตวิญญาณในการทำงานเป็นทีมสูงนำไปสู่การปรับปรุงผลผลิตและคุณภาพขององค์กร ดังนั้นจึงอนุมานได้ว่าการที่พนักงานมีจิตวิญญาณการทำงานเป็นทีมช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีมอย่างมีนัยสำคัญ (Enoch & Tende, 2022) และงานวิจัยเรื่องการทำงานเป็นทีมและผลงานของธนาคารพาณิชย์ในรัฐ Anambra ประเทศไนจีเรีย ผลการวิจัยพบว่า จิตวิญญาณของการทำงานเป็นทีมส่งผลในเชิงบวกต่อประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีม โดยการส่งเสริมศักยภาพของพนักงาน การพัฒนาทักษะและพฤติกรรมที่เป็นนวัตกรรมในธนาคารพาณิชย์ในรัฐ Anambra ประเทศไนจีเรีย การทำงานเป็นทีมช่วยเพิ่มการให้บริการที่มีคุณภาพผ่านความพยายามร่วมกัน การศึกษาเน้นว่าองค์กรได้รับประโยชน์จากการทำงานเป็นทีม เนื่องจากช่วยเพิ่มขวัญกำลังใจของพนักงาน ผลผลิตและการบรรลุเป้าหมาย (Anekwe, Patience, & Akaegbobi, 2021) ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงกำหนดข้อเสนอในการวิจัยดังนี้

ข้อเสนอในการวิจัยที่ 4: จิตวิญญาณในการทำงานเป็นทีมเป็นปัจจัยแทรกกลางระหว่างการจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัลและประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีม

จากการทบทวนวรรณกรรมจากวารสารนานาชาติเกี่ยวกับปัจจัยเชิงสาเหตุ ปัจจัยที่ต้องควบคุม และผลลัพธ์ของการจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัล ได้นำมาสร้างเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework) ได้ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ปัจจัยเชิงสาเหตุ ปัจจัยที่ต้องควบคุมและผลลัพธ์ของการจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัล



อภิปรายผลการวิจัย

กรอบแนวคิดที่นำเสนอในบทความนี้ไม่เพียงแต่สอดคล้องกับหลักการพื้นฐานของการจัดการทีมและความขัดแย้ง แต่ยังเป็นการขยายองค์ความรู้เดิมให้เข้ากับบริบทของยุคดิจิทัล เมื่อเปรียบเทียบกับงานวิจัยของ Dimas และคณะ (2023) ที่พบว่าการจัดการการทำงานเป็นทีมส่งผลดีต่อความพึงพอใจของสมาชิกผ่านการลดความขัดแย้งในงาน กรอบแนวคิดนี้ได้เสนอว่าในยุคดิจิทัลนั้นความสามารถในการเรียนรู้ทางเทคโนโลยี เป็นปัจจัยตั้งต้นที่สำคัญซึ่งจะมีอิทธิพลต่อวิธีการที่ทีมจะจัดการการทำงานและแก้ไขความขัดแย้งที่เกิดขึ้นผ่านเครื่องมือดิจิทัลได้ ยิ่งไปกว่านั้น กรอบแนวคิดนี้ยังได้เพิ่มมิติของการสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล และจิตวิญญาณการทำงานเป็นทีม เป็นปัจจัยแทรกที่สำคัญ ซึ่งช่วยอธิบายกลไกที่ซับซ้อนยิ่งขึ้นในการที่การจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัลจะนำไปสู่ประสิทธิภาพของทีมโดยรวมได้อย่างไร ประเด็นนี้ถือเป็นการต่อยอดจากงานเดิมที่อาจจะยังไม่ได้มุ่งเน้นไปที่ผลกระทบของเทคโนโลยีอย่างเฉพาะเจาะจง สอดคล้องกับแนวโน้มที่ Omowon (2024) ได้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการบูรณาการทางเทคโนโลยีเข้ากับกรอบการแก้ไขความขัดแย้งแบบดั้งเดิม เพื่อรับมือกับความซับซ้อนที่เพิ่มขึ้นในยุคดิจิทัล โดยได้เน้นย้ำว่าแพลตฟอร์มและเครื่องมือออนไลน์ เช่น ปัญญาประดิษฐ์และ การวิเคราะห์สื่อสังคมออนไลน์มอบโอกาสในการส่งเสริมการสื่อสารและความโปร่งใส ซึ่งสนับสนุนแนวคิดในกรอบของแนวคิดนี้ว่าการสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลเป็นปัจจัยแทรกที่สำคัญ อย่างไรก็ตามยังได้กล่าวถึงความท้าทาย เช่น ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลและการขาดความรู้เท่าทันทางเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งเป็นการตอกย้ำถึงความสำคัญของปัจจัยเชิงสาเหตุที่กรอบแนวคิดนำเสนอคือความสามารถในการเรียนรู้ทางเทคโนโลยี หากบุคลากรขาดความสามารถในการเรียนรู้และปรับใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ การนำเครื่องมือดิจิทัลมาช่วยในการจัดการความขัดแย้งก็อาจไม่เกิดประสิทธิผลเท่าที่ควร หรืออาจสร้างปัญหาใหม่ ๆ ขึ้นได้

ประโยชน์จากการทบทวนวรรณกรรม

1. ประโยชน์เชิงทฤษฎี บทความนี้นำเสนอกรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีที่สามารถใช้เป็นพื้นฐานในการศึกษาการจัดการความขัดแย้งในองค์กรที่ต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง โดยประกอบด้วยปัจจัยเชิงสาเหตุ ความสามารถในการเรียนรู้ทางเทคโนโลยี ผลลัพธ์คือประสิทธิภาพในการทำงานเป็นทีม โดยต้องควบคุม 2 ประเด็นคือ การสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล และจิตวิญญาณการทำงานเป็นทีม กรอบแนวคิดนี้มุ่งหวังเป็นส่วนหนึ่งในการขยายขอบเขตความรู้ในประเด็นของการจัดการความขัดแย้งในองค์กร และนำไปสู่การศึกษาเชิงประจักษ์ในอนาคตต่อไป

2. ประโยชน์ในการนำไปประยุกต์ใช้ องค์กรสามารถนำแนวคิดนี้ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินงานในการรับมือความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน มุ่งหวังให้ผู้บริหารองค์กรยุคใหม่ได้นำแนวคิดนี้ไปปรับใช้เพื่อให้องค์กรสามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี มีการจัดการความขัดแย้งในองค์กรที่ดี สร้างเสริมความสัมพันธ์และประสิทธิภาพในการทำงานเป็นทีม ส่งผลให้องค์กรสามารถพัฒนาได้อย่างยั่งยืนต่อไปในอนาคต



ข้อเสนอแนะ

บทความนี้ได้สร้างกรอบแนวคิดปัจจัยเชิงสาเหตุ ปัจจัยที่ต้องควบคุม และผลลัพธ์ของการจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัล แต่ในปัจจุบันมีการพัฒนาทางเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง และมีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมตลอดเวลา ทำให้ประเด็นดังกล่าวยังมีอีกหลายแง่มุมที่น่าสนใจในการศึกษา ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาในประเด็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการความขัดแย้งในยุคดิจิทัล รวมถึงการนำการศึกษานี้ไปต่อยอดศึกษาในเชิงประจักษ์ด้วยวิธีการวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อขยายขอบเขตความรู้ต่อไปในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- Abbas, G., & Nawaz, A. (2019). *Linking employee motivation with teamwork-spirit: The influence of social skills and self-confidence*. Gomal University Journal of Research, 35(2), 87-97.
Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/338165111_LINKING_EMPLOYEE_MOTIVATION_WITH_TEAMWORK-SPIRIT_THE_INFLUENCE_OF_SOCIAL_SKILLS_AND_SELF-CONFIDENCE#full-text
- Adham, T. K. I. (2023). *Conflict resolution in team: Analyzing the cause of conflicts and best skills for resolution*. Scholars Journal of Engineering and Technology, 11(8), 152-162.
doi:10.36347/ sjet.2023.v11i08.001
- Aggrawal, S., & Magana, A. J. (2024). *Teamwork conflict management training and conflict resolution practice via large language models*. Future Internet, 16(5),177. doi: 10.3390/fi16050177
- Aleinikov, A., Maltseva., D., Kurochkin. A., & Koulakova, T. (2017). *Information and information technologies in conflict management*. Management of Information System, 147-164.
doi: 10.5772/INTECHOPEN.72109
- Ametowobla, D., & Kirchner, S. (2023). *The organization of digital platforms: The role of digital technology and architecture for social order*. Zeitschrift für Soziologie, 52(2), 143-156.
doi: 10.1515/zfsoz-2023-2012
- Anekwe, I. R., Patience, N. C., & Akaegbobi, G. (2021). *Teamwork and performance of commercial banks in Anambra State, Nigeria*. International Journal of Responsible Leadership and Ethical Decision-Making, 3(1), 1-6. doi: 10.4018/ijrledm.295090
- Arora, R., Gajendragadkar, S., & Neelam, N. (2023). *Team effectiveness: A key to success in 'IT Organizations'*. Australasian Accounting, Business and Finance Journal, 17(1), 97-110.
doi: 10.14453/aabfj.v17i1.08
- Başoğlu, C. (2020). *Conflict management and teamwork in workplace from the perspective of nurses*. Perspectives in Psychiatric Care, 57(2), 610-619. doi:10.1111/PPC.12584



- Bhattacharya, S., Jahnvi, G., Lal, V., Singh, H., Gupta, P., & Varshney, S. (2024). *Untangling the web: The impact of social media miscommunication on workplace dynamics*. Medical Journal of Dr. D.Y. Patil Vidyapeeth, 17(6). doi: 10.4103/mjdrdypu.mjdrdypu_744_23
- Bisbey, T. M., & Salas, E. (2019). *Team dynamics and processes in the workplace*. In *Oxford research encyclopedia of psychology*. doi: 10.1093/ACREFORE/9780190236557.013.13
- Cahyani, D., Pratiwi, E. C., Nuraeni, E., & Sunaryo, A. (2023). *Intelligence analysis that influences on conflict management in the digital era*. Assets, 13(1). doi: 10.24252/assets.v13i1.37283
- Correia, A. P. (2019). *Dealing with conflict in learning teams immersed in technology-rich environments: A mixed-methods study*. Education and Information Technologies, 25(3), 2049-2071. doi: 10.1007/S10639-019-10038-W
- Dimas, I. D., Alves, M., Rebelo, T., & Lourenço, P. R. (2023). *Team member satisfaction, teamwork management, and task conflict: A multilevel model*. in International Conference on Computational Science and Its Applications (pp. 24-34). Cham: Springer Nature Switzerland. doi: 10.1007/978-3-031-37108-0_2
- Dublenkova, S., Anoshin, K., & Sokolovskaia, I. (2021). *Modern technologies for resolving conflicts within an organization*. Laisvalaikio Tyrimai, 2(18), 1-6. doi: 10.33607/elt.v1i17.1124
- Dumenu, D. D., Yan, Q., & Dosserh, L. A. (2019). *The Role of team effectiveness in promoting work output*. Journal of Research in Business, Economics and Management, 13(3), 2463-2470. Retrieved from <https://scitecresearch.com/journals/index.php/jrbem/article/view/1750>
- Enoch, M. M., & Tende, S. B. (2022). *Assessing the relationship between team spirit and organisational performance of AMAC staff*. International Journal of Research Publications, 114(1), 186-192. doi: 10.47119/ijrp10011411220224174
- Ferguson, S., & Olechowski, A. (2023). *Measuring gendered communication patterns on enterprise communication platforms*. In Companion Proceedings of the 2023 ACM International Conference on Supporting Group Work (pp. 30-32). doi: 10.1145/3565967.3570981
- Gethe, R. K., & Hulage, M. S. (2020). *The impact of technology on employee training and development process*. International Journal Advances in Social Science and Humanities, 8(4), 1-10. Retrieved from <https://www.ijassh.com/index.php/IJASSH/article/download/341/334>
- Gorbachuk, V. M., Gavrylenko, S. O., Golotsukov, G. V., & Pustovoit, M. M. (2022). *Organizational basics of operating digital platforms*. Problem in Programming, (3-4), 491-501. doi: 10.15407/pp2022.03-04.491
- Gün. G. (2022). *Mediating effect of organizational structure on the effect of teamwork attitude on team performance*. EKEV Akademi Dergisi, (93), 211-226. doi: 10.17753/sosekev.1094459
- Gupta, S., Pathak, G. S., & Biswas, B. (2023). *The roles of conflict management and psychological empowerment in virtual teams*. Information Technology & People, 37(8), 66-108. doi: 10.1108/itp-04-2022-0265



- Gureeva, A., & Kireeva, P. (2022). *Digital platforms as subjects of conflict communication: Features, Effects, Risks*. Theoretical and Practical Issues of Journalism, 11(4), 753-771.
doi: 10.17150/2308-6203.2022.11(4).753-771
- Haas, R., Sayer, M., Ajanovic, A., & Auer, H. (2022). *Technological learning: Lessons learned on energy technologies*. Wiley Interdisciplinary Reviews: Energy and Environment, 12(2), e463.
doi: 10.1002/wene.463
- Iacono, A., & Nagano, M. S. (2019). *Aprendizagem tecnológica: Uma análise da contribuição dos mecanismos de aquisição e conversão do conhecimento para o acúmulo da capacidade tecnológica*. Revista de Gestão dos Países de Língua Portuguesa, 18(2), 146-168.
doi: 10.12660/RGPLP.V18N2.2019.78459
- Jameson, J. K., & Hannah, M. F. (2022). *Volume I Contemporary Trends in Conflict and Communication: Technology and Social Media*. Berlin, Boston: De Gruyter.
Retrieved from <https://doi.org/10.1515/9783110687262>
- Khan, S., Khan, M. I., Rais, M., & Aziz, T. (2023). *Organizational productivity: A critical analysis of the impact of employee motivation*. Review of Management Sciences, 5(1), 13-37.
doi: 10.53909/rms.05.01.0192
- Kiitam, A., McLay, A., & Pilli, T. (2016). *Managing conflict in organisational change*. International Journal of Agile Systems and Management, 9(2), 114-135. doi: 10.1504/IJASM.2016.078575
- Kılınçarslan, Ö., & Efeoğlu, İ. E. (2022). *Digital conflicts in businesses' organizational behavior*. In Conflict Management in Digital Business (pp. 223-240). Emerald Publishing Limited.
doi: 10.1108/978-1-80262-773-220221021
- Lai, S., Lin, F., Lin, Y. & Yen, Y. (2011). *Applying virtual character design in computer game for teenager's conflict management 2011*. International Conference on Electrical and Control Engineering, Yichang, China, 2011, pp. 6377-6380. doi: 10.1109/ICECENG.2011.6056960.
- Larrauri, H. P., & Kahl, A. (2013). *Technology for Peacebuilding*. Stability: International Journal of Security and Development, 2(3), 61, 1-15. doi: 10.5334/STA.CV
- Liang, J. (2024). *Is digital diplomacy a good tool for resolving international conflicts*. Journal of Education, Humanities and Social Sciences, 28, 19-24. doi: 10.54097/p867gp02
- Lisbona, A., Las-Hayas, A., Palaci, F. J., Bernabé, M., Morales, F. J., & Haslam, A. (2020). *Team efficiency in organizations: A group perspective on Initiative*. International Journal of Environmental Research and Public Health, 17(6), 1926. doi: 10.3390/IJERPH17061926
- Modlinski, A., Fortuna, P., & Roznowski, B. (2022). *Human-machine trans roles conflict in the organization: How sensitive are customers to intelligent robots replacing the human workforce?*. International Journal of Consumer Studies, 47(1), 100-117.
doi: 10.1111/ijcs.12811



- Moles, K., Robinson, L. Levine, L., & Chiaraluce, C. (2023). *COVID-19, creative conflict, and the seven Cs: A social diagnosis of digital communication platforms for Gen Z/Gen T*. American Behavioral Scientist, 68(9), 1139-1160. doi: 10.1177/00027642231155372
- Nadtochiy, Y., Ivashova, V, Batov, A., Chernykh, I., & Surov, D. (2022). *Teamwork organization in transport industry*. Transportation Research Procedia, 63, 1211-1223. doi: 10.1016/j.trpro.2022.06.127
- Olivieri, M., Mäkelä, R. M., Romenti, S., & Luoma-aho, V. (2023). *Digital corporate communication and disinformation*. In Handbook on Digital Corporate Communication (pp. 426-438). Edward Elgar Publishing. doi: 10.4337/9781802201963.00042
- Omowon, A. (2024). *Technology and conflict resolution: Bridging online and offline solutions*. International Journal of Research Publication and Reviews, 5(11), 7625–7641. doi: 10.55248/gengpi.5.1124.3430
- Oralhan, B., & Sarigül, S. S. (2022). *Technology development and digital transformation conflicts*. In Conflict Management in Digital Business (pp. 107-126). Emerald Publishing Limited. doi.org/10.1108/978-1-80262-773-220221008
- Osama, A. Z. E. A. (2022). *The role of the media in managing wars – An analytical study*. World Research of Business Administration Journal. doi: 10.56830/oror6747
- Paliszkievicz, J., & Döngül, E. S. (2022). *Digital conflict management in the workplace*. In Managing the Digital Workplace in the Post-Pandemic (pp. 93-102). Routledge. doi: 10.4324/9781003283386-10
- Rozghon, O. (2023). *Digital platform as a tool for the functioning of the technology transfer network*. Pravo ta inovaciï. doi: 10.37772/2518-1718-2023-2(42)-3
- Sergeeva, M., Simonova, N., Lukashenko, D., Pryazhnikova, E., Volkova, Y., Samokhin. I., & Rozhnova, T. (2020). *Technology of pedagogical conflict management within an educational institution*. Revista Inclusiones, 7(5), 217-228.
- Svagzdiene, B., Bradauskiene, K., & Bojarciene, N. (2022). *Teamwork: Tourism and sport service advertising creation aspects*. Humanities Studies. doi: 10.26661/hst-2022-11-88-19
- Tarighi, S., Shavvalpour, S., & Sobhanifard. Y. (2022). *The impact of technological learning on generating and managing technical change through mediating role of technological capabilities: The Case of EOR in Iran*. IEEE Transactions on Engineering Management, 71, 359-373. doi: 10.1109/tem.2021.3111020
- Thakore, D. (2013). *Conflict and conflict management*. IOSR Journal of Business and Management, 8(6), 7-16. <https://www.iosrjournals.org/iosr-jbm/papers/Vol8-issue6/B0860716.pdf>
- Venter, E. (2019). *Challenges for meaningful interpersonal communication in a digital era*. HTS Teologiese Studies/Theological Studies, 75(1), a5339. doi:10.4102/hts.v75i1.5339
- Wang, T. (2023). *Team performance: A review of research and future prospects*. BCP Business & Management, 39, 394-406. doi: 10.54691/bcpbm.v39i.4188



- Wang, V., & Torrisi-Steele, G. (2023). *Learning in organizations: Pedagogy, andragogy, and technology*. In Handbook of Research on Andragogical Leadership and Technology in a Modern World (pp. 18-32). IGI Global. doi: 10.4018/978-1-6684-7832-5.ch002
- Yildiz, I. G. (2021). *The role of organizational learning in conflict management*. Business Management and Strategy, 12(2), 50-65. doi: 10.5296/BMS.V12I2.18506
- Živković, J., & Ilić, Đ. (2023). *Digital platform as the communication channel for challenges in artificial intelligence*. In Serbian International Conference on Applied Artificial Intelligence (pp. 306-319). Cham: Springer International Publishing. doi: 10.1007/978-3-031-29717-5_18

วารสารศรีวนาลัยวิจัย ปีที่ 15 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2568



กลวิธีในการแปลกริยาซ้อนจากภาษาไทยไปเป็นภาษาอังกฤษ

Strategies in Translating Double Verb Construction

จุฑามณี ทิพราช^{1*}, นิติรัตน์ อุทธชาติ², ศุทธิณี พลหาญ³, ชญาณันท์ ปิติกรพวงเพชร⁴Jutamanee Tipparach^{1*}, Nitirat Utthachat², Sutthinee Ponhan³, Chayanant Pitikompuangpetch⁴^{1*,2,3,4} สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี 34000

^{1*,2,3,4} Business English Program, Faculty of Humanities and Social Sciences,

Ubon Ratchathani Rajabhat University, Mueang District, Ubon Ratchathani, 34000

*Corresponding author; E-mail: j.tipparach@gmail.com

Received 1 May 2025 Revised 11 June 2025

Accepted 24 June 2025 Available online 26 June 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลยุทธ์การแปลที่ใช้โดยกลุ่มตัวอย่างในการแปลคำกริยา (Serial Verb Constructions หรือ SVCs) จากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อธุรกิจ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี จำนวน 20 คน ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ก่อนที่จะเริ่มงานแปล กลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่มจะได้รับการฝึกอบรมการแปลคำกริยาโดยอิงตามคำกริยา 8 ประเภทที่แตกต่างกัน จำนวน 6 ชั่วโมง ได้แก่ 1) การเคลื่อนไหว 2) การวางท่าทาง 3) เริ่มต้นด้วย "รับ" 4) เริ่มต้นด้วย "ใช้" 5) กลุ่มเปิด 6) เริ่มต้นด้วย "ให้" 7) เริ่มต้นด้วย "ทำ" และ 8) SVC ที่มุ่งเน้นผลลัพธ์ เครื่องมือวิจัย คือ แบบทดสอบการแปลเชิงอัตนัย 40 ข้อ ซึ่งเน้นที่คำกริยา เครื่องมือนี้แสดงให้เห็นถึงความเที่ยงตรงของเนื้อหาในระดับสูง และมีค่าดัชนีความสอดคล้องที่ 0.94 ซึ่งได้รับการยืนยันจากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวข้องกับการใช้เปอร์เซ็นต์ คะแนนเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบ t แบบพหุ

ผลวิจัยจำแนกออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ในการฝึกอบรม และกลยุทธ์การแปล

1. ผลสัมฤทธิ์ในการแปลดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติหลังจากการฝึกอบรม คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 6.1 ก่อนการฝึกอบรมเป็น 12.85 หลังการฝึกอบรม (ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05)

2. กลยุทธ์การแปล: พบกลยุทธ์การแปลที่แตกต่างกันทั้งหมด 15 กลยุทธ์ กลยุทธ์ที่ใช้บ่อยที่สุดห้าประการ ได้แก่ การละคำ (27.15%) มักใช้กับประโยคแสดงการเคลื่อนไหว (35 ครั้ง) การเติมคำบุพบท "to" เพื่อเชื่อมกริยา (24.55%) มักใช้กับประโยคแสดงท่าทางที่ขึ้นต้นด้วย "use" (40 ครั้ง) การแปลตามตัวอักษร (14.97%) มักใช้กับประโยคแสดงท่าทางที่ขึ้นต้นด้วย "give" (32 ครั้ง) การเติมคำเชื่อม "and" เพื่อเชื่อมกริยา (7.98%) สังเกตได้มากที่สุดกับประโยคแสดงท่าทางที่ขึ้นต้นด้วย "posture" (18 ครั้ง) และการปรับโครงสร้างประโยคโดยดัดแปลงคำนามหรือวลีคำนาม (4.99%) ซึ่งพบมากที่สุด ใน SVC ที่เกิดขึ้น (14 ครั้ง) กลยุทธ์ที่ใช้น้อยที่สุดคือการปรับประโยคกริยา รูปประธานให้เป็นกริยากรรม ซึ่งเกิดขึ้นเพียงครั้งเดียว (0.20%)

คำสำคัญ: การแปล, กลวิธีการแปล, กริยาซ้อน



ABSTRACT

This research aimed to investigate the translation strategies employed by student samples when translating double verbs (Serial Verb Constructions or SVCs) from Thai to English. The samples were 20 third-year Business English Program students from the Faculty of Humanities and Social Sciences, Ubon Ratchathani Rajabhat University, enrolled in the first semester of the 2023 academic year. Before undertaking the main translation task, all groups received 6 hours of training on translating double verbs based on 8 distinct types of SVCs: moving, posturing, beginning with “take,” beginning with “use,” opening, beginning with “give,” beginning with “do/make,” and focusing on resulting. The primary research instrument was a 40-item subjective translation test focusing on SVCs. This instrument demonstrated high content validity and an Index of Item Objective Congruence (IOC) of 0.94, confirmed by three experts. Data analysis involved using percentages, mean scores, standard deviations, and dependent t-tests.

The research yielded two main findings: Training Achievement and translation strategies.

1. There was a statistically significant improvement in translation achievement after the training. The mean score increased from 6.1 before training to 12.85 after training (at a statistical significance level of 0.05).

2. A total of 15 different translation strategies were identified. The five most frequently used strategies were: omission (27.15%), most commonly applied to SVCs indicating movement (35 times), adding the preposition “to” to link verbs (24.55%), most frequently used with SVCs starting with “use” (40 times), literal Translation (14.97%), predominantly used with SVCs starting with “give” (32 times), adding the conjunction “and” to link verbs (7.98%), most observed with posturing SVCs (18 times), and adjusting sentence structures by modifying nouns or noun phrases (4.99%), most common with resulting SVCs (14 times). The least frequently used strategy was adjusting active voice sentences to passive voice, occurring only once (0.20%).

Keywords: Translation, Translation Strategies, Double Verbs

บทนำ

การแปลมีบทบาทสำคัญในการสื่อสารระดับโลก โดยทำหน้าที่เป็นสื่อกลางที่สำคัญในการถ่ายทอดข้อมูลระหว่างภาษาและวัฒนธรรมที่หลากหลาย ความสำคัญของการแปลนั้นเห็นได้จากผลงานแปลที่แพร่หลาย เช่น หนังสือชุดแฮร์รี่ พอตเตอร์ ซึ่งได้รับการแปลไปแล้ว 79 ภาษา ภาษา (นายอินทร์, 2567) และเข้าถึงผู้อ่านทั่วโลก นอกเหนือจากการสื่อสารทั่วไปแล้ว การแปลยังมีความสำคัญเท่าเทียมกันในบริบททางวิชาการและวิชาชีพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อชุมชนโลกมีความเชื่อมโยงกันมากขึ้น เช่น ประชาคมอาเซียน การแปลจึงถือเป็นวิชาบังคับในหลักสูตรภาษาอังกฤษเพื่อธุรกิจ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี เนื่องจากตระหนักถึงความสำคัญนี้



นักแปลจึงแสวงหาวิธีการที่มีประสิทธิภาพเพื่อให้แน่ใจว่างานของพวกเขามีความถูกต้องตรงตามต้นฉบับและเป็นธรรมชาติในภาษาเป้าหมาย อย่างไรก็ตาม กระบวนการแปลมักเต็มไปด้วยความท้าทายทางภาษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อต้องจัดการกับโครงสร้างทางไวยากรณ์ที่ซับซ้อนซึ่งแตกต่างกันอย่างมากในแต่ละภาษา ความท้าทายดังกล่าวประการหนึ่งที่มีกพบเมื่อแปลจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ คือ การใช้กริยาคุณ หรือที่เรียกว่า โครงสร้างกริยาต่อเนื่อง (SVC) โครงสร้างเหล่านี้ ซึ่งสามารถแสดงถึงการเคลื่อนไหว ทำทาง การรับ การใช้ การเปิด การให้ การก่อให้เกิด หรือการกระทำที่เป็นผล ก่อให้เกิดความยากลำบากโดยเฉพาะอย่างยิ่งเนื่องจากความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างคำกริยาสองคำภายในหน่วยไวยากรณ์เดียว

สำหรับผู้เรียนชาวไทย ความแตกต่างทางโครงสร้างและไวยากรณ์โดยธรรมชาติระหว่างคำกริยาคุณในภาษาไทยและคำเทียบเท่าในภาษาอังกฤษมักทำให้เกิดความสับสนและก่อให้เกิดปัญหาการแปลที่สำคัญ ความท้าทายเฉพาะนี้เน้นย้ำถึงความจำเป็นในการทำความเข้าใจว่านักเรียนเข้าถึงงานทางภาษาที่ซับซ้อนดังกล่าวอย่างไร

ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงมุ่งหวังที่จะตรวจสอบกลยุทธ์การแปลที่ใช้โดยกลุ่มตัวอย่างนักเรียนเมื่อเผชิญกับงานแปลคำกริยาคุณในภาษาไทยประเภทเฉพาะเหล่านี้เป็นภาษาอังกฤษ โดยพยายามระบุแนวทางที่พวกเขาใช้เพื่อให้ได้การแปลที่ถูกต้องและสอดคล้องกัน

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาพฤติกรรมการแปลกริยาคุณจากภาษาไทยไปสู่ภาษาอังกฤษของนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง

ทบทวนวรรณกรรม

กลยุทธ์การแปลเป็นขั้นตอนที่นักแปลใช้ทั้งแบบรู้ตัวและไม่รู้ตัวเพื่อแก้ปัญหาที่พบในการถ่ายโอนข้อความจากภาษาหนึ่งไปยังอีกภาษาหนึ่ง นักวิชาการด้านการแปลได้พัฒนาและปรับปรุงกลยุทธ์เหล่านี้อย่างต่อเนื่องเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการแปลและการถ่ายโอนข้อมูล โดยทั่วไป การแปลสามารถมีตั้งแต่แบบตามตัวอักษร (คำต่อคำ) ไปจนถึงแบบอิสระ (อิงตามความหมาย) ตัวอย่างเช่น การแปลตามตัวอักษรจะยึดตามรูปแบบและโครงสร้างไวยากรณ์ของข้อความต้นฉบับอย่างใกล้ชิด โดยมุ่งหวังให้เทียบเท่าแบบคำต่อคำ แนวทางนี้อาจตรงไปตรงมาสำหรับวลีบางวลี แต่ก็อาจนำไปสู่ความอึดอัดหรือเข้าใจผิดได้เมื่อโครงสร้างทางภาษาแตกต่างกันอย่างมาก ในทางกลับกัน การแปลแบบอิสระจะให้ความสำคัญกับความหมาย โดยอนุญาตให้มีการเพิ่มเติม การละเว้น หรือการจัดลำดับข้อความใหม่ เพื่อให้เกิดความชัดเจนและเป็นธรรมชาติในภาษาเป้าหมาย โดยอาศัยแนวคิดพื้นฐานเหล่านี้ Baker (2011) เสนอแนวทางสำคัญแปดประการที่นักแปลมืออาชีพใช้ในการแก้ไขปัญหาการแปลต่างๆ ดังนี้

1. การแปลด้วยคำทั่วไป (superordinate): การใช้คำศัพท์ที่กว้างกว่าในภาษาเป้าหมายเมื่อไม่สามารถใช้คำเทียบเท่าโดยตรงได้
2. การแปลด้วยคำที่เป็นกลาง/แสดงออกน้อยกว่า: การใช้คำที่สื่อถึงความเข้มข้นหรืออารมณ์น้อยกว่าข้อความต้นฉบับ
3. การแปลด้วยการแทนที่ทางวัฒนธรรม: การแทนที่รายการเฉพาะวัฒนธรรมต้นฉบับด้วยคำเทียบเท่าเฉพาะวัฒนธรรมเป้าหมายที่สื่อถึงฟังก์ชันหรือความหมายที่คล้ายคลึงกัน
4. การแปลโดยใช้คำยืมหรือคำยืมพร้อมคำอธิบาย: การรวมคำจากภาษาต้นฉบับโดยตรง มักจะตามด้วยคำอธิบาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับแนวคิดเฉพาะของวัฒนธรรมต้นฉบับ



5. การแปลโดยการสรุปความโดยใช้คำที่เกี่ยวข้อง: การเรียบเรียงความหมายใหม่โดยใช้คำที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดดั้งเดิม

6. การแปลโดยใช้คำที่ไม่เกี่ยวข้องกัน: การเปลี่ยนความหมายโดยใช้คำที่ไม่เกี่ยวข้องโดยตรงกับคำศัพท์ในข้อความต้นฉบับแต่สามารถสื่อความหมายที่ต้องการได้

7. การแปลโดยใช้การละเว้น: การละเว้นคำหรือวลีจากข้อความต้นฉบับโดยเจตนาหากการละเว้นคำหรือวลีเหล่านั้นไม่ทำให้ผู้อ่านสับสนหรือเข้าใจผิด

8. การแปลโดยใช้ภาพลวงตา: การให้คำอธิบายในข้อความเป้าหมายเมื่อไม่มีคำเทียบเท่าโดยตรงช่วยให้ผู้อ่านมองเห็นความหมายได้

แม้ว่ากลยุทธ์ที่ครอบคลุมเหล่านี้จะเป็นกรอบงานที่มีค่าสำหรับสถานการณ์การแปลต่างๆ แต่การศึกษานี้มุ่งเน้นโดยเฉพาะที่ความท้าทายที่เกิดขึ้นในการแปลกริยาคุณในภาษาไทย ซึ่งเรียกอีกอย่างว่าโครงสร้างกริยาแบบอนุกรม (SVCs) เป็นภาษาอังกฤษ SVC ของไทยเป็นโครงสร้างที่ซับซ้อนซึ่งมักจะรวมกริยาสองคำขึ้นไปเพื่อแสดงเหตุการณ์เดียวหรือลำดับของการกระทำ ซึ่งครอบคลุมหมวดหมู่ เช่น การเคลื่อนไหว การวางท่าทาง การรับ การใช้ การเปิด การให้ การก่อให้เกิด และการกระทำที่เป็นผล ความแตกต่างทางโครงสร้างและไวยากรณ์โดยธรรมชาติระหว่างภาษาไทยและภาษาอังกฤษเป็นอุปสรรคสำคัญสำหรับผู้เรียนชาวไทย ทำให้เกิดความสับสนและความยากลำบากในการค้นหาคำเทียบเท่าที่ถูกต้องและเป็นธรรมชาติ งานวิจัยก่อนหน้านี้ได้ระบุถึงปัญหาเฉพาะที่ผู้เรียนชาวไทยเผชิญกับคำสรรพนามรูปนาม โดยมักจะระบุว่าปัญหาเหล่านี้เกิดจากความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างคำกริยาสองคำในโครงสร้างของภาษาไทยและมุมมองทางไวยากรณ์ที่แตกต่างกันของทั้งสองภาษา ตัวอย่างเช่น สมจิต จิระนนทิพร และ ปริมา มัลลิกะมาส (2559) พบว่าคำสรรพนามรูปนามที่แสดงถึงเหตุการณ์ต่อเนื่องและพร้อมกันนั้นเป็นความท้าทายที่มากกว่าคำสรรพนามรูปนามประเภทอื่นสำหรับผู้เรียนชาวไทย นอกจากนี้ การศึกษาเกี่ยวกับกลยุทธ์การแปลในบริบทที่แตกต่างกัน เช่น สุพรรณิ อาศัยราช ทศนีย์ จันติยะ และจิราภรณ์ กาแก้ว (2560) ซึ่งตรวจสอบการแปลบทความทางการศึกษาจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย เผยให้เห็นกลยุทธ์ที่โดดเด่นแตกต่างกัน (เช่น การเพิ่มคำอธิบาย การเลือกคำตามบริบท หรือการละเว้นในระดับคำ) สิ่งนี้ชี้ให้เห็นว่าคู่มือเฉพาะ (ภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ) และประเภทข้อความ (SVC) มีอิทธิพลอย่างมากต่ออาร์เรย์และความถี่ของกลยุทธ์ที่ใช้ ดังนั้น แม้จะมีกรอบการทำงานกลยุทธ์การแปลโดยทั่วไป แต่ก็ยังมีช่องว่างสำคัญในการทำความเข้าใจกลยุทธ์เฉพาะที่นักศึกษาไทยใช้เมื่อเผชิญกับความซับซ้อนทางวากยสัมพันธ์และความหมายเฉพาะตัวของ SVC ของไทย การศึกษานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อแก้ไขช่องว่างนี้โดยการศึกษาระดับปริญญาโทเกี่ยวกับกลยุทธ์การแปลที่นักศึกษาชั้นปีที่ 3 ของโปรแกรมภาษาอังกฤษเพื่อธุรกิจใช้ในการแปลโครงสร้างกริยาคุณที่ทำนายเหล่านี้จากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ โดยการระบุกลยุทธ์เฉพาะเหล่านี้และความถี่ของกลยุทธ์เหล่านี้ การวิจัยนี้มุ่งหวังที่จะเสนอข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับแนวทางการแก้ปัญหาของผู้เรียนชาวไทยและมีส่วนสนับสนุนวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นสำหรับการแปล SVC จากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ ธุรกิจ จำนวน 320 คน

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ ธุรกิจ ชั้นปีที่ 3 จำนวน 20 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบการแปลกริยาซ้อนจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษแบบอัตนัย จำนวน 40 ข้อ โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการสร้างแบบทดสอบ ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบการแปลกริยาซ้อนจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษแบบอัตนัย จำนวน 40 ข้อ โดยที่กริยาซ้อนได้จำแนกประเภทตามโครงสร้างกริยาเรียงในภาษาไทยมีทั้งหมด 8 ชนิด (ชลธิชา สุตมุข, 2548: 42-66) ได้แก่ 1) กริยาเรียงที่แสดงความเคลื่อนไหว 2) กริยาเรียงแสดงท่าทาง 3) กริยาเรียงที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า “เอา” 4) กริยาเรียงที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า “ใช้” 5) กริยาเรียงกลุ่มเปิด 6) กริยาเรียงที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า “ให้” 7) กริยาเรียงที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า “ทำ” และ 8) กริยาเรียงที่มีผลลัพธ์

2. ผู้วิจัยนำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบและประเมินค่าความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย โดยเทียบกับเกณฑ์ ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) กำหนดไว้ที่ 0.5 ขึ้นไปเพื่อหาความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยในแบบประเมินที่กำหนดระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

การเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งออกเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นในข้อ 3.2 ที่ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน แล้วมาทดสอบกับนักศึกษากลุ่มทดลองที่ผ่านการอบรมการแปลภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย จำนวน 6 ชั่วโมง ตามที่กำหนดไว้ในโครงการวิจัย

2. เก็บรวบรวมผลการทำแบบทดสอบที่ได้จากข้อ 3.3.1 เป็นข้อมูลเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ประสิทธิภาพการแปลโดยใช้กลวิธีการแปลที่แตกต่างกันจำนวน 10 กลวิธี ได้แก่ 1) การแปลแบบตรงตัว (Literal Translation) 2) การแปลแบบเอาความ (Free Translation) 3) การแปลโดยใช้คำที่มีความหมายกว้างขึ้น (Translation by a more general word) 4) การแปลโดยใช้คำที่แสดงความรู้สึกเป็นกลาง ๆ (Translation by a more neutral/less expressive word) 5) การแปลโดยการแทนที่ทางวัฒนธรรม (Translation by cultural substitution) 6) การแปลโดยใช้คำยืมหรือคำทับศัพท์ แล้วเพิ่มเติมคำอธิบาย (Translation using a loan word or loan word plus explanation) 7) การแปลโดยถอดความโดยใช้คำที่เกี่ยวข้องกับภาษาต้นฉบับ (Translation by paraphrasing using a related word) 8) การแปลโดยถอดความโดยใช้คำที่ไม่เกี่ยวข้องกับภาษาต้นฉบับ (Translation by paraphrasing using unrelated words) 9) การแปลโดยละคำ (Translation by omission) และ 10) การแปลโดยการอธิบายความ (Translation by illusion)

ขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูลมีทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพและปริมาณ โดยการวิเคราะห์เนื้อหา และเขียนรายงานด้วยการพรรณนาประกอบตัวอย่าง

2. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการแบบทดสอบ ประเด็นต่าง ๆ เป็นหมวดหมู่ อภิปรายผลที่ได้จากการทำแบบทดสอบของนักศึกษา

3. วิเคราะห์หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อคำนวณข้อมูลเชิงปริมาณที่ได้จากการทำแบบทดสอบของนักศึกษามาวิเคราะห์ในเชิงปริมาณ

4. นำผลจากการวิเคราะห์ทั้งหมดมาสรุปเพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ขั้นตอนในการทำวิจัยมีทั้งหมด 10 ขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อออกแบบทดสอบการแปลอนุกรมกริยาจาก



ภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ

2. คัดเลือกนักศึกษากลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย ซึ่งกระทำโดยการให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างจัดฉลากในการคัดเลือก จากประชากรทั้งหมด 80 คน คัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง 20 คน สัดส่วน 1 ต่อ 4

3. สร้างแบบทดสอบการแปลกริยาซ้อนจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ จำนวน 1 ชุด ประกอบด้วยต้นฉบับภาษาไทย จำนวน 40 ข้อ ที่ประกอบด้วยกริยาซ้อน

4. นำแบบสอบถามไปหาค่าการหาค่าดัชนีความสอดคล้องตามวิธีการของโรวินเนลลีและแฮมเบิลตัน (Rowinelli and Hambleton, 1977 อ้างถึงใน บุญเรียง ขจรศิลป์, 2536)

5. อบรมให้ความรู้ในการแปลกริยาซ้อนจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษในด้านความหมายและการตีความต้นฉบับและการฝึกแปลให้กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อให้เข้าใจทักษะเบื้องต้นในการแปลภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษก่อนจะทำแบบทดสอบการแปลที่จัดทำโดยผู้วิจัย

6. นำแบบทดสอบที่ได้ตามมาตรฐานในข้อ 3.5.4 ให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างตอบคำถาม

7. นำผลที่ได้จากการตอบแบบทดสอบมาวิเคราะห์เพื่อเพื่อศึกษากลวิธีที่นักศึกษากลุ่มตัวอย่างใช้ในการทำแบบทดสอบ

8. วิเคราะห์ผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

9. สรุปผลการวิจัยและให้ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

10. จัดทำรายงานการวิจัยและเผยแพร่ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบการแปลกริยาซ้อนจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษแบบอัตนัย จำนวน 40 ข้อ โดยที่กริยาซ้อนได้จำแนกประเภทตามโครงสร้างกริยาเรียงในภาษาไทยมีทั้งหมด 8 ชนิด (ชลธิชา สดมุข, 2548: 42-66) ได้แก่ 1) กริยาเรียงที่แสดงความเคลื่อนไหว 2) กริยาเรียงแสดงท่าทาง 3) กริยาเรียงที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า “เอา” 4) กริยาเรียงที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า “ใช้” 5) กริยาเรียงกลุ่มเปิด 6) กริยาเรียงที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า “ให้” 7) กริยาเรียงที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า “ทำ” และ 8) กริยาเรียงที่มีผลลัพธ์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. แบบทดสอบกริยาเรียงที่แสดงความเคลื่อนไหว โดยที่กริยาตัวแรกจะเป็นกริยาที่แสดงความเคลื่อนไหว ได้แก่ เดิน วิ่ง และขับรถ และตามด้วยกริยาบอกทิศทาง ได้แก่ เข้าไป ขึ้น ออก มา วน

- | | | |
|----|---------|--|
| 1) | ต้นฉบับ | มินา เดิน <i>ข้าม</i> สะพาน |
| 2) | ต้นฉบับ | มินา ขับรถ <i>ไป</i> โรงเรียน |
| 3) | ต้นฉบับ | มินา วิ่ง <i>ขึ้น</i> ไป บนภูเขา |
| 4) | ต้นฉบับ | มินา เดิน <i>ออก</i> มา นอกบ้าน |
| 5) | ต้นฉบับ | มินา ขับรถ <i>วน</i> <i>ไป</i> <i>วน</i> มา หลายรอบเพื่อหาที่จอดรถ |

2. แบบทดสอบกริยาเรียงแสดงท่าทาง

- | | | |
|----|---------|-------------------------------|
| 1) | ต้นฉบับ | มินา นอน <i>ร้อง</i> เพลง |
| 2) | ต้นฉบับ | มินา นั่ง <i>อ่าน</i> หนังสือ |
| 3) | ต้นฉบับ | มินา ยืน <i>ดู</i> ภาพวาด |
| 4) | ต้นฉบับ | มินา นั่ง <i>ดู</i> ทีวี |
| 5) | ต้นฉบับ | มินา นั่ง <i>ทำ</i> งาน |



3. แบบทดสอบกริยาเรียงที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า “เอา”

- 1) ต้นฉบับ มีนา เอา ผ้า *ไป ซัก*
- 2) ต้นฉบับ มีนา เอา อาหารเช้า *มา กิน*
- 3) ต้นฉบับ มีนา เอา กระเป๋า *มา ใส่* ผ้า
- 4) ต้นฉบับ มีนา เอา หนังสือ *มา อ่าน*
- 5) ต้นฉบับ มีนา เอา กำไร จากการขายหนังสือ *ไป ซื้อ* ของมาขายเพิ่ม

4. แบบทดสอบกริยาเรียงที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า “ใช้”

- 1) ต้นฉบับ มีนา ใช้ มีด *ปอก* ผลไม้
- 2) ต้นฉบับ มีนา ใช้ ค้อน *ตอก* ตะปู
- 3) ต้นฉบับ มีนา ใช้ ผงซักฟอก *ซัก* เสื้อผ้า
- 4) ต้นฉบับ มีนา ใช้ โทรศัพท์มือถือ *โทร* หา เพื่อน
- 5) ต้นฉบับ มีนา ใช้ คอมพิวเตอร์ *พิมพ์* งาน *ส่ง* ครู

5. แบบทดสอบกริยาเรียงกลุ่มเปิด

- 1) ต้นฉบับ มีนา *ซื้อ* กางเกง *ใส่*
- 2) ต้นฉบับ มีนา *ทำ* อาหารเย็น *กิน*
- 3) ต้นฉบับ มีนา *อ่าน* หนังสือ *เข้าใจ*
- 4) ต้นฉบับ มีนา *ใส่* กระโปรง *ไป* งานเลี้ยง
- 5) ต้นฉบับ มีนา *ขุด* ดิน *ปลูก* พืชสวนครัว

6. แบบทดสอบกริยาเรียงที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า “ให้”

- 1) ต้นฉบับ มีนา *ให้* แดง *ซื้อ* ขนม
- 2) ต้นฉบับ มีนา *ให้* น้องชาย *รดน้ำ* ต้นไม้
- 3) ต้นฉบับ มีนา *ให้* แอน *ทำ* อาหารเช้า
- 4) ต้นฉบับ มีนา *ให้* น้องสาว *ดู*ทีวี
- 5) ต้นฉบับ มีนา *ให้* น้องสาว *อ่าน* หนังสือ

7. แบบทดสอบกริยาเรียงที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า “ทำ”

- 1) ต้นฉบับ มีนา *ทำ* ขนมเค้ก *กิน*
- 2) ต้นฉบับ มีนา *ทำ* ทรายกร้า *ใส่* ผัก
- 3) ต้นฉบับ มีนา *ทำ* การบ้าน *ส่ง* ครู
- 4) ต้นฉบับ มีนา *ทำ* นื่อง *ร้องให้*
- 5) ต้นฉบับ มีนา *ทำ* เพื่อน *หัวเราะ*

8. แบบทดสอบกริยาเรียงที่มีผลลัพธ์

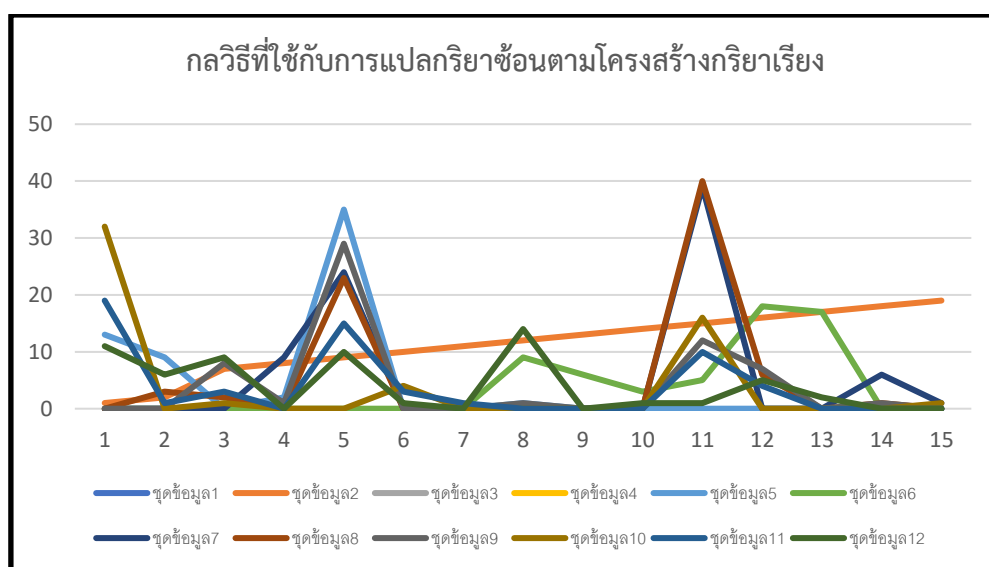
- | | | |
|----|---------|-------------------------|
| 1) | ต้นฉบับ | มินา ซี จักรยาน เหนื่อย |
| 2) | ต้นฉบับ | มินา กิน ข้าวเช้า อิ่ม |
| 3) | ต้นฉบับ | มินา รดน้ำ ต้นไม้ เสร็จ |
| 4) | ต้นฉบับ | มินา ตัด ผม สั้น |
| 5) | ต้นฉบับ | มินา ล้าง จาน สะอาด |

เครื่องมือในการทำวิจัยดังกล่าวข้างต้นได้ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ที่ 0.94

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยนำเสนอสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการศึกษาเพื่อระบุกลยุทธ์การแปลที่ใช้โดยกลุ่มตัวอย่างในการแปลคำกริยาในภาษาไทย (Serial Verb Constructions หรือ SVCs) เป็นภาษาอังกฤษ ก่อนเริ่มงานแปล กลุ่มตัวอย่างซึ่งประกอบด้วยนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ของหลักสูตรภาษาอังกฤษเพื่อธุรกิจจำนวน 20 คน ได้รับการฝึกอบรมการแปลคำกริยาตามคำกริยา 8 ประเภทเป็นเวลา 6 ชั่วโมง การเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบก่อนและหลังการฝึกอบรมเผยให้เห็นการปรับปรุงที่สำคัญทางสถิติในผลสัมฤทธิ์ทางการแปล คะแนนเฉลี่ยหลังการฝึกอบรมคือ 12.85 ซึ่งสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการฝึกอบรมที่ 6.1 โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งบ่งชี้ว่าการฝึกอบรมช่วยเพิ่มทักษะการแปลพื้นฐานของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพก่อนที่จะเริ่มงานวิจัยหลัก

การวิเคราะห์การแปลของนักศึกษาสำหรับรายการ 40 รายการซึ่งประกอบด้วยคำกริยาในภาษาไทย 8 ประเภท แสดงให้เห็นถึงการใช้กลยุทธ์การแปลที่แตกต่างกันทั้งหมด 15 กลยุทธ์ กลยุทธ์เหล่านี้ถูกนำไปใช้กับ SVC ทั้ง 8 หมวดหมู่ ได้แก่ คำกริยาที่แสดงถึงการเคลื่อนไหว ท่าทาง การรับ การใช้ การเปิด การให้ สาเหตุ และผลลัพธ์ของการกระทำ ผลที่ได้จากการวิจัย ผู้วิจัยได้นำมาสรุปเป็นกราฟเส้นดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 สรุปกลวิธีที่ใช้กับการแปลกริยาซ้อนตามโครงสร้างกริยาเรียง



หมายเหตุ

Series 1 = การแปลแบบตรงตัว

Series 2 = การแปลเอาความ

Series 7 = การแปลโดยถอดความโดยใช้คำที่เกี่ยวข้องกับภาษาต้นฉบับ

Series 8 = การแปลโดยการถอดความโดยใช้คำที่ไม่เกี่ยวข้องกับภาษาต้นฉบับ

Series 9 = การแปลโดยละคำ

Series 10 = การแปลโดยการอธิบายความ

Series 11 = การแปลโดยการปรับโครงสร้างประโยคกรตุจาก (Active Voice) เป็นกรรมวาจก (Passive Voice)

Series 12 = การแปลโดยการปรับโครงสร้างระดับประโยคโดยการย้ายคำหรือวลี

Series 13 = การแปลโดยการปรับโครงสร้างระดับประโยคโดยเพิ่ม "while + กริยา + ing"

Series 14 = การแปลโดยการปรับโครงสร้างระดับประโยคโดยเพิ่ม "while + ประโยค"

Series 15 = การแปลโดยเพิ่มคำบุพบท (to) เป็นตัวเชื่อมระหว่างคำกริยา

Series 16 = การแปลโดยเพิ่มคำสันธาน (and) เป็นตัวเชื่อมระหว่างคำกริยา

Series 17 = การแปลโดยเพิ่มเครื่องหมาย comma (,) เป็นตัวเชื่อมระหว่างคำกริยา

Series 18 = การแปลโดยเพิ่มคำบุพบท (for) เป็นตัวเชื่อมระหว่างคำกริยา

Series 19 = การแปลโดยการปรับโครงสร้างระดับประโยคโดยเพิ่มคุณานุประโยค (Adjective Clause)

กลยุทธ์ที่ได้รับการระบุและจัดอันดับตามความถี่ในการใช้งาน ตรงกับวัตถุประสงค์ในการพิจารณาว่ากลยุทธ์ใดถูกใช้มากที่สุดและน้อยที่สุด ห้ากลยุทธ์ที่ใช้บ่อยที่สุด ได้แก่:

1. กลวิธีการแปลโดยละคำ (แปลโดยละเว้น): เป็นกลยุทธ์ที่ใช้มากที่สุด คิดเป็น 27.15% (136 กรณี) ของกลยุทธ์ที่สังเกตทั้งหมด มีการใช้บ่อยที่สุดเมื่อแปล SVC ที่ระบุการเคลื่อนไหว (ข้อความต้นฉบับ 1)

2. กลวิธีการแปลโดยเพิ่มคำบุพบท (to) เชื่อมเชื่อมระหว่างคำ (การแปลโดยเติม "to" เพื่อเชื่อมโยงระหว่างคำกริยา): กลยุทธ์นี้ใช้ในการแปล 24.55% (123 กรณี) พบบ่อยที่สุดใน SVC ที่ขึ้นต้นด้วย "use" (using) (ข้อความต้นฉบับ 4)

3. กลวิธีการแปลตรงตัว (Literal Translation): คิดเป็น 14.97% (76 กรณี) ของกลยุทธ์ นี่เป็นแนวทางที่พบบ่อยเป็นอันดับสาม ส่วนใหญ่ใช้สำหรับ SVC ที่ขึ้นต้นด้วย "ให้" (การให้) (ข้อความต้นฉบับ 6)

4. กลวิธีการแปลโดยเพิ่มคำสันธาน (และ) เป็นเพียงการเชื่อมระหว่างคำ (แปลโดยการเพิ่ม "และ" เพื่อเชื่อมโยงระหว่างคำกริยา): กลยุทธ์นี้คิดเป็น 7.98% (40 กรณี) ของทั้งหมด พบบ่อยที่สุดใน SVC ที่ระบุท่าทาง (ข้อความต้นฉบับ 2)

5. กลวิธีการแปลโดยโครงสร้างระดับการแปลโดยหลักคำหรือวลี (การแปลโดยการปรับโครงสร้างประโยคโดยการแก้ไขคำนามหรือวลีนาม): กลยุทธ์นี้ประกอบด้วย 4.99% (25 กรณี) ของกลยุทธ์ที่สังเกต โดยทั่วไปจะใช้กับ SVC ที่ระบุผลลัพธ์ (ข้อความต้นฉบับ 8)

กลยุทธ์ที่เหลือ เรียงตามความถี่จากมากไปหาน้อย ได้แก่ การแปลโดยถอดความโดยใช้คำที่เกี่ยวข้อง (4.59%) การแปลอิสระ (3.79%) การแปลโดยเติมลูกน้ำ (3.79%) การแปลโดยถอดความโดยใช้คำที่ไม่เกี่ยวข้อง (2.40%) การแปลโดยคำอธิบาย (1.60%) การแปลโดยเติม "for" (1.60%) การแปลโดยปรับโครงสร้างประโยคด้วย "While + กริยา + - ing" (1.2%) การแปลโดย การปรับโครงสร้างประโยคด้วย while + clause (0.80%) การแปลโดยเติม Adjective Clause (0.40%) และกลวิธีการแปลโดยโครงสร้างประโยคกรตุจาก (Active Voice)



เป็นกรรมวาจก (Passive Voice) (การแปลโดยการเปลี่ยน Active Voice เป็น Passive Voice) ซึ่งเป็นกลยุทธ์ที่ใช้บ่อยที่สุด เกิดขึ้นเพียงครั้งเดียว (0.20%)

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่านักศึกษาหลักสูตรภาษาอังกฤษเพื่อธุรกิจชั้นปีที่ 3 จำนวน 20 คน หลังจากได้รับการฝึกอบรมการแปลคำกริยาในภาษาไทย 8 ประเภท (Serial Verb Constructions หรือ SVCs) เป็นเวลา 6 ชั่วโมง พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการแปลของพวกเขาดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (คะแนนเฉลี่ย 12.85 คะแนนหลังการฝึกอบรม เทียบกับ 6.1 คะแนนก่อนการฝึกอบรมที่ระดับนัยสำคัญ 0.05) การปรับปรุงนี้บ่งชี้ว่าการเรียนการสอนโดยตรงและการฝึกฝนสามารถเสริมทักษะพื้นฐานของผู้เรียนในการจัดการกับโครงสร้างทางภาษาที่ซับซ้อนเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หลังจากการฝึกอบรม นักศึกษาได้ใช้กลยุทธ์การแปลที่แตกต่างกันทั้งหมด 15 กลยุทธ์ในการแปลคำถาม SVC ของภาษาไทย 40 ข้อเป็นภาษาอังกฤษ การระบุกลยุทธ์เหล่านี้ตรงกับวัตถุประสงค์การวิจัยโดยตรงในการสำรวจวิธีการที่นักศึกษาใช้เพื่อเอาชนะความแตกต่างทางโครงสร้างและไวยากรณ์โดยธรรมชาติระหว่างภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

กลยุทธ์ที่ใช้บ่อยที่สุดคือ "การแปลโดยการละเว้น" (27.15%) ผลการค้นพบนี้สอดคล้องกับคำจำกัดความของการละเว้น โดยคำหรือวลีจะถูกละเว้นโดยเจตนาหากการละเว้นนั้นไม่ทำให้ผู้อ่านสับสนหรือเข้าใจผิด แต่ยังรักษาความหมายของข้อความต้นฉบับไว้ ความถี่ของการละเว้นที่สูงอาจเกิดจากหลายปัจจัย ประการแรก SVC ของไทยมักจะกระชับมาก และการแปลตรงคำต่อคำเป็นภาษาอังกฤษอาจทำให้เกิดความเข้าใจผิดหรืออึดอัด ทำให้การละเว้นเป็นกลยุทธ์การลดความซับซ้อนในทางปฏิบัติสำหรับผู้เรียน ประการที่สอง เมื่อต้องเผชิญกับความซับซ้อนของการแสดงออกถึงการกระทำหลายอย่างหรือเหตุการณ์ที่ซับซ้อนเพียงเหตุการณ์เดียวที่มีคำกริยาหลายคำในภาษาไทย ผู้เรียนอาจเลือกที่จะถ่ายทอดเฉพาะข้อมูลที่สำคัญที่สุด โดยละเว้นองค์ประกอบที่ไม่สำคัญเพื่อรักษาความชัดเจนและหลีกเลี่ยงข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์ในภาษาเป้าหมาย เมื่อเปรียบเทียบกันแล้ว สุพรรณิ อาศักราช และคณะ (2560) ยังพบว่า "การตัดคำหรือวลี" เป็นกลยุทธ์ระดับคำทั่วไป (17.83%) ในการแปลบทความทางการศึกษาจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย แม้ว่าคำภาษาและประเภทของข้อความจะแตกต่างกัน แต่การละเว้นการใช้เป็นกลยุทธ์ในการแก้ปัญหาเน้นย้ำถึงประโยชน์โดยทั่วไปของกลยุทธ์ดังกล่าวในการแปล ซึ่งอาจบ่งชี้ถึงแนวโน้มในการทำให้เรียบง่ายขึ้นหรือทำให้กระชับขึ้นเมื่อโครงสร้างทางภาษาแตกต่างกัน

กลยุทธ์ที่พบบ่อยเป็นอันดับสองคือ "การแปลโดยการเพิ่ม 'to' เพื่อเชื่อมระหว่างกริยา" (24.55%) การใช้ที่มากนี้บ่งชี้ว่านักเรียนตระหนักถึงความจำเป็นในการสื่อความถึงความสัมพันธ์ระหว่างกริยาใน SVC ของไทยอย่างชัดเจน ซึ่งมักจะสื่อถึงจุดประสงค์ ผลลัพธ์ หรือลำดับ ภาษาอังกฤษมักใช้ infinitive กับ "to" เพื่อแสดงจุดประสงค์หรือเสริมกริยาบางคำ (เช่น "go to buy" "come to see") ดังนั้น นักเรียนจึงน่าจะใช้กลยุทธ์นี้เพื่อสร้างโครงสร้างที่ยอมรับได้ทางไวยากรณ์ในภาษาอังกฤษ ซึ่ง SVC ของไทยอาจเพียงแค่วางกริยาไว้ข้างๆ กัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความพยายามของผู้เรียนที่จะปรับความสัมพันธ์โดยนัยของ SVC ของไทยให้เข้ากับโครงสร้างทางไวยากรณ์ที่ชัดเจนซึ่งพบได้ทั่วไปในภาษาอังกฤษ ซึ่งบ่งบอกถึงความเข้าใจเกี่ยวกับไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้นเพื่อสื่อถึงการกระทำที่ซับซ้อน การแปลตามตัวอักษร (14.97%) เป็นกลยุทธ์ที่ใช้มากที่สุดเป็นอันดับสาม ซึ่งสอดคล้องกับความเข้าใจที่ว่า การแปลตามตัวอักษร ซึ่งยึดตามโครงสร้างไวยากรณ์และรูปแบบของข้อความต้นฉบับอย่างใกล้ชิด มักทำหน้าที่เป็นกลยุทธ์เริ่มต้นหรือกลยุทธ์เริ่มต้นสำหรับผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อพวกเขามีความมั่นใจน้อยกว่าหรือเมื่อโครงสร้างดูคล้ายกัน



อย่างผิวเผิน อย่างไรก็ตาม ตามที่แหล่งข้อมูลระบุ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษมีความแตกต่างทางโครงสร้างอย่างมีนัยสำคัญ เช่น การปรับเปลี่ยนวลีคำนาม แม้ว่าบางวลีจะตรงไปตรงมา แต่การแปลตามตัวอักษรมากเกินไปอาจทำให้เกิดความอึดอัดหรือเข้าใจผิด โดยเฉพาะกับโครงสร้างที่ซับซ้อน เช่น การแปลตามตัวอักษรแบบ SVC

กลยุทธ์ที่ใช้บ่อยที่สุดอันดับที่สี่และห้า ได้แก่ "การแปลโดยการเพิ่ม 'และ' เพื่อเชื่อมระหว่างกริยา" (7.98%) และ "การแปลโดยปรับโครงสร้างประโยคโดยปรับเปลี่ยนคำนามหรือวลีคำนาม" (4.99%) การใช้ "และ" แสดงให้เห็นว่าบางครั้งนักเรียนมองว่าการกระทำในการแปลตามตัวอักษรเป็นลำดับหรือประสานกัน โดยเชื่อมโยงกันอย่างเชื่อมโยง กลยุทธ์การปรับโครงสร้างนั้นแม้จะเกิดขึ้นน้อยกว่า แต่ก็แสดงให้เห็นถึงแนวทางขั้นสูงที่นักเรียนพยายามจะปรับวลีหรือจัดระเบียบองค์ประกอบใหม่ภายในประโยคเพื่อให้ความเป็นธรรมชาติหรือชัดเจนยิ่งขึ้นในภาษาอังกฤษ โดยก้าวข้ามการถ่ายทอดแบบคำต่อคำแบบง่าย ๆ

ในทางกลับกัน กลยุทธ์ที่ใช้กันน้อยที่สุดคือ "การแปลโดยเปลี่ยนกริยาที่แสดงการกระทำเป็นกริยาที่แสดงการกระทำ" (0.20%) ความถี่ต่ำนี้สามารถตีความได้ว่าเป็นการบ่งชี้ว่าการแปลงกริยาเป็นการแปลงไวยากรณ์ที่ซับซ้อนกว่า ซึ่งนักเรียนอาจขาดความสามารถหรือความมั่นใจในการดำเนินการอย่างมีประสิทธิภาพ เป็นการปรับเปลี่ยนโครงสร้างระดับสูงที่ไม่ได้แก้ไขความท้าทายหลักของการเชื่อมกริยาใน SVC โดยตรง ซึ่งอาจอธิบายได้ว่าทำไมผู้เรียนจึงให้ความสำคัญกับกลยุทธ์อื่นๆ

การใช้กลวิธีที่แตกต่างกันอาจเป็นสาเหตุมาจากความแตกต่างของต้นฉบับและความแตกต่างของโครงสร้างทางภาษาระหว่างต้นฉบับ (ภาษาไทย) และฉบับแปล (ภาษาอังกฤษ) เมื่อการวิจัยนี้ศึกษาในเชิงลึก คือ การศึกษาที่เน้นเฉพาะการแปลกริยาซ้อนตามโครงสร้างกริยาเรียง พบว่า ต้นฉบับที่ 8 ใช้กลวิธีการแปลมากที่สุด จำนวน 10 กลวิธี รองลงมาเป็นต้นฉบับที่ 7 ใช้กลวิธีการแปล จำนวน 8 กลวิธี ต้นฉบับที่ 5 ใช้กลวิธีการแปล จำนวน 7 กลวิธี ต้นฉบับที่ 2 และ 4 ใช้กลวิธีการแปล จำนวน 6 กลวิธี และต้นฉบับที่ 1, 3 และ 6 ใช้กลวิธีการแปล จำนวน 5 กลวิธี การใช้กลวิธีที่หลากหลายในการแปลอาจแสดงให้เห็นถึงความยากในการแปลต้นฉบับนั้น ๆ ผู้แปลจึงคิดหาวิธีแก้ปัญหาการแปลด้วยวิธีการที่ต่างกันไป ดังเช่นการศึกษาของ สมจิต จิระนันท์พิร และปริมา มัลลิกะมาส (2559) ผลการวิจัยพบว่าหน่วยสร้างกริยาเรียงที่แสดงเหตุการณ์ต่อเนื่องกันและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมกันเป็นปัญหามากกว่าหน่วยสร้างกริยาเรียงที่แสดงเหตุการณ์แบบอื่น ๆ สาเหตุของปัญหาอาจเกิดจากความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนของคำกริยา 2 คำในหน่วยสร้างกริยาเรียงในประโยคต้นฉบับ (ภาษาอังกฤษ) และฉบับแปล (ภาษาไทย) มีมุมมองที่แตกต่างกันและความแตกต่างด้านไวยากรณ์ของภาษาทั้ง 2 ฉบับ ก็อาจเป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหาในการแปลอีกสาเหตุหนึ่งก็อาจเป็นไปได้

รูปแบบโดยรวมของการใช้กลยุทธ์เน้นย้ำถึงแนวทางการแก้ปัญหานักเรียนเมื่อพบกับความซับซ้อนเฉพาะของ SVC ของไทย ความหลากหลายของกลยุทธ์ 15 กลยุทธ์ ตั้งแต่การละเว้นง่าย ๆ ไปจนถึงการปรับโครงสร้างที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น

การใช้กลวิธีที่แตกต่างกันอาจเป็นสาเหตุมาจากความแตกต่างของต้นฉบับและความแตกต่างของโครงสร้างทางภาษาระหว่างต้นฉบับ (ภาษาไทย) และฉบับแปล (ภาษาอังกฤษ) เมื่อการวิจัยนี้ศึกษาในเชิงลึก คือ การศึกษาที่เน้นเฉพาะการแปลกริยาซ้อนตามโครงสร้างกริยาเรียง พบว่า ต้นฉบับที่ 8 ใช้กลวิธีการแปลมากที่สุด จำนวน 10 กลวิธี รองลงมาเป็นต้นฉบับที่ 7 ใช้กลวิธีการแปล จำนวน 8 กลวิธี ต้นฉบับที่ 5 ใช้กลวิธีการแปล จำนวน 7 กลวิธี ต้นฉบับที่ 2 และ 4 ใช้กลวิธีการแปล จำนวน 6 กลวิธี และต้นฉบับที่ 1, 3 และ 6 ใช้กลวิธีการแปล จำนวน 5 กลวิธี การใช้กลวิธีที่หลากหลายในการแปลอาจแสดงให้เห็นถึงความยากในการแปลต้นฉบับนั้น ๆ ผู้แปลจึงคิดหาวิธีแก้ปัญหาการแปลด้วยวิธีการที่ต่างกันไป ดังเช่นการศึกษาของสมจิต จิระนันท์พิร และปริมา มัลลิกะมาส (2559) ผลการวิจัยพบว่าหน่วยสร้างกริยาเรียงที่แสดงเหตุการณ์ต่อเนื่องกันและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมกันเป็นปัญหามากกว่าหน่วยสร้างกริยาเรียงที่แสดงเหตุการณ์แบบอื่น ๆ สาเหตุของปัญหาอาจเกิดจากความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนของคำกริยา 2 คำในหน่วยสร้าง



กริยาเรียงในประโยคต้นฉบับ (ภาษาอังกฤษ) และฉบับแปล (ภาษาไทย) มีมุมมองที่แตกต่างกันและความแตกต่างด้านไวยากรณ์ของภาษาทั้ง 2 ฉบับ ก็อาจเป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหาในการแปลอีกสาเหตุหนึ่งก็อาจเป็นไปได้

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่านักศึกษามีพัฒนาการทางสถิติที่ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในผลสัมฤทธิ์ทางการแปล หลังจากได้รับการอบรมการแปลคำกริยาในภาษาไทย 8 ประเภท (Serial Verb Constructions หรือ SVCs) เป็นเวลา 6 ชั่วโมง คะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการแปลเพิ่มขึ้นจาก 6.1 ก่อนการอบรมเป็น 12.85 หลังการอบรม โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการเรียนการสอนโดยตรงและการฝึกปฏิบัติมีประสิทธิผลในการเสริมสร้างทักษะพื้นฐานของผู้เรียนในการจัดการกับโครงสร้างทางภาษาที่ซับซ้อนเหล่านี้

หลังจากการอบรม นักศึกษาชั้นปีที่ 3 ของหลักสูตรภาษาอังกฤษเพื่อธุรกิจจำนวน 20 คน ซึ่งเป็นผู้เข้าร่วมการศึกษานี้ ได้ใช้กลยุทธ์การแปลที่แตกต่างกันทั้งหมด 15 กลยุทธ์ในการแปลคำถาม SVC ของภาษาไทยจำนวน 40 ข้อเป็นภาษาอังกฤษ

กลยุทธ์การแปลที่ใช้บ่อยที่สุด 5 อันดับแรก ได้แก่: การแปลโดยละคำ ใช้ 136 ครั้ง คิดเป็น 27.15% ของกลยุทธ์ทั้งหมด ซึ่งเป็นกลยุทธ์ที่พบบ่อยที่สุด การแปลโดยเติม 'to' เพื่อเชื่อมระหว่างกริยา: ใช้ 123 ครั้ง คิดเป็น 24.55% นี่เป็นกลยุทธ์ที่พบบ่อยเป็นอันดับสอง การแปลตามตัวอักษร: ใช้ 75 ครั้ง คิดเป็น 14.97% นี่เป็นกลยุทธ์ที่พบบ่อยเป็นอันดับสาม การแปลโดยเติม 'and' เพื่อเชื่อมระหว่างกริยา: ใช้ 40 ครั้ง คิดเป็น 7.98% การแปลโดยปรับโครงสร้างประโยคโดยดัดแปลงคำนามหรือวลีคำนาม: ใช้ 25 ครั้ง คิดเป็น 4.99% ในทางกลับกัน กลยุทธ์ที่ใช้น้อยที่สุดคือ "การแปลโดยเปลี่ยน Active Voice เป็น Passive Voice" ซึ่งใช้เพียงครั้งเดียว คิดเป็น 0.20% ของกลยุทธ์ทั้งหมด การศึกษานี้ได้ศึกษาเกี่ยวกับกลยุทธ์ในการแปลโครงสร้างกริยาต่อเนื่องในภาษาไทย 8 ประเภทเฉพาะ ได้แก่ 1) การเคลื่อนไหว 2) การวางท่าทาง 3) เริ่มต้นด้วย "รับ" 4) เริ่มต้นด้วย "ใช้" 5) กลุ่มเปิด 6) เริ่มต้นด้วย "ให้" 7) เริ่มต้นด้วย "ทำ" และ 8) SVC ที่มุ่งเน้นผลลัพธ์

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี ขอขอบพระคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานีที่มอบทุนสนับสนุนงานวิจัย ขอขอบคุณนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานีที่เข้าร่วมดำเนินการวิจัย และขอขอบคุณทีมวิจัยที่ทำให้งานนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

ชลธิชา สุธมข. (2548). *The syntax and Semantics of Serial Verb Constructions in Thai*.

วิทยานิพนธ์. มหาวิทยาลัยทักษิณสติน.

นายอินทร์. (2567). หนังสือ “แฮร์รี่พ็อตเตอร์” เล่ม 1-7 กับหน้าปกที่เปลี่ยนไป.

<https://www.naiin.com/news-activities/3698>

บุญเรียง ขจรศิลป์. (2536). *สถิติวิจัย 1*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.



สมจิต จิระนนทิพร และ ปรีมา มัลลิกะมาส. (2559). ปัญหาการแปลหน่วยสร้างกริยาเรียงภาษาไทยเป็น.

ภาษาอังกฤษของผู้เรียนชาวไทย. วารสารอักษรศาสตร์. 45(2), (2559). 205-262.

สุพรรณิ อาศัยราช ทศนีย์ จันตียะ และจิราภรณ์ กาแก้ว. (2560). ปัญหาและกลวิธีการแปลบทความทางการศึกษาจาก

ภาษาอังกฤษเป็นไทยของนิสิตสาขาภาษาอังกฤษศึกษา. วารสารการศึกษาและการพัฒนามนุษย์.

1(1), (2560), 71-85.

Baker, Mona. (2011). *In the Other Words*. London: Routledge.





แนวนโยบายการส่งเสริมการใช้ที่นั่งนิรภัยที่ได้รับอนุญาตสำหรับทารกเพื่อยกระดับความปลอดภัย
และคุณภาพการบริการบนเที่ยวบินพาณิชย์ในประเทศไทย

Policy Guidelines for Promoting the Use of Approved Car Seats for Infants to
Enhance Safety and Service Quality on Commercial Flights in Thailand

นิตา นุ่มวงษ์^{1*}, วินิตา หงส์วรพิพัฒน์², ศรัญญู เลิศนุวัตวงศ์³

Nisa Numwong^{1*}, Winita Hongworapipat², Saranyu Lertnuwatwong³

^{1*}โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

³วิทยาลัยการท่องเที่ยวและการบริการ มหาวิทยาลัยศรีปทุมขอนแก่น

^{1*,2}School of Tourism and Hospitality Management Suan Dusit University

³College of Tourism and Hospitality Sri Prathum University Khon Kaen

*Corresponding author; E-mail: nisanumwong@gmail.com

Received 24 April 2025 Revised 5 June 2025

Accepted 24 June 2025 Available online 26 June 2025

บทคัดย่อ

การใช้ที่นั่งนิรภัยที่ได้รับอนุญาตถือเป็นแนวทางสำคัญในการยกระดับความปลอดภัยสำหรับผู้โดยสารทารก ซึ่งนิยามตามองค์การการบินพลเรือนระหว่างประเทศ (International Civil Aviation Organization, 2015) ว่าหมายถึงผู้โดยสารที่มีอายุต่ำกว่า 2 ปี โดยทั่วไปสายการบินอนุญาตให้ทารกนั่งตักผู้ปกครองตลอดการเดินทาง แม้ว่าเด็กในช่วงวัยตั้งแต่ 7-9 เดือนขึ้นไปจะสามารถนั่งเองได้แล้วตามพัฒนาการ (โรงพยาบาลศิริราช ปิยมหาราชการุณย์, 2566) แต่การนั่งโดยใช้เข็มขัดนิรภัยที่ติดตั้งมากับที่นั่งผู้โดยสารทั่วไปอาจยังไม่เหมาะสมกับขนาดลำตัวของทารก ดังนั้นการขาดอุปกรณ์นิรภัยที่เหมาะสมก่อให้เกิดความเสี่ยงต่อการบาดเจ็บ และยังลดความสะดวกสบายของผู้ปกครองจากการเฝ้าระวังทารกไว้ตลอดเวลาระหว่างการเดินทาง โดยเฉพาะในเที่ยวบินระยะไกล บทความนี้เป็น การศึกษาเชิงเอกสาร โดยทบทวนวรรณกรรม กฎระเบียบของหน่วยงานกำกับดูแลด้านการบิน และแนวปฏิบัติของสาย การบินพาณิชย์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวนโยบายส่งเสริมการใช้ที่นั่งนิรภัยที่ได้รับอนุญาตสำหรับทารก ในการเดินทางโดยเครื่องบิน ผลจากการศึกษาชี้ให้เห็นว่า สามารถลดความเสี่ยงต่อการบาดเจ็บของทารก และช่วย ยกระดับความมั่นใจในมาตรฐานความปลอดภัยของสายการบิน บทความนี้เสนอแนะให้หน่วยงานด้านการบินและสาย การบินตระหนักถึงความสำคัญของอุปกรณ์นิรภัยดังกล่าว และพิจารณาเพิ่มบริการนี้เป็นบริการมาตรฐานสำหรับ ผู้โดยสารทารกในทุกเที่ยวบิน

คำสำคัญ: ที่นั่งนิรภัยที่ได้รับอนุญาตสำหรับทารก, ความปลอดภัยบนเที่ยวบินพาณิชย์, คุณภาพการบริการบน เที่ยวบินพาณิชย์



ABSTRACT

The use of an approved car seat is a key approach to enhancing safety for infant passengers, defined by the International Civil Aviation Organization (International Civil Aviation Organization, 2015) as those under two years of age. Generally, airlines allow infants to be seated on their parents' laps throughout the journey. Although children aged 7–9 months and older can usually sit independently according to developmental milestones (Siriraj Piyamaharajkarun Hospital, 2023), using standard seat belts installed in regular passenger seats may not be suitable for the size of an infant's body. The absence of appropriate safety equipment poses a significant risk of injury to infants. In addition, it reduces parental comfort, as they are required to hold the infant throughout the entire flight, particularly on long-haul journeys. This article is a documentary research study that reviews literature, aviation regulatory guidelines, and commercial airline practices. Its objective is to propose policy directions for promoting the use of approved car seats for infants traveling by air. The findings indicate that using such seats can reduce the risk of injury and increase passenger confidence in airline safety standards. The article recommends that aviation authorities and airlines recognize the importance of this safety equipment and consider offering it as a standard service for infant passengers on all flights.

Keywords: Approved Car Seats For Infants, In-flight Safety, In-flight Service Quality

บทนำ

บริบทของปัญหา

รัฐสมาชิกองค์การการบินพลเรือนระหว่างประเทศจำนวน 193 ประเทศ มีเป้าหมายร่วมกันในการลดอุบัติเหตุจากการเดินทางทางอากาศ โดยระบุให้ปราศจากผู้เสียชีวิตจากอุบัติเหตุทางการบินภายในปี พ.ศ. 2573 ผ่านการกำหนดนโยบาย และการวางแผนเพื่อลดความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นโดยยึดหลักปฏิบัติตามระบบการจัดการความปลอดภัย (Safety Management System) เพื่อระบุ และบริหารความเสี่ยง โดยนิยาม “ความปลอดภัย” ทางการบินไว้ว่า ความเสี่ยงต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติการบินทั้งทางตรง และทางอ้อม ต้องบริหารให้ความเสี่ยงนั้นลดระดับลง และสามารถควบคุมให้อยู่ในระดับที่รับได้ (International Civil Aviation Organization, n.d.) อย่างไรก็ตาม แม้จะมีแนวทางด้านความปลอดภัยระดับสากล แต่ในทางปฏิบัติ อุปกรณ์ที่แนะนำจากองค์การการบินพลเรือนระหว่างประเทศ เช่น เช่น ที่นั่งนิรภัยสำหรับทารก ยังไม่ได้รับความนิยมน้อยแพร่หลาย อีกทั้งบางสายการบินไม่อนุญาตให้นำมาใช้ในเที่ยวบิน ซึ่งอาจสะท้อนถึงช่องว่างขององค์ความรู้และการปฏิบัติที่ยังไม่สอดคล้องกับเป้าหมายด้านความปลอดภัยดังกล่าว



ปัญหาที่พบในปัจจุบัน

ตัวอย่างของปัจจัยความเสี่ยงที่นำไปสู่การเกิดอุบัติเหตุจากการเดินทางโดยเครื่องบิน คือสภาพอากาศที่แปรปรวน(เครื่องบินตกหลุมอากาศ) ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่สามารถพบได้ทั่วไปในการเดินทางโดยเครื่องบิน ดังเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อวันที่ 21 พฤษภาคม พ.ศ. 2567 เมื่อสายการบิน Singapore Airlines เที่ยวบินที่ SQ321 มีการเปลี่ยนเส้นทางลงจอดจากเดิมที่ ท่าอากาศยานนานาชาติซิงคโปร์ มาลงจอดฉุกเฉินที่ ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ เนื่องจากเครื่องบินตกหลุมอากาศในระดับรุนแรง ทำให้มีผู้โดยสาร และพนักงานต้อนรับบนเครื่องบินได้รับบาดเจ็บ และมีผู้เสียชีวิตจากเหตุการณ์ดังกล่าว (วิโรจน์ เลิศจิตต์ธรรม, 2567) เพื่อป้องกันอันตรายจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ผู้โดยสารทุกคนควรรัดเข็มขัดนิรภัยขณะนั่งอยู่กับที่ แม้ว่าสัญญาณแจ้งรัดเข็มขัดนิรภัยจะไม่แสดงขึ้น (สำนักงานการบินพลเรือนแห่งประเทศไทย, 2562) สำหรับทารกที่เดินทางแบบนั่งตัก แม้ผู้ปกครองเฝ้าระวังทารกอย่างเหมาะสมไว้ตลอดเวลา หากเครื่องบินผ่านบริเวณที่มีสภาพอากาศแปรปรวนแบบกะทันหัน หรืออยู่ในระดับรุนแรง ก็อาจเกิดการกระแทกหรือพลัดตก ทำให้เกิดการบาดเจ็บหรือเสียชีวิตได้ ปัญหานี้สะท้อนถึงความจำเป็นในการจัดหาอุปกรณ์นิรภัยที่เหมาะสมสำหรับทารก และการกำหนดแนวนโยบายที่ชัดเจนต่อการส่งเสริมการใช้งานบนเที่ยวบินพาณิชย์

ความสำคัญของการศึกษา

แม้จะมีแนวทางด้านความปลอดภัยที่สนับสนุนให้มีการใช้อุปกรณ์นิรภัยสำหรับทารกดังกล่าว แต่ในทางปฏิบัติพบว่าเป็นเพียงในลักษณะภาคสมัครใจ ไม่ได้มีการส่งเสริมอย่างเป็นรูปธรรม มีค่าใช้จ่ายและเพิ่มจำนวนสัมภาระให้ผู้โดยสาร ทำให้การใช้ที่นั่งนิรภัยที่ได้รับอนุญาตสำหรับทารกยังไม่ได้ความนิยมในระดับที่ควรจะเป็น

จุดมุ่งหมายของบทความ

บทความนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเสนอแนวนโยบายการส่งเสริมการใช้ที่นั่งนิรภัยที่ได้รับอนุญาตสำหรับทารก เพื่อยกระดับความปลอดภัย และคุณภาพการบริการบนเที่ยวบินพาณิชย์ในประเทศไทย

วัตถุประสงค์การศึกษา

1. เพื่อวิเคราะห์บทบาทของที่นั่งนิรภัยที่ได้รับอนุญาตสำหรับทารก ในการยกระดับความปลอดภัยของเที่ยวบินพาณิชย์ ตามแนวทางของหน่วยงานระดับสากล
2. เพื่อเสนอแนวนโยบายการส่งเสริมการใช้ที่นั่งนิรภัยที่ได้รับอนุญาตสำหรับทารก ในลักษณะที่สามารถยกระดับคุณภาพการบริการแก่กลุ่มผู้โดยสารครอบครัว

กระบวนการเขียนบทความ

กระบวนการเขียนบทความในครั้งนี้ เป็นการศึกษาเชิงเอกสาร โดยอาศัยข้อมูลที่ได้มาจากการสืบค้นผ่านฐานข้อมูลออนไลน์ และการสอบถามเจ้าหน้าที่สายการบิน ที่เกี่ยวข้องกับความปลอดภัย และคุณภาพการบริการบนเครื่องบินสำหรับผู้โดยสารทารก เช่น ข้อกำหนดจากหน่วยงานกำกับดูแลด้านนิตการการบิน บทความ วิจัย และแนวทางปฏิบัติของสายการบิน แล้วนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์เพื่อเสนอแนวนโยบายในการยกระดับความปลอดภัย และคุณภาพการบริการบนเครื่องบินสำหรับผู้โดยสารทารกและครอบครัว

กรอบแนวคิดด้านความปลอดภัยในการบิน

การจัดการด้านความปลอดภัย Safety Management เป็นหัวใจสำคัญของอุตสาหกรรมการบิน องค์การการบินระหว่างประเทศ ได้จัดทำอนุสัญญาชิคาโก ภาคผนวกที่ 19 ว่าด้วยการจัดการด้านความปลอดภัย เพื่อรวบรวม



เรื่องการจัดการด้านความปลอดภัยไว้ด้วยกัน โดยเน้นแนวทางการกำกับดูแลด้านความปลอดภัยเชิงระบบจากภาครัฐสู่ทุกภาคส่วนในอุตสาหกรรมการบิน โดยประกอบด้วย 2 ระดับ ได้แก่ State Safety Program เป็นแผนการจัดการความปลอดภัยระดับชาติที่ภาครัฐเป็นผู้ออกกฎ ระเบียบ ข้อบังคับเพื่อเป็นแนวนโยบายให้กับหน่วยงานด้านการบิน และ Safety Management System เป็นระบบในการบริหารจัดการความปลอดภัย เพื่อให้หน่วยงานระดับผู้ให้บริการปฏิบัติตามแนวทางในระดับองค์กร ครอบคลุม 4 องค์ประกอบได้แก่ 1) การกำหนดนโยบายและวัตถุประสงค์ด้านความปลอดภัย Safety policy and objectives 2) การบริหารจัดการความเสี่ยง Safety risk management 3) Safety assurance การติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลความปลอดภัย และ 4) การส่งเสริมความเข้าใจและวัฒนธรรมด้านความปลอดภัยในองค์กร Safety promotion (International Civil Aviation Organization, 2013) ในบริบทการเดินทางโดยเครื่องบินของผู้โดยสารทางบก สามารถประยุกต์ใช้แนวคิด การจัดการด้านความปลอดภัย มาบริหารจัดการความเสี่ยงอันตรายที่อาจเกิดขึ้น การเลือกใช้ที่นั่งนิรภัยที่ได้รับอนุญาตสำหรับทางบก ถือเป็นการบริหารจัดการความเสี่ยงที่มีประสิทธิภาพ และสะท้อนถึงการนำหลักการของการจัดการด้านความปลอดภัยเชิงรุกมาใช้ในระดับปฏิบัติการของสายการบิน

จากการศึกษา ด้านเหตุการณ์ทางการแพทย์ที่เกิดขึ้นบนเที่ยวบินของ Friedman et al. (2022) พบว่าเป็นเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับผู้โดยสารเด็ก 15.5% โดยเป็นกรณีของทารกที่เดินทางแบบนั่งตักถึง 14% และเป็นกลุ่มที่มีอัตราบาดเจ็บต่อโรงพยาบาลสูง ซึ่งให้เห็นถึงความจำเป็นในการจัดอุปกรณ์นิรภัยที่เหมาะสม สอดคล้องกับรายงานผลงานวิจัยด้านความปลอดภัย ของคณะกรรมการความปลอดภัยการขนส่งแห่งชาติสหรัฐอเมริกา (National Transportation Safety Board, 2021) พบว่าเด็กอายุต่ำกว่า 2 ปีที่เดินทางแบบนั่งตักมีความเสี่ยงสูงต่อการบาดเจ็บจากสภาพอากาศแปรปรวน และแนะนำให้ใช้ที่นั่งนิรภัยที่ได้รับอนุญาต ซึ่งสามารถลดแรงกระแทกได้อย่างมีนัยสำคัญ และยังยกระดับความมั่นใจของผู้ปกครอง สามารถดูแลทารกได้สะดวกขึ้นระหว่างการเดินทาง

กรอบแนวคิดด้านคุณภาพการบริการ (SERVQUAL)

ในอุตสาหกรรมการบินพาณิชย์ที่มีการแข่งขันสูง การบริการถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยสร้างความแตกต่างและรักษาความได้เปรียบในการแข่งขัน คุณภาพการบริการมีผลโดยตรงต่อความพึงพอใจให้กับผู้โดยสาร ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อความภักดีของลูกค้า และผลประกอบการของสายการบิน การบริการที่ดีต้องตอบสนองความคาดหวังของลูกค้าได้อย่างเหมาะสม นำไปสู่ความพึงพอใจและประสบการณ์ที่ดีต่อผู้รับบริการ ในการประเมินคุณภาพการบริการของธุรกิจบริการ นิยมใช้ SERVQUAL โมเดล ซึ่งประกอบไปด้วยมิติสำคัญ 5 ด้าน ได้แก่ 1) Tangible คุณภาพของสิ่งที่จับต้องได้ 2) Reliability ความน่าเชื่อถือ 3) Responsiveness การตอบสนองของพนักงาน 4) Empathy การเอาใจใส่ และ 5) Assurance ความไว้วางใจ (Parasuraman, Zeithaml and Berry, 1988) โดยโมเดลนี้ ช่วยให้สายการบินสามารถประเมินและปรับปรุงคุณภาพการบริการได้อย่างเป็นระบบ

จากการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประเมินคุณภาพการบริการสายการบินด้วยโมเดล SERVQUAL ของ ชาง (Zhang, 2025) พบว่า มิติด้านคุณภาพของสิ่งของที่จับต้องได้ ซึ่งรวมถึงความสะอาดสบายของที่นั่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างความประทับใจแรกเริ่ม และมิติด้านความปลอดภัย ซึ่งผู้วิจัยใช้แทน “Assurance” เป็นส่วนสำคัญในการสร้างความไว้วางใจและความพึงพอใจโดยรวม สอดคล้องกับ งานวิจัยของสุภาพร อรรถพิณ (Akkapin, 2022) ที่ศึกษาความพึงพอใจของผู้โดยสารสายการบินต้นทุนต่ำในประเทศไทยด้วยโมเดล SERVQUAL พบว่า มิติด้านคุณภาพของสิ่งของที่จับต้องได้ ได้รับการประเมินในระดับสูง แต่ช่องว่างระหว่างความคาดหวังและการรับรู้ในระดับสูง ซึ่งเห็นว่าที่นั่งและอุปกรณ์ในห้องโดยสารมีอิทธิพลต่อประสบการณ์ของผู้โดยสาร



การจัดให้มีที่นั่งนิรภัยสำหรับทารกจึงส่งผลเชิงบวกต่อทุกมิติของ SERVQUAL ช่วยให้สายการบินมีบทบาทสำคัญในการสร้างความแตกต่างจากคู่แข่ง โดยเฉพาะผู้โดยสารที่เดินทางกับทารก การเข้าใจองค์ประกอบของคุณภาพการบริการ และการยกระดับความปลอดภัยโดยการใช้ที่นั่งนิรภัยสำหรับทารก ทำให้สายการบินสามารถตอบสนองลูกค้าที่มาใช้บริการ และสร้างความมั่นใจให้กับผู้ปกครองที่เดินทางกับทารก รวมถึงการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับสายการบิน ยกระดับเป็นการบริการที่มีคุณภาพสูง ส่งผลต่อภาพลักษณ์ของแบรนด์ และนำไปสู่ความตั้งใจใช้บริการซ้ำของลูกค้า (Banjarnahor and Simarmata, 2025)

การจัดการที่นั่งบนเครื่องบินสำหรับผู้โดยสารทารก

ด้านความปลอดภัย สมาคมขนส่งทางอากาศระหว่างประเทศ (International Air Transport Association, 2019) ได้ออกข้อเสนอนี้สำหรับการเดินทางกับทารกไว้ว่า ทางสายการบินต้องมียกเว้นนโยบายที่กำหนดให้ ผู้โดยสาร 1 คนสามารถเดินทางร่วมกับทารกได้เพียง 1 คน โดยสามารถเดินทางโดยการนั่งตัก (lap-held infants) สายการบินควรกำหนดที่นั่งให้กับผู้โดยสารที่เดินทางพร้อมทารกแบบนั่งตัก เป็นแถวที่นั่งบริเวณที่มีการจัดเตรียมที่นั่งออกซิเจนมากกว่าจำนวนที่นั่ง เพื่อใช้ในกรณีที่ห้องโดยสารสูญเสียแรงดันอากาศ และจะต้องเป็นแถวที่นั่งที่ไม่ใช่ทางออกฉุกเฉิน นอกจากนี้ที่กล่าวมาข้างต้น บางสายการบิน หรือกฎการบินบางประเทศ กำหนดให้มีการบริการอุปกรณ์เสริม ที่เรียกว่า supplemental loop belt ซึ่งเป็นเข็มขัดนิรภัยประเภทหนึ่ง ใช้เพื่อต่อกับสายเข็มขัดนิรภัยจากที่นั่งผู้โดยสารปกติแล้วนำไปคาดรอบลำตัวผู้โดยสารทารก อย่างไรก็ตาม จากผลการศึกษา พบว่า ลักษณะทางกายภาพ และสมรรถนะของทารก ไม่เหมาะสมกับการใช้งานเข็มขัดนิรภัยประเภทนี้ โดยเฉพาะกรณีที่เครื่องบินต้องลงจอดฉุกเฉิน จะส่งผลให้ทารกได้รับอาการบาดเจ็บสาหัสบริเวณท้อง (Bil et al., 2015) เพื่อยกระดับความปลอดภัย สมาคมขนส่งทางอากาศระหว่างประเทศ แนะนำให้ผู้โดยสารใช้ที่นั่งนิรภัยสำหรับทารก ซึ่งเป็นหนึ่งในอุปกรณ์ยึดร่างกาย (Child Restraint System: CRS) เพื่อความปลอดภัยขณะโดยสารในยานพาหนะ ป้องกันการบาดเจ็บกรณีเกิดอุบัติเหตุหรือแรงกระแทก

ด้านคุณภาพการบริการ สำหรับผู้โดยสารที่เดินทางพร้อมกับทารก สายการบินชั้นนำส่วนใหญ่จะมี เพลเด็กไว้บริการ ภายใต้ข้อจำกัดหลายประการ ได้แก่ 1) บริเวณที่สามารถติดตั้งเพลได้ต้องเป็นพื้นที่เฉพาะ 2) ข้อจำกัดด้านอายุ น้ำหนัก และส่วนสูงของผู้ใช้เพล ดังตัวอย่างข้อมูลจากสายการบินไทย ระบุว่า เพลเด็กที่ให้บริการบนเครื่องบินสามารถใช้กับทารกที่มีอายุไม่เกิน 6 เดือน น้ำหนักไม่เกิน 10 กิโลกรัม และส่วนสูงไม่เกิน 67 เซนติเมตร (Thai Airways, n.d.) 3) เพลเด็กไม่สามารถใช้ระหว่างเครื่องบินทำการขึ้น - ลง หรือขณะที่บินผ่านสภาพอากาศแปรปรวน ซึ่งแตกต่างจากการใช้ที่นั่งนิรภัย ที่ทารกสามารถใช้ได้ตลอดเวลา สามารถพักผ่อนได้เต็มที่ สอดคล้องกับรายงานของ Nixon, A. (2020) พบว่าแม้การใช้เพลเด็กจะอำนวยความสะดวกและความพึงพอใจ แต่ก็ยังมีข้อจำกัดที่ส่งผลกระทบต่อความปลอดภัย

การใช้ที่นั่งนิรภัยที่ได้รับอนุญาตสำหรับทารกในการเดินทางโดยเครื่องบิน

การนำที่นั่งนิรภัยที่ได้รับอนุญาตสำหรับทารกขึ้นใช้งานในห้องโดยสารเครื่องบินในปัจจุบันถือเป็นความรับผิดชอบร่วมกันระหว่างผู้โดยสาร สายการบิน และภาครัฐ โดยผู้โดยสารเป็นผู้จัดเตรียมและนำขึ้นเครื่องบิน ส่วนหน่วยงานผู้มีอำนาจด้านการบินพลเรือนของแต่ละประเทศ และสายการบิน มีหน้าที่ออกกฎระเบียบเกี่ยวกับการอนุญาต ขั้นตอน และการใช้งานให้เป็นไปตามมาตรฐานขององค์การการบินพลเรือนระหว่างประเทศ ดังตัวอย่างภาพลักษณะของที่นั่งนิรภัยที่ได้รับอนุญาตสำหรับทารก ต่อไปนี้



ภาพที่ 1 ตัวอย่างที่นั่งนิรภัยสำหรับทารก ประเภท ติดตั้งโดยหันหน้าไปทางส่วนท้ายของเครื่องบิน
(an aft-facing CRS)

ที่มา : IATA Cabin operations safety Best practices guide (5th edition), 2019



ภาพที่ 2 ตัวอย่างที่นั่งนิรภัยสำหรับทารก ประเภท ติดตั้งโดยหันหน้าไปทางส่วนหัวเครื่องบิน
(a forward-facing CRS)

ที่มา : IATA Cabin operations safety Best practices guide (5th edition), 2019

ภาพที่ 1 แสดงตัวอย่างที่นั่งนิรภัยสำหรับทารก ที่ได้รับอนุญาตสำหรับการเดินทางโดยเครื่องบิน ประเภท ติดตั้งโดยหันหน้าไปทางส่วนท้ายของเครื่องบิน (an aft-facing CRS) เหมาะสำหรับเด็กน้ำหนักไม่เกิน 10 กิโลกรัม อยู่ในช่วงวัยที่ยังเดินไม่ได้ และภาพที่ 2 ตัวอย่างที่นั่งนิรภัยสำหรับทารก ประเภท ติดตั้งโดยหันหน้าไปทางส่วนหัวเครื่องบิน (a forward-facing CRS) เหมาะสำหรับเด็กน้ำหนัก 10 ถึง 30 กิโลกรัม ซึ่งข้อจำกัดด้านน้ำหนักผู้ใช้ที่นั่งนิรภัยจะระบุอยู่ในคู่มือการใช้งานเสมอ

อย่างไรก็ตาม การเลือกนำที่นั่งนิรภัยสำหรับทารก ตามลักษณะที่กล่าวข้างต้น ยังไม่เพียงพอในการได้รับอนุญาตให้ขึ้นเครื่องบิน สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งที่ต้องคำนึงถึง คือ การตรวจสอบว่า เป็นที่นั่งนิรภัยที่ได้รับอนุญาตหรือไม่ กล่าวคือ ได้รับการรับรองมาตรฐานความปลอดภัย จากหน่วยงานที่กำกับ ดูแลด้านนิรภัยการบิน ของสายการบินที่จะใช้เดินทาง อาทิ 1) องค์การความปลอดภัยด้านการบินแห่งสหภาพยุโรป 2) องค์การบริหารการบินแห่งสหรัฐอเมริกา 3) ข้อกำหนดมาตรฐานความปลอดภัยของยุโรปตามข้อบังคับ ECE 44 4) มาตรฐานความปลอดภัยสำหรับยานยนต์ของสหรัฐฯ 5) มาตรฐานของออสเตรเลีย/นิวซีแลนด์ (AS/NZS) 1754 หรือตามมาตรฐานที่สายการบินระบุ (Cathay Pacific, n.d.)



ภาพที่ 3 ตัวอย่างฉลาก (label) ที่ระบุว่าเป็นที่นั่งนิรภัยสำหรับทารก ที่ได้รับการรับรองมาตรฐานความปลอดภัย

ที่มา : Australia Government Civil Aviation Safety Authority. (2021)

ภาพที่ 3 แสดงตัวอย่างฉลาก (label) ที่ระบุว่าเป็นที่นั่งนิรภัยสำหรับทารก ที่ได้รับการรับรองมาตรฐานความปลอดภัยของประเทศออสเตรเลีย เช่นเดียวกับประเทศอื่นๆ ที่จะมีการกำหนดมาตรฐานความปลอดภัย หรืออ้างอิงจากมาตรฐานความปลอดภัยของประเทศอื่น โดยแต่ละสายการบิน จะมีรายการ ฉลากการรับรองมาตรฐานความปลอดภัย ที่สายการบินอนุญาตนำขึ้นเครื่องบินทั้งหมด เพื่อให้เจ้าหน้าที่ใช้ตรวจสอบ เพื่อเป็นการอำนวยความสะดวก และให้ผู้โดยสารมั่นใจว่า ที่นั่งนิรภัยที่นำไปนั้นจะไม่ถูกปฏิเสธ ทางสายการบินจึงกำหนดขั้นตอนในการนำที่นั่งนิรภัยขึ้นห้องโดยสาร และเผยแพร่ไว้ในเว็บไซต์ของสายการบิน ดังตัวอย่างสรุปข้อมูลจากสายการบิน คาเธ่ย์ แปซิฟิก ระบุว่า 1) ผู้โดยสารเด็กสามารถนำที่นั่งนิรภัยมาขึ้นเครื่องบินได้ โดยจำเป็นต้องซื้อตัวที่นั่งสำหรับไว้ติดตั้งที่นั่งนิรภัย 2) ควรเป็นที่นั่งประเภท ติดตั้งโดยหันหน้าไปทางส่วนหัวเครื่องบิน และติดตั้งตามคู่มือ 3) แนะนำให้ผู้โดยสารแจ้งล่วงหน้า เนื่องจาก เครื่องบินบางประเภท หรือห้องโดยสารบางชั้น ไม่สามารถติดตั้งที่นั่งดังกล่าวได้ (Cathay Pacific, n.d.) เช่นเดียวกับ สายการบิน เจ็ทสตาร์ ที่แนะนำให้ผู้โดยสารนำที่นั่งนิรภัยที่มีขนาด และได้มาตรฐานความปลอดภัย โดยระบุรายละเอียดลักษณะของที่นั่งนิรภัยที่ได้รับอนุญาตไว้บนเว็บไซต์ และแนะนำให้แจ้งเจ้าหน้าที่ล่วงหน้า รวมทั้งการแจ้งขั้นตอนในวันเดินทาง โดยให้ผู้โดยสารนำที่นั่งนิรภัยสำหรับทารกมายังบริเวณพื้นที่เช็คอินของสายการบิน เพื่อให้เจ้าหน้าที่ตรวจสอบว่าที่นั่งนิรภัยสำหรับเด็กตรงตามข้อกำหนดหรือไม่ เมื่อได้รับการอนุมัติแล้ว สามารถนำที่นั่งนิรภัยสำหรับทารกผ่านด่านตรวจรักษาความปลอดภัย และแจ้งเจ้าหน้าที่สายการบินประจำประตูขึ้นเครื่องบินว่า มีการนำที่นั่งนิรภัยสำหรับทารกมาเพื่อให้ผู้โดยสารขึ้นเครื่องบินเป็นลำดับแรก และมีเวลาเพียงพอในการติดตั้ง (Jetstar Airways, n.d.) ขณะที่ผู้โดยสารที่เป็นผู้ปกครองรับผิดชอบเรื่องการติดตั้ง พนักงานต้อนรับบนเครื่องบินในฐานะเจ้าหน้าที่ประจำอากาศยานมีหน้าที่ตรวจสอบ ตำแหน่งและความถูกต้องในการติดตั้ง



นโยบายการนำที่นั่งนิรภัยที่ได้รับอนุญาตสำหรับทารกของสายการบินในประเทศไทย

จากการรวบรวมข้อมูลด้านนโยบายการนำที่นั่งนิรภัยที่ได้รับอนุญาตสำหรับทารกของสายการบินในประเทศไทยจำนวน 6 สายการบิน ได้แก่ 1) การบินไทย 2) บางกอกแอร์เวย์ 3) ไทยแอร์เอเชีย 4) ไทยไลอ้อนแอร์ 5) นกแอร์ และ 6) ไทยเวียดเจ็ท โดยการสืบค้นจากเว็บไซต์สายการบิน และการสอบถามฝ่ายบริการลูกค้า (สื่อสารส่วนตัว, 28 พฤษภาคม 2568) ข้อมูลที่ได้ สามารถสรุปได้ในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การอนุญาตให้นำที่นั่งนิรภัยสำหรับทารกมาใช้บนเครื่องบินของสายการบินในประเทศไทย

สายการบิน	อนุญาตให้นำที่นั่งนิรภัยสำหรับทารก ใช้บนเครื่องบิน	หมายเหตุ
การบินไทย	อนุญาต เฉพาะที่นั่งนิรภัยสำหรับทารก ที่ได้รับอนุญาต	ภายใต้เงื่อนไขของประเภทเครื่องบิน
บางกอกแอร์เวย์	อนุญาต เฉพาะที่นั่งนิรภัยสำหรับทารก ที่ได้รับอนุญาต	ภายใต้เงื่อนไขของขนาดที่นั่ง เทียบบิน และ เครื่องบิน
ไทยแอร์เอเชีย	อนุญาต	ภายใต้ข้อกำหนดของสายการบิน
ไทยไลอ้อนแอร์	ไม่อนุญาต	โหลดใต้ท้องเครื่องบิน และมีค่าใช้จ่าย
นกแอร์	ไม่อนุญาต	โหลดใต้ท้องเครื่องบิน และมีค่าใช้จ่าย
ไทยเวียดเจ็ท	ไม่อนุญาต	โหลดใต้ท้องเครื่องบิน และมีค่าใช้จ่าย

จากตารางที่ 1 พบว่า สายการบินไทยไลอ้อนแอร์ นกแอร์ และ ไทยเวียดเจ็ท ไม่อนุญาตให้ใช้งานที่นั่งนิรภัยสำหรับทารก และมีค่าใช้จ่ายเช่นเดียวกับสัมภาระที่โหลดใต้ท้องเครื่องบิน สำหรับ สายการบินไทย สายการบินบางกอกแอร์เวย์ และสายการบินไทยแอร์เอเชีย สามารถนำที่นั่งนิรภัยที่ได้รับอนุญาตสำหรับทารกขึ้นใช้งานบนเครื่องบินได้ โดยต้องมีตัวที่นั่งสำหรับเด็ก อย่างไรก็ตาม แม้ว่าสายการบินที่สามารถนำที่นั่งนิรภัยที่ได้รับอนุญาตสำหรับทารกมาไว้ในห้องโดยสารได้ แต่ในบางเที่ยวบิน ด้วยข้อจำกัดด้านประเภทห้องโดยสาร และประเภทเครื่องบินที่ไม่เอื้ออำนวยต่อการติดตั้งอุปกรณ์อย่างเหมาะสม ทำให้ไม่สามารถใช้งานที่นั่งนิรภัยดังกล่าวได้จริงในทางปฏิบัติ นอกจากนี้ยังไม่พบว่าสายการบินใด เตรียมอุปกรณ์ดังกล่าวไว้เป็นส่วนหนึ่งของการบริการบนเที่ยวบิน แม้จะมีคำแนะนำจากหน่วยงานด้านความปลอดภัย แต่หากไม่มีนโยบายหรือข้อบังคับที่เป็นรูปธรรม การใช้งานอุปกรณ์นิรภัยประเภทนี้ก็ไม่สามารถเกิดขึ้นอย่างแพร่หลาย

ประโยชน์ของการใช้ที่นั่งนิรภัยที่ได้รับอนุญาตสำหรับทารก

ด้านความปลอดภัย ที่นั่งนิรภัยที่ได้รับอนุญาตสำหรับทารก ได้รับการออกแบบมาให้เหมาะสมกับช่วงวัย โดยเฉพาะ ช่วยยกระดับการป้องกันการบาดเจ็บ สูญเสีย จากแรงเหวี่ยง แรงกระแทก ที่เกิดขึ้นได้ โดยติดตั้งและใช้งานได้ตลอดเที่ยวบิน แม้ในขณะที่เครื่องบินขึ้น-ลง และขณะที่เครื่องบินผ่านบริเวณสภาพอากาศแปรปรวน มีประสิทธิภาพกว่าการนั่งตักผู้ปกครอง รวมถึงการใช้ supplemental loop belt หรือแม้แต่การใช้เข็มขัดนิรภัยที่ติดตั้งมาที่ที่นั่งผู้โดยสาร ถือได้ว่าการใช้ที่นั่งนิรภัยที่ได้รับอนุญาตสำหรับทารกอย่างถูกต้อง เป็นวิธีที่ปลอดภัยที่สุดขณะเดินทางด้วยเครื่องบิน (International Civil Aviation Organization, n.d.)



ด้านคุณภาพการบริการ ในเที่ยวบินระยะไกล และห้องโดยสารชั้นประหยัดซึ่งเป็นที่แคบเฉพาะบุคคลทารกที่นั่งอยู่บนตักตลอดเวลา ทำให้พ่อแม่เกิดความเมื่อยล้า ส่งผลต่อคุณภาพการนอน และอารมณ์ของทั้งเด็กและพ่อแม่ (Varma et al., 2020) ในทางตรงกันข้าม หากสายการบินมีให้บริการที่นั่งนิรภัยที่ได้รับอนุญาตสำหรับทารกจะทำให้กลุ่มผู้โดยสารครอบครัวได้รับความสะดวกสบาย และลดจำนวนสัมภาระในการเดินทาง ช่วยให้ทารกสามารถนั่งเล่น รับประทานอาหาร หรือพักผ่อนได้อย่างต่อเนื่อง ขณะเดียวกัน ผู้ปกครองสามารถทำกิจกรรมอื่นๆได้โดยไม่ต้องกังวลว่าทารกจะตื่นกลางคัน ส่งผลต่อคุณภาพการบริการครอบคลุมทุกมิติของ SERVQUAL กล่าวคือ 1) สายการบินจัดเตรียมอุปกรณ์ที่ส่งผลต่อความสะดวกสบายของผู้โดยสาร 2) เป็นการออกแบบการบริการสำหรับผู้โดยสารกลุ่มครอบครัว สะท้อนความเอาใจใส่และเข้าใจความต้องการเฉพาะบุคคล 3) เป็นอุปกรณ์ที่ได้รับการรับรองจากหน่วยงานด้านความปลอดภัยการบิน สร้างความมั่นใจด้านความปลอดภัย 4) ความสามารถในการบริการอย่างสม่ำเสมอและเชื่อถือได้ และ 5) การแนะนำการใช้อุปกรณ์และพร้อมให้ความช่วยเหลือของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน

สรุป

ความปลอดภัยระหว่างการเดินทางโดยเครื่องบินเป็นเรื่องสำคัญ สำหรับทุกคน ทั้งนักบิน พนักงานประจำอากาศยาน และผู้โดยสารทุกเพศ ทุกวัย จะเห็นได้จากมาตรการป้องกัน และรองรับการเผชิญเหตุต่างๆ รวมถึงการออกแบบที่นั่งของผู้โดยสารและพนักงาน ที่กำหนดให้มีสายรัดเพื่อตรึงผู้นั่งให้อยู่กับที่ ป้องกันอันตรายจากแรงเหวี่ยง และแรงกระแทก ที่อาจเกิดขึ้นได้ อย่างไรก็ตาม ผู้โดยสารที่มีอายุต่ำกว่า 2 ปี (ทารก) ยังไม่สามารถใช้ที่นั่งในห้องโดยสารดังกล่าวได้อย่างปลอดภัย สายการบินจึงอนุญาตให้นั่งบนตักผู้ปกครอง และใช้วิธีให้ผู้ปกครองโอบรัดรอบลำตัว และประคองส่วนคอ หรือบางสายการบินจะมีบริการ เข็มขัดนิรภัยประเภทที่ใช้เพื่อต่อกับสายเข็มขัดนิรภัยจากที่นั่งผู้โดยสารปกติ ทั้งในเที่ยวบินที่มีชั่วโมงบินสั้น และยาว ซึ่งวิธีเหล่านี้ ยังมีความเสี่ยง เช่น 1) จากการผลัดเปลี่ยน หรือความเหนื่อยล้าของผู้ปกครอง 2) จากสถานการณ์ที่เครื่องบินตกหลุมอากาศกะทันหัน หรือในระดับรุนแรง ทำให้ทารกหลุดมือ 3) ทารกอาจได้รับบาดเจ็บจากการใช้เข็มขัดบริเวณช่องท้อง หากเครื่องบินได้รับแรงกระแทกรุนแรง ดังนั้น การนำที่นั่งนิรภัยสำหรับทารกที่ได้มาตรฐานเข้ามาใช้งานจึงเป็นสิ่งสำคัญในการเพิ่มความปลอดภัย หากเป็นทารกที่คุ้นเคยกับการใช้ที่นั่งนิรภัยในรถ เด็กจะสามารถนั่งอยู่กับที่ขณะขึ้นได้เองเป็นระยะเวลาที่ยาวนานขึ้น ส่งผลให้ลดความเหนื่อยล้าในการดูแลทารกของผู้ปกครอง ที่เดิมต้องอุ้มไว้ตลอดเวลา สำหรับ สาเหตุที่ความต้องการใช้ที่นั่งนิรภัยสำหรับทารกยังไม่แพร่หลาย คือ ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการซื้อที่นั่งเพิ่มเพื่อใช้ติดตั้ง แต่หากผู้ปกครองตระหนักถึงความปลอดภัยของทารกเป็นสำคัญ และความสะดวกสบายที่เพิ่มขึ้น ผนวกกับ สายการบินมีนโยบายที่สนับสนุนการใช้ที่นั่งนิรภัยนี้ เพื่อยกระดับคุณภาพการบริการ ทั้ง 5 มิติ จึงสามารถกล่าวได้ว่าการใช้ที่นั่งนิรภัยที่ได้รับอนุญาตสำหรับทารก สามารถยกระดับความปลอดภัย และคุณภาพการบริการบนเครื่องบิน ถือเป็นการปรับปรุงมาตรการความปลอดภัยเพื่อครอบคลุมกลุ่มผู้โดยสารครอบครัวที่ไม่ควรมองข้าม

ข้อเสนอแนะ

1. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับความปลอดภัยด้านการบินพลเรือน ควรยกระดับคำแนะนำด้านความปลอดภัยเกี่ยวกับที่นั่งนิรภัยสำหรับทารกขึ้นเป็นข้อบังคับให้เป็นมาตรฐานสำหรับสายการบิน



2. สายการบินสามารถเพิ่มบริการที่นั่งนิรภัยสำหรับทารก ไว้เป็นส่วนหนึ่งของการบริการบนเที่ยวบินสำหรับผู้โดยสารที่ซื้อที่นั่งสำหรับเด็ก โดยที่ผู้โดยสารไม่ต้องนำมาเอง จะช่วยเพิ่มความสะดวกสบายของผู้โดยสารกลุ่มครอบครัว สร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับสายการบิน

3. สายการบินที่อนุญาตให้นำที่นั่งนิรภัยสำหรับทารกขึ้นใช้บนเครื่องบินได้ ควรมีการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ให้ผู้โดยสารทราบถึง ข้อมูลประเภทของที่นั่ง ขั้นตอนการตรวจสอบและการนำขึ้นเครื่องบิน

เอกสารอ้างอิง

- โรงพยาบาลศิริราช ปิยมหาราชการุณย์. (2023). *ตารางพัฒนาการเด็ก*. สืบค้นเมื่อ 10 กันยายน 2024, จาก <https://www.siphhospital.com/th/news/article/share/617>
- วิโรจน์ เลิศจิตต์ธรรม. (2567). *Singapore Airlines ยืนยันมีผู้เสียชีวิต 1 คน เหตุเครื่องบินตกหลุมอากาศ*. สืบค้นเมื่อ 10 กรกฎาคม 2567, จาก <https://thestandard.co/singapore-airlines-confirms-one-death/>
- สำนักงานการบินพลเรือนแห่งประเทศไทย. (2562). *คาดเข้มงวดนิรภัยตลอดเวลาที่นั่งอยู่กับที่ในเครื่องบิน*. สืบค้นเมื่อ 25 ตุลาคม 2567, จาก <https://www.caat.or.th/th/archives/46742>
- Akkapin, S. (2022). *Dynamics of management of low-cost carriers to Thailand measured by the SERVQUAL model*. Journal of Community Development Research Humanities and Social Sciences, 15(3), 27–38. <https://doi.org/10.14456/jcdr-hs.2022.23>
- Australia Government Civil Aviation Safety Authority. (2021). *Advisory circular AC 91-18 v1.1: Restraint of infants and children*. Canberra: Australia Government Civil Aviation Safety Authority.
- Bil, C., Smith, J., & Doe, M. (2015). Safety of lap-held infants in aircraft. *Procedia Engineering*, 99, 1311–1316. <https://doi.org/10.1016/j.proeng.2014.12.664>
- Banjarnahor, M. E. R., & Simarmata, J. (2025). *Understanding customer perception of airline service quality and brand image: A pathway to loyalty and repurchase intentions*. International Journal of Innovation in Enterprise System, 8(1), 59–72. <https://doi.org/10.31538/ijjse.v8i1.5971>
- Cathay Pacific. (n.d.). *Child restraint seat*. Retrieved October 23, 2024, from <https://tinyurl.com/udjfy9er>
- Friedman, B., Nelson, R. N., Baer, R. B., Gidwani, U. K., Circh, D., Zane, R. D., & Sikka, N. (2022). *Characterization of in-flight medical events involving children reported to a ground-based medical consultation service*. The Journal of the American Board of Family Medicine, 35(6), 1171–1179. <https://doi.org/10.3122/jabfm.2022.06.220156>
- International Air Transport Association. (2019). *IATA cabin operations safety best practices guide (5th Edition)*. Montreal, Canada: International Air Transport Association.
- International Civil Aviation Organization. (2015). *Manual on the approval and use of child restraint systems Doc 10049, First edition*. Montreal, Canada: International Civil Aviation Organization.



- International Civil Aviation Organization. (n.d.). *Safety of infants and children*. Retrieved October 23, 2024, from <https://tinyurl.com/bdc4624s>
- International Civil Aviation Organization. (n.d.). *Safety*. Retrieved October 23, 2024, from <https://www.icao.int/safety/Pages/default.aspx>
- Jetstar Airways. (n.d.). *What do I need to know about bringing a car seat on board*. Retrieved July 3, 2024, from <https://www.jetstar.com/th/en/help/what-do-i-need-to-know-about-bringing-a-car-seat-on-board>
- National Transportation Safety Board. (2021). *Safety research report: Child passenger safety in aviation* Report No. NTSB/SR-21/01. <https://www.nts.gov/safety/safety-studies/Documents/SS2101.pdf>
- Nixon, A. (2020). *Kinder Fly: Redesigning airline service for travelling families with babies* Bachelor's graduation report, Delft University of Technology. TU Delft Repository. https://repository.tudelft.nl/file/File_ae0a65c6-548b-414a-aafa-a602a6ce9975
- Parasuraman, A., Zeithaml, V. A., and Berry, L. L. (1988). *SERVQUAL: A Multi-Item Scale for Measuring Consumer Perception of Service Quality*. *Journal of Retailing*, 64(1), 12-40.
- Thai Airways. (n.d.). *Traveling with infant*. Retrieved October 23, 2024, from <http://surl.li/yretvs>
- Varma, P., Conduit, R., Junge, M., & Jackson, M. L. (2020). *Examining Sleep and Mood in Parents of Children with Sleep Disturbances*. *Nature and Science of Sleep*, 12, 865-874. <https://doi.org/10.2147/NSS.S271140>
- Zhang, P. (2025). *China Southern Airlines cabin service quality evaluation based on SERVQUAL model* Bachelor's thesis, Laurea University of Applied Sciences. Theseus. <https://www.theseus.fi/handle/10024/885496>





ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดโต้รุ่ง
เขตเทศบาลนครอุบลราชธานี

The Service Marketing Mix Factors Affecting the Purchasing Decision
in Night Market Ubon Ratchathani Municipality

ทิฆัมพร ศรียงยศ^{1*}, มาลินี ศรีไมตรี², ปิยกนิษฐ์ โชติวนิช³

Thikhamporn Sriyongyos^{1*}, Malinee Srimaitree², Piyakanit Chotivanich³

^{1*,2,3} คณะบริหารธุรกิจและการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

^{1*,2,3} Faculty of Business Administration and Management, Ubon Ratchathani Rajabhat University

*Corresponding author; E-mail: tikumporn.tfs@gmail.com

Received 7 April 2025 Revised 5 June 2025

Accepted 24 June 2025 Available online 26 June 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการและการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดโต้รุ่งเขตเทศบาลนครอุบลราชธานี เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดโต้รุ่ง และเพื่อเปรียบเทียบการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดโต้รุ่งจำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคลพบว่า เพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพรายได้ต่อเดือน และอาชีพ ผลการวิจัยพบว่า จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 385 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุระหว่าง 21 – 26 ปี มีระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนต้น/ตอนปลาย/เทียบเท่า มีสถานภาพส่วนใหญ่โสด มีรายได้ต่อเดือนส่วนใหญ่มีรายได้ 15,001-25,000 บาท และส่วนใหญ่เป็นพนักงานบริษัทเอกชน สำหรับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือด้านบุคลากร มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ ช่องทางการจัดจำหน่าย กระบวนการ อยู่ในระดับมาก ส่วนด้านราคา ด้านการส่งเสริมการตลาด และด้านลักษณะทางกายภาพอยู่ในระดับปานกลาง ปัจจัยการตัดสินใจซื้อด้านการรับรู้ปัญหา การแสวงหาข้อมูล การประเมินทางเลือก การตัดสินใจซื้อ และพฤติกรรมหลังการซื้อ ทุกด้านอยู่ในระดับมาก ผลการวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุคูณปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อ พบว่า ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ ราคา ช่องทางการจัดจำหน่าย และกระบวนการสามารถร่วมกันพยากรณ์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้บริโภคได้ร้อยละ 60 ผลศึกษาการเปรียบเทียบการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดโต้รุ่งจำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคลพบว่า เพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพรายได้ต่อเดือนและอาชีพที่แตกต่างกันมีการตัดสินใจซื้อแตกต่างกัน

คำสำคัญ ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด, การตัดสินใจซื้อ, ตลาดโต้รุ่ง



ABSTRACT

The objective of this research is to study demographic factors, Service marketing mix factors and the purchasing decision in the night market at Ubon Ratchathani Municipality, to study the marketing mix factors that affect the purchasing decision in the night market and to compare the marketing mix factors that affect the purchasing decision in the night market at Ubon Ratchathani Municipality. The results found that from the sample of 385 people, the most of the respondent were male, aged 21 – 26 years, most have a secondary/higher secondary/equivalent of education, were single, have a monthly income 15,001-25,000 baht and employee in a private company's occupation. The overall service marketing mix factors were rated highly. When considered in each aspect, it was found that the highest average aspect was personnel. Factors in product, place, and process are at a high level. Factors in price, promotion and physical evidence aspect is at a moderate level. The purchasing decision regarding problem recognition, information search, evaluation of alternative, purchase decision and post purchase behavior every aspect is at a high level. The results of the multiple regression analysis of marketing mix affecting the purchasing decision found that factors in product, price, place and process competent forecast variable that affect the purchasing decision in the night market calculated as a percentage of 60. The results found to compare the affect the purchasing decision classified by sex, age, education, status, monthly income and occupation on different, had different affect the purchasing decision in the night market.

Keywords: Service Marketing Mix Factors, Purchasing Decision, Night Market

บทนำ

อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวถือได้ว่าเป็นมีความสำคัญอย่างยิ่งในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศไทย การท่องเที่ยวก่อให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจ โดยเกิดผลกระทบด้านบวกที่สำคัญ คือ รายได้จากเงินตราต่างประเทศ การส่งเสริมรายได้ของรัฐ การสร้างงาน การสร้างโอกาสทางธุรกิจ การนำเข้ารวมไปถึงการส่งออก สินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวก่อให้เกิดรายได้ในระบบเศรษฐกิจของประเทศไทย และสามารถ กระตุ้นการลงทุนส่งผลให้เกิดการเติบโตทางการเงินในระบบเศรษฐกิจต่าง ๆ นอกจากนี้การท่องเที่ยวยังทำให้เกิด การสร้างงานสร้างอาชีพในชุมชน โดยใน พ.ศ.2566 อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของไทยนั้นสร้างรายได้กว่า 2.23 ล้านล้านบาท และมูลค่า อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวคิดเป็นกว่าร้อยละ 17 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมของประเทศ (คชา สอทอง และคณะ 2567: 12 – 20) จังหวัดอุบลราชธานีเป็นจังหวัดที่มีจำนวนนักท่องเที่ยวมาเยือนมากที่สุดติดอันดับ 1 ใน 5 ของภาคอีสาน โดยจังหวัดอุบลราชธานีในปี พ.ศ. 2566 มีรายได้จากการท่องเที่ยว 1,910 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี พ.ศ. 2565 ที่มีรายได้จากการท่องเที่ยว 915 ล้านบาท จากข้อมูลสถิติอัตราการจ่ายใช้สอยของนักท่องเที่ยว พบว่านักท่องเที่ยวมีแนวโน้มการใช้จ่ายในเรื่องของค่าอาหาร ร้อยละ 20.10 และมีแนวโน้มในเรื่องการใช้จ่ายสำหรับอาหารมีอัตราเพิ่มขึ้น เนื่องจากวัฒนธรรมการท่องเที่ยวที่เปลี่ยนไป กล่าวคือนอกจากจะเดินทางท่องเที่ยวเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ



แล้วนักท่องเที่ยวยังต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับอาหาร หรือที่เรียกว่า การท่องเที่ยวเชิงอาหาร (ฐิติพัฒน์ ภาคพรต 2562: 4 – 10)

สำหรับจังหวัดอุบลราชธานีร้านอาหารริมทางหรือสตรีทฟู้ด ส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปแบบตลาดอาหารกลางคืน เริ่มจำหน่ายอาหารในช่วงหัวค่ำจนถึงดึก บางร้านอาจเปิดขายถึงเช้า มีลักษณะเป็นแผงลอย และรถเข็น ซึ่งแหล่งรวมร้านอาหารริมทาง หรือตลาดอาหารกลางคืนในจังหวัดอุบลมีหลายที่และมีชื่อเรียกที่หลากหลาย ทั้งนี้จากข้อมูลของชมจิรา หนองเป็ด และสุวภัทร ศรีทองแสง (2567: 276 – 338) ยังชี้ให้เห็นว่า นักท่องเที่ยวที่มาเยือนจังหวัดอุบลราชธานีนิยมไปเที่ยวรับประทานอาหารในตอนกลางคืนประเภทตลาดโต้รุ่ง หรือถนนคนเดิน และยังพบอีกว่า นักท่องเที่ยวแต่ละคนยังใช้จ่ายเงินไปกับอาหาร สูงถึงร้อยละ 22 แถมยังมีแนวโน้มโตขึ้นในปีต่อไป ไปส่งผลให้มีการเติบโตและขยายตัวของผู้ประกอบการทั้งเจ้าของพื้นที่ เจ้าของโครงการตลาดโต้รุ่ง และธุรกิจร้านอาหารเพิ่มขึ้นทำให้การแข่งขันที่รุนแรงในทุกระดับราคาและประเภทของอาหาร

ในขณะที่ธุรกิจร้านอาหารในจังหวัดอุบลราชธานีมีแนวโน้มที่จะเติบโตขึ้นเรื่อย ๆ แต่ค่าครองชีพก็พุ่งสูงขึ้นเช่นเดียวกัน วัดได้จากอัตราเงินเฟ้อในปี 2567 ที่สูงขึ้นถึง ร้อยละ 1.57 เมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมา อาจเป็นผลกระทบอันเนื่องมาจากการชะลอตัวของเศรษฐกิจโลก ราคาแก๊สและน้ำมันในตลาดโลกที่มีราคาแพง ผลกระทบที่เกิดขึ้นคือ ค่าครองชีพสูงขึ้น จนทำให้รายได้ไม่เพียงพอต่อรายจ่าย ต้นทุนการผลิตสินค้ามีราคาสูงขึ้น แต่ยอดขายกลับลดลงทำให้ผู้ประกอบการมีกำไรลดลง อาจก่อให้เกิดอัตราการเลิกจ้างแรงงานมีสูงขึ้น และตามมาด้วยการลดขนาดกิจการ หรือเลิกกิจการไปในที่สุด (วิจิตร สนหอม 2567: 110 – 116) เป็นเหตุให้เจ้าของโครงการตลาดโต้รุ่งจำเป็นต้องมองหากลยุทธ์เพื่อดึงดูดให้ผู้บริโภคเข้ามาใช้บริการในตลาดเพิ่มขึ้น ขณะเดียวกันผู้ประกอบการร้านอาหารก็ต้องปรับเปลี่ยนวิธีสร้างแรงจูงใจของผู้บริโภค กระตุ้นให้เกิดการตัดสินใจซื้อสินค้าจากร้านของตนเอง เป็นการเพิ่มยอดขายและกำไรให้กับผู้ประกอบการ เพื่อการอยู่รอดของธุรกิจ

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาถึงแนวทางการส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพของธุรกิจร้านอาหารและบริการในตลาดโต้รุ่ง แม้จะมีงานศึกษาตลาดโต้รุ่งหลายแห่ง แต่ยังไม่มีการศึกษาเฉพาะพื้นที่เขตเทศบาลนครอุบลราชธานีที่เปรียบเทียบกับปัจจัยส่วนบุคคลอย่างชัดเจน ผู้วิจัยเห็นว่าด้วยสภาพความแตกต่างทางเศรษฐกิจ และวิถีการดำเนินชีวิตที่แตกต่างกันของคนในพื้นที่ ผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นศึกษาเปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคล และปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดโต้รุ่ง โดยจำกัดขอบเขตการศึกษาเฉพาะตลาดโต้รุ่งในเขตเทศบาลนครอุบล จำนวน 4 แห่ง ได้แก่ ตลาดโต้รุ่งทุ่งศรีเมือง ตลาดโต้รุ่งอุบลสแควร์ ตลาดไนท์สนีย์ และถนนคนเดินเลียบบ้านน้ำมูล และผู้วิจัยขอใช้คำจำกัดความเรียก ตลาดโต้รุ่ง แทนชื่อตลาดทั้ง 4 แห่ง เพื่อความเข้าใจที่ตรงกันในงานวิจัยชิ้นนี้ โดยหวังว่าข้อมูลที่ได้จากงานวิจัยชิ้นนี้ จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ประกอบการร้านอาหาร หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลและให้คำแนะนำ แก่ผู้ประกอบการร้านอาหารในตลาดโต้รุ่งเพื่อการปรับปรุง พัฒนา และส่งเสริมธุรกิจให้มีศักยภาพที่แข็งแกร่งและเป็นไปอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการ และการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดโต้รุ่งเขตเทศบาลนครอุบลราชธานี
2. เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดโต้รุ่งเขตเทศบาลนครอุบลราชธานี



3. เพื่อเปรียบเทียบการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รู้จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคลพบว่า เพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพรายได้ต่อเดือน และอาชีพ

บททวนวรรณกรรม

แนวคิดปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการ

กลยุทธ์การบริหารการตลาดเป็นแนวคิดหลักที่ใช้ในการพิจารณาองค์ประกอบที่สำคัญในการตอบสนองต่อตลาดได้อย่างเหมาะสม เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของธุรกิจ ผู้วิจัยเห็นว่าธุรกิจที่ให้บริการเป็นธุรกิจที่แตกต่างจากธุรกิจอุตสาหกรรมผลิตสินค้าอุปโภคและบริโภคทั่วไป เนื่องจากมีทั้งสินค้าที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ กลยุทธ์การตลาดที่จะนำมาใช้กับธุรกิจบริการ จำเป็นที่จะต้องจัดให้มีส่วนประสมทางการตลาดที่แตกต่างจากการตลาดโดยทั่วไปเพื่อตอบสนองความพึงพอใจของผู้บริโภค และเพื่อกำหนดทิศทางการวางกลยุทธ์สำหรับธุรกิจด้านการให้บริการโดยเฉพาะ ดังนั้นกลยุทธ์ส่วนประสมทางการตลาดบริการ (Service Marketing Mix) จึงมีความสำคัญ และจำเป็นต่อการกำหนดเป้าหมายทางการตลาด โดยเน้นการ

สร้างผลกำไรสูงสุดบนความพอใจของผู้บริโภค

กิตติพงษ์ บริบูรณ์ (2562: 12 – 15) กล่าวว่า โดยทั่วไปแนวคิดของส่วนประสมทางการตลาดประกอบด้วย 4Ps หลัก ๆ คือ ผลิตภัณฑ์ ราคา ช่องทางการจัดจำหน่าย และการส่งเสริมการขาย แต่สำหรับธุรกิจบริการนั้น ไม่ว่าจะเป็นธุรกิจขนาดเล็ก หรือธุรกิจขนาดใหญ่ต่างต้องพิจารณาส่วนประสมทางการตลาดเพิ่มขึ้นอีก 3 ด้าน คือ บุคลากร การสร้างและนำเสนอลักษณะทางกายภาพ และสุดท้ายคือ กระบวนการให้บริการซึ่งส่วนประสมทางการตลาดทั้ง 7 ด้าน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ผลิตภัณฑ์ (Product) หมายถึง สิ่งที่นำมาเสนอขายโดยเจ้าของธุรกิจ เพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภค หรือกลุ่มลูกค้าเป้าหมายให้เกิดความพึงพอใจในสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่เสนอขาย ผลิตภัณฑ์ประกอบไปด้วยสินค้า บริการ ความคิด สถานที่หน่วยงาน หรือบุคคล และยังจะต้องมีทั้งคุณประโยชน์ และมีคุณค่า

2. ราคา (Price) หมายถึง คุณค่าในผลิตภัณฑ์ในรูปแบบของเงิน ที่มีราคาเป็นต้นทุนของลูกค้า ซึ่งจะถูกเปรียบเทียบระหว่างคุณค่าผลิตภัณฑ์ ซึ่งเป็นคุณค่าในมุมมอง และทัศนคติของลูกค้า กับราคาผลิตภัณฑ์โดยผู้บริโภค ซึ่งผู้บริโภคมักจะตัดสินใจซื้อเมื่อคุณค่า ผลิตภัณฑ์นั้นสูงกว่าราคา

3. ช่องทางการจัดจำหน่าย หรือ สถานที่จัดจำหน่าย (Place) ประกอบไปด้วย 3 ส่วน คือ 1) เส้นทางที่ผลิตภัณฑ์และบริการไปสู่ตลาด 2) การสนับสนุนการกระจายสินค้าสู่ตลาด เช่น การขนส่ง การเก็บรักษาสินค้า หรือการคลังสินค้า และการบริการสินค้าคงเหลือ และ 3) สถานที่ตั้งหรือทำเลที่ตั้ง

4. การส่งเสริมทางการตลาด (Promotion) เป็นการสื่อสารข้อมูลระหว่างผู้ขายและผู้บริโภค เพื่อสร้างความสัมพันธ์หรือทัศนคติและพฤติกรรมในการซื้อ หรือที่เรียกว่า ส่วนประสมในการติดต่อสื่อสาร ประกอบด้วย การติดต่อสื่อสารโดยใช้พนักงานขายทำการขาย และการติดต่อสื่อสารโดยไม่ใช้คน

5. บุคลากร (People) หมายถึง ผู้ให้บริการ หรือผู้ขายที่เป็นองค์ประกอบสำคัญในการรวมกระบวนการผลิต ซึ่งอาจจะต้องอาศัยการคัดเลือกและการฝึกอบรม อีกทั้งการสร้างแรงจูงใจเพื่อให้ สามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคที่เป็นกลุ่มเป้าหมายได้ และมากไปกว่านั้น การสร้างความพึงพอใจให้กับผู้บริโภคให้เหนือคู่แข่งได้ ไม่ว่าจะเป็นในด้านคุณภาพ ความรู้ ความสามารถ ทัศนคติที่ดี ให้ความน่าเชื่อถือ ค่านิยมที่ดีแก่ลูกค้า และสื่อสารกับลูกค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งสามารถแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ดี



6. การสร้างและนำเสนอลักษณะทางกายภาพ (Physical Evidence and Presentation) หมายถึง ลักษณะของร้านที่ปรากฏต่อหน้าสาธารณชน ที่สามารถแสดงให้เห็นถึงระดับคุณภาพ ที่ลูกค้าหรือผู้บริโภคไว้วางใจได้ เช่น ความสะอาด ความรวดเร็วในการบริการ หรือประโยชน์อื่น ๆ ที่จะได้รับ ซึ่งลักษณะทางกายภาพในที่นี้อาจหมายถึง การตกแต่งภายใน การจัดวางผังร้าน อุปกรณ์ เครื่องมือ หรือแม้กระทั่งเฟอร์นิเจอร์ต่าง ๆ ที่ถือเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่สามารถส่งเสริมให้ ผู้บริโภคเลือกซื้อได้

7. กระบวนการให้บริการ (Process) หมายถึง กระบวนการส่งมอบผลิตภัณฑ์ให้แก่ ผู้บริโภคจากผู้ให้บริการหรือผู้ขายที่มีคุณภาพในการให้บริการ กล่าวคือ การให้บริการที่รวดเร็ว และเป็นที่ประทับใจของลูกค้า

แนวคิดเกี่ยวกับการตัดสินใจซื้อ

แนวทางในการพัฒนากลยุทธ์ทางการตลาดนั้น ก่อนอื่นต้องเข้าใจผู้บริโภคว่ามีกระบวนการในการตัดสินใจซื้ออย่างไร ผู้บริโภคแต่ละคนมีการตัดสินใจซื้อแตกต่างกัน ซึ่งการที่ผู้บริโภคตัดสินใจว่าจะซื้อสินค้า ผลิตภัณฑ์ หรือบริการใด ๆ และจะซื้อที่ไหน เป็นผลโดยตรงมาจากกลยุทธ์การตลาด ดังนั้นการศึกษาถึงการตัดสินใจตลอดจนถึงการกระทำต่าง ๆ ของบุคคลเพื่อให้ได้สินค้าหรือบริการนั้น ๆ จึงมีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพื่อนำข้อมูลไปบริหารจัดการกลยุทธ์การตลาดให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

Kotler and Philip (2012: 188) ได้อธิบายถึงขั้นตอนการตัดสินใจซื้อไว้ว่า เป็นขั้นตอนในการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคผ่านกระบวนการ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นการรับรู้ถึงความต้องการ ขั้นการค้นหาข้อมูล ขั้นการประเมินผลทางเลือก ขั้นการตัดสินใจซื้อ และความรู้สึกภายหลังการซื้อ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. การรับรู้ปัญหา (Problem Recognition) หมายถึง ความต้องการของผู้บริโภคจะเกิดขึ้นได้จากสิ่งกระตุ้นทั้งภายในและภายนอก สิ่งกระตุ้นภายใน ได้แก่ ความต้องการทางด้านร่างกายและจิตใจ สิ่งกระตุ้นภายนอก ได้แก่ ความต้องการด้านสังคม เศรษฐกิจการเมือง สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เมื่อเกิดขึ้นถึงระดับหนึ่งแล้วจะกลายเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลมีพฤติกรรมตอบสนอง ซึ่งบุคคล จะสามารถเรียนรู้ถึงวิธีการตอบสนองต่อการกระตุ้นเหล่านี้โดยการอาศัยการเรียนรู้และประสบการณ์ในอดีต ปัญหาเกิดขึ้นเมื่อบุคคลรู้สึกถึงความแตกต่างระหว่างสภาพที่เป็นอุดมคติ คือสภาพที่เขารู้สึกว่าดีต่อตนเอง และเป็นสภาพที่ปรารถนาตรงกับสภาพที่เป็นอยู่จริงของสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับตนเอง จึงก่อให้เกิดความต้องการที่จะเติมเต็มส่วนต่างระหว่างสภาพอุดมคติกับสภาพที่เป็นจริง โดยปัญหาของแต่ละบุคคลจะมีสาเหตุที่แตกต่างกันไป

2. การแสวงหาข้อมูล (Information Search) เมื่อบุคคลได้ตระหนักถึงความต้องการแล้ว เขาจะค้นหาวิธีการที่จะทำให้ความต้องการดังกล่าวได้รับความพอใจ การค้นหาอาจกระทำขึ้นโดยสัญชาตญาณของแต่ละบุคคลอย่างรวดเร็ว หรืออาจต้องมีการใช้ความพยายามคิดและการวิเคราะห์ข้อมูลที่หลากหลาย

3. การประเมินผลทางเลือก (Evaluation of Alternative) ผู้บริโภคจะมีการประเมินผลทางเลือกต่าง ๆ ที่เป็นไปได้ก่อนทำการตัดสินใจในขั้นนี้ ผู้บริโภคต้องกำหนดเกณฑ์การพิจารณาที่จะใช้สำหรับการประเมินผล ซึ่งเกณฑ์ที่กำหนดจะทำให้ผู้บริโภคทราบถึงทางเลือกที่เป็นไปได้ เกณฑ์การพิจารณาเป็นเรื่องของเหตุผลที่มองเห็น เช่น ราคา ความคงทน หรือคุณสมบัติของสินค้า เป็นต้น ซึ่งเกณฑ์ในการพิจารณาก่อนการประเมินผล

4. การตัดสินใจซื้อ (Purchase Decision) จากการประเมินก่อนตัดสินใจซื้อในขั้นที่ 3 จะช่วยให้ผู้บริโภคกำหนดความพอใจระหว่างผลิตภัณฑ์อื่นที่เป็นทางเลือกโดยทั่วไป ผู้บริโภคจะ ตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์ที่ชอบมากที่สุด ปัจจัยที่เกิดขึ้นระหว่างความตั้งใจซื้อ และการตัดสินใจซื้อ

5. ความรู้สึกภายหลังการซื้อ (Post Purchase Behavior) เป็นความรู้สึกพอใจหรือไม่ พอใจหลังจากมีการซื้อผลิตภัณฑ์ไปใช้แล้ว ความรู้สึกนี้ขึ้นกับคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์และความคาดหวังของผู้บริโภคว่าผลิตภัณฑ์ที่ซื้อ



ไปนั้นสามารถสนองตามที่เขาต้องการได้จริงตามที่โฆษณาหรือไม่ และหลังจากซื้อและทดลองใช้ผลิตภัณฑ์ไปแล้ว ผู้บริโภคจะมีประสบการณ์เกี่ยวกับความพอใจหรือไม่พึงพอใจในผลิตภัณฑ์ หากเกิดความพึงพอใจก็จะทำให้เกิดการซื้อซ้ำและการบอกต่อ และหากไม่ได้รับความพอใจ ก็อาจจะหันไปสนใจผลิตภัณฑ์ยี่ห้ออื่นแทน

จากการทบทวนวรรณกรรม ผู้วิจัยเห็นว่าพฤติกรรมผู้บริโภคนั้นจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค 5 ขั้นตอน ได้แก่ การรับรู้ปัญหา การแสวงหาข้อมูล การประเมินทางเลือก การตัดสินใจซื้อ และพฤติกรรมหลังการซื้อ ซึ่งจะมีความสัมพันธ์กับความนึกคิด ความรู้สึก การแสดงออก ในการดำรงชีวิตของมนุษย์แต่ละคนซึ่งไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน ทั้งนี้เพราะแต่ละคนมีทัศนคติ สิ่งจูงใจ ประสบการณ์การรับรู้หรือสิ่งกระตุ้น ทั้งและภายนอกต่างกัน ปัจจัยดังกล่าวจะมีผลต่อความรู้สึกนึกคิดที่นำไปสู่กระบวนการตัดสินใจซื้อและพฤติกรรมภายหลังการซื้อ ดังนั้นเมื่อนักการตลาดสามารถเข้าใจถึงความต้องการของผู้บริโภคที่แท้จริงแล้ว จะสามารถนำความรู้ไปเป็นแนวทางในการพัฒนากลยุทธ์การบริหารการตลาดได้อย่างเหมาะสม เพื่อตอบสนองให้ตรงต่อความต้องการของผู้บริโภค และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของธุรกิจ

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ คือ ผู้บริโภคที่ซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่ง เนื่องจากไม่ทราบจำนวนผู้บริโภคที่เข้ามาซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่งได้ที่แน่นอน ผู้วิจัยจึงกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรการหาขนาดตัวอย่างของ Cochran (1977: 76) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และระดับค่าความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง 385 คน ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยนำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ลงพื้นที่ตัวตนเองเพื่อเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่มาซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่งทั้ง 4 แห่ง จับสลากแบ่งจำนวนกลุ่มตัวอย่างเพื่อเก็บข้อมูล ดังนี้ ตลาดได้รุ่งทุ่งศรีเมือง 97 คน ตลาดได้รุ่งอุบลสแควร์ 97 คน ตลาดได้รุ่งไนท์สนีย์ 96 คน และตลาดได้รุ่งถนนคนเดิน 95 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการศึกษาแนวคิด และทฤษฎีงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 3 ส่วน รายละเอียดดังนี้ ส่วนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับระดับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่ง และส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับระดับการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่ง ซึ่งการตอบแบบสอบถามข้อมูลทั้งหมดจะเป็นความลับ และจะไม่ส่งผลกระทบต่อผู้ตอบแบบสอบถามแต่ประการใด

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลทางคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรม SPSS สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์ความถดถอยพหุคูณ t-test และ One - way Analysis of Variance

ผลการวิจัย

1. ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนทั้งหมด 385 คนส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 51.00 เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 49.00 ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 21 – 26 ปี คิดเป็นร้อยละ



32.80 รองลงมาคืออายุต่ำกว่า 20 ปี คิดเป็นร้อยละ 18.00 ส่วนใหญ่มีระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนต้น/ตอนปลาย/เทียบเท่า คิดเป็นร้อยละ 45.00 รองลงมาคือปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 41.80 ส่วนใหญ่มีสถานภาพโสด คิดเป็นร้อยละ 51.82 รองลงมาคือสมรส คิดเป็นร้อยละ 42.97 ส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือน 15,001-25,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 44.20 รองลงมาคือรายได้ต่อเดือนต่ำกว่าหรือเท่ากับ 15,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 39.50 ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเป็นพนักงานบริษัทเอกชน คิดเป็นร้อยละ 29.10 รองลงมาคืออาชีพลูกจ้าง คิดเป็นร้อยละ 24.40

2. ผลวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดมีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่งเขตเทศบาลนครอุบลราชธานี

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดภาพรวม

ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด	ระดับความคิดเห็นที่ส่งผลต่อ การตัดสินใจ		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านผลิตภัณฑ์	4.07	0.56	มาก
2. ด้านราคา	3.48	0.91	ปานกลาง
3. ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย	3.96	0.69	มาก
4. ด้านการส่งเสริมการตลาด	3.19	1.28	ปานกลาง
5. ด้านบุคลากร	4.23	0.60	มาก
6. ด้านกระบวนการ	4.13	0.61	มาก
7. ด้านลักษณะทางกายภาพ	3.39	1.02	ปานกลาง
รวม	3.77	0.81	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่งในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.77$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 อันดับแรก คือ ด้านบุคลากร อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.23$) ด้านกระบวนการ อยู่ในระดับ ($\bar{X} = 4.13$) และด้านผลิตภัณฑ์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.07$)

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 การตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่ง

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการตัดสินใจซื้อ

การตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่ง	ระดับความคิดเห็นที่ส่งผลต่อ การตัดสินใจ		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านการรับรู้ปัญหา	4.01	0.75	มาก
2. ด้านการแสวงหาข้อมูล	3.53	1.20	มาก
3. ด้านการประเมินทางเลือก	3.75	0.90	มาก

4. ด้านการตัดสินใจซื้อ	4.08	0.65	มาก
5. ด้านพฤติกรรมภายหลังการซื้อ	4.22	0.61	มาก
รวม	3.91	0.82	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รู้ ภาพรวม การตัดสินใจอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรก คือ ด้านพฤติกรรมภายหลังการซื้อ ($\bar{X} = 4.22$) รองลงมา คือด้านการตัดสินใจซื้อ ($\bar{X} = 4.08$) และ ด้านการรับรู้ปัญหา ($\bar{X} = 4.01$)

4. การวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อพยากรณ์ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รู้ เป็นการหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระด้วยกัน คือปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด ประกอบด้วย ด้านผลิตภัณฑ์ (X_1) ด้านราคา (X_2) ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (X_3) ด้านการส่งเสริมการตลาด (X_4) ด้านบุคลากร (X_5) ด้านกระบวนการ (X_6) และด้านลักษณะทางกายภาพ (X_7) เพื่อนำผลการวิเคราะห์ไปใช้เป็นตัวแปรพยากรณ์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รู้ต่อไป

ตารางที่ 3 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ภายในระหว่างตัวแปรอิสระด้วยกัน

	(X_1)	(X_2)	(X_3)	(X_4)	(X_5)	(X_6)	(X_7)
ด้านผลิตภัณฑ์ (X_1)	-	.48**	.55**	.54**	.01	.45**	.48**
ด้านราคา(X_2)		-	.49**	.70**	-.15**	.28**	.70**
ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย(X_3)			-	.59**	-.01	.40**	.48**
ด้านการส่งเสริมการตลาด(X_4)				-	-.13*	.36**	.76**
ด้านบุคลากร(X_5)					-	0.07	-.19**
ด้านกระบวนการ(X_6)						-	.39**
ด้านลักษณะทางกายภาพ(X_7)							-

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร มีความสัมพันธ์ในเชิงบวกและเป็นไปในทิศทางเดียวกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จำนวน 4 ตัวแปร ได้แก่ ด้านผลิตภัณฑ์ (X_1) ด้านราคา (X_2) ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (X_3) และด้านกระบวนการ (X_6) สามารถนำไปร่วมกันพยากรณ์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้บริโภคได้



ตารางที่ 4 การวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุคูณปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รู้ด้วยวิธี Stepwise

Model	Unstandardized		Standardized	t	p
	Coefficients		Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (X_3)	.31	.04	.32	7.98**	.00**
ด้านกระบวนการ (X_6)	.22	.02	.32	7.66**	.00**
ด้านผลิตภัณฑ์ (X_1)	.22	.04	.20	4.93**	.00**
ด้านราคา (X_2)	.11	.04	.10	2.30*	.02*
Constant = .56 F=151.85 Sig = .000 R = .777 R ² = .606 R ² adj = .602					

จากตารางที่ 4 พบว่า ตัวแปรอิสระทั้ง 4 ด้าน สามารถร่วมกันพยากรณ์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้บริโภค ได้ร้อยละ 60 ($R^2_{adj} = .602$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ .05 มีค่าสหสัมพันธ์พหุคูณเท่ากับ ($R=.777$) สามารถเขียนเป็นสมการได้ดังนี้

สมการถดถอยในรูปแบบคะแนนดิบ

$$\hat{Y} = .56 + .22 (X_1) + .11 (X_2) + .31 (X_3) + .22 (X_6)$$

สมการถดถอยในรูปแบบคะแนนมาตรฐาน

$$Z = .20 (X_1) + .10 (X_2) + .32 (X_3) + .32 (X_6)$$

จากสมการดังกล่าว สามารถแปลผลสมการได้ ดังนี้ 1) ถ้าปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด ด้านผลิตภัณฑ์ (X_1) เพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะมีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 20 ($\beta = .20$, $p < .01$) ขณะที่ตัวแปรอื่นคงที่ 2) ถ้าปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด เพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะมีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 10 ($\beta = .10$, $p < .05$) ขณะที่ตัวแปรอื่นคงที่ 3) ถ้าปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (X_3) เพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะมีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 32 ($\beta = .32$, $p < .01$) ขณะที่ตัวแปรอื่นคงที่ และ 4) ถ้าปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด ด้านกระบวนการ (X_6) เพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะมีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 32 ($\beta = .32$, $p < .01$) ขณะที่ตัวแปรอื่นคงที่

5. ผลการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคลกับการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รู้ในเขตเทศบาลนครอุบลราชธานี พบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลด้านเพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพ รายได้ และอาชีพ ที่แตกต่างกันส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รู้เขตเทศบาลนครอุบลราชธานีแตกต่างกัน



สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษาวิจัยสามารถสรุปผลตามวัตถุประสงค์ ได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด และการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่งเขตเทศบาลนครอุบลราชธานี ผลการศึกษาพบว่า

1. ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนทั้งหมด 385 คนส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 51.00 เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 49.00 ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 21 – 26 ปี คิดเป็นร้อยละ 32.80 รองลงมาคืออายุต่ำกว่า 20 ปี คิดเป็นร้อยละ 18.00 ส่วนใหญ่มีระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนต้น/ตอนปลาย/เทียบเท่า คิดเป็นร้อยละ 45.00 รองลงมาคือ ปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 41.80 ส่วนใหญ่มีสถานภาพโสด คิดเป็นร้อยละ 51.82 รองลงมาคือ สมรส คิดเป็นร้อยละ 42.97 ส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือน 15,001-25,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 44.20 รองลงมาคือ รายได้ต่อเดือนต่ำกว่าหรือเท่ากับ 15,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 39.50 ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเป็นพนักงานบริษัทเอกชน คิดเป็นร้อยละ 29.10 รองลงมาคือ อาชีพลูกจ้าง คิดเป็นร้อยละ 24.40

2. ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่ง ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 อันดับแรก คือ ด้านบุคลากร อยู่ในระดับมาก ด้านกระบวนการ อยู่ในระดับมาก และด้านผลิตภัณฑ์ อยู่ในระดับมาก ในขณะที่ด้านราคา ด้านการส่งเสริมด้านการตลาด และด้านลักษณะทางกายภาพอยู่ในระดับปานกลาง ดังนั้นผู้ประกอบการควรที่จะหาแนวทางในการพัฒนาปรับปรุงปัจจัยทั้ง 3 ด้าน ให้ดีขึ้นเพื่อยกระดับคุณภาพของสินค้าและบริการให้ตรงต่อความต้องการของผู้บริโภค

3. การตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่ง ภาพรวม การตัดสินใจอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรก คือ ด้านพฤติกรรมภายหลังการซื้อ รองลงมา คือ ด้านการตัดสินใจซื้อ และ ด้านการรับรู้ปัญหา เหตุผลที่ด้านพฤติกรรมภายหลังการซื้อ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด อาจเป็นเพราะความพึงพอใจในสินค้าและบริการของผู้ประกอบการ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิเคราะห์ของปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการที่แสดงให้เห็นว่าผู้บริโภคตัดสินใจซื้อเพราะความประทับใจในตัวผู้ขาย และมีความพึงพอใจในด้านความสะดวกรวดเร็ว ความแม่นยำในการให้บริการ และคุณภาพของผลิตภัณฑ์คุ้มค่ากับราคาที่ต้องจ่าย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่ง ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด 4 ด้าน ประกอบด้วย ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย และด้านกระบวนการ ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้า แสดงให้เห็นว่า ผู้ประกอบการต้องมีนโยบายและการวางแผนเพื่อพัฒนาปรับปรุงปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดทั้ง 4 ด้านดังกล่าวให้ดียิ่งขึ้น เพื่อเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพกระตุ้นยอดขายให้ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้า จำแนกตามเพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพ รายได้ต่อเดือน และอาชีพ ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลด้านเพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพ รายได้ และอาชีพ ที่แตกต่างกันส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่งแตกต่างกัน อย่างไรก็ตามงานวิจัยชิ้นนี้ศึกษาเฉพาะกลุ่มตัวอย่างของผู้บริโภคที่มาใช้บริการในตลาดได้รุ่ง เพียง 4 แห่งในเขตพื้นที่เทศบาลนครอุบลราชธานี อาจทำให้ไม่สามารถอ้างอิงได้ทั่วไป ด้วยความแตกต่างของบริบทชุมชน และสภาพเศรษฐกิจ



อภิปรายผลการวิจัย

1. ระดับความคิดเห็นของปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่ง โดยภาพรวม อยู่ในระดับมาก เมื่อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 อันดับแรก คือ ด้านบุคลากร ด้านกระบวนการ และด้านผลิตภัณฑ์ สามารถนำอภิปรายผลได้ ดังนี้

1) ด้านบุคลากร อยู่ในระดับมาก โดยผู้ตอบแบบสอบถามมีความเห็นว่าพ่อค้า แม่ค้าในตลาดได้รุ่งมีความจริงใจไม่เอาเปรียบลูกค้า มีความรวดเร็วในการให้บริการ ถูกต้อง และมีอัธยาศัยดี ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่าอาจเป็นเพราะถึงจะเป็นเพียงร้านเล็ก ๆ แต่ผู้ขายมีความกระตือรือร้น มีความเอาใจใส่ มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี ยิ้มแย้มแจ่มใส แนะนำอาหารหรือสินค้าให้ลูกค้าได้ตรงตามความต้องการ สามารถจดจำตัวลูกค้าขาประจำ จำรายละเอียดคำสั่งหรือสินค้าได้ดี นำส่งได้ถูกต้องรวดเร็ว สอดคล้องกับงานวิจัยของชูเกียรติ ศิริวงศ์ (2563: 61 – 64) ศึกษาเรื่อง ส่วนผสมทางการตลาดบริการที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้ออาหารริมทาง (Street Food) ของนักท่องเที่ยวชาวจีนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ผลการศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ ด้านบุคลากร อยู่ในระดับมาก พนักงานพูดจาสุภาพ ยิ้มแย้มแจ่มใส มีความรู้เรื่องอาหารและ เครื่องดื่ม สามารถแนะนำเมนูได้เป็นอย่างดี แต่งกายสะอาด และใส่ใจผู้ให้บริการ

2) ด้านกระบวนการ อยู่ในระดับมาก เป็นเพราะที่ร้านมีเมนูระบุชนิด ราคา และมีระบบขั้นตอนในการสั่งอาหารและเครื่องดื่มชัดเจน มีการรับฟังความคิดเห็นของผู้ใช้บริการ และขั้นตอนคิดเงิน ชำระเงินรวดเร็ว ถูกต้องแม่นยำ สอดคล้องกับงานวิจัยของ บุญวรา วงศ์กิตติโชติ (2563: 55 – 59) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดของธุรกิจบริการที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการร้านอาหารริมทางในย่านเยาวราชของกลุ่มคน Generation Y ชาวไทย ผลการศึกษาพบว่า ระดับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการร้านอาหารริมทางในย่านเยาวราชทุกด้านอยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุดคือปัจจัยด้านกระบวนการ ได้แก่ กระบวนการสั่งอาหารมีลำดับขั้นตอนที่ง่าย สะดวก การบริการที่รวดเร็ว และมีมาตรฐาน รวมถึงการคิดเงินและทอนเงินมีความถูกต้องและรวดเร็วด้วย

3) ด้านผลิตภัณฑ์ อยู่ในระดับมาก ซึ่งผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เห็นว่า ตลาดได้รุ่งจัดแบ่งโซนสินค้าสะดวกต่อการเลือกซื้อ สินค้าที่นำมาจำหน่ายในตลาดได้รุ่งมีความหลากหลายทั้งสินค้าอุปโภค บริโภค และรสชาติของอาหารในตลาดได้รุ่งอร่อย สอดคล้องกับงานวิจัยของชินเศรษฐ์ ชินเพ็ญสวัสดิ์ (2564: 69 – 76) ศึกษาเรื่อง ส่วนประสมการตลาดที่มีอิทธิพลต่อผู้บริโภคและผู้ค้าในการเลือกบริการตลาดนัดกลางคืนสี่แยกกรีนคำ อำเภอเมืองเชียงใหม่ ผลการศึกษาพบว่า ส่วนประสมการตลาดที่มีอิทธิพลต่อผู้บริโภคและผู้ค้า ภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยมากที่สุดได้แก่ ด้านผลิตภัณฑ์ ลูกค้าให้ความสำคัญมากที่สุดคือสินค้ามีความสะอาด สินค้ามีดีไซน์ที่เป็นเอกลักษณ์ และรูปแบบสินค้ามีความทันสมัย เหตุผลที่ด้านผลิตภัณฑ์ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคอาจเป็นเพราะผู้บริโภคเห็นว่าคุณภาพของผลิตภัณฑ์นั้นสมเหตุสมผล และคุ้มค่ากับราคาที่จ่าย

2. ระดับความเห็นที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่ง ภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรก คือ ด้านพฤติกรรมภายหลังการ รองลงมา คือด้านการตัดสินใจซื้อ และด้านการรับรู้ปัญหา

1) ด้านพฤติกรรมภายหลังการซื้อ อยู่ในระดับมาก ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกพาครอบครัวมาใช้บริการตลาดได้รุ่งบ่อยครั้งที่สุด มาใช้บริการตลาดได้รุ่งเป็นทางเลือกหลัก และแนะนำผู้อื่นมาซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่ง อาจเป็นเพราะการพาคนในครอบครัวมาใช้บริการที่ตลาดได้รุ่งเป็นประจำจนเกิดความคุ้นชินกับสถานที่ ผู้ขาย ตัดใจใน



บริการ ถูกใจในรสชาติอาหาร รวมไปถึงความรู้สึกลอดภัยในการมาใช้บริการ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Chiew (2021: 193) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมของลูกค้าและปัจจัยการดึงดูดนักท่องเที่ยวของตลาดนัดกลางคืน เมือง เบสตาริกายา ผลการศึกษาพบว่า ลูกค้ามีความรู้สึกลอดภัยและมั่นคงเนื่องจากมีเจ้าหน้าที่หน่วยงานท้องถิ่นดูแลและรับประกันความปลอดภัยของพื้นที่ บริเวณโดยรอบมีความสะอาด อากาศถ่ายเทดีเพราะเป็นพื้นที่เปิดโล่ง ราคาอาหารและสินค้ามีราคาถูกและเหมาะสม

2) การตัดสินใจซื้อ อยู่ในระดับมาก ซึ่งผู้บริโภคตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รู้เพราะเป็นร้านที่ใช้บริการทุกวัน มีสินค้าที่ซื้อทานประจำ และร้านค้ามีช่องทางให้เลือกชำระเงินที่หลากหลายวิธี สอดคล้องกับงานวิจัยของ อัคริยา โชติกลาง (2560: 93 – 94) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้บริโภคในตลาดนัด จังหวัดราชบุรี ผลการศึกษาพบว่า ผู้บริโภคซื้อสินค้าจากร้านค้าประจำ เนื่องจากรู้จักเจ้าของร้านและมีบรรยากาศดีพิเศษของผู้ขาย และเนื่องจากใกล้บ้าน

3) ด้านการรับรู้ปัญหา อยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะผู้ตอบแบบสอบถามซื้อสินค้าที่ตลาดได้รู้เพราะใกล้บ้าน ไม่มีเวลาปรุงอาหารทานเอง และเพราะความสะดวกในการดำเนินชีวิต สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชินเศรษฐ์ ชินพิณสวัสดิ์ (2564: 69 – 76) ศึกษาเรื่อง ส่วนประสมการตลาดที่มีอิทธิพลต่อผู้บริโภคและผู้ค้าในการเลือกบริการตลาดนัดกลางคืนสี่แยกกรีนคำ อำเภอเมืองเชียงใหม่ ผลการศึกษาพบว่า เหตุผลในการตัดสินใจใช้บริการเพราะสถานที่ใกล้บ้าน ที่ทำงาน และสถานศึกษา

3. การวิเคราะห์หัตถถอยพหุคูณ พบว่า ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดมี 4 ตัวแปร ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รู้ในเขตเทศบาลนครอุบลราชธานี โดยเรียงลำดับความสำคัญ ดังนี้ ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านกระบวนการ ด้านผลิตภัณฑ์ และด้านราคา ตามลำดับ

1) ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รู้ เพราะที่ตั้งของตลาดได้รู้ อยู่ติดถนนใหญ่ ทางง่าย ที่จอดรถเพียงพอกับความต้องการ และบริเวณสถานที่ในตลาดได้รู้จัดแบ่งเขตจำหน่ายอาหารและสินค้าเป็นสัดส่วน ชัดแจ้ง ไม่แออัด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Anna (2018: 11) ได้ศึกษาเรื่อง ความสำคัญของการทำเลที่ตั้งและการจัดวางแบ่งประเภทสินค้ามีผลต่อผู้มาใช้บริการตลาดนัด ผลการศึกษา พบว่าทำเลที่ตั้งของตลาดนัดมีผลเชิงบวกต่อผู้มาใช้บริการ โดยการเดินทางมาตลาดนัดสะดวกสบาย รถไม่ติด ที่จอดรถกว้างขวาง ตัวสถานที่เปิดโล่ง อากาศถ่ายเทสะดวก ไม่หนาแน่น มีการจัดแบ่งโซนการแสดงสินค้าชัดเจน เป็นระเบียบสวยงาม ส่งผลให้เกิดความประทับใจ และเกิดการกลับมาใช้บริการซ้ำของผู้บริโภค

2) ด้านกระบวนการ มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รู้เพราะความรวดเร็วในการให้บริการของผู้ขาย ความชัดเจนในเมนู และราคา อีกทั้งการคิดเงินถูกต้องแม่นยำ สามารถชำระเงินได้หลายช่องทาง สอดคล้องกับงานวิจัยของ กิตติพงศ์ บริบูรณ์ (2562: 39 – 42) ศึกษาเรื่อง การเลือกซื้อสินค้าและบริการของลูกค้าตลาดนัดกลางคืน เชียงราย ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีความสัมพันธ์ต่อการตัดสินใจซื้อคือด้านกระบวนการ เพราะการให้บริการด้วยความสะดวกรวดเร็ว

3) ด้านผลิตภัณฑ์ มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รู้เพราะความหลากหลายของสินค้าอุปโภคบริโภค ความแปลกใหม่ของสินค้าที่มีมาให้เลือก และรสชาติอาหารที่ถูกปาก ราคาเหมาะสมกับคุณภาพและได้มาตรฐาน สอดคล้องกับงานวิจัยของ จรรย์กร แพเกิด (2563: 121 – 125) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจซื้ออาหารสตรีทฟู้ด (Street food) พื้นที่แหล่งท่องเที่ยวองค์พระปฐมเจดีย์ จังหวัดนครปฐม ผลทดสอบ พบว่าส่วนประสมทางการตลาดบริการ ด้านผลิตภัณฑ์ มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจซื้ออาหารสตรีทฟู้ด (Street food) พื้นที่แหล่งท่องเที่ยว



4) ด้านราคา มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่งเพราะความคุ้มค่าของราคาที่จ่ายกับคุณภาพของสินค้าหรืออาหารที่ได้รับ ราคาเหมาะสมเมื่อเทียบกับร้านค้าอื่น ๆ ในประเภทสินค้าเดียวกัน มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่งของผู้บริโภค สอดคล้องกับงานวิจัยของ Mazlan (2017: 143 – 152) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าที่ตลาดนัดกลางคืนของผู้บริโภคในมาเลเซีย ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อได้แก่ ด้านราคา เพราะมีราคาค่อนข้างถูก สินค้าคุ้มค่ากับเงินที่จ่าย

4. การเปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่ง พบว่า

1) เพศ พบว่า เพศแตกต่างกันมีการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่งแตกต่างกัน ทั้งนี้อาจเพราะว่าเพศหญิงมีความละเอียดอ่อนไหว และมีความลังเลในการตัดสินใจมากกว่าเพศชาย สอดคล้องกับงานวิจัยของทิชากร จริยาภรณ์ (2560: 90 – 93) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อการมาท่องเที่ยวตลาดได้รุ่งหัวหินของนักท่องเที่ยวชาวไทย ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านเพศและอายุที่แตกต่างกันจะมีระดับความคิดเห็นของปัจจัยส่วนประสมการตลาดในการตัดสินใจซื้อที่แตกต่างกัน

2) อายุ พบว่า อายุที่แตกต่างกันมีการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่งแตกต่างกัน ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่าอาจเป็นเพราะผู้ที่อายุ 40 ปีขึ้นไป ด้วยวัยวุฒิ คุณวุฒิ ผสมกับประสบการณ์ทำให้มีกระบวนการกลั่นกรองข้อมูลคิดวิเคราะห์ก่อนการตัดสินใจซื้อมากกว่าผู้ที่มีอายุน้อยกว่า ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกนกวรรณ คุ่มทิม (2560: 93 – 105) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการของนักท่องเที่ยวชาวไทย กรณีศึกษาถนนคนเดินตลาดใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดภูเก็ต ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า เพศ อายุ และรายได้ที่แตกต่างกันมีผลที่แตกต่างกัน

3) ระดับการศึกษา พบว่า ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันมีการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่งแตกต่างกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ ผู้ที่ศึกษาในระดับประถมศึกษาจนถึงปริญญาตรียังอยู่ในช่วงอายุน้อย มีความรู้ในการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ ใส่ใจ และคลั่งไคล้ในการแชร์ข้อมูลข่าวสารจากผู้ที่มีชื่อเสียง นักร้อง เกิดการลอกเลียนแบบในการใช้ชีวิตซื้อสินค้าและอาหารตามแบบบุคคลที่ตนเองชื่นชอบ ขาดเหตุผลและความรอบคอบในการตัดสินใจซื้อ สอดคล้องกับงานวิจัยของ อัมรียา โชติกลาง (2560: 93 – 94) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้บริโภคในตลาดนัด จังหวัดราชบุรี ผลการเปรียบเทียบปัจจัยด้านเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือน บ้านพักอาศัยของผู้บริโภคแตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคแตกต่างกัน

4) สถานภาพ พบว่า สถานภาพที่แตกต่างกันมีการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่งแตกต่างกัน อาจเป็นเพราะผู้ที่โสดมีอิสระในการคิดและตัดสินใจได้มากกว่า ในขณะที่ผู้ที่หย่าร้างอาจจะมีข้อจำกัดในเรื่องรายได้ และภาระค่าใช้จ่ายในการดำเนินชีวิต ทำให้ต้องคิดวิเคราะห์ก่อนซื้อมากกว่า สอดคล้องกับงานวิจัยของ พิมพ์นิจ ผิวง่อง (2560: 54 – 58) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจบริโภคขนมหวานในอำเภอหัวหิน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีความแตกต่างกัน คือ เพศ อายุ และสถานภาพมีการตัดสินใจบริโภคขนมหวานในอำเภอหัวหินแตกต่างกัน

5) รายได้ พบว่า รายได้ที่แตกต่างกันมีการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่งแตกต่างกัน อาจเป็นเพราะผู้มีรายได้น้อยถึงปานกลางจะมีข้อจำกัดในเรื่องของรายได้ ทำให้มีกระบวนการในการตัดสินใจซื้อสินค้าที่ซับซ้อนมากกว่า สอดคล้องกับงานวิจัยของกนกวรรณ คุ่มทิม (2560: 93 – 105) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการของนักท่องเที่ยวชาวไทย กรณีศึกษาถนนคนเดินตลาดใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดภูเก็ต ผลการทดสอบพบว่า เพศ อายุ และรายได้ที่แตกต่างกันมีผลที่แตกต่างกัน

6) อาชีพ พบว่า อาชีพที่แตกต่างกันมีการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดได้รุ่งแตกต่างกัน อาจเป็นเพราะผู้ที่มีอาชีพธุรกิจส่วนตัวมีความรู้และข้อมูลในเรื่องราคาสินค้า และสถานการณ์ทางเศรษฐกิจที่ดีกว่า ทำให้มีกระบวนการ



ตัดสินใจซื้อที่ซับซ้อนมากกว่าอาชีพอื่น ๆ สอดคล้องกับงานวิจัยของ อัญริยา โชติกลาง (2560: 93 – 94) ศึกษาเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้บริโภคในตลาดนัด จังหวัดราชบุรี พบว่าปัจจัยด้าน เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือนของผู้บริโภคแตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคแตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะ

1. ผู้ประกอบการหรือผู้ขายควรให้ความสำคัญกับการโฆษณาประชาสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพ ควรใช้กลยุทธ์ทางการตลาดต่าง ๆ ผ่านทางสื่อออนไลน์มากขึ้น ทุกวันนี้สังคมออนไลน์หรือโซเชียลเน็ตเวิร์ค มีผลต่อการตัดสินใจเป็นอย่างมาก ผู้บริโภคส่วนใหญ่ในปัจจุบันมักตัดสินใจจากการรับข่าวสารทั้งเชิงบวกและลบที่มาจากการแชร์ของโลกออนไลน์ ดังนั้นการใช้สื่อออนไลน์จึงเป็นอีกหนึ่งช่องทางสำหรับกลยุทธ์ทางการตลาดของผู้ประกอบการ
2. ผู้ประกอบการหรือผู้ขายควรสร้างความโดดเด่นและความหลากหลายของชนิดสินค้า อาหาร หรือบริการ เน้นความรวดเร็ว สะดวกสบายอย่างเป็นระบบ ครอบคลุมไปถึงมาตรฐานความสะอาดภายในสถานที่ และความปลอดภัยของผู้มาใช้บริการ

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อโณทัย หารสาร ประธานกรรมการคุมสอบ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาลินี ศรีเมตรี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และรองศาสตราจารย์ ดร.ปิยกันัญญา โชติวนิช อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่ได้ให้ความกรุณา ให้คำปรึกษา คำแนะนำในทุกขั้นตอนของงานวิจัย จนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือและให้ข้อเสนอแนะ เพื่อให้ได้เครื่องมือในการวิจัยที่มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น และขอขอบพระคุณผู้บริโภคที่ซื้อสินค้าในตลาดโต้รุ่งเขตเทศบาลนครอุบลราชธานี ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการให้ข้อมูล ตลอดจนทุกท่านที่ไม่ได้เอ่ยนามในที่นี้ได้ครบถ้วนที่มีส่วนช่วยเหลือให้งานวิจัยฉบับนี้เสร็จสิ้นสมบูรณ์ ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และบุคคลในครอบครัวที่ช่วยให้กำลังใจ และให้การสนับสนุนมาโดยตลอด คุณประโยชน์อันใดที่เกิดจากงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบแด่บิดามารดา คณาจารย์ทุกท่าน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในความสำเร็จของงานวิจัยในครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ คุ่มทิม. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการของนักท่องเที่ยวชาวไทย กรณีศึกษาถนนคนเดินตลาดใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดภูเก็ต. วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต, 2560.
- กิตติพงศ์ บริบูรณ์. การเลือกซื้อสินค้าและบริการของลูกค้าตลาดนัดกลางคืนเชียงราย. การค้นคว้าอิสระหลักสูตรปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง, 2562.
- เข็มจิรา หนองเป็ด และสุภัทร ศรีจงแสง. แนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดอุบลราชธานีที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้นำเยือนชาวไทยที่เดินทางมาท่องเที่ยวในจังหวัดอุบลราชธานี. วารสารศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี. ปีที่ 20 ฉบับที่ 2 (2567), หน้า 276 – 338.



- คชา สอทอง, วิพร เกตุแก้ว และวิวัฒน์ หมั่นกร. “แผนยุทธศาสตร์การพัฒนาการท่องเที่ยวไทย พ.ศ. 2566 – 2570,” วารสารจุฬานาครทรรศน์ กรุงเทพฯ: ปีที่ 11 ฉบับที่ 2 กุมภาพันธ์ 2567. หน้า 12 – 20.
- จรรณูกร แพเกิด. ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจซื้ออาหารสตรีทฟู้ด (Street food) พื้นที่ แหล่งท่องเที่ยวองค์พระปฐมเจดีย์ จังหวัดนครปฐม. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการจัดการการท่องเที่ยวและโรงแรม มหาวิทยาลัยพะเยา, 2563.
- ชินเศรษฐ์ ชินเพ็ญสวัสดิ์. ส่วนประสมการตลาดที่มีอิทธิพลต่อผู้บริโภคและผู้ค้าในการเลือกบริการตลาดนัดกลางคืนสี่แยกวันคำ อำเภอเมืองเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2564.
- ชูเกียรติ ศิริวงศ์. ส่วนผสมทางการตลาดบริการที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้ออาหารริมทาง Street Food ของนักท่องเที่ยวชาวจีนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา, 2563.
- ฐิติพัฒน์ ภาคพรต. แนวทางการส่งเสริมและพัฒนาร้านอาหารริมทางในแหล่งท่องเที่ยวที่เป็นที่นิยมของนักท่องเที่ยวต่างชาติ. วิทยานิพนธ์คหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนคร, 2562
- ทิชากร จริยาภรณ์. ปัจจัยทางการตลาดที่มีผลต่อการท่องเที่ยวตลาดได้รุ่งหัวหินของนักท่องเที่ยวชาวไทย. การศึกษาอิสระหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการอุตสาหกรรมบริการและการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2560.
- บุญวรา วงศ์กิตติโชติ. ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดของธุรกิจบริการที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการร้านอาหารริมทางในย่านเยาวราชของกลุ่มคน Generation Y ชาวไทย. การค้นคว้าอิสระบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2563.
- พิมพ์นิจ ผิวผ่อง. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจบริโภคขนมหวานในอำเภอหัวหิน. การค้นคว้าอิสระหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2560.
- วิจิตร สนมอม. เงินเพื่อโลก เงินเพื่อไทย และแนวทางนโยบายการเงินของธนาคารกลาง. วารสารคหเศรษฐศาสตร์ ปีที่ 67 ฉบับที่ 2 (2567); กรุงเทพฯ 2567.
- อัคริยา โชติกลาง. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้บริโภคในตลาดนัด จังหวัดราชบุรี. งานวิจัยจากทุนอุดหนุน ปีงบประมาณ 2559 มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง, 2560.
- Anna Visnena. *Importance of location and product assortment on flea market loyalty*. The Service Industries Journal Vol 38 Issue 11 – 12., 2018.
- Chiew Boon Tian. *Customers Behaviors and Tourist Attraction Factors of the Bestari Jaya Night Market*. International of Early Childhood Special Education, Vol 31, 2021.
- Cochran, W. G. *Sampling Techniques*. New York, John Wiley, Sons. 3rd 1977.
- Kotler, Philip and Armstrong, Gray. *Principles of Marketing*. New Jersey: Pearson Prentice – hall 14th ed., 2012.
- Mazlam S. *Decision to visit night market from Malasian customer perspective*. Journal of Tourism, Hospitality & Culinary Arts (JTHCA), Vol. 9(2). 2017.





Survey on Students' Satisfaction with the Quality of Scientific Research Activities at Quang Nam University

Vo Thi Hoa^{1*}, Dinh Thi Ngan Thuong²

^{1*,2}Quang Nam University

*Corresponding author; E-mail: vohoadhq@gmail.com

Received 29 May 2025 Revised 16 June 2025

Accepted 24 June 2025 Available online 26 June 2025

ABSTRACT

Surveying the satisfaction of stakeholders to improve the quality of university activities is a content that needs to be carried out periodically every year. However, Quang Nam University has never conducted an in-depth survey on the satisfaction of students with scientific research activities at the university. This study aims to identify factors affecting the satisfaction and quality of scientific research activities of students, thereby proposing appropriate improvement solutions. The study was conducted on 770 students from first to fourth year at Quang Nam University through a questionnaire consisting of 28 questions in 6 fields. The survey data was processed using SPSS 20.0 software to assess the reliability of the questionnaire through Cronbach's Alpha coefficient, find the hidden factor structure through EFA factor analysis and identify factors affecting satisfaction through multiple linear regression analysis. The research results show that research environment and lecturer support are the two factors that have the strongest impact on student satisfaction.

Keywords: Student, Scientific Research, Satisfaction Assessment, Quang Nam University.

Introduction

One of the core missions of higher education institutions is scientific research, which not only plays a crucial role in enhancing the quality of human resource training but also affirms the university's reputation and contributes to broader societal development. Scientific research is inherently linked to the improvement of teaching quality, serving as a vital bridge between theoretical knowledge and practical application. For students, engaging in research activities offers numerous significant benefits, including the development of critical thinking, problem-solving skills, and exposure to new knowledge. Moreover, it provides opportunities for students to build



professional competencies and establish a solid foundation for their future careers (Baker & DeDonno, 2020).

In the context of fierce competition between universities, the effectiveness of recruiting and retaining students depends on their satisfaction with the quality of activities at the university. Therefore, surveying the satisfaction of stakeholders in the fields of activities, including scientific research activities of students, is the content that the university is currently interested in. Through the survey to evaluate the quality of scientific research activities at the university, analyze the factors affecting satisfaction, identify the difficulties that students encounter and the needs that students want to be met when participating in scientific research. From there, propose appropriate solutions, amendments and supplements.

Research Objectives

This study aims to examine the level of student satisfaction with scientific research activities, identify factors affecting satisfaction and key challenges that students often encounter when participating in scientific research. From there, propose solutions to improve research quality and support academic development at Quang Nam University.

Literature Review

Many studies in Vietnam and around the world have shown the benefits of students participating in scientific research and analyzed the factors that affect student satisfaction. According to study of Baker and DeDonno (2020), students who participate in undergraduate research activities have higher research self-efficacy than their peers who have not participated in such activities. Through research, students learn countless valuable research skills, have increased research self-efficacy, and develop critical thinking skills. Educational policies need to be created to support research activities for undergraduates in order to increase participants' research self-efficacy. Martinez-Roget et al. (2020) conducted a study on students' satisfaction with Undergraduate Dissertation at the Faculty of Economics of the University of Santiago de Compostela (Spain), and the results showed that the perception of the skills acquired play a crucial role in students' satisfaction with Undergraduate Dissertation, conditioned by their perceived future usefulness and backed by personality and motivation elements that encourage their acquisition. The results also confirm the significant role played by the tutor, who emerges as an element that boosts the central relations of the model. Faced with perceptions of equal skill, students who had more personal contact with their mentors expressed greater satisfaction. The results of the study by Than & Khaing (2023) on factors affecting university student satisfaction in Myanmar showed that



among five latent variables, social factor, outcome-related factor and instructional factor had direct significant effects on student satisfaction when all variables were included. The personal and university factors had significant indirect effect on student satisfaction through the mediator of social factor. Specifically, consistent partial mediation was found between university factor and student satisfaction by social factor.

Nguyen et al. (2021)'s study on educational quality and student satisfaction in private university in Vietnam - FPT University Danang found that there are five components affecting student satisfaction, namely tuition, lecturers, serviceability, education program and infrastructure respectively.

Pham et al. (2018) conducted a field survey at University of Transport Ho Chi Minh City, Vietnam and identified five main factors affecting students' motivation for scientific research: 1) School policy; 2) Students; 3) Facilities; 4) Internship agency - enterprise; 5) Lecturers. Scientific research: 1) School policy; 2) Students; 3) Facilities; 4) Internship agency - enterprise; 5) Lecturers.

The study by Huynh et al. (2024) on factors influences scientific research activities of engineering students at An Giang University - Vietnam pointed out seven crucial factors influencing the motivation for scientific research among students in the technical disciplines. These factors include financial support, guidance from instructors, infrastructure and research equipment, student research activities, academic achievements, personal capacity, and interests. Notably, interest and research equipment are rated the highest in terms of their impact on students' research motivation. Furthermore, the research findings indicate that the majority of students in the technical disciplines are satisfied with the quality of education and support provided by the university, especially with regard to mentorship. Similarly, a survey of 600 students at the University of Electricity, Vietnam by Pham (2023) found that there are 5 factors affecting students' awareness of scientific research: student capacity, research purpose, instructor, research environment and university's attention.

Research Methodology

1. Population and Sample

We chose stratified random sampling to ensure the representativeness of the sample. The number of students participating in the survey was 770, of which 643 samples were retained for analysis, 127 samples were removed because they did not complete all the requirements or had the same choice for all items. The sample statistics results are shown in Table 1.

**Table 1.** General Information about survey participants.

	Variable	Frequency	Percentage
1. Gender	Male	68	8.83%
	Female	702	91.17%
2. Field of study	Physics Education	14	1.82%
	Biology Education	12	1.56%
	Mathematics Education	17	2.21%
	Preuniversity Education	250	32.47%
	Primary Education	318	41.3%
	Literature Education	28	3.64%
	English Education	1	0.13%
	Information Technology	21	2.73%
	English Language	4	0.52%
	Plant Protection	3	0.39%
	Vietnamese Studies	13	1.69%
	History	89	11.56%
3. Current academic year	Year 1	255	33.12%
	Year 2	261	33.9%
	Year 3	126	16.36%
	Year 4	128	16.62%
4. Participation in research activities	Yes	253	32.86%
	No	517	67.14%

2. Research instrument

The research instrument was a 5-point Likert scale questionnaire with three sections:

- Section 1: Personal information of students (Gender, Field of study, Current academic year, etc.);

- Section 2: The fundamental part of the questionnaire consists of 28 observable variables belonging to six factors, namely (1) Facilities (F), (2) Lecturer support (LS), (3) Opportunities for research participation (ORP), (4) Incentive and financial support policies (IFSP), (5) Research communication and organization (RCO) and (6) Student satisfaction (SS) (Table 2).

All variables were measured using a 5-point Likert scale:

1-Strongly Disagree, 2-Disagree, 3-Undecided, 4-Agree, 5-Strongly Agree.

**Table 2.** Indicators measuring the quality of students' scientific research activities.

No.	Component	Observable variables	Symbol
1	Facilities (F)	The scientific research facilities are fully equipped and modern.	F1
2		Classrooms and laboratories are convenient for conducting scientific research projects.	F2
3		Reference materials, books, and scientific articles are easily accessible in the library.	F3
4		Research equipment supporting supporting technology (computers, software) is fully equipped.	F4
5		The learning environment (wifi, good lighting, space) is convenient for research.	F5
6	Lecturer support (LS)	Teachers enthusiastically guide students during the research process.	LS1
7		Teachers promptly respond and give advice to students when they encounter difficulties.	LS2
8		Teachers have experience and good professional qualifications in the field of scientific research.	LS3
9		Students can easily contact teachers when they need to discuss scientific research.	LS4
10		Teachers encourage students to participate in scientific activities.	LS5
11	Opportunities for research participation (ORP)	Students are given the opportunity to register to participate in scientific research topics.	ORP1
12		The university regularly organizes seminars and scientific conferences for students.	ORP2
13		Students have the opportunity to publish research results at scientific seminars/journals.	ORP3
14		Information about opportunities to participate in scientific research topics is public and clear.	ORP4
15		Students can freely propose research ideas and receive support for implementation.	ORP5
16	Incentive and financial support policies (IFSP)	Reasonable funding for scientific research support for students.	IFSP1
17		Reward policies for high-achieving topics are reasonable.	IFSP2

No.	Component	Observable variables	Symbol
18		The university has a policy to encourage students to participate in long-term scientific research.	IFSP3
19		Rewards for students doing scientific research have motivational value.	IFSP4
20		The university supports students in publishing research works in specialized journals.	IFSP5
21		Information on scientific research activities is always updated and disseminated promptly to students.	RCO1
22		The process of registering and approving scientific research topics is clear and transparent.	RCO2
23	Research communication and organization (RCO)	The university has an effective communication channel to promote student scientific research activities.	RCO3
24		The summary and reward activities for scientific research are organized solemnly and recognized appropriately.	RCO4
25		The university's scientific research management department supports students quickly and professionally.	RCO5
26	Student satisfaction (SS)	I am satisfied with the quality of scientific research activities at the university	SS1
27		I find scientific research to be an important and practical activity	SS2
28		I wish to continue participating in scientific research activities in the future	SS3

3. Data collection

Online questionnaires are sent to all students of different faculties, and this process has lasted for 3 days, from April 17 to April 19. Data collected is determined up to 9:00 p.m. on April 19, 2025.

4. Data Analysis



Scan QR code to view data:

The survey data was processed using SPSS 20.0 software to assess the reliability of the questionnaire through Cronbach's Alpha coefficient, find the hidden factor structure through EFA factor analysis and identify factors affecting satisfaction through multiple linear regression analysis. From the regression equation we determine the factors affecting students' satisfaction with the quality of scientific research activities.



Research Results

1. Scale reliability test (Cronbach's Alpha)

The research model consists of five independent variables: 1) Facilities (F), 2) Faculty Support (LS), 3) Research Participation Opportunities (ORP), 4) Financial Support and Promotion Policy (IFSP), and 5) Research Communication and Organization (RCO) and one dependent variable: Student satisfaction (SS).

The general regression model between the dependent variable and the five independent variables is specified as follows:

$$SS = f(F, LS, ORP, IFSP, RCO) \quad (1)$$

Based on the research objectives and the proposed model, the following hypotheses are formulated:

- Hypothesis H1: There is a linear relationship between facilities and student satisfaction.
- Hypothesis H2: There is a linear relationship between lecturer support and student satisfaction.
- Hypothesis H3: There is a linear relationship between opportunities for research participation and student satisfaction.
- Hypothesis H4: There is a linear relationship between incentive and financial support policies and student satisfaction.
- Hypothesis H5: There is a linear relationship between research communication and organization and student satisfaction.

The Cronbach's Alpha coefficients of the independent and dependent variables all have values greater than 0.8 and are mostly close to 0.9 (> 0.6), reaching a very good threshold (Table 3).

Table 3. Overall Cronbach's Alpha reliability of the measurement scales for independent and dependent variables.

No.	Variables	Cronbach's Alpha
1	Facilities (F)	0.831
2	Lecturer support (LS)	0.901
3	Opportunities for research participation (ORP)	0.898
4	Incentive and financial support policies (IFSP)	0.892
5	Research communication and organization (RCO)	0.887
6	Student satisfaction (SS)	0.861



Besides, all observed variables exhibit item-total correlations ranging from 0.604 to 0.793 (> 0.3), as shown in Table 4. The results show that the scales for both independent and dependent variables have good reliability. Therefore, all variables were retained and continued to EFA factor analysis.

Table 4. Results of corrected item-total correlation analysis for observed variables.

No.	Observed Variables	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
1	F1-F5	0.604 – 0.676	0.783 – 0.806
2	LS1-LS5	0.719 – 0.791	0.871 – 0.886
3	ORP1-ORP5	0.713 – 0.793	0.867 – 0.884
4	IFSP1-IFSP5	0.712 – 0.768	0.862 – 0.875
5	RCO1-RCO5	0.695 – 0.753	0.857 – 0.870
6	SS1-SS3	0.724 – 0.753	0.790 – 0.817

2. EFA factor analysis

a. EFA factor analysis for dependent variable

The results of EFA analysis for the dependent variable SS showed that the observed variables were all correlated with the EFA factor analysis through Bartlett's test with sig = 0 (< 0.05) and KMO = 0.735 (> 0.5) (Table 5). The results showed that one factor was extracted with an Eigenvalue of 2.349 and the total extracted variance was 78.287%. The factor loading coefficients of observed variables all met the requirement of being greater than 0.5.

Table 5. KMO and Bartlett's Test

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.735
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	892.644
	Df	3
	Sig.	.000

b. EFA factor analysis for independent variables

The KMO value = 0.971, reaches a very high threshold compared to the scale, while Bartlett's Test test is 11479.684 with sig = 0.000 < 0.05 (Table 6), which proves that the observed variables are correlated with each other and the data used for EFA factor analysis is completely suitable.

**Table 6.** KMO and Bartlett's Test

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		0.971
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	11479.684
	Df	300
	Sig.	0.000

As shown in Table 7, 25 observable variables are extracted into three factors with the total value of variance extracted of 63.568% (> 50%), which is satisfactory, and these three factors can explain 63.568% of the variation of the observable variables.

Table 7. Total Variance Explained.

Com- ponent	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings			Rotation Sums of Squared Loadings		
	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %
1	13.679	54.717	54.717	13.679	54.717	54.717	7.465	29.861	29.861
2	1.165	4.658	59.376	1.165	4.658	59.376	4.601	18.402	48.263
3	1.048	4.192	63.568	1.048	4.192	63.568	3.826	15.305	63.568
4	.789	3.154	66.722						
5	.696	2.784	69.505						

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Table 8 indicates that all variables have factor loadings greater than 0.5, acceptable level. No variables were eliminated. Three extracted factors were renamed as follows: (1) Scientific research environment (SRE) comprising three original groups: Opportunities for participation in research, Policies on incentives and financial support, and Organization and communication of scientific research activities; and the two groups that remain unchanged are (2) Lecturer support (LS) and (3) Facilities (F).

These three factors are further analyzed in the next step, regression analysis.



Table 8. Rotated Component Matrix.

	Component		
	(1) SRE	(2) LS	(3) F
RCO4	.713		
IFSP5	.711		
RCO2	.690		
RCO3	.666		
ORP3	.665		
RCO5	.665		
IFSP3	.664		
IFSP2	.654		
RCO1	.647		
IFSP4	.642		
ORP5	.639		
IFSP1	.623		
ORP4	.621		
ORP2	.620		
ORP1	.600		
LS1		.751	
LS2		.750	
LS3		.749	
LS5		.694	
LS4		.689	
F2			.750
F1			.711
F5			.674
F4			.613
F3			.592

3. Regression analysis

Based on the ANOVA table (Table 9), the F value of 550.641 and the Sig. value of 0.000 (< 0.01) indicate that the multiple linear regression model is statistically significant. The R^2 value of 0.721 suggests that the model explains 72.1% of the variation in the dependent variable through the three independent variables.



Table 9. ANOVA.

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	328.102	3	109.367	550.641	.000b
	Residual	126.917	639	.199		
	Total	455.019	642			

a. Dependent Variable: SS

b. Predictors: (Constant), F, LS, SRE

According to the results of regression coefficient analysis (Table 10), the scientific research environment (SRE) has the strongest impact on student satisfaction with a standardized Beta coefficient of 0.747 and a Sig. value of 0.000. Next is the positive impact of the tutor support factor with a standardized Beta coefficient of 0.143 and a Sig. value of 0.000. Facilities (F) does not have a significant impact on satisfaction with a Beta coefficient of -0.021 and a Sig. value of 0.516 (> 0.05), so the Facilities factor needs to be removed from the model. The Variance Inflation Factors (VIF) for the independent variables are all below 5 (SRE = 3.613; LS = 2.771; F = 2.398), indicating no severe multicollinearity issues within the model. After removing the F variable, the revised research model is as follows:

$$SS = f(SRE, LS) \quad (2)$$

Table 10. Coefficients.

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta	T	Sig.	Tolerance VIF
1	(Constant)	.140	.096		1.453	.147	
	SRE	.835	.044	.747	18.810	.000	.277 3.613
	LS	.145	.035	.143	4.119	.000	.361 2.771
	F	-.024	.037	-.021	-.650	.516	.417 2.398

a. Dependent Variable: SS

The second regression analysis gives standardized Beta coefficients of SRE = .734 and LS = .140 with sig. = .000. (<0.005), the VIF indices are all less than 5 indicating that no multicollinearity occurs (Table 11), which proves that the regression model is suitable and statistically significant.



Table 11. Coefficients.

		Unstandardized		Standardized				Collinearity Statistics	
		Coefficients		Coefficients					
Model		B	Std. Error	Beta	T	Sig.	Tolerance	VIF	
1	(Constant)	.121	.092		1.320	.187			
	SRE	.821	.038	.734	21.398	.000	.371	2.698	
	LS	.141	.035	.140	4.069	.000	.371	2.698	

a. Dependent Variable: SS

Based on the results of regression analysis, the standardized regression equation is written as follows:

$$SS = 0.734.SRE + 0.140.LS \tag{3}$$

Discussion

The results of regression analysis show that there is a linear relationship between Scientific Research Environment and Lecturer Support with student satisfaction, the factor Facilities does not have a clear impact on student satisfaction in this model.

1. SRE Impact Positively on SS

According to equation (3), the scientific research environment factor has the highest standardized Beta coefficient (Beta of SRE = 0.734), and the Scientific Research Environment includes the factors Opportunities for participation in research (ORP), Policies on incentives and financial support (IFSP), and Organization and communication of scientific research activities (RCO). This means that the Scientific Research Environment or all factors ORP, IFSP, and RCO have the strongest impact on student satisfaction (SS). Our results are consistent with the studies of Huynh et al. (2024), Pham (2023) and Pham et al. (2018). These studies also showed that the research environment, university support, and financial policies are factors affecting student satisfaction.

2. LS Impact Positively on SS

Next is the positive impact of the Lecturer support factor on student satisfaction with a standardized Beta coefficient of 0.14. Studies of Martínez-Roget et al. (2020), Than and Khaing (2023), Nguyen et al. (2021), Huynh et al. (2024), Pham et al. (2018) and Pham (2023) have also shown that Lecturers play an important role in advising and supporting students, which is a factor that positively affects students' satisfaction and the quality of their scientific research activities.

In the studies of Huynh et al. (2024) and Nguyen et al. (2021), the Facilities factor affects student satisfaction. However, in our study, this factor did not show a clear impact on student



satisfaction. This suggests that the current facilities of the university may not be suitable or do not really meet the research needs of students.

Conclusion of the Research

The research results show that the Scientific research environment and Lecturer support are two factors that have a positive impact on student satisfaction, while the factor of Facilities has no clear relationship. In which, the Scientific research environment is a factor synthesized from 3 factors including Opportunities to participate in scientific research, Reward policies, financial support and Scientific research organization and communication. Based on the stronger influence of the scientific research environment with $\beta = 0.734$, we recommend:

* Regarding policy: The school needs to have appropriate policies to encourage and motivate students to participate in scientific research, especially financial policies. The current level of financial support of the school is not strong enough to attract students to participate in scientific research. In reality, with limited financial support, many students do not dare to think about implementing large topics and projects. Most of them only stop at school-level topics or small startup projects. When they are proposed to participate in larger-scale scientific playgrounds, they are hesitant and refuse to participate. In addition, the reward for scientific research for students is not according to a clear regulation, mainly in the form of unexpected rewards and has only received attention in recent years.

* Regarding the organization and creation of opportunities for students to conduct scientific research: The school needs to regularly organize seminars, forums, and scientific discussions so that students have the opportunity to participate and demonstrate their abilities. The more students participate in scientific research, the more opportunities they have to access new knowledge and new research methods, thereby improving their research skills and self-confidence. In addition, the school also needs to boldly invest in scientific topics and potential start-up projects of students, encourage and create conditions for them to participate in larger-scale scientific playgrounds. In addition, the school needs to regularly organize training sessions on research skills for students. In reality, many students are still vague and confused when doing research topics, writing articles, etc.

* Regarding lecturer support: Create conditions for lecturers to participate in short-term training courses to improve their scientific research skills, thereby indirectly improving their scientific research guidance skills for students; Let students participate in research groups in the school, students can work with experienced lecturers and learn research skills from them. In addition, the school also needs to have a reward and financial policy for instructors. In reality, the school does not have any funding standards for instructors when guiding students to participate in scientific research.



* Regarding the training program: When building a training program, it is necessary to pay attention to integrating the content of scientific research and entrepreneurship, and it is necessary to create for students a way of thinking, studying and working in a scientific style. It is necessary to show students that scientific research is also an effective learning method, the shortest way for them to apply theory to practice.

* Regarding facilities: The school needs to promote communication and instruct students on how to use existing facilities such as laboratories, libraries, information technology systems, etc. At the same time, the school needs to consider integrating the requirement to use research facilities into the project implementation process, from searching for documents to processing data and writing reports. Thereby, students will form a habit of systematic research, while exploiting more effectively the material conditions that the school has invested in. In addition, the school also needs to assess the current status of facilities through conducting in-depth surveys to identify existing limitations, thereby helping the school make more accurate and effective investment decisions.

In summary, with the multiple linear regression model, the study identified two main factors that positively affect student satisfaction: the scientific research environment and the support of lecturers. The results of this study are also similar to those of many other authors. However, unlike other authors, the study did not show any relationship between facilities and student satisfaction. In addition, the results showed that the three extracted factors explained 63.568% of student satisfaction with the quality of scientific research activities at the school, meaning that the remaining 36.432% was explained by other factors outside the model. In addition, the large difference in the number of students in different years, majors, and genders makes the study results not highly representative. In the coming time, the school needs to periodically organize surveys on student satisfaction to identify existing problems, thereby providing accurate solutions and recommendations to improve the effectiveness of scientific research activities at Quang Nam University.

References

- Baker, T. N., & DeDonno, M. A. (2020). *The influence of research participation, field of study, and gender on research self-efficacy*. The International Journal of Learning in Higher Education, 27(2). <https://www.researchgate.net/publication/343757175>
- Huynh, T. T. T., Trinh, T. H., & Ly, N. N. H. (2024). *Factors influences scientific research activities of engineering students at An Giang University*. Dong Thap University Journal of Science, 13(3), 47-54. <https://doi.org/10.52714/dthu.13.3.2024.1247>.



- Martínez-Roget, F., Freire Esparís, P., & Vázquez-Rozas, E. (2020). *University Student Satisfaction and Skill Acquisition: Evidence from the Undergraduate Dissertation*. *Education Sciences*, 10(2), 29; <https://doi.org/10.3390/educsci10020029>
- Nguyen, V. K. L., Le, T. M. H., Tran, T. M. C., Le, T. H., Le, T. T. H. and Vo, N. H. (2021). *Education Quality and Student Satisfaction in Private Universities: An Empirical Study of FPT University Da Nang, Vietnam*. *Universal Journal of Educational Research*, 9(6), 1148–1161. DOI: 10.13189/ujer.2021.090604.
- Pham T. T. (2023). *Những nhân tố tác động tới ý thức học tập và nghiên cứu khoa học của sinh viên hiện nay*. *Journal of State Management*.
<https://www.quanlynhanuoc.vn/2023/08/24/nhung-nhan-to-tac-dong-toi-y-thuc-hoc-tap-va-nghien-cuu-khoa-hoc-cua-sinh-vien-hien-nay/>
- Pham Q.V. et al. (2018). *Một số yếu tố tác động đến động lực nghiên cứu khoa học của SV*. *Vietnam Journals Online*, (30).
- Than, W. W., & Khaing, N. N. (2023). *A structural equation model of factors in influencing student satisfaction of university students in Myanmar*. *Industry and Academic Research Review*, 4(1), 456–461.





ปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมในการเลือกใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่น
อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี

Factors Influencing Behavioral Intention towards Selection of Japanese
Restaurants Muang District, Ubon Ratchathani Province.

เกษราภรณ์ เกษทอง^{1*}, เกียรติพงษ์ เป้าทอง², เบญจมาศ ยืนยง³,
บุรินทร์ ศิริเนตร์⁴, มณีกาญจน์ เขียวรัตน์⁵

Ketsaraporn Ketthong^{1*}, Kiattipong Baothong², Benjamas Yuenyong³,
Burin Sirinet⁴, Maneekarnjana Kiawrat⁵

^{1*,2,3,4,5}สาขาวิชาธุรกิจโรงแรมและที่พัก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

^{1*,2,3,4,5}Hotel and Lodging Business, Faculty of Humanities and Social Sciences,
UbonRatchathaniRajabhat University

*Corresponding author; E-mail: maneekarn.k@ubru.ac.th

Received 3 June 2025 Revised 23 June 2025

Accepted 24 June 2025 Available online 26 June 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมในการเลือกใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่น อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับความคิดเห็นต่อการรับรู้คุณค่าและคุณภาพการบริการที่ส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมของลูกค้าในการเลือกใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่น 2) ศึกษาอิทธิพลของการรับรู้คุณค่าและคุณภาพการบริการที่ส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมของลูกค้าในการเลือกใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่น งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณจากกลุ่มตัวอย่าง 397 คน โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างประชากรโดยไม่ใช้ความน่าจะเป็น พิจารณาเลือกกลุ่มตัวอย่างที่เคยใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี อย่างน้อย 1 ครั้ง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

ผลการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ช่วงอายุ 21-30 ปี การศึกษาระดับปริญญาตรี อาชีพนักเรียน/นักศึกษา มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 10,000 บาท ความคิดเห็นต่อการรับรู้คุณค่าที่ส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมของลูกค้าในการเลือกใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่นมากที่สุดคือ คุณค่าด้านความปลอดภัย (Safety Value) และระดับความคิดเห็นต่อคุณภาพการบริการที่ส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมของลูกค้าในการเลือกใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่นมากที่สุดคือ ความเป็นรูปธรรมของการบริการ (Tangibility) ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ปัจจัยด้านการรับรู้คุณค่าและปัจจัยด้านคุณภาพการบริการ มีตัวแปรที่ส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรม ในการเลือกใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี โดยแต่ละปัจจัยจะมีตัวแปรอิสระที่ให้ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ: การรับรู้คุณค่า, คุณภาพการบริการ, ความตั้งใจเชิงพฤติกรรม, ร้านอาหารญี่ปุ่น



Abstract

This research aimed to 1) study the level of opinions on the perception of value and service quality affecting customers' behavioral intention in selecting Japanese restaurants; 2) study the influence of the perception of value and service quality affecting customers' behavioral intention in selecting Japanese restaurants. This quantitative research was conducted with 397 samples and data were collected through questionnaires. Non-probability sampling was used and samples were selected from the sample group that had visited Japanese restaurants in Mueang District of Ubon Ratchathani Province at least once. The statistics used for descriptive data analysis were frequency, percentage, mean, and standard deviation, and inferential statistics were used for hypothesis testing, including multiple regression analysis.

The results of the study found that most of the respondents were female, aged 21-30 years with a bachelor's degree. Most of them were high school or university students, and had an average monthly income of less than 10,000 baht. The highest level of opinion on the value perception affecting customers' behavioral intention in selecting Japanese restaurants was safety-value. The highest level of opinion on the service quality affecting customers' behavioral intention in selecting Japanese restaurants the most was the tangibility of service. The results of the hypothesis testing found that the variables of the value perception factor and service quality factor influenced the behavioral intention in selecting Japanese restaurants in Mueang District of Ubon Ratchathani Province. Each factor had an independent variable with a statistical significance level of 0.05.

Keywords: Perceived Value, Service Quality, Behavioral Intention, Japanese Restaurants

บทนำ

วัฒนธรรมอาหารญี่ปุ่นถือเป็นวัฒนธรรมที่มีชื่อเสียงและได้รับการยอมรับทั่วโลก ด้วยความพิถีพิถันในกระบวนการทำอาหารและรสชาติที่มีเอกลักษณ์ ทำให้อาหารญี่ปุ่นเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย อาหารญี่ปุ่นเริ่มมีอิทธิพลในประเทศไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2520 โดยในช่วงเวลานั้น ร้านอาหารญี่ปุ่นเริ่มเปิดให้บริการมากขึ้น แม้ว่าอาหารญี่ปุ่นในช่วงแรกจะมีราคาค่อนข้างสูง แต่ชาวไทยก็เริ่มให้ความสนใจและนิยมอาหารญี่ปุ่นมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะหลังจากการเปิดร้านอาหารญี่ปุ่นแห่งแรกในห้างสรรพสินค้าในปี พ.ศ. 2526 ซึ่งได้มีการปรับรสชาติให้ถูกปากคนไทย ส่งผลให้ความนิยมพุ่งสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องนับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2540 เป็นต้นมา (ปนัดดา ดุละลัมพะ, 2556)

ในปัจจุบัน คนไทยนิยมรับประทานอาหารญี่ปุ่นเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว เนื่องจากมีการนำเสนออาหารญี่ปุ่นให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น ผ่านการแนะนำรสชาติที่เข้าถึงง่ายและการปรับราคาให้ใกล้เคียงกับอาหารต่างประเทศประเภทอื่น ๆ สิ่งที่ทำให้อาหารญี่ปุ่นได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศไทย คือ เป็นอาหารเพื่อสุขภาพ นอกจากนี้ คุณภาพการบริการ ความคุ้มค่าของราคา และมนุษย์สัมพันธ์ที่ดีของพนักงาน ยังได้สร้างความพึงพอใจให้กับลูกค้าส่งผลให้



อาหารญี่ปุ่นกลายเป็นที่นิยมในประเทศไทย และทำให้ร้านอาหารญี่ปุ่นได้ขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในเวลาต่อมา สรรเสริญ สัตถาวร (2563)

จากการสำรวจร้านอาหารญี่ปุ่นในประเทศไทยประจำปี 2567 พบว่า ร้านอาหารญี่ปุ่นในประเทศไทยมีจำนวน 5,916 ร้าน เพิ่มขึ้น 165 ร้าน หรือ 2.9% เมื่อเทียบกับการสำรวจครั้งที่แล้ว (ปี 2566 มี 5,751 ร้าน) โดยมีจำนวนร้านเพิ่มขึ้นทั้งในกรุงเทพฯ (2.7%) 5 จังหวัดปริมณฑล (2.7%) และต่างจังหวัด (3.1%) (องค์การส่งเสริมการค้าต่างประเทศของญี่ปุ่น, 2568)

แม้ว่าร้านอาหารญี่ปุ่นจะได้รับความนิยมโดยรวมจากสถิติ แต่ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี ยังขาดข้อมูลเชิงลึกกว่าปัจจัยใดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้บริโภคในการตัดสินใจเลือกร้านอาหารญี่ปุ่น เนื่องจากความแตกต่างด้านบริบท วัฒนธรรมและปัจจัยต่าง ๆ นอกจากนี้ การแข่งขันจากร้านอาหารประเภทอื่น ๆ ยังมีบทบาทสำคัญ เช่น ร้านอาหารอีสาน ร้านอาหารฟิวชั่น ร้านอาหารจีน และร้านอาหารเวียดนาม ที่ส่งผลให้ผู้บริโภคมีตัวเลือกมากมายในการเลือกใช้บริการ

จากรายงานสถานการณ์ร้านอาหารในภาคอีสาน พบว่าความหลากหลายของร้านอาหารและการตอบสนองต่อพฤติกรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป เป็นปัจจัยสำคัญในการแข่งขันในตลาดนี้ ด้วยเหตุนี้ การที่ร้านอาหารญี่ปุ่นต้องเผชิญกับการแข่งขันจากร้านอาหารประเภทอื่น ๆ นั้น จึงจำเป็นต้องพัฒนาและปรับกลยุทธ์เพื่อดึงดูดลูกค้าในตลาดที่มีความหลากหลาย การพัฒนากลยุทธ์จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการรักษาความสามารถในการแข่งขัน และตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ISAN INSIGHT & OUTLOOK (2567)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมในการเลือกใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่น อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี เพื่อเข้าใจปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของผู้บริโภค และเป็นแนวทางในด้านการรับรู้คุณค่าด้านต่าง ๆ พัฒนาคุณภาพการบริการ และภาพลักษณ์โดยรวมของร้านอาหารญี่ปุ่นให้ตรงตามความต้องการของผู้บริโภค เพื่อนำไปเป็นข้อมูลในการพัฒนาคุณภาพในด้านต่าง ๆ เพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภค ได้หาร้านอาหารสามารถปรับปรุงบริการและผลิตภัณฑ์ให้ตรงตามความคาดหวัง จะส่งผลเชิงบวกต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมของผู้บริโภค เช่น การกลับมาใช้บริการซ้ำ การแนะนำร้านให้กับผู้อื่น และการสร้างความจงรักภักดีต่อสถานประกอบการต่าง ๆ นอกจากนี้ยังช่วยให้ร้านอาหารญี่ปุ่นสามารถปรับตัวให้เข้ากับพฤติกรรมและความคาดหวังของผู้บริโภคในพื้นที่ได้อย่างเหมาะสม และเป็นแหล่งข้อมูลสนับสนุนผู้ประกอบการร้านอาหารญี่ปุ่นในการพัฒนาธุรกิจอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืนในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับความคิดเห็นต่อการรับรู้คุณค่า และคุณภาพการบริการที่ส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมของลูกค้าในการเลือกใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่น
2. เพื่อศึกษาอิทธิพลของการรับรู้คุณค่า และคุณภาพการบริการที่ส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมของลูกค้าในการเลือกใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่น



สมมติฐานของการวิจัย

1. ปัจจัยด้านการรับรู้คุณค่า ส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมของลูกค้าในการเลือกใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่น
2. ปัจจัยด้านคุณภาพบริการ ส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมของลูกค้าในการเลือกใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่น

ทบทวนวรรณกรรม

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค

อัจฉรา เนื่องจำนงค์ (2565) วันสพร บุษพาทอง (2564) และศิริพร สุภโตชะ (2560) ให้ความหมายด้านพฤติกรรมผู้บริโภค ว่า ผู้บริโภคจะมีพฤติกรรมด้านกระบวนการตัดสินใจซื้อโดยการวิเคราะห์ข้อมูลผลิตภัณฑ์ ประโยชน์และสาเหตุการซื้อ และตัดสินใจซื้อจากข้อมูลที่ได้รับเพื่อตอบสนองตนเองในด้านสินค้าหรือการบริการนั้น โดยในการตัดสินใจเลือกซื้อหรือบริโภคแต่ละครั้งอาจเกิดจากความต้องการของบุคคล หรือเกิดจากสิ่งเร้าภายนอกที่มาสนับสนุนการตัดสินใจ กนกพร บุญอนันตบุตร (2560) ได้กล่าวว่า ผู้บริโภคตัดสินใจซื้อซื้อสินค้าและบริการต่าง ๆ รวมถึงการประเมินผลหลังการใช้เพื่อให้ได้สินค้าที่ตรงตามความต้องการและบรรลุเป้าหมายด้านความพึงพอใจของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับ ที่กล่าวว่า Kotler and Keller (2012) พฤติกรรมผู้บริโภค หมายถึง พฤติกรรมซึ่งผู้บริโภคทำการค้นหา การซื้อ การใช้ การประเมินผล การใช้สอยผลิตภัณฑ์และการบริการ ซึ่งคาดว่าจะสนองความต้องการของผู้บริโภค

สรุปได้ว่า พฤติกรรมผู้บริโภค คือ พฤติกรรมผู้บริโภคเป็นกระบวนการในการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการซึ่งเริ่มตั้งแต่การค้นหาข้อมูล การวิเคราะห์ การตัดสินใจซื้อ และการประเมินผล เพื่อประโยชน์ในการใช้งานที่คุ้มค่าเพื่อตอบสนองความต้องการและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในกลยุทธ์การตลาดได้อย่างเหมาะสม และได้รับความพึงพอใจที่แตกต่างกันส่วนบุคคล

2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้คุณค่า

จิรนุช ศิริมงคล (2565) ความหมายของการรับรู้คุณค่าได้ว่า การรับรู้คุณค่าระหว่างคุณประโยชน์ที่ได้รับ (Give/Gain) และสิ่งที่เสียไป (Get/Loss) หากคุณค่าที่ได้รับมีค่ามากกว่าสิ่งที่เสียไป ลูกค้าจะรับรู้ได้ถึงคุณค่าของสินค้าหรือการบริการนั้น หรือรู้สึกว่าคุ้มค่า ซึ่งสอดคล้อง Santosa (2020) และ Zeithaml (1988) ที่ได้กล่าวไว้ว่า คุณค่าที่รับรู้ขึ้นขึ้นอยู่กับความแตกต่างระหว่างสิ่งที่ลูกค้าได้รับจากการใช้ผลิตภัณฑ์หรือบริการกับต้นทุนทั้งหมดเป็นการประเมินคุณค่าโดยรวมของประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ของลูกค้า ในมุมมองที่มีการเปรียบเทียบสิ่งที่ลูกค้าได้รับ (Give) และสิ่งที่ลูกค้าเสียไป (Get) ว่าคุ้มค่าหรือไม่

การรับรู้คุณค่า เป็นหนึ่งในแนวคิดที่มีการนำเสนอหมายหมายไว้อย่างมากมาย โดยแนวคิดที่มีความน่าสนใจสามารถระบุออกเป็นสองแนวคิดหลัก ๆ ที่มีมุมมองพื้นฐานแตกต่างกัน คือ 1) แนวคิดมิติเดียว คือแนวคิดที่อยู่บนพื้นฐานที่ว่า การรับรู้คุณค่าเป็นการแลกเปลี่ยน ระหว่างสิ่งที่ให้ต่อสิ่งที่ได้รับ หรือผลประโยชน์ที่ได้รับต่อสิ่งที่สูญเสีย Zeithaml (1988) ซึ่งตาม แนวคิดนี้ การรับรู้คุณค่าจะขึ้นกับผลประโยชน์ที่ได้รับ ได้แก่ การเงิน เวลา ความพยายาม และความเสีย แนวคิดนี้เป็นการวัดคุณค่าที่ลูกค้ารับรู้ทั้งหมดจากด้านต่างๆ Woodruff (1997) อีกทั้งยังทำให้แนวคิดนี้ยังคงเป็นที่นิยมใช้ในงานวิจัยอยู่เป็นจำนวนมาก Varki & Colgate (2001) 2) แนวคิดหลากหลายมิติ คือ แนวคิดที่ต้องการขยายมุมมองของการรับรู้คุณค่าให้กว้างมาก โดยพัฒนาต่อยอดมาจากกรอบแนวคิดของ Sheth, Newman & Gross (1991) แนวคิดนี้ได้รับการวัดการรับรู้คุณค่าออกเป็น 4 มิติที่ชัดเจน ได้แก่ 1.คุณค่าทางด้านอารมณ์ (Emotional Value) 2.คุณค่าทางด้านสังคม (Social Value) 3.คุณค่าทางด้านคุณภาพและสมรรถภาพการใช้ (Quality/Performance) 4.คุณค่าทางด้านราคาต่อมูลค่า (Price/Value for money)



จากแนวคิดการรับรู้คุณค่า สรุปได้ว่า การรับรู้คุณค่าของลูกค้าหรือผู้บริโภค มุ่งเน้นการเปรียบเทียบแบบง่าย ๆ ระหว่างสิ่งที่ได้รับกับสิ่งที่เสียไป ลูกค้าจะรับรู้ได้ถึงคุณค่าของสินค้าหรือบริการนั้น หรือรู้สึกว่าคุ้มค่าแต่แนวคิดหลากหลายมิติ แบ่งการรับรู้คุณค่าออกเป็น 4 มิติ เพราะลูกค้าไม่ได้พิจารณาเพียงแค่ราคากับคุณภาพเท่านั้น แต่ยังรวมถึงปัจจัยทางอารมณ์และสังคมด้วย

3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับคุณภาพการบริการ

Nuri Wulandari and Andi Novianti Maharani (2018) ความพึงพอใจในการคุณภาพการบริการเป็นความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการบริการที่สามารถมองเห็นหรือจับต้องได้ การรับรู้คุณภาพการบริการของลูกค้าเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจหรือพิจารณาในการใช้ผลิตภัณฑ์ สินค้าต่างๆรวมถึงการเลือกใช้บริการด้วย

Zineldin (1996) ได้นิยามว่า คุณภาพการให้บริการเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ ความคาดหวังของผู้รับบริการ ในด้านของคุณภาพภายหลังจากที่เขาได้ข้อมูลเกี่ยวกับบริการนั้น ๆ และมีความต้องการที่จะใช้บริการนั้น รวมทั้งการที่เขาได้ทำการประเมินและเลือกที่จะใช้บริการ

White and Abel (1995) ได้ให้นิยามคำดังกล่าวไว้ว่า เป็นการวินิจฉัยของผู้รับบริการเกี่ยวกับความสามารถในการเติมเต็มงานการให้บริการของหน่วยงานที่ให้บริการ บริการเช่นว่านี้ แตกต่างไปจากสินค้า (goods) กล่าวคือ สินค้าเป็นสิ่งที่จับต้องได้ มีความคงทนสูง ในขณะที่บริการ เป็นเรื่องที่มีความผันแปร มากกว่าสินค้าแม้จะมีลักษณะที่ตอบสนอง ผู้บริโภคเช่นเดียวกับสินค้าก็ตาม และ โดยทั่วไปแล้ว บริการมีคุณลักษณะสำคัญที่จับต้องไม่ได้มีความหลากหลายและไม่สามารถแบ่งแยกได้จากการผลิตและการบริโภค (Inseparability of Production and Consumption)

Parasuraman, A., Zeithaml, V. and Berry, L.L. (1990) ได้แบ่งมิติของเครื่องมือที่ใช้ในการวัดคุณภาพบริการ (SERVQUAL) ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ได้รับความนิยมในการนำมาใช้เพื่อศึกษาในธุรกิจอุตสาหกรรมบริการอย่างกว้างขวาง ซึ่งร้านอาหารต้องการทำความเข้าใจต่อการรับรู้ของกลุ่มผู้รับบริการเป้าหมายตามความต้องการของลูกค้า และเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวัดคุณภาพในการให้บริการของร้านอาหาร เพื่อพัฒนาด้านคุณภาพการบริการให้ประสบความสำเร็จ โดยมุ่งศึกษาที่ผู้รับบริการโดยเฉพาะ จึงสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวัดคุณภาพบริการที่เรียกว่า SERVQUAL (Service Quality) 5 มิติหลัก ซึ่งประกอบด้วย มิติที่ 1 ความเป็นรูปธรรมของงานบริการ (Tangibility) มิติที่ 2 ความเชื่อถือไว้วางใจได้ (Reliability) มิติที่ 3 การตอบสนองต่อลูกค้า (Responsiveness) หมายถึง มิติที่ 4 การให้ความเชื่อมั่นต่อลูกค้า (Assurance) หมายถึง มิติที่ 5 การรู้จักและเข้าใจลูกค้า (Empathy) หมายถึง

ดังนั้น คุณภาพบริการ คือ ความพึงพอใจในการคุณภาพการบริการที่ตรงตามความต้องการ ความคาดหวังของลูกค้าหรือผู้รับบริการ ซึ่งคุณภาพการบริการเป็นสิ่งที่ยากต่อการประเมินเนื่องจาก ลักษณะของงานบริการมีความหลากหลายหลายไม่สามารถจับต้องได้ แต่คือการประเมินจากความพึงพอใจของผู้รับบริการที่เกิดขึ้นในเวลานั้น ๆ จากการได้รับบริการนอกจากนั้นยังมีปัจจัยที่ส่งผลต่อคุณภาพการบริการในทางรูปธรรม เช่น สภาพแวดล้อมการตกแต่งสถานที่ การแต่งกายของพนักงานเครื่องมือเครื่องใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ในการให้บริการอีกด้วย

4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความตั้งใจเชิงพฤติกรรม

Mowen และ Minor (1998) ได้กล่าวไว้ว่า ความตั้งใจในการซื้อจะเป็นความตั้งใจของผู้บริโภค และเป็นการกระทำที่ทำได้มา (Acquisition) ซึ่งการจัดการ (Disposition) และการใช้สินค้าหรือบริการ เพราะฉะนั้น ผู้บริโภคอาจมีการสร้างความตั้งใจซื้อโดยการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับประสบการณ์ของสินค้าหรือบริการที่สนใจ เป็นต้น

ธนเดช มหาจิราภรณ์ (2564) ได้กล่าวถึงความหมายของความตั้งใจซื้อตามว่าความตั้งใจซื้อเป็นการแสดงออกถึงพฤติกรรมที่จะใช้สินค้าหรือบริการนั้นเป็นตัวเลือกแรก หรือมีความสนใจมากกว่าตัวเลือกอื่น ซึ่งกล่าวได้ว่าความตั้งใจซื้อจะเป็นมิติหนึ่งในการแสดงถึงความจงรักภักดีของลูกค้าที่มีความสนใจสินค้านั้น โดยความจงรักภักดีจะ



ประกอบไปด้วย 4 มิติ ซึ่งประกอบด้วยดังต่อไปนี้ 1) ความตั้งใจซื้อ (Purchase Intention) 2) พฤติกรรมที่แสดงการบอกต่อ (Word of Mouth Communication) 3) ความอ่อนไหวที่ส่งผลต่อปัจจัยในเรื่องของราคา (Price Sensitivity) 4) พฤติกรรมที่แสดงการร้องเรียน (Complaining Behaviors)

จากแนวคิดความคิดเชิงพฤติกรรม สรุปได้ว่า ความตั้งใจซื้อ ไม่ได้เป็นเพียงการตัดสินใจครั้งเดียว แต่เป็นกระบวนการที่ผู้บริโภครวบรวมข้อมูลและประสบการณ์ก่อนตัดสินใจ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการตัดสินใจซื้อแบบมีขั้นตอนการเชื่อมโยงกับความจงรักภักดี เป็นมุมมองที่น่าสนใจ โดยเฉพาะการแบ่งออกเป็น 4 มิติ: ความตั้งใจซื้อเป็นตัวเลือกแรกที่ทำให้เกิดการตัดสินใจ การบอกต่อ แสดงความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ ความอ่อนไหวต่อราคามีผลกระทบต่อการตัดสินใจซื้อของลูกค้าหรือผู้บริโภคได้ และพฤติกรรมการร้องเรียน การที่ผู้บริโภคทำให้เกิดอุปสรรคของการใช้งานสินค้าหรือบริการนั้น

5. อาหารญี่ปุ่น

จากข้อมูลในวารสารอาหารญี่ปุ่นที่เผยแพร่โดยสถานเอกอัครราชทูตญี่ปุ่นประจำประเทศไทย (2567) กล่าวว่า อาหารญี่ปุ่นในรูปแบบวะโชกุ (Washoku) ตามคำจำกัดความปัจจุบัน หมายถึง อาหารพื้นเมืองที่มีมาแต่ก่อนการปิดประเทศหรือชะโกกุ (Sakoku) ในปี ค.ศ.1868 อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาในความหมายที่กว้างขึ้น วะโชกุจะรวมถึงอาหารที่มีการใช้ส่วนผสมและวิธีการทำจากต่างประเทศซึ่งถูกนำเข้ามาภายหลังการเปิดประเทศ โดยชาวญี่ปุ่นได้มีการปรับเปลี่ยนและประยุกต์ให้อยู่ในรูปแบบของตนเอง อาหารญี่ปุ่นมีชื่อเสียงในด้านการเน้นใช้วัตถุดิบตามฤดูกาล คุณภาพของวัตถุดิบ และการจัดวางอย่างสวยงาม นอกจากนี้วัฒนธรรมของอาหารญี่ปุ่น มีเอกลักษณ์ 4 ข้อ ดังต่อไปนี้ 1) ให้รสชาติที่เป็นเอกลักษณ์ของวัตถุดิบและส่วนประกอบอาหารที่มีความสดใหม่และมีความหลากหลาย 2) เน้นความสมดุลการบริโภคเพื่อสุขภาพ 3) แสดงถึงความงดงามของธรรมชาติ 4) มีความเกี่ยวข้องกับเทศกาลประจำปี อาหารญี่ปุ่นมีทั้งหมด 6 ประเภทด้วยกัน ดังต่อไปนี้ 1) เซนไซ (Sensai) หรือเรียกอีกอย่างว่า “ออเดิร์ฟ” 2) อาหารประเภทซูชิ (โอวันรยุ) 3) อาหารประเภททอด 4) อาหารประเภทข้าว 5) อาหารประเภทปลาดิบ หรือที่เรียกว่า “ซาซิมิ” 6) อาหารประเภทกล่อง หรือเรียกอีกอย่างว่า “เบนโตะ”

สรุปได้ว่า อาหารญี่ปุ่นคืออาหารพื้นบ้านของประเทศญี่ปุ่นและแบ่งออกเป็น 6 ประเภทด้วยกัน โดยจะกรรมวิธีในการทำที่หลากหลาย และอาหารญี่ปุ่นนั้นยังให้รสชาติที่เป็นเอกลักษณ์ของวัตถุดิบและส่วนประกอบอาหารและมีความหลากหลาย มีเอกลักษณ์ที่แสดงถึงความเป็นธรรมชาติและวัฒนธรรมเทศกาลต่าง ๆ ของประเทศญี่ปุ่น และนอกจากนี้อาหารญี่ปุ่นยังให้ความสำคัญในด้านของโภชนาการหรือด้านสุขภาพด้วย ซึ่งสอดคล้องกับบทความของสถานเอกอัครราชทูตญี่ปุ่นประจำประเทศไทย (2567)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วสุธิดา นุริตมนต์ (2564) ได้ศึกษาเรื่อง การรับรู้คุณภาพผลิตภัณฑ์และคุณภาพการบริการที่ส่งผลต่อการใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่น ผลการวิจัยพบว่า อิทธิพลของคุณภาพผลิตภัณฑ์ประกอบด้วย คุณภาพทางประสาทสัมผัส คุณค่าทางโภชนา และความปลอดภัยต่อการบริโภคมีอิทธิพลต่อการใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่นประเภทซูชิสำหรับอิทธิพลของคุณภาพการบริการนั้น พบว่าองค์ประกอบ ความเป็นรูปธรรมของการบริการความน่าเชื่อถือไว้วางใจในการบริการ การตอบสนองต่อลูกค้า การให้ความมั่นใจแก่ลูกค้า การเอาใจใส่ลูกค้า ส่งผลต่อการใช้บริการซ้ำ

ณัฐดนัย วัฒนพานิช และ วิลาสินี ยนต์วิทย์ (2567) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการร้านอาหารขนาดกลางร่วมสมัยในจังหวัดปทุมธานี ผลการวิจัยพบว่า การตกแต่งร้านมีความสอดคล้องกับภาพลักษณ์ และร้านควรมีสิ่งอำนวยความสะดวกสามารถรองรับปริมาณลูกค้าได้ รายการอาหารและป้ายต่าง ๆ สามารถอ่านได้ง่าย พนักงานในร้านแต่งกายเรียบร้อยสะอาดเหมาะสมกับการให้บริการร้านอาหารมีเมนูอาหารที่หลากหลายรูปแบบ



อาหารเครื่องดื่มมีพร้อมจำหน่าย เพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้าได้ทุกเมื่อ องค์กรประกอบโดยรวมภายในร้านทำให้ผู้บริโภคเกิดความเชื่อมั่นต่อคุณภาพของผลิตภัณฑ์ในร้านร้านอาหารมีการประชาสัมพันธ์ข้อมูลผ่านช่องทางต่าง ๆ และเมนูอาหารของร้านมีความหลากหลายให้เลือกตามความต้องการ

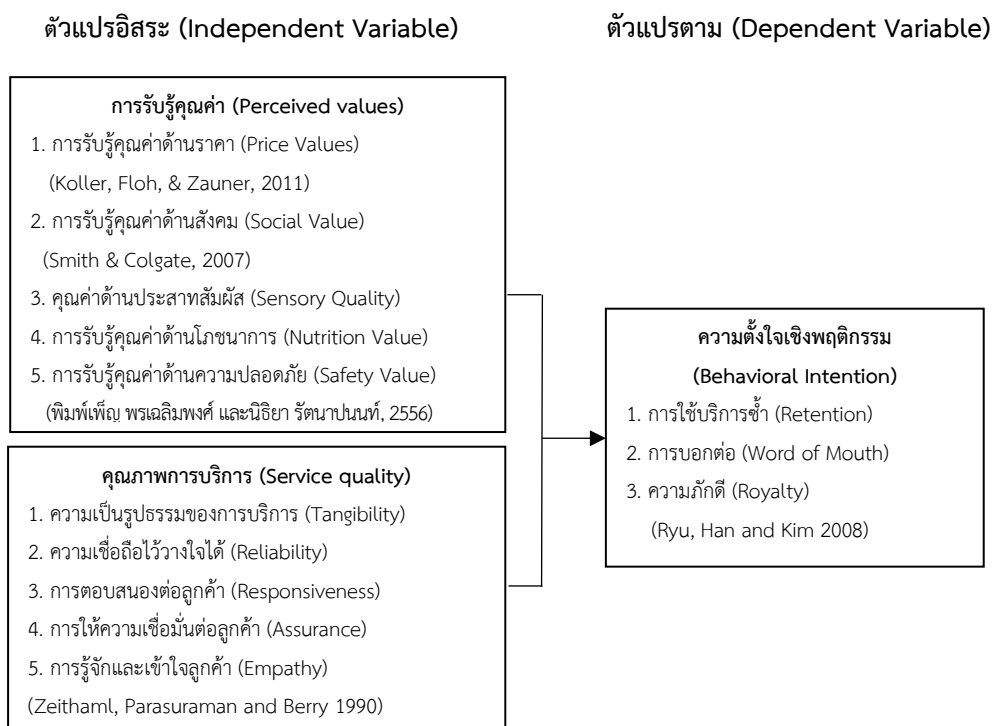
กนกพร ศณีวิชัย (2566) ได้ศึกษาเรื่อง คุณภาพการให้บริการที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหาร จังหวัดลำปาง ผลการวิจัย คุณภาพการให้บริการเป็นปัจจัยแรกที่ลูกค้าตัดสินใจใช้บริการ รองลงมาคือความไว้วางใจ ความมั่นใจสิ่งที่สามารถจับต้องได้ ความใส่ใจและการตอบสนองความต้องการของลูกค้าความใส่ใจในรายละเอียดต่าง ๆ ที่ลูกค้าต้องการเพื่อสร้างความประทับใจและเกิดการกลับมาใช้บริการซ้ำให้กับธุรกิจร้านอาหาร

อติเมศร์ ธนาชัยสุขพัฒน์ และ ศรุดา แฝงเกษร (2564) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยคุณภาพการให้บริการที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้ออาหารร้านเคเอฟซี กรณีศึกษา ร้านเคเอฟซี มหาวิทยาลัยรังสิต พบว่า ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลที่เกี่ยวข้อง อายุสถานภาพ รายได้ที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ของผู้บริโภควัยทำงาน ปัจจัยคุณภาพการให้บริการ พบว่า ด้านรูปลักษณ์ ความน่าเชื่อถือ ความมั่นใจในการตอบสนอง และความเอาใจใส่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้ออาหารในร้านเคเอฟซี กรณีศึกษา ร้านเคเอฟซีสาขามหาวิทยาลัยรังสิต

รริณา มุกดา สิริชนก อินทะสุวรรณ ธัญวรรณ์ คงนุ่น ยุสรอ โอมณี (2563) ได้ศึกษาเรื่อง อิทธิพลของคุณภาพการบริการที่มีต่อความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยในร้านอาหารริมชายหาดสมิหลา จังหวัดสงขลา พบว่า ด้านผลิตภัณฑ์ รสชาติของอาหารถูกปาก สดจากทะเล อร่อย สะอาดและมีเมนูอาหารแปลกใหม่น่าสนใจด้านราคา มีราคาอาหารและเครื่องดื่มอยู่ในระดับที่เหมาะสม ราคาของอาหารเหมาะสมมีให้เลือกหลากหลาย

วิธีดำเนินการวิจัย

1) กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย



1. ประชากรประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ คือ ประชากรที่เคยเข้าใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่นในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี อย่างน้อย 1 ครั้ง
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ประชากรที่เคยเข้าใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่นในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 397 คน โดยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างจากสูตรการคำนวณแบบไม่ทราบจำนวนประชากรของ W.G. Cochran (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2561) กำหนดให้ระดับความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ที่ 5% และระดับความเชื่อมั่น 95%
3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้นเพื่อศึกษา ในด้านพฤติกรรมผู้บริโภค คุณค่าด้านอาหาร และคุณภาพการบริการที่ส่งผลต่อการเลือกใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่น ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี ซึ่งผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ผู้ที่เคยใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยแบบสอบถามจะแบ่งเป็น 5 ส่วน ดังต่อไปนี้ ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยมีลักษณะคำถามเป็นคำถามปลายปิด แบบให้เลือกคำตอบ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้คุณค่า ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับคุณภาพการบริการ ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับความตั้งใจเชิงพฤติกรรม โดยมีลักษณะคำถามเป็นคำถามปลายปิด ซึ่งประกอบด้วยคำตอบย่อยที่แบ่งเป็น 5 ระดับ โดยใช้มาตรวัดประมาณค่า (Rating Scale) และให้คะแนนแต่ละระดับ และส่วนที่ 5 ข้อเสนอแนะและอื่นๆ โดยมีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามได้มีการแสดงความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะโดยแบบสอบถามผ่านขั้นตอนการหาคุณภาพแบบสอบถาม โดยนำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิที่เชี่ยวชาญ 3 ท่าน และนำคะแนนของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ ซึ่งผลการทดสอบพบว่า ได้ค่า IOC เท่ากับ 0.93 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์พิจารณา (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2562) จากนั้นเมื่อผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถาม และทำการแจกแบบสอบถามให้กับกลุ่มตัวอย่าง และเก็บรวบรวมข้อมูลเรียบร้อยแล้ว ได้นำข้อมูลมาประมวลผลจากเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2561) ช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ค่าความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) วิเคราะห์ข้อมูลด้านการรับรู้คุณค่า คุณภาพการบริการ และความตั้งใจเชิงพฤติกรรม โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistic) ทดสอบความสัมพันธ์ของค่าเฉลี่ยของด้านการรับรู้คุณค่าและคุณภาพการบริการกับความตั้งใจเชิงพฤติกรรม โดยใช้การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)
4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยเก็บข้อมูลตั้งแต่เดือนตุลาคม 2567 ถึงเดือนมีนาคม 2568

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลลักษณะส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 397 คน โดยจำแนกตามเพศ อายุ อาชีพ ภูมิลำเนา รายได้ต่อเดือน ระดับการศึกษา ด้วยการแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละ ดังนี้



ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลลักษณะส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 397 คน

ข้อมูลลักษณะส่วนบุคคล(เพศ)	จำนวน	ร้อยละ
เพศชาย	139	35.0
เพศหญิง	258	65.0
รวม	397	100.0
ข้อมูลลักษณะส่วนบุคคล(อายุ)	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 20 ปี	36	9.1
21-30 ปี	222	55.9
31-40 ปี	78	19.6
41-50 ปี	40	10.1
51 ปีขึ้นไป	21	5.3
รวม	397	100.0
ระดับการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มัธยมศึกษา	52	13.1
ปริญญาตรี	305	76.8
สูงกว่าปริญญาตรี	40	10.1
รวม	397	100.0
อาชีพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
นักเรียน/นักศึกษา	157	39.5
ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ/พนักงานของรัฐ	24	6.0
พนักงานเอกชน	102	25.7
ธุรกิจส่วนตัว	45	11.3
อาชีพอิสระ	65	16.4
อื่น ๆ	4	1.0
รวม	397	100.0
รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 10,000 บาท	124	31.2
10,001-20,000 บาท	110	27.7
20,001-30,000 บาท	59	14.9
30,001-40,000 บาท	55	13.9
40,001-50,000 บาท	28	7.1
50,001 บาทขึ้นไป	21	5.3
รวม	397	100.0



จากตารางที่ 1 การวิเคราะห์แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลลักษณะส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน จำนวน 397 คน ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 65 ช่วงอายุระหว่าง 21-30 ปี ร้อยละ 55.9 การศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 305 คน คิดเป็น ร้อยละ 76.8 อาชีพพนักงาน/นักศึกษา คิดเป็นร้อยละ 39.5 รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ต่ำกว่า 10,000 บาท คิดเป็น ร้อยละ 31.2

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานด้านการรับรู้คุณค่า (Perceived values)

การรับรู้คุณค่า (Perceived values)	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
การรับรู้คุณค่าด้านราคา (Price Values)	4.03	0.516	มาก
การรับรู้คุณค่าด้านสังคม (Social Value)	3.92	0.640	มาก
คุณค่าด้านประสาทสัมผัส (Sensory Quality)	3.97	0.507	มาก
การรับรู้คุณค่าด้านโภชนาการ (Nutrition Value)	3.99	0.490	มาก
คุณค่าด้านความปลอดภัย (Safety Value)	4.04	0.488	มาก
ด้านการรับรู้คุณค่าโดยรวม	3.99	0.366	มาก

จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการรับรู้คุณค่า พบว่า มีระดับความคิดเห็นโดยรวม อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.99 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.366 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็นต่อการรับรู้คุณค่าด้านความปลอดภัยมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.04, S.D. = 0.488) รองลงมา คือการรับรู้คุณค่าด้านราคา ($\bar{X}$ = 4.03, S.D. = 0.516) การรับรู้คุณค่าด้านโภชนาการ ($\bar{X}$ = 3.99, S.D. = 0.490) คุณค่าด้านประสาทสัมผัส ($\bar{X}$ = 3.97, S.D. = 0.507) และการรับรู้คุณค่าด้านสังคม ($\bar{X}$ = 3.92, S.D. = 0.640) ตามลำดับ

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานด้านคุณภาพการบริการ (Service Quality)

คุณภาพการบริการ (Service Quality)	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
ความเป็นรูปธรรมของการบริการ (Tangibility)	4.02	0.495	มาก
ความเชื่อถือไว้วางใจได้ (Reliability)	3.95	0.483	มาก
การตอบสนองต่อลูกค้า (Responsiveness)	3.94	0.523	มาก
การให้ความเชื่อมั่นต่อลูกค้า (Assurance)	3.92	0.541	มาก
การรู้จักและเข้าใจลูกค้า (Empathy)	3.85	0.545	มาก
คุณภาพการบริการโดยรวม	3.94	0.391	มาก



จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านคุณภาพการบริการ พบว่า มีระดับความคิดเห็นโดยรวม อยู่ใน ระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.94 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.391 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็นต่อความเป็นรูปธรรมของการบริการมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.02, S.D. = 0.495) รองลงมาคือ ความเชื่อถือไว้วางใจได้ ($\bar{X}$ = 3.95, S.D. = 0.483) การตอบสนองต่อลูกค้า $\bar{X}$ = 3.94, S.D. = 0.523) การให้ความเชื่อมั่นต่อลูกค้า ($\bar{X}$ = 3.92, S.D. = 0.541) และการรู้จักและเข้าใจลูกค้า ($\bar{X}$ = 3.85, S.D. = 0.545) ตามลำดับ

ตารางที่ 4 แสดงผลวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบปกติ ด้านการรับรู้คุณค่า

ตัวแปรต้น	b	S.E.	β	t	p	Zero-Order	Tolerance	VIF
constant	1.402	.273	-	5.126	.000	-	-	-
การรับรู้คุณค่าด้านราคา	.048	.056	.046	.851	.395	.259	.714	1.400
การรับรู้คุณค่าด้านสังคม	.081	.042	.096	1.920	.056	.250	.828	1.208
การรับรู้คุณค่าด้านประสาทสัมผัส	.273	.059	.256	4.668	.000	.377	.684	1.463
การรับรู้คุณค่าด้านโภชนาการ	.214	.058	.194	3.714	.000	.334	.754	1.327
การรับรู้คุณค่าด้านความปลอดภัย	-.001	.058	-.001	-.017	.986	.221	.741	1.349

จากตารางที่ 4 สามารถอธิบายดังนี้ ตัวแปรด้านการรับรู้คุณค่าด้านราคา การรับรู้คุณค่าด้านสังคม การรับรู้คุณค่าด้านประสาทสัมผัส การรับรู้คุณค่าด้านโภชนาการ และการรับรู้คุณค่าด้านความปลอดภัย ร่วมกันอธิบายความผันแปรของความตั้งใจเชิงพฤติกรรม ได้ร้อยละ 19.7 โดยตัวแปรด้านการรับรู้คุณค่าด้านราคา การรับรู้คุณค่าด้านสังคม การรับรู้คุณค่าด้านประสาทสัมผัส และการรับรู้คุณค่าด้านโภชนาการ ส่งผลในทิศทางบวก ในขณะที่ตัวแปรการรับรู้คุณค่าด้านความปลอดภัยส่งผลในทิศทางลบ เมื่อพิจารณาอิทธิพลของแต่ละตัวแปร พบว่ามี 2 ตัวแปรที่ส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ได้แก่ การรับรู้คุณค่าด้านประสาทสัมผัส และการรับรู้คุณค่าด้านโภชนาการ โดยตัวแปรที่ส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมมากที่สุด ได้แก่ การรับรู้คุณค่าด้านประสาทสัมผัส (β = .256) และการรับรู้คุณค่าด้านโภชนาการ (β = .194) ตามลำดับ จากผลการวิเคราะห์ สามารถสร้างสมการพยากรณ์ความตั้งใจเชิงพฤติกรรมได้ดังนี้ $\hat{Y} = 1.402 + 0.273(\text{ด้านประสาทสัมผัส}) + 0.214(\text{ด้านโภชนาการ})$



ตารางที่ 5 แสดงผลวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบปกติ ด้านคุณภาพการบริการ

ตัวแปรต้น	<i>b</i>	<i>S.E.</i>	β	<i>t</i>	<i>p</i>	Zero-Order	Tolerance	VIF
constant	.831	.227	-	3.659	.000	.831	-	-
ความเป็นรูปธรรมของการบริการ	.080	.055	.073	1.461	.145	.080	.060	1.488
ความเชื่อถือไว้วางใจได้	.123	.059	.110	2.074	.039	.123	.085	1.674
การตอบสนองต่อลูกค้า	.075	.055	.073	1.356	.176	.075	.055	1.713
การให้ความเชื่อมั่นต่อลูกค้า	.170	.053	.170	3.219	.001	.170	.132	1.670
การรู้จักและเข้าใจลูกค้า	.324	.051	.326	6.388	.000	.324	.261	1.559

จากตารางที่ 5 สามารถอธิบายดังนี้ ตัวแปรด้านความเป็นรูปธรรมของการบริการ ความเชื่อถือไว้วางใจได้ การตอบสนองต่อลูกค้า การให้ความเชื่อมั่นต่อลูกค้า และการรู้จักและเข้าใจลูกค้า ร่วมกันอธิบายความผันแปรของความตั้งใจเชิงพฤติกรรม ได้ร้อยละ 34.7 โดยทั้ง 5 ตัวแปรส่งผลในทิศทางบวก เมื่อพิจารณาอิทธิพลของแต่ละตัวแปรพบว่า มี 3 ตัวแปรที่ส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ได้แก่ การรู้จักและเข้าใจลูกค้า การให้ความเชื่อมั่นต่อลูกค้า และความเชื่อถือไว้วางใจได้ โดยตัวแปรที่ส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมมากที่สุด ได้แก่ ด้านการรู้จักและเข้าใจลูกค้า ($\beta=.326$) ด้านการให้ความเชื่อมั่นต่อลูกค้า ($\beta = .170$) และด้านความเชื่อถือไว้วางใจได้ ($\beta = .110$) ตามลำดับ จากผลการวิเคราะห์ สามารถสร้างสมการพยากรณ์ความตั้งใจเชิงพฤติกรรมได้ดังนี้ $\hat{Y} = .831 + .123(\text{ความเชื่อถือไว้วางใจได้}) + .170(\text{การให้ความเชื่อมั่นต่อลูกค้า}) + .324(\text{การรู้จักและเข้าใจลูกค้า})$

อภิปรายผลการวิจัย

สมมติฐานของการวิจัย

1. ปัจจัยด้านการรับรู้คุณค่าส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมของลูกค้าในการเลือกใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่น

จากผลการศึกษาวิจัยเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมในการเลือกใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่นพบว่า ปัจจัยด้านการรับรู้คุณค่ามีตัวแปรที่ส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้แก่ การรับรู้คุณค่าด้านประสาทสัมผัส และการรับรู้คุณค่าด้านโภชนาการ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

การรับรู้คุณค่าด้านประสาทสัมผัสแสดงให้เห็นว่าปัจจัยด้านประสาทสัมผัสนั้น ส่งผลต่อการเลือกใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่นของผู้บริโภค เนื่องจากปัจจัยด้านการรับรู้คุณค่าด้านประสาทสัมผัส สามารถสร้างประสบการณ์โดยรวมให้ผู้บริโภคจ่ายเพื่อประสบการณ์ที่น่าประทับใจผ่านทุกประสาทสัมผัส ร้านอาหารที่สามารถกระตุ้นประสาทสัมผัสเหล่านี้ในเชิงบวกได้สำเร็จ จะสามารถสร้างความรู้สึกถึงความคุ้มค่าทางอารมณ์ทำให้ลูกค้ารู้สึกว่าการตัดสินใจเลือกร้านนี้ถูกต้อง โดยคุณค่าด้านประสาทสัมผัสสามารถรับรู้ได้โดยการใช้การประเมินทางประสาทสัมผัส ไม่ว่าจะเป็นการ



มองเห็นรูปลักษณะของอาหารกลิ่นของอาหารและรสชาติของอาหาร เป็นต้น ซึ่งยืนยันด้วยงานวิจัยของ วสุธิดา นุริตมนต์ (2564) ศึกษาเรื่อง การรับรู้คุณภาพผลิตภัณฑ์ และคุณภาพการบริการที่ส่งผลต่อการใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่น ผลการศึกษาพบว่า คุณค่าทางประสาทสัมผัส คุณค่าทางโภชนาการ และความปลอดภัย มีอิทธิพลต่อการใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่นประเภทซูชิ ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

การรับรู้คุณค่าด้านโภชนาการแสดงให้เห็นว่าปัจจัยด้านโภชนาการนั้นส่งผลต่อการเลือกใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่นของผู้บริโภค ซึ่งมีแนวโน้มไปในทิศทางเดียวกันกับการศึกษาของ วสุธิดา นุริตมนต์ (2564) ทั้งนี้ การที่ร้านอาหารญี่ปุ่นให้ความสำคัญในเรื่องของโภชนาการนั้น สามารถช่วยให้ลูกค้าที่ใส่ใจในเรื่องของสุขภาพ หรือให้ความสำคัญกับโภชนาการอาหารหันมาใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่น และนอกจากนี้การให้ความสำคัญกับวัตถุดิบที่นำมาประกอบอาหาร วัตถุดิบจะต้องมีความสดใหม่ ก็เป็นสิ่งที่ทำให้ลูกค้า หรือผู้บริโภคกลับมาใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่นซ้ำ และนำไปสู่การบอกต่อและความภักดี Kivela, J., Inbakaran, R., & Reece, J. (2000)

จากผลการวิจัยสามารถเชื่อมโยงได้กับทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของ Ajzen, I. (1991) (The theory of planned behavior) กล่าวคือ ในการรับรู้คุณค่าด้านประสาทสัมผัส (Sensory Value) นำไปสู่การสร้างทัศนคติด้านอารมณ์ (Affective Attitude) เมื่อผู้บริโภคทราบว่าร้านอาหารมอบประสบการณ์ที่ดีผ่านประสาทสัมผัสจะทำให้เกิดความรู้สึกพึงพอใจ มีความสุข และเพลิดเพลิน ความรู้สึกเชิงบวกเหล่านี้จะนำไปสู่การมีทัศนคติที่ดี เมื่อทัศนคติเป็นบวก ความตั้งใจที่จะไปใช้บริการจึงสูงขึ้นตามไปด้วย Ha, J., & Jang, S. C. (2010) ในการรับรู้คุณค่าด้านโภชนาการ นำไปสู่การสร้างทัศนคติด้านเหตุผล เมื่อผู้บริโภคทราบว่าอาหารมีประโยชน์ต่อสุขภาพ จะเกิดความเชื่อ และจะนำไปสู่การประเมินด้วยเหตุผลและเกิดเป็นทัศนคติที่ดี และเมื่อทัศนคติเชิงเหตุผลนี้เป็นบวก จะสามารถเสริมสร้างความตั้งใจในการเลือกใช้บริการ ในการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived Behavioral Control) ด้านโภชนาการ สำหรับผู้บริโภคที่กำลังควบคุมอาหาร หรือมีเป้าหมายด้านสุขภาพ การที่ร้านอาหารมีเมนูที่ดีต่อสุขภาพให้เลือกหลากหลาย จะทำให้ผู้บริโภครู้สึกว่าการไปทานอาหารนอกบ้าน เป็นเรื่องง่าย และ สามารถควบคุมได้ โดยไม่ทำลายความตั้งใจด้านดูแลสุขภาพของตนเอง สิ่งนี้จึงเพิ่มค่าการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม และส่งเสริมความตั้งใจที่จะไป นอกจากนี้ การเชื่อมโยงกับบรรทัดฐานทางสังคม (Subjective Norms) ในปัจจุบัน ความนิยมของสังคมให้ความสำคัญกับสุขภาพ และการแสวงหาประสบการณ์ที่ดี การที่อาหารตอบโจทย์ทั้ง คุณค่าด้านโภชนาการ และคุณค่าด้านประสาทสัมผัส ทำให้การเลือกทานอาหารสอดคล้องกับสิ่งที่กลุ่มเพื่อน หรือสังคมออนไลน์กำลังให้คุณค่า ผู้บริโภคจึงอาจรู้สึกว่าการเลือกทานอาหารญี่ปุ่นเป็นสิ่งที่คนรอบข้าง ยอมรับและเห็นว่าดี นำไปสู่สร้างกลยุทธ์ทางธุรกิจ ผู้ประกอบการร้านอาหารญี่ปุ่นที่ต้องการเพิ่มความตั้งใจของลูกค้าในการมาใช้บริการ ควรพัฒนากลยุทธ์ที่ตอบสนองต่อปัจจัยทั้งสอง นอกจากการทำอาหารรสชาติดี แต่ยังคงต้องใส่ใจในสุนทรียภาพของหน้าตาอาหาร และบรรยากาศร้านควบคู่ไปกับการสื่อสารคุณสมบัติทางโภชนาการ และนำเสนอเมนูทางเลือกเพื่อสุขภาพ

2. ปัจจัยด้านคุณภาพบริการส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมของลูกค้าในการเลือกใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่น

จากผลการศึกษาวิจัยเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมในการเลือกใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่น พบว่าปัจจัยด้านคุณภาพการบริการมีตัวแปรที่ส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้แก่ ด้านความเชื่อถือไว้วางใจได้ ด้านการให้ความเชื่อมั่นต่อลูกค้า และด้านการรู้จักและเข้าใจลูกค้าสามารถอธิบายผลได้ดังนี้

ด้านความเชื่อถือไว้วางใจได้ แสดงให้เห็นว่า เมื่อร้านสามารถรักษามาตรฐานบริการได้อย่างสม่ำเสมอ และมีความน่าเชื่อถือ ลูกค้าจะมีแนวโน้มเลือกใช้บริการมากขึ้น ตัวอย่างเช่น หากร้านสามารถเสิร์ฟอาหารได้ตรงเวลา มีคุณภาพการบริการที่สม่ำเสมอ และให้ข้อมูลเกี่ยวกับเมนูได้อย่างถูกต้อง จะช่วยเสริมสร้างความไว้วางใจให้กับลูกค้า



ผลลัพธ์นี้สะท้อนให้เห็นว่า ปัจจัยด้านความเชื่อถือว่าว่างใจได้ เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความภักดีของลูกค้า ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ญัฐดนัย วัฒนพานิช และ วิลาสินี ยนต์วิทย์ (2567), กนกพร ศณีวิชัย (2566), วสุธิดา นุริตมนต์ (2564), อธิเมศร์ ธนาชัยสุขพัฒน์ และ ศรดา แพ่งเกษร (2564), รรรินา มุกดา สิริชนก อินทะสุวรรณ ธิญวรัตน์ คงนุ่น ยุสโร โอมนิ (2563)

ด้านการให้ความเชื่อมั่นต่อลูกค้า แสดงให้เห็นว่า การให้ความเชื่อมั่นต่อลูกค้า ส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมหรือส่งผลในทิศทางบวก ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า เมื่อลูกค้ารู้สึกมั่นใจในทักษะและความรู้ของพนักงาน พวกเขาจะมีแนวโน้มที่จะเลือกใช้บริการมากขึ้น ตัวอย่างเช่น หากพนักงานสามารถให้คำแนะนำได้อย่างมั่นใจ หรือแสดงให้เห็นถึงความเป็นมืออาชีพ จะช่วยเสริมสร้างความไว้วางใจของลูกค้าจนเกิดแนวโน้มที่อยากจะกลับมาใช้บริการซ้ำ มีแนวโน้มไปในทิศทางเดียวกันกับงานวิจัยของ ญัฐดนัย วัฒนพานิช และ วิลาสินี ยนต์วิทย์ (2567), กนกพร ศณีวิชัย (2566), วสุธิดา นุริตมนต์ (2564), อธิเมศร์ ธนาชัยสุขพัฒน์ และ ศรดา แพ่งเกษร (2564), รรรินา มุกดา สิริชนก อินทะสุวรรณ ธิญวรัตน์ คงนุ่น ยุสโร โอมนิ (2564) ที่พบว่า ปัจจัยด้านการให้ความเชื่อมั่นต่อลูกค้า เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์ระยะยาวกับลูกค้า

ด้านการรู้จักและเข้าใจลูกค้า แสดงให้เห็นว่า เมื่อร้านสามารถเข้าใจ และตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้าได้ดีขึ้น ลูกค้าจะมีแนวโน้มเลือกใช้บริการมากขึ้น ตัวอย่างเช่น หากร้านสามารถจดจำเมนูโปรดของลูกค้า หรือให้บริการที่ใส่ใจความต้องการเฉพาะของแต่ละบุคคล จะช่วยสร้างความพึงพอใจและกระตุ้นให้ลูกค้ากลับมาใช้บริการซ้ำ (Berry, L. L., 1995) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐดนัย วัฒนพานิช และ วิลาสินี ยนต์วิทย์ (2567), กนกพร ศณีวิชัย (2566), วสุธิดา นุริตมนต์ (2564), อธิเมศร์ ธนาชัยสุขพัฒน์ และ ศรดา แพ่งเกษร (2564) ที่พบว่า ปัจจัยด้านการรู้จัก และเข้าใจลูกค้า เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างความจงรักภักดีส่งผลให้ลูกค้าตัดสินใจใช้บริการซ้ำ และแนะนำร้านให้ผู้อื่นซึ่งช่วยเพิ่มโอกาสในการขยายฐานลูกค้าเพิ่มมากขึ้น

จากผลการวิจัยสามารถเชื่อมโยงได้กับทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของ Ajzen, I. (1991) (The theory of planned behavior) กล่าวคือ ด้านความเชื่อถือว่าว่างใจสามารถเชื่อมโยงกับการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived Behavioral Control) ทำหน้าที่เป็นกลไกการลดความเสี่ยง และความไม่แน่นอนที่สำคัญในการตัดสินใจของผู้บริโภคเมื่อเกิดความเชื่อใจร้านอาหาร ผู้บริโภคก็จะรู้สึกว่าจะสามารถควบคุมผลลัพธ์ของการไปทานอาหารมื้อนั้นได้ มั่นใจว่าจะได้รับประสบการณ์ที่ดี ความเชื่อมั่นนี้ทำให้การตัดสินใจเลือกใช้บริการดูเป็นเรื่องง่ายและควบคุมได้ ความเชื่อถือว่าว่างใจได้จึงช่วยขจัดความกังวล และความลังเล ทำให้ผู้บริโภครู้สึกว่าการเลือกร้านนี้เป็นทางเลือกที่ปลอดภัย และควบคุมได้จึงมีความตั้งใจที่จะเลือกใช้บริการสูง ด้านการให้ความเชื่อมั่นต่อลูกค้าเชื่อมโยงกับการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม เมื่อลูกค้ามีคำถาม หรือข้อกังวล ความสามารถของพนักงานในการตอบคำถามได้อย่างชัดเจน และมั่นใจ จะทำให้ลูกค้ารู้สึกว่าตนเองได้รับข้อมูลที่จำเป็นในการตัดสินใจที่ปลอดภัย ทำให้รู้สึกว่าสามารถควบคุมสุขภาพและความปลอดภัยของตนเองได้ นอกจากนี้ ภาพลักษณ์ของผู้ประกอบอาหารที่ดูสะอาด และมีทักษะ ทำหน้าที่สุภาพ และเป็นมิตรของพนักงานเสิร์ฟ เป็นสิ่งที่สร้างความเชื่อมั่นให้ลูกค้าความรู้สึกนี้ช่วยขจัดความกังวล ทำให้ลูกค้ารู้สึกว่าประสบการณ์การทานอาหารจะราบรื่น และควบคุมได้ง่าย ด้านการรู้จักและเข้าใจลูกค้าสามารถสร้างทัศนคติเชิงบวกได้ทั้งมิติอารมณ์ เมื่อพนักงานจำชื่อลูกค้าได้ จำเมนูโปรดได้ หรือทักทายอย่างคุ้นเคย จะทำให้ลูกค้ารู้สึกเป็นคนพิเศษ ได้รับการให้เกียรติ และมีความสุขทำให้ลูกค้ารู้สึกว่า การมาทานอาหารที่ร้านนี้เป็นประสบการณ์ที่น่าพึงพอใจและเพลิดเพลิน มิติเหตุผลการที่ร้านจดจำรายละเอียดของลูกค้าได้ สะท้อนถึงความเป็นมืออาชีพ และความใส่ใจในคุณภาพบริการ ลูกค้าอาจประเมินด้วยเหตุผลว่า ร้านนี้มีมาตรฐานสูง พนักงานมีความสามารถ และเป็นร้านที่ไว้วางใจได้ ซึ่งเป็นการสร้างทัศนคติเชิงบวก นำไปสู่การสร้างกลยุทธ์ทางธุรกิจ ผู้ประกอบการร้านอาหาร



ญี่ปุ่น ด้วยการเปลี่ยนการบริการที่เป็นมาตรฐานเดียวสำหรับทุกคนให้เป็นการบริการที่ออกแบบมาเพื่อลูกค้าแต่ละราย เพื่อสร้างความรู้สึกรักผูกพันทางอารมณ์ ลดความเสี่ยง และความไม่แน่นอนของลูกค้าให้เป็นศูนย์ เพื่อสร้างความไว้วางใจ ว่าลูกค้าจะได้รับประสบการณ์ที่ดีเยี่ยมในทุกครั้ง พัฒนาบุคลากรให้มีความชำนาญที่สามารถให้ข้อมูล และสร้างความมั่นใจให้แก่ลูกค้าได้ในทุกขั้นตอน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

- 1.1) ผู้บริหารหรือเจ้าของกิจการควรให้ความสำคัญกับการตอบสนองของลูกค้าในด้านคุณภาพบริการ ความน่าเชื่อถือ
- 1.2) พนักงานควรมีความเป็นมืออาชีพ สามารถจดจำรายละเอียดเมนูหรือข้อมูลของทางร้านได้เพื่อสร้างความมั่นใจและความประทับใจให้กับลูกค้าเพื่อให้ลูกค้ากลับมาใช้ซ้ำ
- 1.3) ร้านอาหารต้องรักษามาตรฐานการบริการอย่างสม่ำเสมอ
- 1.4) บรรยากาศของร้าน และรูปลักษณ์และรสชาติของอาหารเป็นปัจจัยที่สำคัญในการตัดสินใจเลือกใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่น
- 1.5) ร้านอาหารควรมีรายการอาหารที่หลากหลาย เพื่อให้เหมาะกับกลุ่มลูกค้าที่มาใช้บริการ
- 1.6) คุณภาพของวัตถุดิบในการประกอบอาหารต้องสดใหม่และถูกสุขอนามัย เพื่อความปลอดภัยของผู้บริโภค

2. ข้อเสนอแนะงานวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1) การศึกษารั้วนี้เป็นการศึกษากลุ่มตัวอย่างในพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานีเท่านั้น ในการศึกษาวิจัยครั้งถัดไป ควรศึกษากลุ่มตัวอย่างที่ไม่ได้อยู่ในพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานี ควรศึกษาในพื้นที่ที่มีร้านอาหารญี่ปุ่นเป็นจำนวนมากหรือเป็นพื้นที่สำหรับแหล่งท่องเที่ยว
- 2.2) การศึกษารั้วต่อไปควรมีการศึกษาเพิ่มเติมในด้านของปัจจัยส่วนผสมทางการตลาด ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมในการเลือกใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่น
- 2.3) ควรศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค เพื่อให้เข้าใจถึงพฤติกรรมในการตัดสินใจของผู้บริโภคได้ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กนกพร บุญอนันตบุตร. (2560). การศึกษาความรู้ และพฤติกรรมของผู้บริโภคน้ำมันดับปลาในเขตกรุงเทพมหานคร วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. กรุงเทพมหานคร, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- กนกพร ศรีวิชัย. (2566). คุณภาพการให้บริการที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารจังหวัดลำปาง. วารสารละแวงศรี, 7(2), มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- กัลยา วานิชย์บัญชา. (2561). หลักสถิติ. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิรณัฐ ศิริมงคล. (2565). การรับรู้คุณค่าและความภักดีต่อตราสินค้าพอดแคสต์ของนักธุรกิจเจนเนอเรชันวาย: การตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้างและการศึกษาความสัมพันธ์. วิทยานิพนธ์ ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต กรุงเทพฯ, มหาวิทยาลัยบูรพา.



- ณัฐดนัย วัฒนพานิช และวิลาสินี ยนต์วิทย์. (2567). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการร้านอาหารขนาดกลางร่วมสมัยในจังหวัดปทุมธานี. มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี. 18(1).
- ธนเดช มหาจิราภัก. (2564). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างคุณภาพการบริการ การรับรู้และความตั้งใจเชิงพฤติกรรมของผู้เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ในจังหวัดนครปฐม. สารนิพนธ์หลักสูตร บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ คณะบริหารธุรกิจเพื่อสังคม, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พิมพ์เพ็ญ พรเฉลิมพงศ์ และนิธิยา รัตนปนนท์. (2556). คุณภาพอาหาร. (2568) เข้าถึงได้จาก <http://www.foodnetworksolution.com/wiki/word/3022/food-Quality>.
- ปนัดดา ดุลละมพะ. (2556). สัญญาณตลาดที่ส่งผลต่อการรับรู้คุณภาพร้านอาหารญี่ปุ่น. (2568). เข้าถึงได้จาก TU Digital Collections: https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:107916
- วันสพร บุปผาทอง (2564). การตัดสินใจซื้อซ้ำของผู้บริโภค กรณีศึกษาผู้ใช้บริการศูนย์บริการไต่เต้า นครปฐม ผู้จำหน่ายไต่เต้า จำกัด. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต กรุงเทพมหานคร, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วสุธิดา นุริตมนต์. (2564). การรับรู้คุณภาพผลิตภัณฑ์และคุณภาพการบริการที่มีอิทธิพลต่อการใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่น. วารสารวิชาการและวิจัย, มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. 11(3).
- รรินา มุกดา, สิริชนก อินทะสุวรรณ, ธัญวรัตน์ คงนุ่น, ยุสโร โอมน. (2564). อิทธิพลของคุณภาพการ บริการที่มีต่อความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยในร้านอาหารริมหาดลิ้มหลา จังหวัดสงขลา รายงานการสืบเนื่องการประชุมวิชาการและนิทรรศการระดับชาติ ครั้งที่ 2. วันที่ 9 กรกฎาคม 2564 ณ มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- สรเรณีย์ สัตถาวร. (2563). อิทธิพลของคุณภาพการบริการ ความคุ้มค่า และอัยยาศัยมีมิติจิตของพนักงานต่อความพึงพอใจในการใช้บริการร้านอาหารญี่ปุ่น. วารสารบริหารธุรกิจเทคโนโลยีมหานคร. 17(1).
- สำนักข่าวสารญี่ปุ่น สถานเอกอัครราชทูตญี่ปุ่นประจำประเทศไทย. (2559). อาหารญี่ปุ่นอาหารยอดนิยม. (2568). เข้าถึงได้จาก https://www.th.emb-japan.go.jp/th/jis/publ/59_1.pdf.
- ศิริชัย กาญจนวาสิ. (2562). ทฤษฎีการประเมิน พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริพร สุภโตษะ. (2560). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ประเภทเบียร์ในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อติเมธี ธานีชัยสุขพัฒน์ และ ศรุตฯ แพ่งเกษร (2565). ปัจจัยคุณภาพการให้บริการที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้ออาหารร้านเคเอฟซี กรณีศึกษา ร้านเคเอฟซี สาขามหาวิทยาลัยรังสิต. เศรษฐศาสตร์และบริหารธุรกิจปริทัศน์, 18(1).
- อัจฉรา เนื่องจางนงค์. (2565). พฤติกรรมของผู้บริโภคที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์เนื้อสัตว์จากพืช. การค้นคว้าอิสระบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- องค์การส่งเสริมการค้าต่างประเทศของญี่ปุ่น(เจโทร). ผลสำรวจร้านอาหารญี่ปุ่นในประเทศไทยประจำปี2567. (2568). เข้าถึงได้จาก https://www.jetro.go.jp/ext_images/thailand/food/2024Survey/20250108press
- ISAN INSIGHT & OUTLOOK. (2567). สถานการณ์ร้านอาหารในภาคอีสาน. (2568). เข้าถึงได้จาก <https://econoffice.kku.ac.th/upload/news/1615841838s6.pdf>
- Berry, L.L. (1995). *Relationship Marketing of Services: Growing Interest, Emerging Perspectives*. Journal of the Academy of Marketing Science, 23,
- B Woodruff. (1997). *Customer Value: The Next Source for Competitive Advantage*. Journal of the Academy of Marketing Science.



- Ha, J., & Jang, S. C. (2010). *Effects of service quality and food quality: The moderating role of atmospherics in an ethnic restaurant segment*. International Journal of Hospitality Management, 29(3).
- Holbrook, M. B. (1999). *The Nature of Customer Value: An Axiology of Services in the Consumption Experience*. Canada: Sage.
- Kivela, J., Inbakaran, R., & Reece, J. (2000). *Consumer research in the restaurant environment, Part 1: A conceptual model of dining satisfaction and return patronage*. International Journal of Contemporary Hospitality Management, 11(5).
- Kotler; and Keller. (2012). *Marketing Management*. 12th ed. Edinburgh Gate : Pearson Education Limited.
- Mowen, J.C. & Minor, M. (1998). *Consumer Behavior*. 5th ed. Upper Saddle River, N.J.: PrenticeHall.
- Nuri Wulandari and Andi Novianti Maharani. (2018). แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจในคุณภาพการบริการ. (2568). เข้าถึงได้จาก <https://maymayny.wordpress.com>.
- Parasuraman, A., Zeithaml, V. and Berry, L.L. (1990). *A conceptual model of service quality and its implications for future research*. Journal of Marketing, 49(4).
- Ryu, K., Han & Kim, T.H. (2008). *The Relationships Among Overall QuickCasual Restaurant Image, Perceived Value, Customer Satisfaction and Behavioral Intentions*. International Journal of Hospitality Management, 27(3).
- Santosa, E. (2020). *The effects of mobile computer supported collaborative learning to improve problem solving achievements*. Journal for the Education of Gifted Young Scientists.
- Sheth, J.N., Newman, B.I. and Gross, B.L. (1991). *Why We Buy What We Buy: A Theory of Consumption Values*. Journal of Business Research, 22(2).
- Varki, S., & Colgate, M. (2001). *The Role Of Price Perceptions In An Integrated Model Of Behavioral Intentions*. Journal Of service Research, 3(3).
- Zeithaml,V.A. (1998). *Consumer Perceptions of Price, Quality, and Value: Amens – End Model and Synthesis of Evidence*. Journal of Marketing, 52(3).
- Zineldin (1996). *Bank strategic positioning and some determinants of bank selection*. International Journal of Bank Marketing, 14(6).





การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำวิถีใหม่
เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์และสืบสานมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมอีสาน
Application of Digital Literacy for New Normal Morlum Performance
Development to Promote Creative Economy and
E-san Cultural Wisdom Heritage.

ดิฐพงษ์ อุเทศธารัง^{1*}

Ditthapong Uthetthamrong^{1*}

^{1*}สาขาวิชาดนตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

^{1*}Department of Music Faculty of Humanities and Social Sciences,
Ubon Rachathani Rajabhat University

*Corresponding author; E-mail: ditthapong.u@ubru.ac.th

Received 11 April 2025 Revised 23 June 2025

Accepted 24 June 2025 Available online 26 June 2025

บทคัดย่อ

การวิจัย เรื่อง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำวิถีใหม่เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์และสืบสานมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมอีสาน เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและภาคสนาม เพื่อศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบของการแสดงหมอลำ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำวิถีใหม่ให้ได้แนวทางในการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์และสืบสานมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมอีสาน เก็บข้อมูลโดยการสำรวจ การสังเกต การสัมภาษณ์ จากกลุ่มผู้รู้ กลุ่มผู้ปฏิบัติ และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั่วไป ผลการวิจัย พบว่า

1. องค์ประกอบของการแสดงหมอลำซึ่งคณะแพรวพราว แสงทอง และหมอลำหมู่คณะใจเกินร้อย ได้แก่ ด้านนักแสดง ด้านนักดนตรี ด้านทางเครื่อง ด้านการแต่งกาย ด้านเวที แสง สี เสียง ด้านการออกแบบการแสดง ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และด้านการบริหารจัดการ ซึ่งทั้ง 2 คณะ มีองค์ประกอบที่คล้ายคลึงกันและแตกต่างกันไปตามรูปแบบของการจัดการแสดงหมอลำ

2. มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลระบบ Streaming ให้ผู้ชมได้รับชมการแสดงผ่านระบบออนไลน์ ตลอดจน มีการประยุกต์ใช้โซเชียลมีเดียและเทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนารูปแบบการแสดงและทำการตลาด เช่น Facebook, YouTube, Twitter, Instagram, Line, TikTok เป็นต้น อีกทั้ง ยังใช้เทคโนโลยี The Concert Application ในการจำหน่ายบัตร จองบัตร จองที่นั่ง ตรวจสอบข้อมูล และการประชาสัมพันธ์ เป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำวิถีใหม่ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. มีแนวทางในการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำ โดยใช้แนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมบันเทิงของประเทศเกาหลีใต้เป็นต้นแบบ ตลอดจน มีการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลและการสื่อสารที่หลากหลายช่องทางเพื่อให้



สามารถเข้าถึงผู้ฟังได้อย่างรวดเร็วและทันสมัย พร้อมทั้งผลักดันให้หมอลำเป็น Soft Power ที่สำคัญของประเทศ เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์และสืบสานมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมอีสาน

คำสำคัญ: การประยุกต์ใช้, เทคโนโลยีดิจิทัล, การแสดงหมอลำ, วิถีใหม่, เศรษฐกิจสร้างสรรค์

Abstract

The research on application of digital literacy for New Normal Morlam performance development to promote creative economy and E-san cultural wisdom heritage. is a qualitative research collecting data from documents and the field study regarding the components of Morlam performances and the application of digital literacy for normal of Morlam performance development to obtain guidelines for developing Morlam performances to promote creative economy and continue the E-san cultural wisdom heritage. The Data was collected through survey, observation, and interview with groups of experts, practitioners, and general informants. The results of the research found that:

1. The components of the performance of Morlam Cing Praew Prao Saeng Thong Morlam and Morlam Moo Jai Keun Roi groups include the actors, musicians, dancers, costumes, stage, lighting, sound, performance design, digital technology, and management. Both groups had similar and different components according to the format of the Morlam performance.

2. There is the application of digital streaming technology to allow viewers to watch performances online, as well as the application of social media and digital technology to develop performance formats and marketing, such as Facebook, YouTube, Twitter, Instagram, Line, TikTok, etc. In addition, The Concert Application technology is used for selling tickets, reserving tickets, reserving seats, checking information, and public relations. This is the application of digital literacy to develop a new normal Morlam performances effectively.

3. There are guidelines for developing the form of Morlam performances by implementing the development of the entertainment industry in South Korea as the model. Additionally, there is the development of digital literacy and various communication channels applied in order to reach listeners quickly and modernly aligned with pushing Morlam forward as important Soft Power of the country to promote the creative economy and preserve E-san cultural wisdom heritage.

Keywords: Application, Digital Literacy, Morlam Performance, New Normal, Creative Economics



บทนำ

หมอลำ เป็นมหรสพพื้นบ้านที่มีความสำคัญของชาวอีสาน คำว่า “ลำ” หมายความว่า “ขับร้อง” มาจากคำเดิมว่า “ขับลำนำ” ถือได้ว่าเป็นวัฒนธรรมกลุ่มหมอลำหมอแคนที่นิยมแพร่หลายในอีสาน หมอลำ หากลำดับวิวัฒนาการตามเงื่อนไขของเวลา มีดังนี้ ลำพื้น ลำโจทย แก่ ลำกลอน ลำชิงช้า ลำเรื่อง ต่อกลอน ลำเพลิน ลำชิง หากพิจารณาตามลักษณะของการใช้วรรณกรรมกลอนลำ มี 2 ลักษณะ คือ ลำประเภทแรกกล่าวถึงการเล่าเรื่องลักษณะคล้ายละคร และ ลักษณะที่สองลำประเภทประชันกลอน ลำประเภทเล่าเรื่องลักษณะคล้ายละครสามารถแบ่งออกได้เป็นการลำ 3 ลักษณะ คือ 1) ลำพื้น บางแห่งเรียกว่าหมอลำเรื่องเป็นการลำคนเดียว เดิมเป็นหมอลำผู้ชาย ต่อมาผู้หญิงมีหมอแคน 1 คน ลำพื้นจะยึดเนื้อหากจากหนังสือใบลานเป็นหลัก อาทิ เรื่องสินไซ ต่อมาจึงแต่งกลอนสรุปเนื้อให้สั้นลงสะดวกต่อการท่องจำ 2) หมอลำเรื่อง หรือ หมอลำต่อกลอน บางแห่งเรียกว่า ลำเวียง มีการพัฒนาต่อจากลำพื้นโดยเพิ่มตัวละครตามเนื้อเรื่อง รูปแบบการแต่งกาย ฉาก เวที การดำเนินเรื่องได้รับอิทธิพลจากลิเกภาคกลางที่แพร่เข้ามา หรือหากมองที่รูปแบบวาง จัดอยู่ในกลุ่มลำหมู่ชนิดหนึ่ง เนื่องจากคำว่าหมู่คงมาจากคำว่าหมู่คณะ หมอลำดังกล่าวยึดการเล่าเรื่องแสดงเป็นแบบละคร ปัจจุบันลำเรื่องต่อกลอนแบ่งออกเป็น 3 ทำนอง คือ ทำนองขอนแก่น ทำนองอุบล ทำนองสารคาม-กาฬสินธุ์ 3) ลำเพลิน มีทำนองลำ ที่ครึกครื้นสนุกสนาน การลำเพลินนี้มี 2 ทำนอง ทำนองเร็วสำหรับเดินเรื่องเรียกว่า เดินกลอนส่วนทำนองช้าเอื้อนคล้ายลำทางยาว มีพัฒนาการเรื่องการแต่งกายตามสมัยนิยม ฝ่ายหญิงสมัยแรกนุ่งกระโปรงสั้น ฝ่ายชายสวมชุดทรงเครื่องแบบหมอลำเรื่องต่อกลอน เน้นเรื่องการเต้น เป็นสำคัญ เครื่องดนตรีประกอบคือ แคน พิณ คีย์บอร์ด กีตาร์ เบส และกลองชุด ระยะเวลาต่อมานำเอาวงดนตรีลูกทุ่งและเพลงลูกทุ่งมาแสดงเป็นส่วนหนึ่ง มีทางเครื่องดนตรีประกอบ วรรณกรรมที่ทำให้ลำเพลินเป็นรู้จักอย่างกว้างขวาง คือ เรื่องท้าวแก้วดำ และขุนช้างขุนแผน (สิทธิศักดิ์ จำปาแดง 2554: 1-4) นอกจากหมอลำ 3 ลักษณะดังกล่าวมาแล้วนั้น ยังมีหมอลำประเภทอื่นอีก ได้แก่ หมอลำกลอน เป็นศิลปะการแสดงที่เก่าแก่อันหนึ่งของอีสานลักษณะเป็นการลำ ที่มีหมอลำชายหญิงสองคนลำสลับกันมีเครื่องดนตรีประกอบเพียงชนิดเดียว คือ แคน การลำมีทั้งลำเรื่องนิทานโบราณคดีอีสานเรียกว่า ลำเรื่องต่อกลอนลำห้วย (ทนายโจทย) ปัญหา ซึ่งผู้ลำจะต้องมีปฏิภาณไหวพริบที่ดีสามารถตอบโต้ยกเหตุผลมาหักล้างฝ่ายตรงข้ามได้ ต่อมามีการเพิ่มผู้ลำขึ้นอีกหนึ่งคนอาจเป็นชายหรือหญิงก็ได้ การลำจะเปลี่ยนเป็นเรื่องชิงรักหักสวาทเรียกว่าลำชิงช้า ปัจจุบันหาได้ยากเพราะขาดความนิยมลงไปมาก ซึ่งได้วิวัฒนาการมาเป็นหมอลำชิง ซึ่งได้นำเอาศิลปะที่มีมาตั้งแต่เดิมมาดัดแปลงประยุกต์ให้ทันสมัยคือประยุกต์เข้าดนตรีตะวันตก ประกอบกับการนำเพลงสากล เพลงสตริง เพลงลูกทุ่งที่กำลังนิยมมาประยุกต์ มีทางเครื่องเหมือนดนตรีลูกทุ่ง มีความสนุกสนานมีจังหวะอันเร้าใจทำให้ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว ปัจจุบันได้กลายเป็นธุรกิจความบันเทิงที่ชาวอีสานนิยมจ้างไปเป็นมหรสพสมโภชงานที่ได้จัดขึ้นในโอกาสต่าง ๆ ปัจจุบัน วงหมอลำชิงใหญ่ ๆ จะมีทางเครื่องเพื่อเพิ่มสีสันอีกด้วย (คมกริช การินทร์, 2560: 10-11)

การแสดงหมอลำนับเป็นมรดกภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสาน ที่อยู่ในวิถีชีวิตของชาวอีสานมาอย่างยาวนานมีความหลากหลายและมีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสามารถเข้าถึงค่านิยมที่เปลี่ยนไปของผู้บริโภคผลงานการแสดง ดังที่ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (2565: ออนไลน์) ได้กล่าวว่า สิ่งสำคัญที่ทำให้หมอลำยังอยู่ได้ คือการปรับตัวเข้ากับเพลงแนวสมัยใหม่อยู่เสมอผ่านฝีมือของศิลปินรุ่นใหม่ในพื้นที่อีสานเองก็มีคณะหมอลำที่ประยุกต์เครื่องดนตรีและการแสดงสมัยใหม่เพื่อให้ตรงกับใจผู้ชม ที่สำรวจได้มีอยู่ประมาณ 60 คณะแม้จะสลับกันปิดตัวไป แต่ก็ยังมีคณะใหม่ ๆ เกิดขึ้นมาอยู่เสมอ และแม้จำนวนจะน้อยลงอย่างเทียบไม่ติดกับสมัยก่อน แต่ก็ยังมีผู้สานต่อท่ามกลางวัฒนธรรมป๊อปที่คนทุกเพศทุกวัยเข้าถึงได้และชื่นชอบ คณะหมอลำก็ยังมียุค



หายใจของตัวเอง โดยมีหัวหอกสำคัญ เช่น รัตนศิลป์อินตาไทยราษฎร์ ประถมบันเทิงศิลป์ ระเบียบวาทศิลป์ เสียงอีสาน เป็นต้น โดยมีคนหลายร้อยหลายพันชีวิตเป็นฟันเฟืองสำคัญในการขับเคลื่อนวัฒนธรรมนี้อยู่เบื้องหลัง ตลอดช่วงเวลาที่ผ่านมา เกิดศิลปินดนตรีพื้นบ้านที่ได้รับการยกย่องเป็นศิลปินมรดกอีสาน สาขาศิลปะการแสดงพื้นบ้านตั้งแต่ผู้ประพันธ์เพลงหมอลำเรื่อง ต่อกลอนขับลำท่องถิ่นไปจนถึงนักดนตรีพื้นบ้าน จึงนำมาสู่คำถามสำคัญที่ว่าเราจะเพิ่มจำนวนศิลปินดนตรีพื้นบ้านรุ่นใหม่ได้อย่างไร เพื่อให้เกิดการสืบสานเชื่อมโยงเอาภูมิปัญญาของคนรุ่นเก่ามาประยุกต์เข้ากับวัฒนธรรมสมัยใหม่ได้ ตลอดจนสามารถพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำให้มีมาตรฐาน เป็นอุตสาหกรรมบันเทิงที่สามารถสร้างรายได้ให้กับผู้คน ชุมชน และส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับภูมิภาคและระดับชาติได้

ปีพุทธศักราช 2564 องค์การสหประชาชาติ (UN) ได้ประกาศให้เป็นปีสากลแห่งเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (The International Year of Creative Economy for Sustainable Development) เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นที่กล่าวถึงในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา ในฐานะ 'อนาคตของเศรษฐกิจโลก' เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายโดยมีที่มาจากหนังสือของจอห์น ฮาวกินส์ (John Howkins) ที่มีชื่อว่า The Creative Economy: How People Make Money from Ideas ซึ่งจัดพิมพ์ขึ้นในปี ค.ศ.2001 ว่าด้วยเศรษฐกิจที่มีแนวคิดเติมเต็มไปด้วย 'จินตนาการ ภูมิปัญญา สังคม วัฒนธรรม และผู้คน' เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ แนวคิดในการนำ 'สินทรัพย์ทางวัฒนธรรม' (Cultural Assets-Based) ทั้งที่จับต้องได้ และจับต้องไม่ได้ ผสมเข้ากับ 'นวัตกรรม' (Innovation) และ 'ความคิดสร้างสรรค์' (Creativity) มาใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ (Commercialization) สร้างเป็นสินค้าและบริการที่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจในประเทศไทยได้มีการจัดตั้ง สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) หรือ Creative Economy Agency (CEA) ขึ้น เพื่อทำหน้าที่ในการส่งเสริมผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย โดยมีภารกิจใน 3 ด้านหลัก ได้แก่ ด้านการพัฒนาบุคลากรสร้างสรรค์ (Creative People) ด้านการเพิ่มขีดความสามารถให้แก่ธุรกิจสร้างสรรค์ (Creative Business) และด้านการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Place) ซึ่งอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ประกอบด้วย 12 สาขาหลัก ได้แก่ งานฝีมือและหัตถกรรม ศิลปะการแสดง ทัศนศิลป์ ดนตรี ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ การพิมพ์ การกระจายเสียง ซอฟต์แวร์ โฆษณา การออกแบบ สถาปัตยกรรม และแฟชั่น โดยมีอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องอีก 3 สาขา คือ อาหารไทย การแพทย์แผนไทย และการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (กรุงเทพฯธุรกิจ, 2564 : ออนไลน์) อุตสาหกรรมดนตรี เป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมหลักของแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดย สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (2563: 39-41) ได้กำหนด “แผนยุทธศาสตร์พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาดนตรี” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและยกระดับความหลากหลายของดนตรีภายในประเทศ ตลอดจนการเจริญเติบโตในระดับสากลเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ โดยวิสัยทัศน์ของแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาดนตรี คือ “ประเทศไทยเป็นผู้นำด้านความหลากหลายทางดนตรีในเวทีโลก (Thailand as a Leading Country of Music Diversity in-line with international stage)” เน้นการยกระดับและพัฒนาอุตสาหกรรมดนตรีของไทย จำนวน 4 ยุทธศาสตร์ ได้แก่ ยุทธศาสตร์ที่ 1 ส่งเสริมทรัพย์สินทางปัญญาของอุตสาหกรรมดนตรี ยุทธศาสตร์ที่ 2 สนับสนุนการเติบโตของอุตสาหกรรมดนตรีทั้งในและต่างประเทศ ยุทธศาสตร์ที่ 3 ยกระดับความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานทางดนตรีให้ก้าวทันโลก ยุทธศาสตร์ที่ 4 สร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการขับเคลื่อนความหลากหลายของธุรกิจดนตรี ทั้งนี้ หมอลำ อันเป็นส่วนหนึ่งในอุตสาหกรรมดนตรี จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะแสดงศักยภาพด้านการแสดงดนตรีพื้นบ้านที่หลากหลายและโดดเด่น เพื่อส่งเสริมแผนยุทธศาสตร์ดังกล่าวให้สามารถขับเคลื่อนไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา 2019 ได้ส่งผลกระทบอย่างสูงยิ่งต่อ “หมอลำ” เพราะหมอลำหนึ่งคณะประกอบด้วยนักแสดงหลายร้อยคน และยังคงอาศัยการเคลื่อนย้ายไปจัดแสดงตามสถานที่ต่าง ๆ ทั้งในและ



ต่างประเทศ คณะหมอลำหลายคณะมีคิวการแสดงยาวตลอดทั้งปี คณะหมอลำที่มีชื่อเสียงต้องจองคิวข้ามปีแต่เมื่อสถานการณ์โควิด-19 รุนแรงขึ้น ธุรกิจการแสดงหมอลำก็ถูกงดการแสดงไปโดยปริยาย ทีมงานหมอลำจำนวนมากจึงตกงาน ทำให้ต่างต้องพากันดิ้นรนปรับตัวเพื่อความอยู่รอด ในปัจจุบันนี้ คณะหมอลำหลายคณะได้มีพัฒนาการในด้านรูปแบบการแสดงที่ดียิ่งขึ้น สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการแสดงเพื่อให้เข้าถึงผู้ชมได้มากขึ้น แต่ก็ยังมีหมอลำอีกหลายคณะที่ยังไม่สามารถเชื่อมโยงศักยภาพทางเทคโนโลยีเข้ามาช่วยพัฒนาการจัดการแสดงได้ และยังมีเทคโนโลยีประเภทต่าง ๆ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการแสดงหมอลำได้อีกหลายรูปแบบ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของเทคโนโลยีดิจิทัลอันเป็นทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีที่มีอยู่ในปัจจุบัน เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แท็บเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ประเภทต่าง ๆ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนาระบบการทำงาน หรือระบบการทำงานของ การจัดแสดงหมอลำให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น จึงได้มีความมุ่งมั่น ตั้งใจที่จะศึกษาวิจัย เรื่องการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำวิถีใหม่เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์และสืบสานมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมอีสาน เพื่อศึกษาองค์ประกอบของการจัดการแสดงหมอลำที่จะเป็นข้อมูลสำคัญในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำให้สอดคล้องกับการใช้ชีวิตวิถีใหม่ อีกทั้ง ยังเป็นแนวทางการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำเพื่อสร้างเสริมรายได้ให้กับสมาชิกในคณะหมอลำ เพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมดนตรีและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของชาติ รวมทั้งเป็นการสืบสานมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมพื้นบ้านอีสาน อันสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การพัฒนามหาวิทยาลัยให้เป็นมหาวิทยาลัยที่ดีและเหมาะสมภายใต้บริบทของการเป็นมหาวิทยาลัยเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบของการจัดการแสดงหมอลำ
2. เพื่อศึกษาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำวิถีใหม่
3. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์และสืบสานมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมอีสาน

การทบทวนวรรณกรรม

1. องค์ความรู้เรื่องหมอลำ

หมอลำ คือ ผู้ดำรงบทบาทสำคัญในการขับร้องและทำหน้าที่ถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ อย่างเป็นท่วงทำนองให้แก่ผู้ชม โดยใช้ “การลำ” หมายถึง การขับร้อง การเปล่งเสียงหรือถ้อยคำให้เป็นท่วงทำนองต่าง ๆ ตาม “กลอนลำ” ซึ่งเป็นบทร้องที่ถูกประพันธ์ขึ้นในลักษณะบทร้อยกรองไม่มีจังหวะตายตัว ใช้สำหรับลำให้ผู้ฟังได้รับรู้ถึงเนื้อความต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นวรรณกรรมพื้นบ้านนิทาน ชาดก คติสอนใจ คุณธรรม จริยธรรม จารีต ประเพณี ค่านิยม รวมไปถึงความเชื่อต่าง ๆ ของผู้คนในท้องถิ่น คุณสมบัติหมอลำที่ดี จะต้องมีความเสียงดี สามารถจดจำทำนองและมีไหวพริบปฏิภาณดี หมอลำส่วนใหญ่ใช้ภาษาไทยถิ่นอีสานในการลำ เพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจเนื้อเรื่องราวของกลอนลำ ซึ่งระหว่างเล่นเพลงหมอลำ



จะแสดงประกอบคลอไปกับเสียงแคน ตามจังหวะลีลาและความสามารถของหมอลำและหมอแคนเป็นสำคัญ ประเภทของหมอลำ ได้แก่ หมอลำพื้น หมอลำกลอน หมอลำเพลิน หมอลำผีฟ้า หมอลำประยุกต์ ลำไทเลย ลำเตี้ย และลำซิ่ง

2. องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital literacy)

เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างการเปลี่ยนแปลงให้กับโลกใบนี้โดยเฉพาะในด้านต่าง ๆ ทั้งเศรษฐกิจและสังคม การเรียนรู้ของผู้คนการทำงานของภาครัฐ รวมถึงเสรีภาพในการแสดงออกในยุคดิจิทัลที่ทุกคนควรต้องรู้เท่าทันและปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เพศทุกวัย ทุกพื้นที่ และทุกเวลา ทำให้ความรู้ที่หลากหลายทั่วโลกเป็นเรื่องที่เรียนรู้ได้ง่ายดาย เทคโนโลยีดิจิทัลมีเอกลักษณ์และมีประโยชน์มากมาย ได้แก่ หลอมรวมสื่อทั้งภาพ เสียง ตัวหนังสือ และวิดีโอเข้าด้วยกัน สร้างรูปแบบการสื่อสารและเรียนรู้ที่หลากหลาย เข้าถึงได้ในทุกที่และทุกเวลา ช่วยให้ผู้คนเชื่อมโยงซึ่งกันและกันเป็นเครือข่าย

3. องค์ความรู้เกี่ยวกับชีวิตวิถีใหม่ (New Normal)

ชีวิตวิถีใหม่ (New Normal) แปลว่า ความปกติใหม่ ฐานวิถีชีวิตใหม่ หมายถึง รูปแบบการดำเนินชีวิตอย่างใหม่ที่แตกต่างจากเดิม เนื่องจากมีบางสิ่งมากระทบ จนแนวทางปฏิบัติที่คนในสังคมคุ้นเคยอย่างเป็นปกติและเคยคาดหมายล่วงหน้าได้ ต้องเปลี่ยนแปลงไปสู่วิถีใหม่ภายใต้หลักมาตรฐานใหม่สำหรับ New Normal ในที่นี้จะใช้ชีวิตวิถีใหม่ ในบริบท COVID-19 นั้น ชีวิตวิถีใหม่พื้นฐาน คือ ด้านการสาธารณสุขของเมืองไทย โดยทางศูนย์บริหารสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 หรือ ศบค.มีการประกาศมาตรการการป้องกันและควบคุมการระบาดของโควิด-19 ที่ทุกคนต้องให้ความสำคัญและปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด ได้แก่ สวมใส่หน้ากากผ้าหรือหน้ากากอนามัยเสมอ ต้องเว้นระยะห่าง 2 เมตร ล้างมือบ่อย ๆ งดเจอแอลกอฮอล์ หลีกเลี่ยงสถานที่แออัด หลีกเลี่ยงกลุ่มเสี่ยงหรือผู้ที่มีอาการป่วย เป็นพื้นฐานสำคัญในการออกแบบชีวิตวิถีใหม่

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาวิจัย เรื่อง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำวิถีใหม่เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์และสืบสานมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมอีสาน ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตของการวิจัย

1.1) ด้านเนื้อหา

1.1.1) ศึกษารูปแบบของการแสดงหมอลำ ได้แก่ หมอลำซิ่ง และหมอลำเรื่องต่อกลอน

1.1.2) ศึกษาองค์ประกอบของการจัดการแสดงหมอลำ ได้แก่ ด้านนักแสดงหมอลำ ด้านนักดนตรี ด้านทางเครื่อง ด้านการแต่งกาย ด้านเวที แสง สี เสียง ด้านการออกแบบการแสดงด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และด้านการบริหารจัดการ

1.1.3) ศึกษาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำวิถีใหม่ทั้งในรูปแบบออนไลน์ และรูปแบบออนไลน์

1.1.4) ศึกษาแนวทางการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์และสืบสานมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมอีสาน



1.2) ด้านพื้นที่ ผู้วิจัยได้กำหนดพื้นที่วิจัย คือ คณะหมอลำที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนารูปแบบการแสดงจนได้รับความนิยมจากผู้ชมทั้งในประเทศและต่างประเทศ จำนวน 2 คณะหมอลำ ได้แก่ หมอลำชิง คณะแพรวพราว แสงทอง จังหวัดยโสธร หมอลำเรื่องต่อกลอน คณะใจเกินร้อย จังหวัดขอนแก่น ศิลปินหมอลำในพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานี

1.3) ด้านระเบียบวิธีวิจัย การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร (Document) และข้อมูลภาคสนาม (Field dates) จากเครื่องมือวิจัย คือ แบบสำรวจเบื้องต้น (Basic Survey) แบบสังเกต (Observation) แบบสัมภาษณ์ (Interviews) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In - depth Interview Guide) และแบบสอบถาม (Questionnaire) แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์ตามความมุ่งหมาย และเสนอรายงานผลการวิเคราะห์ตามลำดับ

1.4) ด้านบุคลากรผู้ให้ข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มบุคลากรผู้ให้ข้อมูล จำนวน 3 กลุ่ม ดังนี้

1.4.1) กลุ่มผู้รู้ (Key Informants) เป็นกลุ่มบุคคลที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับ ความรู้เกี่ยวกับหมอลำแนวทางการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำ การส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์และการสืบสานมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมอีสาน

1.4.2) กลุ่มผู้ปฏิบัติ (Casual Informants) เป็นกลุ่มบุคคลที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับ ความรู้เกี่ยวกับหมอลำองค์ประกอบของการแสดงหมอลำ การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้กับการแสดงหมอลำ และแนวทางการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำ

1.4.3) กลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั่วไป (General Informants) เป็นกลุ่มบุคคลที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการแสดงความคิดเห็นต่อการจัดการแสดงหมอลำ และข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาการจัดการแสดงหมอลำ

1.5) ด้านระยะเวลา ผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาในการดำเนินการวิจัยเป็นเวลา 1 ปี โดยได้แบ่งระยะเวลาในการดำเนินการวิจัยออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลเบื้องต้น ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามเชิงลึก และขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล

2. การดำเนินการวิจัย

2.1) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบสำรวจเบื้องต้น (Basic Survey) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interviews) และแนวทางการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In - depth Interview Guide) แบบสังเกต (Observation) เป็นการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation)

2.2) การเก็บรวบรวมข้อมูล การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยยึดหลักข้อมูลให้สอดคล้องกับความมุ่งหมายของการวิจัย ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล 2 ลักษณะ ดังนี้ การเก็บข้อมูลจากเอกสาร (Documentary Research) และ การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม (Field Research)

2.3) การจัดกระทำข้อมูล ผู้วิจัยได้จัดกระทำข้อมูลตามความมุ่งหมายของการวิจัยและกรอบแนวคิดของการวิจัยการจัดกระทำข้อมูล จัดกระทำข้อมูลในเชิงพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

2.4) การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยอาศัยข้อเท็จจริง และหลักทฤษฎีต่าง ๆ ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปมาน (Induction) และ การวิเคราะห์โดยการจำแนกชนิดข้อมูล (Typological Analysis)



2.5 การนำเสนอผลการวิจัย ผู้วิจัยได้นำเสนอผลของการวิเคราะห์ข้อมูล โดยนำข้อมูลมาเรียบเรียงผลการศึกษาตามความมุ่งหมายของการศึกษาวิจัยที่กำหนดไว้ด้วยวิธีการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) ประกอบตารางแผนที่ และภาพประกอบที่เกี่ยวข้อง

ผลการวิจัย

1. องค์ประกอบของการจัดการแสดงหมอลำ

คณะหมอลำ ทั้งในรูปแบบของหมอลำชิงและหมอลำเรือต่อกลอน ต่างมีองค์ประกอบของการจัดการแสดงที่คล้ายคลึงกัน จะแตกต่างกันบ้างก็เป็นเพียงรายละเอียดของการแสดงและการบริหารจัดการของแต่ละวง โดยส่วนใหญ่ มักจะมีองค์ประกอบ ได้แก่ ผู้อยู่เบื้องหน้า เช่น นักแสดง หมอลำ ตลก ทางเครื่องนักดนตรี เป็นต้น ผู้อยู่เบื้องหลัง เช่น ผู้ควบคุมแสงสีเสียง เจ้าหน้าที่ขนอุปกรณ์ต่าง ๆ แม่ครัว และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องอื่น ๆ เป็นต้น ทั้งนี้ องค์ประกอบที่สำคัญมากที่จะนำพาชาวคณะขับเคลื่อนไปให้ประสบความสำเร็จได้ก็คือผู้บริหารหรือหัวหน้าคณะหมอลำ เพราะเป็นหัวใจสำคัญของวงที่จะประสานงานและสั่งการฝ่ายต่าง ๆ ให้สามารถทำงานให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยังสามารถที่จะพัฒนาการแสดงหมอลำของตนให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในทางที่ดี เพื่อสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ฟังให้ติดตามการแสดงของหมอลำในคณะได้

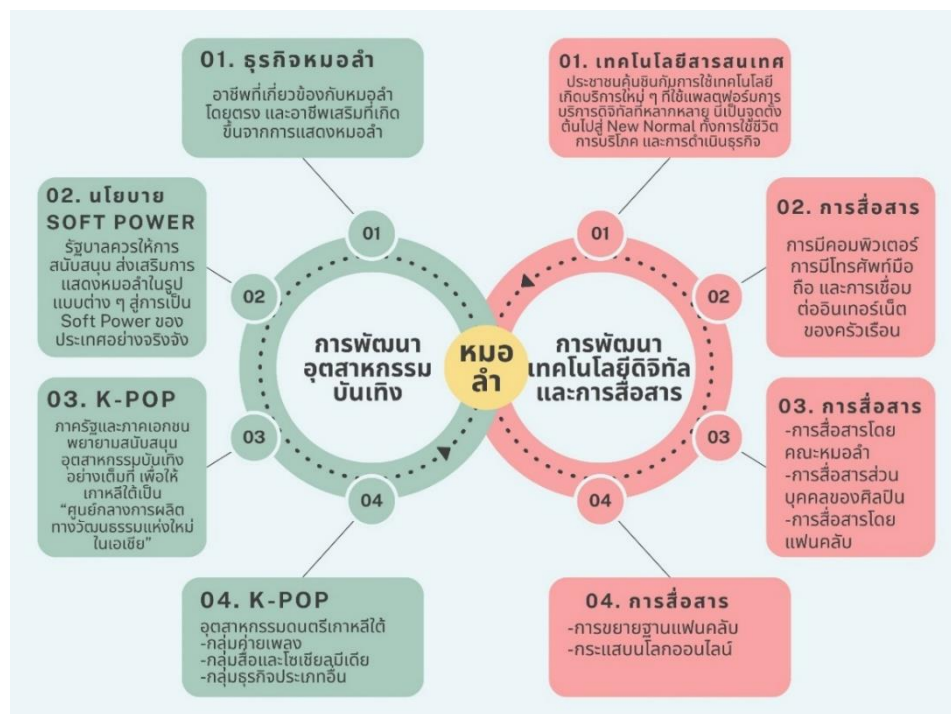
2. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำ

จากการระบาดของโรคโควิด 19 ตั้งแต่ ปี 2563 จนถึงช่วงเดือนเมษายน ปี 2564 ได้สร้างผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจมากมาย ภาครัฐจำเป็นต้องใช้มาตรการควบคุมการระบาดภายในประเทศ ส่งผลกระทบต่อธุรกิจความบันเทิง และส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมอีสาน คือธุรกิจวงหมอลำหมู่ (วงหมอลำขนาดใหญ่) ซึ่งจะพบการแสดงส่วนใหญ่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยจังหวัดที่พบมากที่สุดประกอบด้วย จังหวัดขอนแก่น จังหวัดมหาสารคาม จังหวัดอุดรธานี จังหวัดอุบลราชธานี และจังหวัดกาฬสินธุ์ ซึ่งถือว่าเป็นศูนย์กลางของหมอลำเรือต่อกลอน หมอลำเรือต่อกลอนบางคณะมีการทำธุรกิจที่ครบวงจร ทั้งในด้านของ แสง สี เสียง เวทีการแสดงอย่างอลังการแต่ด้วยการเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ทำให้ธุรกิจของหมอลำเรือต่อกลอนได้รับผลกระทบเป็นอย่างมาก ทั้งการถูกยกเลิกการจ้างงาน สืบเนื่องด้วยมาตรการการรักษาความปลอดภัยจากภาครัฐ การยกเลิกคิวแสดง ทำให้สูญเสียรายได้จำนวนมาก ส่งผลให้คณะหมอลำต้องประสบปัญหาการบริหารจัดการวงและแบกรับภาระสมาชิกที่มั่งคั่งที่มีส่วนร่วมในการแสดง เพราะรายได้หลักที่ได้รับคือ ค่าตอบแทน ค่าจ้าง หลังจากออกทำการแสดง คณะหมอลำจึงต้องมีการปรับตัวและการปรับปรุงพัฒนารูปแบบการจัดการแสดงหมอลำ โดยการนำเอาเทคโนโลยีระบบ Streaming เข้ามาเป็นส่วนสำคัญในการถ่ายทอดสดการแสดง ในรูปแบบ Live Video Streaming โดยผ่าน Facebook ของคณะหมอลำนั้น ๆ เพื่อให้แฟนหมอลำได้รับชมการแสดงอย่างต่อเนื่องและเข้าถึงบรรยากาศของการแสดง ระบบภาพและเสียงที่คมชัดเปรียบเสมือนได้รับชมอยู่ด้านหน้าเวที พร้อมทั้งสามารถสื่อสารโต้ตอบกับการแสดงได้อย่างต่อเนื่องสร้างความรู้สึกใกล้ชิดกับนักแสดงที่ตนชื่นชอบ การนำเทคโนโลยีระบบ Live Video Streaming ในการแสดงของคณะหมอลำ เกิดความนิยมอย่างแพร่หลาย และประสบความสำเร็จ สามารถใช้เป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบการจัดการแสดงหมอลำจนถึงปัจจุบัน

3. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำวิถีใหม่

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำวิถีใหม่ เราจะต้องเรียนรู้ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและรุนแรง ซึ่งเข้ามามีบทบาทกับสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการดำเนินชีวิต

พฤติกรรม วัฒนธรรม ธุรกิจหรืออุตสาหกรรมมากมาย รวมถึงการเปิดรับข้อมูลข่าวสารของผู้คนที่เปลี่ยนไป เทคโนโลยีสื่อและการสื่อสารเดิมถูกแทนที่ด้วยนวัตกรรมใหม่ ๆ ส่งผลกระทบโดยตรงต่อผู้คนทุกชนชั้น ทุกสาขาอาชีพ จึงจำเป็นต้องปรับตัวเพื่อให้สอดคล้องต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในทุกวันนี้ เทคโนโลยีดิจิทัลได้สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจสร้างการรับรู้และเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนการเพิ่มโอกาสและความเท่าเทียมในการแสวงหาอาชีพหน้าที่การงาน และการสร้างรายได้ ในการแสดงหมอลำก็เช่นกันหากเราเรียนรู้และก้าวทันความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีเราก็จะสามารถปรับตัวและสร้างมูลค่าให้กับตัวเอง ในขณะเดียวกันรัฐบาลคือผู้ที่กำหนดนโยบายและวางแผนผลักดันให้เกิด Soft Power ที่มีคุณภาพ สามารถส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์และอุตสาหกรรมบันเทิง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแสดงหมอลำให้ออกสู่สายตาชาวโลกจนเป็นที่ยอมรับและนิยม อย่างเช่น K-POP ในประเทศเกาหลีใต้ที่ประสบความสำเร็จอย่างงดงามมาแล้ว ในขณะที่เราอยากให้รัฐบาลพยายามผลักดันให้หมอลำเป็น Soft Power ที่สำคัญของประเทศ เราอยากเห็นหมอลำเป็นธุรกิจที่สามารถขับเคลื่อนเศรษฐกิจฐานรากได้ ผู้ประกอบการด้านหมอลำหรือคณะหมอลำก็ต้องเล็งเห็นความสำคัญในการที่จะพัฒนาตนเอง พัฒนารูปแบบการแสดงของตนเองให้มีมาตรฐานที่ดี ให้สามารถรองรับผู้ชมผู้ฟังหรือแฟนคลับได้อย่างยั่งยืน เทคโนโลยีดิจิทัล แพลตฟอร์ม และรูปแบบวิธีการใหม่ ๆ ที่จะนำมาพัฒนารูปแบบการแสดง ดึงดูดความสนใจของผู้คนทั่วไปให้มีความติดตามได้มากขึ้น เข้าถึงได้ง่ายขึ้น สามารถสื่อสารกับแฟนคลับได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น สามารถใช้ประโยชน์จากพัฒนาการของเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างคุ้มค่ามากที่สุด จึงเป็นสิ่งที่ผู้บริหารคณะหมอลำ ศิลปิน และผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายควรตระหนัก อีกทั้ง ยังเป็นกลไกที่สำคัญในการพัฒนาวงการหมอลำสู่อุตสาหกรรมบันเทิงที่สำคัญของประเทศ สามารถสร้างรายได้และเศรษฐกิจที่ดีให้กับคนอีสานและคนไทยได้อย่างยั่งยืน สามารถสรุปเป็นแผนภาพได้ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 1 แผนภาพสรุปการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำวิถีใหม่

ที่มา : ผู้วิจัย, 2567



สรุปผลการวิจัย

1. องค์ประกอบของการแสดงหมอลำซึ่งคณะแพรวพราว แสงทอง และหมอลำหมู่คณะใจเกินร้อย ได้แก่ ด้านนักแสดง ด้านนักดนตรี ด้านทางเครื่อง ด้านการแต่งกาย ด้านเวที แสง สี เสียง ด้านการออกแบบการแสดง ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และด้านการบริหารจัดการ ซึ่งทั้ง 2 คณะ มีองค์ประกอบที่คล้ายคลึงกันและแตกต่างกันไปตามรูปแบบของการจัดการแสดงหมอลำ
2. มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลระบบ Streaming ให้ผู้ชมได้รับชมการแสดงผ่านระบบออนไลน์ ตลอดจน มีการประยุกต์ใช้โซเชียลมีเดียและเทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนารูปแบบการแสดงและทำการตลาด เช่น Facebook, YouTube, Twitter, Instagram, Line, TikTok เป็นต้น อีกทั้ง ยังใช้เทคโนโลยี The Concert Application ในการจำหน่ายบัตร จองบัตร จองที่นั่ง ตรวจสอบข้อมูล และการประชาสัมพันธ์ เป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำวิถีใหม่ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. มีแนวทางในการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำ โดยใช้แนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมบันเทิงของประเทศเกาหลีใต้เป็นต้นแบบ ตลอดจน มีการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลและการสื่อสารที่หลากหลายช่องทาง เพื่อให้สามารถเข้าถึงผู้ฟังได้อย่างรวดเร็วและทันสมัย พร้อมทั้งผลักดันให้หมอลำเป็น Soft Power ที่สำคัญของประเทศ เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์และสืบสานมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมอีสาน

อภิปรายผลการวิจัย

1. องค์ประกอบของการจัดการแสดงหมอลำ

คณะหมอลำ ทั้งในรูปแบบของหมอลำซึ่งและหมอลำเรื่องต่อกลอน ต่างมีองค์ประกอบของการจัดการแสดงที่คล้ายคลึงกัน จะแตกต่างกันบ้างก็เป็นเพียงรายละเอียดของการแสดงและการบริหารจัดการของแต่ละวง โดยส่วนใหญ่จะมีองค์ประกอบ ได้แก่ ผู้อยู่เบื้องหน้า เช่น นักแสดง หมอลำ ตลก ทางเครื่องนักดนตรี เป็นต้น ผู้อยู่เบื้องหลัง เช่น ผู้ควบคุมแสงสีเสียง เจ้าหน้าที่ขนอุปกรณ์ต่าง ๆ แม่ครัว และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องอื่น ๆ เป็นต้น ทั้งนี้ องค์ประกอบที่สำคัญมากที่จะนำพาชาวคณะขับเคลื่อนไปให้ประสบความสำเร็จได้ก็คือผู้บริหารหรือหัวหน้าคณะหมอลำ เพราะเป็นหัวใจสำคัญของวงที่จะประสานงานและสั่งการฝ่ายต่าง ๆ ให้สามารถทำงานให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยังสามารถที่จะพัฒนาการแสดงในหมอลำของตนให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในทางที่ดี เพื่อสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ฟังให้ติดตามการแสดงของหมอลำในคณะได้ ซึ่งสอดคล้องกับ วิรัช ศรีพุทธา (2562: 2065-2075) ได้ศึกษาการบริหารจัดการวงหมอลำระเบียบวาทะศิลป์ภายใต้กระแสการเปลี่ยนแปลงในยุคโลกาภิวัตน์ กล่าวว่า การมีผู้บริหารที่มีความรู้ ความสามารถ มีไหวพริบที่ทันต่อสถานการณ์ในปัจจุบัน เพื่อที่จะสามารถวางแผนหรือหาแนวทางการรับมือให้ทันต่อสถานการณ์ได้ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงในยุคกระแสโลกาภิวัตน์และหมอลำจะดำรงอยู่ได้ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงในหลายๆ อย่าง หมอลำจะต้องมีการพัฒนาตนเองในเรื่องของรูปแบบการแสดงที่ไม่ซ้ำรูปแบบเดิม การนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ เข้ามาใช้เพื่อให้เกิดความน่าสนใจที่สามารถดึงดูดกลุ่มคนให้หันมาสนใจศิลปะแขนงนี้เพิ่มมากขึ้น และสอดคล้องกับ ศิริชัย ทัพพาและสมคิด สุขเอิบ (2561: 277-285) ได้ศึกษาผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมจากการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำหมู่เชิงธุรกิจ พบว่า มีการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำหมู่เชิงธุรกิจ ต้องประยุกต์วัฒนธรรมการแสดงที่มีอยู่เดิมเข้ากับสมัยใหม่มากขึ้นเพื่อสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ให้แก่ผู้ชมปรับเวทีชุดการแสดง อุปกรณ์ประกอบฉากให้เข้ากับเนื้อเรื่องที่แสดงและง่ายต่อการเก็บรักษา รวมไปถึงการขนย้ายไปยังสถานที่



ต่าง ๆ วรรณกรรมคำกลอนเน้นการนำวรรณกรรม พลิกแพลงได้อยู่ตลอดเวลาให้เข้ากับสถานการณ์ การบริหารจัดการ วง มีการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบให้ชัดเจน

2. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำ

จากการระบาดของโรคโควิด 19 ได้สร้างผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจมากมาย ภาครัฐจำเป็นต้องใช้มาตรการ ควบคุมการระบาดภายในประเทศ ส่งผลกระทบต่อธุรกิจความบันเทิงและส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมอีสาน คือธุรกิจวง หมอลำหมู่ โดยจังหวัดที่พบมากส่วนใหญ่ประกอบด้วย จังหวัดขอนแก่น จังหวัดมหาสารคาม จังหวัดอุดรธานี จังหวัด อุบลราชธานี และจังหวัดกาฬสินธุ์ ซึ่งถือว่าเป็นศูนย์กลางของหมอลำเรื่องต่อกลอน แพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ทำให้ ธุรกิจของหมอลำเรื่องต่อกลอนได้รับผลกระทบเป็นอย่างมาก ทั้งการถูกยกเลิกการจ้างงาน การยกเลิกคิวแสดง ทำให้ สูญเสียรายได้จำนวนมาก ส่งผลให้คณะหมอลำเรื่องต่อกลอนจึงต้องประสบปัญหาการบริหารจัดการวงคณะหมอลำจึง ต้องมีการปรับตัวและการปรับปรุงพัฒนารูปแบบการจัดแสดงหมอลำ โดยการนำเอาเทคโนโลยีระบบ Streaming เข้ามาเป็นส่วนสำคัญในการถ่ายทอดสดการแสดง ในรูปแบบ Live Video Streaming โดยผ่าน Facebook ของคณะ หมอลำนั้น ๆ เพื่อให้แฟนหมอลำได้รับชมการแสดงอย่างต่อเนื่อง ระบบภาพและเสียงที่คมชัดเปรียบเสมือนได้รับชมอยู่ ด้านหน้าเวที พร้อมทั้งสามารถสื่อสารโต้ตอบกับการแสดงสร้างความรู้สึกใกล้ชิดกับนักแสดงที่ตนชื่นชอบ การนำ เทคโนโลยีระบบ Live Video Streaming ในการแสดงของคณะหมอลำ เกิดความนิยมอย่างแพร่หลาย และประสบ ความสำเร็จ สามารถใช้เป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบการจัดแสดงหมอลำจนถึงปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับ ฐพัชร์ ฤทธิ์ชัยและศรีนทิพย์ ดวนลี (2565, 14-15) ได้ศึกษาการใช้เทคโนโลยีระบบ Streaming เผยแพร่การแสดงหมอลำ เพื่อสร้างรายได้ในสถานการณ์โควิด 19 กล่าวว่า ทัวโลกกำลังประสบกับวิกฤติเศรษฐกิจซึ่งได้รับผลกระทบจาก สถานะโรคโควิด 19 โรคที่กำลังระบาดอยู่ในขณะนี้ กลุ่มอาชีพหนึ่งที่ได้รับผลกระทบมาตลอดระยะเวลา 3 ปี คือตั้งแต่ปี 2562-2564 กลุ่มอาชีพที่สร้างความบันเทิงนั้นคือ อาชีพหมอลำ หรือ คณะหมอลำ เป็นการแสดงวงดนตรีพร้อม นักแสดงขนาดใหญ่ มีสมาชิกรวมงานแต่ละคณะกว่า 400 คน แต่เป็นที่น่าสนใจอย่างยิ่งในรูปแบบการปรับตัวเพื่อความ อยู่รอด เพื่อรายได้ในการเลี้ยงชีพ คณะหมอลำได้นำเอาเทคโนโลยีระบบ Streaming มาใช้ในการถ่ายทอดสดหรือ บันทึกการแสดง เพื่อให้เข้าถึงผู้ชมในรูปแบบออนไลน์ การปรับตัวด้วยวิธีนี้เป็นการสร้างรายได้ชั่วคราวหากสถานการณ์ โรคระบาดโควิด 19 คลี่คลายลงและผู้คนสามารถชีวิตได้ตามปกติดังเดิม

3. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำวิถีใหม่

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำวิถีใหม่ เราจะต้องเรียนรู้ความก้าวหน้า ของเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและรุนแรง ซึ่งเข้ามามีบทบาทกับสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการดำเนินชีวิต พฤติกรรม วัฒนธรรม ธุรกิจหรืออุตสาหกรรมมากมาย เทคโนโลยีดิจิทัลได้สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจสร้างการรับรู้และ เข้าถึงข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนการเพิ่มโอกาสและความเท่าเทียมในการแสวงหาอาชีพหน้าที่การงาน และการสร้าง รายได้ ในการแสดงหมอลำก็เช่นกันหากเราเรียนรู้และก้าวทันความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีเราก็จะสามารถปรับตัว และสร้างมูลค่าให้กับตัวเอง การแสดงหมอลำให้ออกสู่สายตาตามชาวโลกจนเป็นที่ยอมรับและนิยม ผู้ประกอบการด้าน หมอลำหรือคณะหมอลำก็ต้องเล็งเห็นความสำคัญในการที่จะพัฒนาตนเอง พัฒนารูปแบบการแสดงของตนเองให้มี มาตรฐานที่ดี ให้สามารถครองใจผู้ชมผู้ฟังหรือแฟนคลับได้อย่างยั่งยืน เทคโนโลยีดิจิทัล แพลตฟอร์ม และรูปแบบ วิธีการใหม่ ๆ ที่จะนำมาพัฒนารูปแบบการแสดง ดังดูความสนใจของผู้คนทั่วไปให้มีคนติดตามได้มากขึ้น เข้าถึงได้ง่าย ขึ้น สามารถสื่อสารกับแฟนคลับได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ สันดุสิตธิ์ บริวงศ์ตระกูล (2563: 147-155) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การสื่อสารดิจิทัลกับการธำรงรักษาวัฒนธรรม หมอลำเรื่องต่อกลอน กรณีศึกษา หมอลำ คณะประถมนันทศิลป์ พบว่า คณะหมอลำมีการพัฒนาปรับปรุงและปรับเปลี่ยนโดยมีรูปแบบและเทคนิคการนำเสนอ



ผ่านการสื่อสารดิจิทัล ได้แก่ เฟซบุ๊กและยูทูบทั้งเทคนิคพิเศษการใช้สไลด์และระบบไฮโดรลิคมาเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงเป็นต้น การใช้ช่องทางสื่อสารดิจิทัลถือว่าเป็นช่องทางใหม่ ที่สามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็วกลุ่มแฟนคลับสามารถติดตามได้ตลอดเวลา และสอดคล้องกับ ศิวพร พองทอง และคณะ (2565: ช-ณ) ได้กล่าวว่า หอมลำจำเป็นที่จะต้องประยุกต์ใช้ดิจิทัลและเทคโนโลยีใหม่ เพื่อให้เกิดความสะดวกับผู้ชมในยุคปัจจุบัน ให้มากที่สุด เช่น การถ่ายทอดสด (Live Streaming) ควบคู่กับการแสดงหน้าเวที การเปิดจำหน่ายตั๋วล่วงหน้าทางออนไลน์ เพื่อสะดวกต่อการรับชมหน้าเวทีมากขึ้น รวมไปถึงการนำเทคนิคและนวัตกรรมมาต่อยอดเพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ อาทิ การใช้สตูดิโอถ่ายทำหรือถ่ายภาพสามมิติในการแสดงหอมลำซึ่งเป็นอีกหนึ่งทางเลือกในการต่อยอดนอกจากการแสดงหน้าเวทีอย่างเดียว

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

- 1.1) ในปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงหอมลำมีความสำคัญมาก คณะหอมลำที่จะประสบความสำเร็จได้ จะต้องพัฒนาศักยภาพด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้รอบด้าน
- 1.2) การสร้างช่องทางการสื่อสารที่หลากหลาย ถือเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญ โดยเฉพาะการสื่อสารทางออนไลน์ จะเข้าถึงผู้ฟังได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น สามารถขยายฐานแฟนคลับได้มากยิ่งขึ้นด้วย
- 1.3) เทคโนโลยีที่ทันสมัยย่อมมาคู่กับการแสดงที่มีคุณภาพ ทั้งสองส่วนนี้ควรมีความสอดคล้องเชื่อมโยงกัน เพื่อให้งานการแสดงมีคุณภาพและผู้ชมผู้ฟังก็จะคอยติดตามรับชมการแสดงอยู่เสมอ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1) ในปัจจุบันมีการเกิดขึ้นใหม่ของคณะหอมลำหลายคณะ ควรมีการศึกษาวิจัยถึงเหตุปัจจัยที่มีหอมลำเกิดขึ้นมามากมายและหาแนวทางให้คณะหอมลำเหล่านี้สามารถพัฒนาการแสดงให้ได้รับความนิยมและคงอยู่ในวงการต่อไป
- 2.2) การศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาและผลักดันให้หอมลำมีศักยภาพเป็น Soft Power หลักของประเทศ สามารถสร้างงานสร้างรายได้และพัฒนาเศรษฐกิจของภาคอีสานและประเทศไทยให้เจริญเติบโต ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กรุงเทพธุรกิจ. (2564). *ปีแห่งเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน*. สืบค้นเมื่อวันที่ 5 มีนาคม 2565 จาก <https://www.bangkokbiznews.com/blogs/columnist/126754>
- คมกริช การินทร์. (2560). *หอมลำอัจฉริยะ*. กรุงเทพฯ : กรมส่งเสริมวัฒนธรรม.
- ฐพัชร์ ฤทธิชัยและศรินทิพย์ ดวนลี. (2565). *การใช้เทคโนโลยีระบบ Streaming เผยแพร่การแสดงหอมลำเพื่อสร้างรายได้ในสถานการณ์โควิด 19*. ศิลปกรรมศาสตร์วิชาการ วิจัย และงานสร้างสรรค์, 9(1), หน้า 14-15.
- วิรัช ศรีพุทธา. (2562). *การบริหารจัดการวงหอมลำระเบียบวาทศิลป์ภายใต้กระแสการเปลี่ยนแปลง*. ในการประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2, วันที่ 19 มกราคม 2562 ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, หน้า 2065-2075.
- ศิริชัย ทัพพวา และสมคิด สุขเอิบ. (2561). *ผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมจากการพัฒนารูปแบบการแสดงหอมลำหมู่เชิงธุรกิจ*. มจร.สังคมศาสตร์ปริทรรศน์. 7(4), 277-285.



ศิวาพร ฟองทอง และคณะ. (2565). *หมอลำกับเศรษฐกิจ สังคม และสุขภาพของคนอีสาน รายงานการวิจัย*.

กรุงเทพฯ : สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.).

สันดุสิต บิริงษัตระกุล. (2563). *การสื่อสารกับการดำรงรักษาวัฒนธรรมหมอลำเรื่องต่อกลอน กรณีศึกษา คณะประมับันเทิงศิลป์. วิทยานิพนธ์ นิเทศศาสตร์ดุสิตบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต*.

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2563). *เศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการพัฒนาอุตสาหกรรมดนตรี*. ในฉบับกระแสอนาคตเศรษฐกิจสร้างสรรค์, กรกฎาคม-ธันวาคม 2563, หน้า 39-41.

Industries-Development-Report-12-sectors. (2565). *วิวัฒนาการเพื่ออยู่รอดของดนตรีอีสาน*. สืบค้นเมื่อวันที่ 5 มีนาคม 2565 จาก <https://www.cea.or.th/en/single-statistic/isan-music-never-die>





การพัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดแบบเน้นกระบวนการ
 เวิร์นส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หน่วยการเรียนรู้ The Plants
 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

The Development of English Writing Ability using a Process-based Approach
 Based on Hevin's Concept Integrated with an E-book in the Learning Unit
 "The Plants" for Grade 10 Students

ธรณินทร์ ชูประยูร^{1*}, วชิรี แซงบุญเรือง², สุภาวดี กาญจนเกตุ³

Torranin Chuprayun^{1*}, Watcharee Sangboonraung², Suphawadee Kanjanakate³

^{1*,2,3}สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม

^{1*,2,3}Curriculum and Instruction, Faculty of Educations, Nakhon Phanom University

*Corresponding author; E-mail: torranin645@gmail.com

Received 29 April 2025 Revised 25 June 2025

Accepted 26 June 2025 Available online 28 June 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ The Plants สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดของเวิร์นส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนแบบเน้นกระบวนการ หน่วยการเรียนรู้ The Plants ตามแนวคิดของเวิร์นส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนภาษาอังกฤษแบบเน้นกระบวนการ หน่วยการเรียนรู้ The Plants ตามแนวคิดของเวิร์นส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการวิจัยกึ่งเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียวกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมัธยมพัชรกิติยาภา 1 นครพนม อำเภอปลาปาก จังหวัดนครพนม ห้อง 4/1 จำนวน 32 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม ด้วยวิธีการจับสลาก โดยมีห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม เครื่องมือที่ใช้จัดเก็บข้อมูล ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ สำหรับจัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 แผน แบบประเมินความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ จำนวน 1 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 20 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐานด้วย t-test แบบ Dependent Samples

ผลการวิจัย พบว่า 1) ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านการเขียนภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ The Plants ตามแนวคิดของเวิร์นส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 80.31/80.15 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 2) นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของเวิร์นส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของเวิร์นส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีความพึงพอใจในระดับมาก

คำสำคัญ: กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของเวิร์นส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์, ความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ, ความพึงพอใจ



ABSTRACT

This research aims to: 1) develop learning activities in the unit “The Plants” for Grade 10 students based on Hevin’s concept integrated with an e-book to achieve the efficiency criteria of 80/80; 2) compare students’ English writing abilities before and after learning through a process-based approach in the unit “The Plants” based on Hevin’s concept integrated with an e-book; and 3) Study the students' satisfaction with process-based English learning in the unit "The Plants" based on Havens' concept combined with an e-book for Grade 10 students. This study employs a quasi-experimental research design with a single-group pretest-posttest model, conducted with 32 Grade 10 students from Patcharakhitiyapha 1 Nakhon Phanom School, Plapak District, Nakhon Phanom Province, Class 4/1, during the second semester of the academic year 2024. The sample was selected using Cluster Random Sampling by drawing lots, with the classroom as the sampling unit. The research instruments include: Three lesson plans for conducting the learning activities. One English writing assessment item. A 20-item satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean, standard deviation, and hypothesis testing with a Dependent Samples t-test.

Research Findings: 1) the effectiveness of learning activities in English writing for the unit "The Plants" based on Havens' concept combined with an e-book for Grade 10 students achieved 80.31/80.15, meeting the set criterion of 80/80. 2) The experimental group of students who participated in the learning activities based on Havens' concept combined with an e-book demonstrated significantly higher post-learning English writing ability than pre-learning, at the .01 statistical significance level. 3) Students expressed a high level of satisfaction with the learning activities based on Havens' concept combined with an e-book

Keywords: Learning activities based on Hewins’ process combined with electronic books, English writing ability, Students’ satisfaction

บทนำ

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ทักษะการเขียนมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาการเรียนรู้และความสำเร็จทางการศึกษาของนักเรียน ทักษะการเขียนไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือในการสื่อสารความคิดและความรู้เท่านั้น แต่ยังเป็นกุญแจสำคัญในการพัฒนาความสามารถทางวิชาการในหลากหลายด้าน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ได้กำหนดคุณภาพนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปลายไว้ว่า จำเป็นต้องสามารถเขียนเพื่อวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย เช่น การเขียนรายงาน การสรุปใจความสำคัญ การวิเคราะห์ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านหรือฟัง ทั้งในรูปแบบสารคดีและบันเทิงคดี การเขียนบรรยายความรู้สึก และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ปัจจุบันอย่างมีเหตุผล รวมถึงการ



เขียนนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและประสบการณ์ นอกจากนี้ ทักษะการเขียนยังรวมถึงความสามารถในการใช้ประโยคที่ซับซ้อนเพื่อสื่อความหมายในบริบทต่างๆ ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ตลอดจนการเขียนเพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นในท้องถิ่น สังคม และระดับโลก พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบความสามารถในการเขียนที่มีประสิทธิภาพยังช่วยในการค้นคว้า สรุป และนำเสนอข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาและการประกอบอาชีพในอนาคต การพัฒนาทักษะการเขียนจึงเป็นประเด็นสำคัญที่ควรได้รับการส่งเสริมและพัฒนาอย่างจริงจังในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพในการศึกษาต่อและการทำงานในอนาคต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

จากแนวคิดการสอนเขียนแบบเน้นกระบวนการดังกล่าว นักการศึกษาหลายท่านได้พัฒนารูปแบบการสอนที่สอดคล้องกับแนวคิดนี้ โดยหนึ่งในรูปแบบที่ได้รับการยอมรับและนำมาประยุกต์ใช้อย่างแพร่หลายคือ กระบวนการสอนเขียนของเฮวินส์ (Hewins) ซึ่งนำเสนอขั้นตอนที่เป็นรูปธรรมและสามารถนำไปปฏิบัติได้จริงในการพัฒนาทักษะการเขียนของผู้เรียน กระบวนการของเฮวินส์ได้นำหลักการของการสอนเขียนแบบเน้นกระบวนการมาออกแบบเป็นขั้นตอนที่ชัดเจน โดยมีรายละเอียดดังนี้ 1) ขั้นเตรียมก่อนเขียน: ครูกำหนดหัวข้อ แล้วให้นักเรียนระดมความคิดและค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง 2) ขั้นร่างครั้งแรก: นักเรียนเรียบเรียงคำศัพท์และข้อมูลที่ได้เตรียมไว้ให้สื่อความหมายตรงตามหัวข้อ โดยมีครูให้คำแนะนำ 3) ขั้นให้ผลสะท้อน: นักเรียนอ่านงานของตนให้เพื่อนฟัง ครูช่วยเสริมข้อมูลและเนื้อหาให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น 4) ขั้นร่างครั้งที่สอง: นักเรียนเขียนฉบับแก้ไข โดยอ้างอิงจากตัวอย่างที่ครูให้และข้อผิดพลาดที่พบในฉบับแรก 5) ขั้นอ่านทบทวน: นักเรียนตรวจสอบและปรับแก้งานของตนอีกครั้งตามเกณฑ์ที่ครูกำหนด 6) ขั้นเขียนฉบับสมบูรณ์: นักเรียนแก้ไขข้อบกพร่องตามคำแนะนำของครู จากนั้นจึงส่งงานให้ครูประเมินหรือนำไปจัดแสดงต่อไป กระบวนการสอนแบบเฮวินส์ช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงข้อผิดพลาดและมีโอกาสปรับปรุงแก้ไขตามลำดับขั้น จึงส่งผลให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ และนักเรียนมีความสามารถในการเขียนที่ดีขึ้น (เมษยา มิทรานนท์, 2562)

จากประเด็นปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสม โดยมีรายละเอียดดังนี้ ลลลลลลลลลล ปุณณณณณณ (2565) ได้ใช้กระบวนการสอนของเฮวินส์เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ด้านการเขียนภาษาอังกฤษ โดยใช้กระบวนการสอนของเฮวินส์ มีประสิทธิภาพ 74.87/73.14 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 70/70 ค่าดัชนีประสิทธิผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการของเฮวินส์ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเท่ากับ 0.6314 คิดเป็นร้อยละ 63.14 นักเรียนที่เรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการของเฮวินส์ ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้การเขียนภาษาอังกฤษ โดยใช้กระบวนการของเฮวินส์ โดยรวมอยู่ใน “ระดับมาก”

นอกจากนี้การใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมในกระบวนการสอน สอดคล้องกับ เมวิกา บุญเชย (2564) ได้ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ออกแบบมาในรายวิชาไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเบื้องต้น เรื่อง Adjectives สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์รายวิชาไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเบื้องต้น ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับ 80.44/70.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 70/70 ผลการทดลองใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์พบว่า การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในภาพรวมพบว่า นักเรียนพึงพอใจใน “ระดับมาก”



จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยดังกล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำกระบวนการสอน เอวินส์มาใช้ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนภาษาอังกฤษให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4 โรงเรียนมัธยมพัชรกิตติยาภา 1 นครพนม ในหน่วยการเรียนรู้ The Plants เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่า กระบวนการ สอนเอวินส์มีข้อดีหลายประการ เช่น 1) เสริมสร้างความมั่นใจ การเขียนเป็นขั้นตอนช่วยให้นักเรียนรู้สึกมั่นใจในการ ถ่ายทอดความคิด 2) พัฒนาความสามารถการสื่อสาร นักเรียนได้ฝึกการเรียบเรียงความคิด และถ่ายทอดออกมาเป็น ตัวอักษร 3) พัฒนาความสามารถการคิดวิเคราะห์ นักเรียนได้ฝึกการคิดอย่างเป็นระบบและมีเหตุผล และ 4) สร้างนิสัย การเขียนที่ดี การฝึกเขียนอย่างเป็นขั้นตอนช่วยสร้างระเบียบวินัยในการเขียน อีกทั้งการเรียนรู้ร่วมกับหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ยังช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มักมีราคาถูกกว่าหนังสือแบบรูปเล่ม สามารถเก็บเรื่องสั้นจำนวนมากไว้ในอุปกรณ์เดียวทำให้พกพาสะดวก สามารถปรับขนาดตัวอักษร แบบอักษร หรือความสว่างของหน้าจอได้ และยังสามารถแก้ไขเนื้อหาหรือเพิ่มเติมได้ง่าย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ The Plants สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดของเอวินส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษแบบเน้นกระบวนการ หน่วยการเรียนรู้ The Plants ตามแนวคิดของเอวินส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนภาษาอังกฤษแบบเน้นกระบวนการ หน่วยการเรียนรู้ The Plants ตามแนวคิดของเอวินส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ทบทวนวรรณกรรม

ความหมายความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษ

วัฒนาภาญจน์ แก้วมณี (2562) ความสามารถด้านการเขียนเป็นกระบวนการสื่อความหมายที่ถ่ายทอดจาก ความคิด ประสบการณ์ความรู้สึก โดยเรียบเรียงตามความรู้ด้านกลไกภาษา และนำเสนอเป็นตัวอักษรเพื่อให้ผู้อ่าน เข้าใจ ความสามารถด้านการเขียนจัดได้ว่าเป็นทักษะที่ยากที่สุดสำหรับผู้เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาที่สองหรือ ภาษาต่างประเทศ เนื่องจากเป็นทักษะที่ไม่เพียงใช้ความคิดในการสร้างสรรค์เรื่องราวแต่ยังต้องอาศัยความสามารถใน การถ่ายทอดความคิดของตนออกมาเป็นตัวอักษร ที่เข้าใจได้ง่ายอีกด้วยทักษะการเขียนจึงซับซ้อนและต้องอาศัยความรู้ ด้านภาษาและความเข้าใจในกระบวนการเขียน

Javed, Juan, & Nazli (2013) และ Nodoushan (2014) กล่าวว่า การเขียนเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็น ในการเรียนภาษาอังกฤษ แม้จะถูกมองว่าเป็นทักษะที่ยากที่สุดเมื่อเทียบกับทักษะอื่นๆ แต่ทักษะการเขียนกลับมีพลัง อย่างมากในการส่งเสริมความสำเร็จทางวิชาการของนักเรียน ทั้งนี้เพราะการเขียนช่วยเสริมสร้างความเข้าใจโครงสร้าง ไวยากรณ์ ขยายคลังคำศัพท์ และพัฒนาการคิดอย่างเป็นระบบ ซึ่งสะท้อนออกมาทั้งในการพูดและการเขียน นอกจากนี้ การฝึกฝนการเขียนยังช่วยพัฒนาทักษะทางภาษาด้านอื่นๆ ไปพร้อมกัน ทั้งการฟัง การพูด และการอ่าน

Asmita Ghosh, Prasanta Gayen, และ Subir Sen (2021) กล่าวว่า ความสามารถด้านการเขียนคือ ความสามารถของบุคคลในการถ่ายทอดความคิด แนวคิด ความรู้สึก และอื่น ๆ ออกมาในรูปแบบของตัวอักษรไม่ว่าจะ



เป็นบนกระดาษหรือในรูปแบบดิจิทัล อย่างไรก็ตามความสามารถไม่ได้หมายถึงเพียงการนำคำมาเรียงต่อกันอย่างไร้ทิศทาง แต่เป็นศิลปะของการจัดเรียงคำอย่างมีลำดับ เพื่อสร้างความหมายที่มีคุณค่า ซึ่งช่วยให้บุคคลสามารถแสดงออกถึงตัวตนของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า ความสามารถในการเขียนเป็นทักษะที่ซับซ้อน และท้าทายสำหรับผู้เรียนภาษา โดยเฉพาะภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศ ซึ่งประกอบด้วยความสามารถหลายด้าน ได้แก่ การใช้ภาษาตามหลักไวยากรณ์การเรียบเรียงความคิด การถ่ายทอดประสบการณ์และจินตนาการ การเลือกใช้คำศัพท์และสำนวนที่เหมาะสม ตลอดจนการสื่อความหมายให้ผู้อ่านเข้าใจได้ตรงตามเจตนาของผู้เขียน นอกจากนี้ ความสามารถในการเขียนยังเกี่ยวข้องกับทักษะอื่น ๆ ทั้งการอ่าน การฟัง และการพูด ซึ่งช่วยในกระบวนการรวบรวมความคิด การลำดับเรื่องราว และการเลือกสรรถ้อยคำในการถ่ายทอดออกมาเป็นงานเขียนที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนาความสามารถในการเขียนจึงเป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยการฝึกฝนและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุวัตถุประสงค์ของการเขียน

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเฮวินส์

การสอนด้วยแนวคิดของเฮวินส์ เป็นวิธีสอนเขียนที่คิดขึ้นโดย Hewins (1986) ซึ่งเฮวินส์เป็นครูสอนวิชาภาษาฝรั่งเศส ที่ โรงเรียนไฮแลนด์ปาร์ค (Highland Park High School) รัฐนิวเจอร์ซีย์ ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งเขามีความคิดว่าในขณะที่สอนภาษาฝรั่งเศสเป็นภาษาต่างประเทศนั้น นักเรียนมักมีปัญหาในการเขียน คือ การเขียนของนักเรียนมีข้อผิดพลาดมาก ทั้งด้านคำศัพท์ โครงสร้าง และสำนวน รวมถึงนักเรียนไม่สามารถถ่ายทอดความคิดของตนเองออกมาได้ และในขณะที่เขียน นักเรียนเกิดความวิตกกังวลว่าจะ เขียนผิด ซึ่งทำให้ครูผู้สอนเกิดความกดดันมาก เฮวินส์จึงได้คิดวิธีสอนขึ้นมาโดยยึดแนวทฤษฎี กระบวนการเขียน (Writing Process Approach) ผลปรากฏว่านักเรียนที่เรียนภาษาฝรั่งเศสเป็น ภาษาต่างประเทศ สามารถพัฒนาทักษะการเขียนขึ้นมาได้ดีขึ้นคือ นักเรียนสามารถเขียนสื่อความหมายกับผู้อื่นได้นอกจากนั้นนักเรียนยังมีแรงจูงใจในการเขียนมีความต้องการที่จะเขียนผลงาน ของตัวเอง เพื่อให้บุคคลอื่น ๆ อ่านโดยไม่วิตกกังวลว่าจะเขียนผิดอีกต่อไป Hewins ได้สร้างกระบวนการทั้ง 3 โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นก่อนการเขียน (Pre-Writing) การสอนในขั้นนี้จะเป็นการจัดกิจกรรมเพื่อให้ข้อมูลและสร้างความคิดให้เกิดกับนักเรียน เพื่อที่จะสามารถนำไปเขียนได้ ขั้นนี้กิจกรรมจะเป็นกิจกรรมอะไรก็ได้แต่กิจกรรมที่ พบว่าให้ผลดีมากที่สุดคือกิจกรรมระดมพลังสมองซึ่งมีลักษณะ 3 ลักษณะดังนี้

- 1) ผู้สอนตั้งประเด็น (Topic) หรือคำถามขึ้นเพื่อให้นักเรียนช่วยกันตอบหา คำศัพท์และหาแนวคิดและสำนวนต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับคำถามนั้น ในการตั้งประเด็นครูจะตั้งคำถาม เพื่อให้นักเรียนช่วยกันคิด เช่น ครูตั้งประเด็น "Pet" แล้วให้นักเรียนคิดคำที่จะนำมาเขียนหัวข้อนี้เป็น ภาษาอังกฤษ ครูก็จะทำหน้าที่จัดบันทึกบนกระดาน นักเรียนอาจถามว่าคำนี้เขียนอย่างไร ครูอาจจะตอบเองหรือให้เพื่อนนักเรียนที่รู้ช่วยตอบให้ นักเรียนก็จะนำคำเหล่านี้ไปเขียนต่อไป

- 2) ผู้สอนนำเรื่องสั้น ๆ บทสรุปบทสนทนาที่เกี่ยวกับเรื่องที่นักเรียนจะเขียนมา ให้นักเรียนอ่านแล้วให้เดาว่ารายละเอียดของเรื่องจะเป็นอย่างไรต่อไป และจะจบลงอย่างไร เช่นเรื่อง เกี่ยวกับ "Accident" นักเรียนจะช่วยกันบอกอะไรจะเกิดขึ้น

- 3) การใช้สื่อทัศนูปกรณ์ เช่น วิดีโอ สไลด์ รูปภาพวิธีนี้นักเรียนจะได้ทำกิจกรรมหลากหลายและรับความรู้หลากหลายจากการใช้สื่อทัศนูปกรณ์ เช่น ข่าวสารข้อเท็จจริง คำศัพท์ใหม่ ถ้าเป็นไปได้ควรเสนอเนื้อหาเป็นภาษาอังกฤษ นักเรียนอยู่ในระดับต้น ๆ ครูควรจะเล่า เรื่องย่อให้ฟังก่อนหลังจากนั้นอธิบายว่านักเรียนจะฟังและดูวิดีโอ หรือสไลด์อย่างเดียว โดยไม่ต้องเขียนอะไรเลย แต่นักเรียนจะลงมือเขียนทันทีหลังจากดูวิดีโอหรือสไลด์จบแล้วหลังจากเล่าเรื่องย่อจบ ครูจะเขียนคำศัพท์ ชื่อเฉพาะ วัน เดือน ปี และข้อมูลอื่น ๆ ที่ครูคิดว่าสำคัญที่ปรากฏบนวิดีโอ



หรือ สไลด์ลงบนกระดาน หลังจากการดูวิดีโอหรือสไลด์แล้วนักเรียนจะมีเวลาประมาณ 15-20 นาทีในการเขียน โดยครูอาจให้นักเรียนเขียนหัวข้ออื่นที่นักเรียนสนใจหรือมีประสบการณ์ แต่สิ่งที่นักเรียนเขียน ควรมีคำศัพท์หรือข้อความที่ได้ดูในวิดีโอหรือสไลด์ด้วย

ขั้นที่ 2 การเขียนร่างครั้งที่ 1 (First Draft) นักเรียนจะต้องลงมือเขียนทันทีหลังจากที่ได้ทำกิจกรรมในขั้นที่หนึ่งแล้วโดยใช้เวลา 15-20 นาทีในการเขียนโดยครูจะไม่ช่วยอะไรเลย ในช่วงแรกนักเรียนอาจจะรู้สึกว่ายากมาก เพราะไม่คุ้นเคยกับการเขียนอย่างนี้มาก่อน แต่วิธีนี้จะเป็นการทำให้นักเรียนตั้งใจฟังและดูวิดีโอ หรือ สไลด์ และคำศัพท์ที่ครูเขียนบนกระดาน เมื่อนักเรียนได้เขียนผ่านไปแล้วหนึ่งครั้งจะรู้สึกว่ายากขึ้น ครูให้นักเรียนอ่านงานเขียนของตัวเองแล้วจดคำศัพท์ หรือแนวคิดที่สามารถนำไปเขียนเป็นภาษาอังกฤษได้เพื่อที่จะให้ครูหรือเพื่อนบอกความหมายของคำศัพท์หรือข้อมูลเพิ่มเติม ต่อมาครูอธิบายความหมายของคำศัพท์ที่นักเรียนมีปัญหา แล้วนักเรียนปรับปรุงงานเขียนของตัวเอง

ขั้นที่ 3 การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ในขั้นนี้จะเป็นขั้นตอนสำคัญที่จะเป็นการให้กำลังใจนักเรียนในการที่จะเขียนต่อไป นักเรียนก็เหมือนกับผู้ใหญ่ที่เวลาเขียนแล้วก็อยากให้ผู้อ่านแสดงความคิดเห็นต่องานเขียนของตัวเอง การที่ครูจะให้เกรดแก่นักเรียนโดยไม่คำอธิบายใดๆ เลยเป็นการบั่นทอนกำลังใจ เป็นอย่างมาก ที่จริงแล้วผู้เขียนเขาต้องการทราบว่าคนอ่านรู้สึกอย่างไรกับงานเขียนของเขา มากกว่าที่จะบอกว่าดีมาก ดี พอใช้ เพราะไม่ได้ เป็นแนวทางสำหรับการปรับปรุงงานเขียนได้เลย ในขั้นนี้ครูให้นักเรียนอ่านงานเขียนของตนเอง 2-3 คน นักเรียนคนใดสามารถอ่านงานเขียนของเขาได้ ครูจะต้องแสดงความชื่นชมเขา ในการแสดงความคิดเห็นต่องานเขียนของนักเรียน จะเป็นเฉพาะด้านเนื้อหาเท่านั้น ไม่ใช่การตรวจไวยากรณ์ แต่เป็นการแสดงปฏิกิริยาต่อแนวคิด สิ่งที่เขาคิด การแสดงความคิดเห็นหรือประสบการณ์ของเขา ขั้นต่อมาครูให้แบบอย่างในเรื่องของภาษาโดยการแสดงงานเขียนของครูพร้อม กับอ่านให้นักเรียนฟัง ต่อจากนั้นครูให้นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่มแล้วแลกเปลี่ยนงานเขียนของตัวเองกับเพื่อน โดยให้เพื่อนแสดงความคิดเห็นตามตัวอย่างที่ครูทำให้อ่านในขั้นต้น อาจแสดงความคิดเห็นเป็นภาษาไทยได้ ขั้นต่อไปจึงค่อยให้แสดงความคิดเห็นเป็นภาษาอังกฤษ โดยให้นักเรียนเขียนแสดงความคิดเห็นก็ได้ การที่เพื่อน ๆ และครูแสดงความคิดเห็นต่อผลงานเขียนของเขาในทางบวก จะทำให้เขามีกำลังใจและเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ นักเรียนที่ได้รับคำวิจารณ์จากเพื่อนอาจจะเข้าใจ มากกว่าคำวิจารณ์ของครู ดังนั้นเมื่อนักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นวิจารณ์งานตัวเองได้แล้ว ก็ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มแลกเปลี่ยนงานเขียนกัน อ่านแล้วแสดงความคิดเห็นต่องานสำคัญคือการที่นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่องานเขียนของตนเองและพร้อมที่จะปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น การให้นักเรียนวิจารณ์งานตัวเองอย่างนี้จะเป็นการแบ่งเบาภาระของครู และทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนดีขึ้นเพราะนักเรียนได้ผ่านการทำงานร่วมกัน คำวิจารณ์ของเพื่อนจะเป็นประสบการณ์ครั้งแรกที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ในตอนแรกนักเรียนอาจไม่สามารถประเมินงานของตนเองและเพื่อนได้ แต่ในตอนต่อไปนักเรียนจะเรียนรู้การวิจารณ์และการประเมินผลงานจากเพื่อน และการเรียนรู้ที่จะไว้ใจคนอื่นด้วย

ขั้นที่ 4 การเขียนร่างครั้งที่ 2 (Second Draft) ในการเขียนครั้งที่สองนักเรียนจะต้องปรับปรุงงานเขียนของตัวเอง ด้วยการเพิ่มเติมหรือเขียนขยายความส่วนที่ครูหรือเพื่อนแสดงความคิดเห็น ซึ่งนักเรียนไม่จำเป็นจะต้องเขียนตามความคิดเห็นของครูหรือเพื่อน เพราะจะเป็นการควบคุมให้นักเรียนเขียนโดยไม่เต็มใจ นักเรียนควรมีความรู้สึกว่าเขาเป็นเจ้าของความคิดและผลงานเขียนอย่างเต็มที่

ขั้นที่ 5 การอ่านเพื่อตรวจแก้ไข (Proofreading) ในขั้นนี้ให้นักเรียนตรวจผลงานเองโดยครูจะเป็นผู้บอกหลักการตรวจให้นักเรียนรู้ ก่อนที่จะลงมืออ่านและตรวจ ซึ่งในการตรวจแต่ละครั้งจะขึ้นอยู่กับลักษณะงานเขียน เช่น งานเขียนบางชิ้นที่เน้นเรื่องเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงเวลา ก็จะให้นักเรียนตรวจเรื่อง Tense หรือเป็นงาน



เขียนที่มีลักษณะบรรยาย ก็ให้นักเรียนตรวจการใช้ Adjective, Noun, Subject, และ Verb Agreement โดยจะให้นักเรียนอ่านทบทวนและตรวจงานเขียนของตนเองก่อน แล้วจึงให้เพื่อนช่วย อ่านและตรวจให้อีกครั้ง การที่ให้เพื่อนช่วยตรวจจะเป็นส่วนที่ดีคือนักเรียนจะมองข้อผิดพลาดในงานของตนเองไม่ค่อยพบ แต่ถ้าอ่านงานเขียนของผู้อื่น นักเรียนจะสามารถพบได้ง่ายกว่า

ขั้นที่ 6 การเขียนครั้งสุดท้าย (Final Draft) นักเรียนนำผลงานที่ผ่านการตรวจจากเพื่อนแล้ว กลับไปปรับปรุงทั้งด้านเนื้อหา และความถูกต้องแม่นยำอื่นให้อีกต้องสมบูรณ์ แล้วอ่านทบทวนจนแน่ใจแล้วจึงส่งครู งานฉบับนี้นักเรียนควรแน่ใจว่าถูกต้องพอที่จะให้ผู้อื่นนอกเหนือจากครูและเพื่อนในชั้นเรียนได้อ่าน โดยครูผู้สอน อาจให้ผู้เรียนอ่านงานเขียนของตนให้เพื่อน ๆ ฟังหน้าชั้นหลังจากการตรวจแก้ไขแล้ว และอาจมีการให้ แสดงผลงานของผู้เรียนไว้บนบอร์ด หรือป้ายประกาศที่ใดที่หนึ่งในชั้นเรียนหรือนอกชั้นเรียน รวมทั้งการทำวารสารของห้องเรียนหรือโรงเรียน เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสได้แสดงผลงานแล้วกลับมาอ่าน ผลงานของตนเองได้บ่อยครั้งเมื่อมีโอกาส วิธีนี้จะช่วยให้นักเรียนรู้สึกภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง (อ้างอิงมาจาก สลัดณภัทร ปุณณปิยวัชร, 2565: 51)

มีงานวิจัยก่อนหน้านี้ที่แสดงให้เห็นถึงประโยชน์ของวิธีการสอนแบบเน้นกระบวนการในการสอนเขียนของเฮวินส์ (Hewins. 1986) ซึ่งทำการสำรวจครูสอนภาษาต่างประเทศและเพื่อนร่วมงานในฝรั่งเศส พบว่าพวกเขาไม่พอใจกับงานเขียนของนักเรียนมาเป็นเวลานานแล้ว เธอพบว่าประโยชน์ของวิธีการสอนแบบเน้นกระบวนการสำหรับเธอคืองานการประเมินผลกลายเป็นเรื่องที่ยากขึ้นและชัดเจนมากขึ้น เนื่องจากผู้เขียน ผู้ให้ข้อมูลย้อนกลับจากเพื่อนและผู้ตรวจทานมีความรับผิดชอบมากขึ้นในการปรับปรุงคุณภาพของงานเขียน (Uji Nur Hidayati, 2017)

สรุปได้ว่า ทฤษฎีของเฮวินส์สอดคล้องกับแนวคิดการสอนเขียนแบบเน้นกระบวนการ และมองว่าการเขียนเป็นทักษะที่ต้องพัฒนาผ่านกระบวนการต่าง ๆ ไม่ใช่เพียงแค่การส่งผลงานสุดท้ายเท่านั้น ซึ่งสามารถสรุปการสร้างการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดของเฮวินส์ ได้ดังนี้

ตารางที่ 1 การสร้างการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดของเฮวินส์

ขั้นตอนที่	การดำเนินการสอน	
	วิธีดำเนินการ	กิจกรรมการเรียนการสอน
1. ขั้นก่อนการเขียน (Pre-Writing)	วิธีการหาข้อมูล	ระดมสมอง 3 วิธี - ตั้งหัวข้อประเด็นอภิปราย - ฟังเรื่องราวและเดาบทสรุป - ดูรูปภาพ/สไลด์/วิดีโอ
2. การเขียนร่างครั้งที่ 1 (First Draft)	รวบรวมและเรียบเรียงข้อมูล วางแผนการเขียน	การเขียนข้อความประกอบประโยค การเชื่อมโยงประโยค
3. การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback)	ดูตัวอย่างงานเขียน	คำแนะนำจากครู
4. การเขียนร่างครั้งที่ 2 (Second Draft)	การเขียนบรรยายที่ต้องตามหลักภาษา	เพิ่มเติมเนื้อหาให้สมบูรณ์มีความถูกต้องตามหลักภาษาลำดับการเขียนให้สามารถสื่อความหมายได้
5. การอ่านเพื่อตรวจแก้ไข (Proofreading)	การประเมินโดยเพื่อนนำมาแก้ไขอีกครั้ง	ตรวจทานด้วยตนเองอ่านและแก้ไขใหม่
6. การเขียนครั้งสุดท้าย (Final Draft)	การปรับแก้เนื้อหา	คัดลอกให้สวยงามนำเสนอผลงานเพื่อรับการประเมิน



วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนดำเนินการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Research) ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัย One Group Pretest - Posttest Design (Fitz-Gibbon, 1987)

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1) ประชากรในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมัธยมพัชรกิตติยาภา 1 นครพนม ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนมัธยมพัชรกิตติยาภา 1 นครพนม จำนวน 2 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้นจำนวน 65 คน (แผนปฏิบัติการโรงเรียนมัธยมพัชรกิตติยาภา 1 นครพนม. 2567: 7)

1.2) กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนมัธยมพัชรกิตติยาภา 1 นครพนม จำนวน 32 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่มด้วยวิธีการจับสลาก โดยมีห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 3 ประเภท ดังนี้

2.1) แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเฮวินส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 3 แผน รวมเวลา 12 ชั่วโมง

2.2) แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน เขียนอนุเลขแบบเล่าเรื่อง มีจำนวน 1 ข้อ ใช้เวลา 1 ชั่วโมง

2.3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเฮวินส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัยประกอบด้วย 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ด้านการเขียนภาษาอังกฤษหน่วยการเรียนรู้ The Plants สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดของเฮวินส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้การวิเคราะห์ E_1/E_2 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

จำนวน นักเรียน	คะแนนประสิทธิภาพของกระบวนการ		คะแนนของแบบทดสอบหลังเรียน	
	เต็ม 60 คะแนน		เต็ม 20 คะแนน	
	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ (E_1)	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ (E_2)
32	48.18	80.31	16.03	80.15
ประสิทธิภาพของแผนการเรียนรู้ (E_1/E_2) เท่ากับ 80.31/80.15				



จากตารางที่ 2 พบว่าคะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียนที่ได้จากการทำใบงาน ด้านกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 48.18 คิดเป็นร้อยละ 80.31 และคะแนนของแบบทดสอบหลังเรียน ด้านผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 16.03 คิดเป็นร้อยละ 80.15 ดังนั้น ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ The Plants สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดของเฮวินส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จึงมีประสิทธิภาพ 80.31/80.15 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษแบบเน้นกระบวนการหน่วยการเรียนรู้ The Plants ตามแนวคิดของเฮวินส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนตามแนวคิดของเฮวินส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	32	20	13.00	.76	12.305**	.00
หลังเรียน	32	20	15.09	.85		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 3 แสดงการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนตามแนวคิดของเฮวินส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 13.00 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 15.09 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าคะแนนความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษแบบเน้นกระบวนการ หน่วยการเรียนรู้ The Plants ตามแนวคิดของเฮวินส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตารางที่ 3



ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษแบบเน้นกระบวนการ หน่วยการเรียนรู้ The Plants ตามแนวคิดของเฮวินส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านกระบวนการสอนเขียนภาษาอังกฤษตามทฤษฎีของเฮวินส์			
1. ท่านพึงพอใจต่อกิจกรรมขั้นที่ 1 ขั้นก่อนการเขียน (Pre-writing) และเครื่องมือที่ช่วยกำหนดจุดมุ่งหมายของการเขียน	4.43	0.61	มาก
2. ท่านพึงพอใจต่อกิจกรรมขั้นที่ 2 ขั้นการเขียนร่างครั้งที่ 1 (First Draft) และเครื่องมือที่ช่วยในการรวบรวมความคิดและข้อมูลสำหรับการเขียน	4.34	0.60	มาก
3. ท่านพึงพอใจต่อกิจกรรมขั้นที่ 3 การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) จากเพื่อนและครู ที่ช่วยในการปรับปรุงงานเขียนของท่าน	4.56	0.56	มากที่สุด
4. ท่านพึงพอใจต่อกิจกรรมขั้นที่ 4 ขั้นการเขียนร่างครั้งที่ 2 (Second Draft) ที่รวบรวมความคิดและข้อมูลจากเพื่อนและครู เพื่อมาปรับปรุงและเพิ่มเติมเนื้อหา	4.40	0.55	มาก
5. ท่านพึงพอใจต่อกิจกรรมขั้นที่ 5 ขั้นการอ่านเพื่อตรวจแก้ไข (Proofreading) ที่นักเรียนเปลี่ยนกันตรวจผลงานเอง โดยครูจะเป็นผู้บอกหลักการตรวจ	4.31	0.53	มาก
6. ท่านพึงพอใจต่อกิจกรรมขั้นที่ 6 ขั้นการเขียนครั้งสุดท้าย (Final Draft) ที่ได้ปรับปรุงเนื้อหาให้มีความถูกต้องสมบูรณ์ และครูสนับสนุนผลงานเขียนของโรงเรียนด้วยการเผยแพร่ผ่านช่องทางต่างๆ	4.43	0.56	มาก
ด้านการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกระบวนการสอนเขียนของเฮวินส์			
1. ท่านพึงพอใจต่อการใช้สื่อมัลติมีเดีย (เช่น วิดีโอ เสียง ภาพเคลื่อนไหว) ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้กระบวนการสอนเขียนของเฮวินส์	4.46	0.62	มาก
2. ท่านพึงพอใจต่อความทันสมัย และเนื้อหาในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	4.40	0.55	มาก
3. ท่านพึงพอใจต่อความสะดวกในการเข้าถึงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จากอุปกรณ์ต่างๆ (เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน)	4.34	0.54	มาก
4. ท่านพึงพอใจในการเรียนรู้การทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ผ่านโปรแกรม Canva	4.59	0.61	มากที่สุด
5. ท่านมีความพึงพอใจโดยรวมต่อการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้	4.43	0.56	มาก
ด้านเนื้อหา			
1. ความครอบคลุมของเนื้อหาเกี่ยวกับขั้นตอนการเขียนตามทฤษฎีกระบวนการสอนเขียนของเฮวินส์ ท่านพึงพอใจต่อความครบถ้วนของเนื้อหาที่	4.28	0.58	มาก



รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ครอบคลุมทุกขั้นตอนการเขียน 1) ขั้นตอนการเขียน 2) การเขียนร่างครั้งที่ 1 3) การให้ข้อมูลย้อนกลับ 4) การเขียนร่างครั้งที่ 2 5) การอ่านเพื่อตรวจแก้ไข 6) การเขียนครั้งสุดท้าย			
2. ความหลากหลายของตัวอย่างและกรณีศึกษา ท่านพึงพอใจต่อความหลากหลายและความเหมาะสมของตัวอย่างงานเขียน และกรณีศึกษาที่ใช้ประกอบการสอน	4.50	0.62	มาก
3. ท่านพึงพอใจต่อการใช้สื่อมัลติมีเดีย (เช่น วิดีโอ เสียง ภาพเคลื่อนไหว) ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้กระบวนการสอนเขียนของเฮวินส์	4.46	0.56	มาก
4. ความสะดวกในการเข้าถึงเนื้อหาการสอนเขียนผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ท่านพึงพอใจต่อความสะดวกในการเข้าถึงบทเรียนและเนื้อหาการสอนเขียนผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	4.34	0.54	มาก
5. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ท่านพึงพอใจต่อช่องทางการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้น (เช่น การแสดงความคิดเห็น การแบ่งปันงานเขียน) ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	4.40	0.61	มาก
ด้านการวัดและประเมินผล			
1. ท่านได้รับการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียน ขณะเรียน และหลังเรียนทุกครั้ง	4.46	0.62	มาก
2. ท่านได้รับการสังเกตจากครูในขณะที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.31	0.59	มาก
3. การประเมินงานเขียนของเพื่อนและการประเมินโดยเพื่อน ท่านพึงพอใจต่อโอกาสในการประเมินงานเขียนของเพื่อน และการถูกประเมินด้วยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน	4.21	0.79	มาก
4. ท่านมีความพึงพอใจในเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน	4.21	0.79	มาก
รวม	4.39	0.55	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ แบบเน้นกระบวนการ หน่วยการเรียนรู้ The Plants ตามแนวคิดของเฮวินส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = 0.55) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 2 ข้อ และระดับมาก จำนวน 18 ข้อ เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากที่สุดไปหาน้อย 3 ลำดับแรก ดังนี้ ท่านพึงพอใจในการเรียนรู้การทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ผ่านโปรแกรม Canva ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.61) ท่านพึงพอใจต่อกิจกรรมขั้นที่ 3 การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) จากเพื่อนและครู ที่ช่วยในการปรับปรุงงานเขียนของท่าน ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.56) ความหลากหลายของตัวอย่างและกรณีศึกษาท่านพึงพอใจต่อความหลากหลายและความเหมาะสมของตัวอย่างงานเขียนและกรณีศึกษาที่ใช้ประกอบการสอน ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.62)



สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้สรุปผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย การพัฒนาความสามารถการเขียนภาษาอังกฤษแบบเน้นกระบวนการ หน่วยการเรียนรู้ The Plants ตามแนวคิดของเฮวินส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้านการเขียนภาษาอังกฤษ ตามแนวคิดของเฮวินส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หน่วยการเรียนรู้ The Plants มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 80.31/80.15 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 ที่ตั้งไว้

2. ความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนแบบเน้นกระบวนการ หน่วยการเรียนรู้ The Plants ตามแนวคิดของเฮวินส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ พบว่าความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญที่ .01 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 13.00 และหลังเรียนเท่ากับ 15.09

3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนภาษาอังกฤษแบบเน้นกระบวนการ หน่วยการเรียนรู้ The Plants ตามแนวคิดของเฮวินส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยรวมมีความพึงพอใจในระดับมาก ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.39 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้อที่ 4 ท่านพึงพอใจในการเรียนรู้การทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ผ่านโปรแกรม Canva ในหัวข้อ การใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับแนวคิดการสอนเขียนของเฮวินส์

อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาความสามารถการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดแบบเน้นกระบวนการเฮวินส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หน่วยการเรียนรู้ The Plants สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้านการเขียนภาษาอังกฤษแบบเน้นกระบวนการ ตามแนวคิดของเฮวินส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 80.31/80.15 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานแนวคิดของเฮวินส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับงานวิจัยของเมฆยา มิทรานนท์ (2562) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการของเฮวินส์มีประสิทธิภาพ 80.00/79.63 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และปริญญา จินดา (2562) ที่พบว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 81.22/80.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Hewins (1986) ที่พบว่าการใช้ทฤษฎีกระบวนการเขียนช่วยให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดความคิดและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ และ Kee Li Li, Abu Bakar Razali, and Roselan Baki (2019) ที่พบว่าการใช้ซอฟต์แวร์เขียน E-book เป็นเครื่องมือในการสอนเขียนแบบเน้นกระบวนการช่วยพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษในด้านความถูกต้องของประเภทของงานเขียนและการสื่อสาร

2) ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียน ($\bar{X} = 15.09$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 13.00$) อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเฮวินส์ที่เน้นกระบวนการเขียนเป็นขั้นตอน สอดคล้องกับงานวิจัยของนิตยร์ดี สารจันทร์



(2560) ที่พบว่านักเรียนมีความสามารถในการเขียนเล่าเรื่องหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเพ็ญภา คล้ายสิงโต (2563) ที่พบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มจาก 8.087 เป็น 16.725 คะแนน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Listyani (2018) ที่พบว่าการสอนเขียนแบบเน้นกระบวนการมีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงวิชาการของผู้เรียน

3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ พบว่าโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.39$) โดยนักเรียนพึงพอใจมากที่สุดในการใช้โปรแกรม Canva สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับแนวคิดการสอนเขียนของ เอวินส์ สอดคล้องกับงานวิจัยของธีรพันธ์ จันทรทอง และดารุณี นิพัทธ์ศานต์ (2564) ที่พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$) และลลณัฏฐา บุญญะปิยวัชร (2565) ที่พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการของเอวินส์อยู่ในระดับมาก นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sri Hastuti (2023) ที่พบว่าหนังสือดิจิทัลมีประสิทธิภาพในการใช้เป็นสื่อการสอนการเขียน โดยมีข้อได้เปรียบเหนือตำราเรียนทั่วไปหลายประการ และ Raja Maznah & Khalid Khamis (2019) ที่พบว่าการใช้ E-book ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น และพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง การแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์

ข้อเสนอแนะ

การพัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดแบบเน้นกระบวนการเอวินส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หน่วยการเรียนรู้ The Plants สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1.1) ครูผู้สอนควรเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์และระบบอินเทอร์เน็ตให้เพียงพอต่อการใช้นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในการจัดการเรียนรู้ รวมถึงควรมีการสำรองแผนการสอนในรูปแบบอื่นไว้ในกรณีที่เกิดปัญหาทางเทคนิค เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

1.2) ในการจัดกิจกรรมการเขียนตามแนวคิดของเอวินส์ ครูควรจัดสรรเวลาในแต่ละ

ขั้นตอนให้เหมาะสม โดยเฉพาะในขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับและการแก้ไขงาน ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยพัฒนาทักษะการเขียนของผู้เรียน ครูควรให้เวลาผู้เรียนได้ปรับแก้งานเขียนและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้นอย่างเพียงพอ

1.3) การใช้โปรแกรม Canva ในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ครูควรจัดเตรียมคู่มือหรือวิดีโอสาธิตการใช้งานโปรแกรมอย่างละเอียด และควรให้นักเรียนได้ฝึกใช้งานโปรแกรมในเบื้องต้นก่อนเริ่มทำกิจกรรมการเขียน เพื่อลดปัญหาด้านเทคนิคที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการเรียนการสอน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1) ควรมีการศึกษากาใช้แนวคิดของเอวินส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในการพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษในรูปแบบอื่น ๆ เช่น การเขียนเชิงสร้างสรรค์ การเขียนรายงาน หรือการเขียนเรียงความเชิงโต้แย้ง เพื่อศึกษาว่าวิธีการนี้จะมีประสิทธิภาพในการพัฒนาการเขียนประเภทอื่น ๆ หรือไม่

2.2) ควรมีการศึกษากาใช้แนวคิดของเอวินส์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในระยะยาว เช่น การติดตามผลการพัฒนาทักษะการเขียนตลอดภาคเรียนหรือปีการศึกษา เพื่อศึกษาความคงทนของทักษะการเขียน และพฤติกรรมการเขียนที่เปลี่ยนแปลงไป



2.3) ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ผ่านแพลตฟอร์มหรือโปรแกรมที่หลากหลายนอกเหนือจาก Canva เพื่อหาแนวทางที่เหมาะสมที่สุดในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนสำหรับการพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของผู้เรียน

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีจากความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจากผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ แก่ไขและให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ เป็นอย่างดีในการสร้างเครื่องมือวิจัยให้ถูกต้อง สมบูรณ์ขอขอบคุณผู้บริหารโรงเรียนมัธยมพัชรกิติยาภา 1 นครพนม อำเภอปลาปาก จังหวัดนครพนม ตลอดจนครู อาจารย์ทุกท่าน และนักเรียนทุกคนที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี ข้อมูลที่ได้รับนั้นนับว่ามีคุณค่าและมีประโยชน์อย่างยิ่งในการทำวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบคุณพี่ ๆ เพื่อน ๆ และน้อง ๆ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนทุกท่านที่ได้ให้กำลังใจตลอดมา ขอขอบคุณสมาชิกในครอบครัวผู้วิจัยที่ห่วงใย เป็นกำลังใจ ช่วยเหลือ และสนับสนุนการศึกษาแก่ผู้วิจัยเสมอมาจนก่อให้เกิดความสำเร็จ และทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ คุณประโยชน์ใด ๆ อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบแด่บิดามารดา คณาจารย์ และสถาบันการศึกษาที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชา มีส่วนร่วมในการวางรากฐานการศึกษา อบรม และให้การสนับสนุนผู้วิจัยตลอดมา

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- ธีรพันธ์ จันทรวง & ดารุณี นิพัทธ์ศานต์. (2564). การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง มาตราตัวสะกด เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนแม่กงวิทยา อำเภอมือง จังหวัดลำปาง. *วารสารอักษราพิบูล*, 2(2), 39.
- นิตยรัตน์ สารจันทร์. (2560). *การพัฒนาความสามารถการเขียนเล่าเรื่องภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กระบวนการสอนเขียนของเฮวินส์*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา มหาวิทยาลัย ไม่ได้ตีพิมพ์, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ปริญ จินดา. (2562). *การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้คำสรรพนาม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเคหะทุ่งสองห้องวิทยา 2 กรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- เพ็ญภา คล้ายสิงโต. (2563). *การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์: โครงสร้างวลีในภาษาอังกฤษตามหลักวากยสัมพันธ์ สำหรับนิสิตสาขาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยพะเยา*. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 28(2), 207-208.
- เมธิกา บุญเชย. (2564). *การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง Adjectives สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสระหลวงพิทยาคม*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์, มหาวิทยาลัยนเรศวร.



- เมษยา มิทรานนท์. (2562). *การพัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กระบวนการของเฮวินส์*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ลัดณ์ภัทร ปุณฺณปิยวัชร. (2565). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการของเฮวินส์ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- วัฒนากาญจน์ แก้วมณี. (2562). *การพัฒนาความสามารถการเขียนภาษาอังกฤษเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้ผังมโนทัศน์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- Fitz-Gibbon, C. T., & Morris, L. L. (1987). *How to design a program evaluation*. London & Beverly Hills, CA: Sage Publications.
- Ghosh, A., Gayen, P., & Sen, S. (2021). *Developing writing skill in English of secondary school students: A process approach*. International Journal of Multidisciplinary Research and Development, 8(4), 26–29.
- Hastuti, S., Slamet, Sumarwati, & Rakhmawati, A. (2023). *Short story writing learning based on local wisdom with digital book media for university students*. International Journal of Instruction, 16(1), 821–832.
- Hewins, C. P. (1986). *Writing in a foreign language: Motivation and the process approach*. Foreign Language Annals, 19(3), 219–223.
- Javed, M., Juan, W. X., & Nazli, S. (2012). *A Study of Students' Assessment in Writing Skills of the English Language*. International Journal of Instruction, 6(2), 129–144.
- Kee Li Li, Abu Bakar Razali, and Roselan Baki. (2019). *Writing Narrative Essays using E-Book Writing Software: Analyses of Students' Digital Written Works*. The Journal of Asia TEFL, 16(4), 1300-1301.
- Listyani. (2018). *Promoting Academic Writing Students' Skills through "Process Writing" Strategy*. Advances in Language and Literary Studies, 9(4), 177-179.
- Nodoushan, M. A. S. (2014). *Assessing writing: A review of the main trends*. Studies in English Language and Education, 1(2), 128–138.
- Raja Maznah Raja Hussain and Khalid Khamis Al Saadi. (2019). *STUDENTS AS DESIGNERS OF E-BOOK FOR AUTHENTIC ASSESSMENT*. Malaysian Journal of Learning and Instruction, 16(1), 41-43.



วารสารศรีวนาลัยวิจัย ปีที่ 15 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2568



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบผสมผสาน

เครือข่ายเอกชนสตตบงกช จังหวัดอุบลราชธานี

Enhancing Academic Achievement and Thinking Skills in Thai language
for Grade 6 Students through Learning using the Blended Learning
Sattabongkot Network Group Ubon Ratchathani Province

อัครฤทธิ์ ทองกาย^{1*}, ระพิน ชูชื่น², พรทิพย์ ศิริบุรณ์พิพัฒนา³

Akkarit Tongkai^{1*}, Rapin Chuchuen², Porntip Siriboonpipattana³

^{1*, 2, 3}สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี

^{1*, 2, 3}Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education

Ratchathani University, Ubon Ratchathani

*Corresponding author; E-mail: ritakkarit1996@gmail.com

Received 7 April 2025 Revised 24 June 2025

Accepted 26 June 2025 Available online 28 June 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) 3) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วิชาภาษาไทย โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนวิชาภาษาไทย โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนอนุบาลอรุณจิตร์ อำเภอเดชอุดม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบทดสอบวัดทักษะการอ่าน คิด วิเคราะห์ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที่ ผลการวิจัยพบว่า 1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.66 / 84.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. ทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อน



และหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ทักษะการคิดวิเคราะห์, รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน

ABSTRACT

The objectives of this research were: 1) to study the efficiency of the learning management plan using the blended learning process for the Thai language of Prathom 6 students according to the criteria 80/80, 2) to compare the academic achievement of Prathom 6 students before and after the learning management using the blended learning process, 3) to compare the analytical thinking skills of Prathom 6 students in the Thai language using the blended learning process and 4) to study the satisfaction of Prathom 6 students towards the learning management of the Thai language. By using the blended learning process, the sample group used in the research was Grade 6/2 students at Arunchit Kindergarten School, Det Udom District, Ubon Ratchathani Provincial Education Office, Semester 2, Academic Year 2024, totaling 20 students, selected by cluster random sampling. The research instruments consisted of 1) 7 learning activity plans with an average appropriateness of 4.65, which was at the highest level, 2) a 30-item achievement test with a reliability of 0.79, 3) a 30-item reading, thinking, and analytical skills test with a reliability of 0.75 and 4) 15-item student satisfaction questionnaire. Data was analyzed using ready-made computer programs. The statistics used in data analysis were percentage, mean, standard deviation, and Dependent Sample

The results of the study were as follows:

1. The learning management plan using the blended learning process of the Thai language of the 6th-grade students had an efficiency of 85.66 / 84.50, which was higher than the specified criteria.
2. The academic achievement of the 6th-grade students before and after the learning management using the blended learning process found that the post-learning score was higher than the pre-learning score at a statistical significance level of .05.
3. Analytical thinking skills of the 6th grade Thai language before and after the learning management using the blended learning process found that the post-learning score was higher than the pre-learning score at a statistical significance level of .05.
4. The 6th grade students had the highest overall satisfaction level with the blended learning management.

Keywords: Development of academic achievement, thinking and analysis, blended learning model



บทนำ

ภาษาไทยคือหนึ่งในวิชาที่ผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์มากที่สุด การฝึกฝนทักษะการคิดวิเคราะห์ในวิชาภาษาไทย จึงเป็นการปูพื้นฐานการคิดให้กับผู้เรียน ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความเข้าใจ ในทักษะการสื่อสารได้ดีขึ้น และสามารถเลือกใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้องเหมาะสม อันจะนำไปสู่การหาเหตุผลและการแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตได้ในที่สุด (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2555) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดให้ผลการประเมินการอ่าน คิดวิเคราะห์และเขียน เป็นเกณฑ์หนึ่งในการตัดสินเลื่อนชั้นและจบการศึกษาแต่ละระดับการศึกษา ผู้เรียนต้องมีความสามารถในการอ่านจากหนังสือ ตำราเรียน เอกสาร และหรือสื่อต่าง ๆ แล้วนำเนื้อหาสาระที่อ่านมาคิดวิเคราะห์นำไปสู่การแสดงความคิดเห็นการสังเคราะห์สร้างสรรค์การแก้ปัญหา และถ่ายทอดความคิดนั้นด้วยการเขียนที่มีสำนวนภาษาถูกต้อง มีเหตุผลและ มีการนำเสนอที่เป็นไปตามลำดับขั้นตอน สามารถสร้างความเข้าใจแก่ผู้อ่านได้อย่างชัดเจนตามขอบเขตและตัวชี้วัดที่กำหนดในแต่ละระดับชั้น (สุระนะ พามนตรี , 2562) ภาษาไทยเป็นสิ่งที่ต้องเรียนรู้ ฝึกฝนจนเกิดความชำนาญเพื่อใช้ในการสื่อสารให้สามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างเข้าใจลึกซึ้งซึ่งสามารถเลือกใช้คำ เรียบเรียงความคิด ความรู้ และใช้ภาษาได้ถูกต้องตามกฎเกณฑ์ ได้ตรงตามความหมาย และถูกต้องตามกาลเทศะ บุคคล และใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นการอ่านคิดวิเคราะห์ และเขียน จึงจำเป็นต้องปลูกฝังและพัฒนาให้เกิดขึ้นอยู่กับผู้เรียนใหญ่ต่อเนื่อง โดยบูรณาการไปพร้อม ๆ กับการจัดการเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ และหรือการจัดโครงการ/กิจกรรมต่าง ๆ ขณะเดียวกันต้องมีการตรวจสอบว่าผู้เรียนมีความสามารถตามตัวชี้วัดแล้วหรือไม่

การคิดวิเคราะห์เป็นทักษะสำคัญที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และมีส่วนทำให้การศึกษามีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลที่ดียิ่งขึ้นหากได้รับการพัฒนาอย่างถูกวิธี การศึกษานับว่ามีความสำคัญมากต่อการพัฒนาประเทศ โดยต้องเริ่มจากการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ จึงจะนำไปสู่การพัฒนาประเทศชาติที่ยั่งยืนได้ ดังนั้นการพัฒนาประเทศต้องพัฒนาควบคู่ไปกับการพัฒนาคนโดยเน้นที่การศึกษาเป็นสำคัญ Critical Thinking หรือที่รู้จักกันในชื่อการคิดวิเคราะห์หรือการคิดเชิงวิพากษ์ คือทักษะการคิดแบบเป็นเหตุเป็นผลด้วยวิจารณญาณ เพื่อให้สามารถวิเคราะห์และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อเท็จจริงต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (วัชร เล่าเรียนดี, 2560) ซึ่งทักษะนี้นับเป็นหนึ่งในทักษะจำเป็นแห่งศตวรรษที่ 21 (21st-Century Skill) ที่ผู้เรียนควรได้รับการพัฒนาโดยการจัดอันดับของสภาเศรษฐกิจโลก (World Economic Forum) เพราะ Critical Thinking จะช่วยให้ผู้เรียน สามารถพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูล และจัดการกับปัญหาต่าง ๆ ในชีวิตได้อย่างตรงจุด

ผลการประเมินการอ่านคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของนักเรียนโรงเรียนอนุบาลอรุณจิตร์ ส่วนมากอยู่ในระดับ พอใช้ และดี ซึ่งระดับดีมากจะถือเป็นส่วนน้อย และผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินั้นพื้นฐาน หรือ O-NET (Ordinary National Educational Test) โดยมีนักเรียนร่วมประเมินทั้งโรงเรียนจำนวน 26 คน และ 600,198 คน ทั่วประเทศ ในปี 2566 พบว่า วิชาภาษาไทย โดยเฉพาะสาระการอ่าน เป็นสาระที่นักเรียนทำคะแนนเฉลี่ยได้น้อยกว่าร้อยละ 50 โดยโรงเรียนของโรงเรียนอนุบาลอรุณจิตร์ สาระการอ่านมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 40.61 ส่วนในระดับ จังหวัดคะแนนเฉลี่ยสาระการอ่านมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 55.12 ส่วนคะแนนเฉลี่ยในระดับประเทศ สาระการอ่านมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 56.61 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2566) จากคะแนนเฉลี่ยดังกล่าวจะเห็นได้ว่า สาระการอ่านของโรงเรียนอนุบาลอรุณจิตร์นั้น มีคะแนนเฉลี่ยที่น้อยที่สุดเมื่อเทียบกับสาระอื่น ๆ และยังมีคะแนนเฉลี่ยในสาระการอ่านที่ต่ำกว่าระดับจังหวัดกับระดับประเทศ



สภาเศรษฐกิจโลกได้ทำการวิเคราะห์และรายงานข้อมูลความต้องการของนายจ้างว่า การคิดวิเคราะห์ (Analytical thinking) และความคิดสร้างสรรค์ยังคงเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดสำหรับพนักงานในปี 2566 การคิดวิเคราะห์ถือเป็นทักษะหลักของบริษัทต่าง ๆ มากกว่าทักษะอื่น ๆ และคิดเป็น 9% ของทักษะหลักที่รายงานโดยบริษัทต่าง ๆ โดยเฉลี่ย ความคิดสร้างสรรค์ (creative thinking) ซึ่งเป็นอีกหนึ่งทักษะทางปัญญา (Cognitive skills) อยู่ในอันดับที่สอง นำหน้าทักษะการรับรู้ความสามารถของตนเอง 3 ทักษะ ได้แก่ ความยืดหยุ่น ความคล่องตัว และการมีแรงจูงใจและความตระหนักรู้ในตนเอง และความใคร่รู้และการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งอาจสรุปได้ว่าทักษะการคิดวิเคราะห์ คือ ความสามารถในการพิจารณาไตร่ตรองแก้ปัญหาที่แม่นยำมีความละเอียดในการจำแนกแยกแยะเปรียบเทียบข้อมูลเรื่องราวเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างชำนาญ โดยการหาหลักฐานที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงหรือข้อมูลที่นำเชื่อถือมาสนับสนุนหรือยืนยันเพื่อพิจารณาอย่างรอบคอบก่อนตัดสินใจเชื่อหรือสรุป ซึ่งเป็นหนึ่งในทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 อันจะนำไปสู่กระบวนการคิดขั้นสูงต่อไป (World Economic Forum, 2566)

การเข้าสู่ยุคของดิจิทัลไม่เพียงแต่มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาขับเคลื่อนการใช้ชีวิตของผู้คนเท่านั้น แต่ยังมีการนำไปใช้ประยุกต์ใช้กับการศึกษา โดยพลิกโฉมจากการสอนแบบเดิมให้กลายเป็นรูปแบบที่น่าสนใจมากขึ้น และผู้เรียนเองก็ยังสามารถเข้าถึงการเรียนรู้เหล่านี้ได้อย่างง่ายดาย ผ่านอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต การเรียนรู้ผ่านตัวกลางที่เป็นสื่อเทคโนโลยีหรือออนไลน์ ที่ช่วยลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่เรียน ผู้สอนสามารถนำเสนอไอเดียการเรียนรู้ได้หลากหลายรูปแบบ และทางผู้เรียนสามารถเลือกเรียนในเรื่องที่ตนเองต้องการ (บริษัท โทรคมนาคมแห่งชาติ จำกัด, 2561) ปัจจุบันในยุคสมัยที่มีเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาท ทำให้เกิดการจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ขึ้น ในยุคสมัยที่มีพัฒนาการด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต เป็นรูปแบบของการบูรณาการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กับการเรียนการสอนแบบปกติในชั้นเรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ทันสมัย ทำให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีและมีประสิทธิภาพในทางการศึกษามากยิ่งขึ้น ซึ่งรูปแบบดังกล่าวนี้เรียกว่า “การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)” การเรียนแบบผสมผสานหรือ Blended Learning หมายถึงโปรแกรมทางการเรียนรู้ที่ใช้วิธีการผสมผสานระหว่างการเรียนรู้จากสื่ออิเล็กทรอนิกส์หรือ E-learning กับการสอนในชั้นเรียนได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้เกิดความเจริญก้าวหน้าต่อการเปลี่ยนแปลงในอนาคตต่อไปคือ การประยุกต์รูปแบบการเรียนการสอนโดยการผสมผสานระหว่างการเรียนแบบออนไลน์ (Asynchronous Learning) และเผชิญหน้า (Synchronous Learning) หรือเรียนในห้องเรียน รวมไปถึงวิธีการสอน เทคนิค หรือแม้กระทั่งทรัพยากรต่าง ๆ โดยผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ง่าย ผู้สอนมีหน้าที่สนับสนุนผู้เรียนทั้งในและนอกห้องเรียน ผู้เรียนสามารถเลือกกิจกรรมที่ตนเองถนัด รวมไปถึงเวลาและสถานที่ ผู้เรียนสามารถมีอิสระและเรียนรู้ด้วยตนเองได้นอกจากนี้ยังสามารถสร้างสรรค์คิดค้น ตรวจสอบ สืบเสาะตลอดจนแก้ไขปัญหาที่เผชิญทั้งในเวลาเรียนและชีวิตจริง ในขณะเดียวกันผู้สอนสามารถควบคุมสร้างสรรค์จัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถใช้สื่อและการเรียนการสอนในรูปแบบต่าง ๆ ได้

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการแก้ไขปัญหาโดยการออกแบบเนื้อหาและกระบวนการสอนแบบผสมผสานทั้งการเรียนแบบออนไลน์และเผชิญหน้าเข้าด้วยกัน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทย โดยใช้การเรียนการสอนแบบผสมผสาน หรือ Blended Learning ให้มีคุณภาพระดับดีขึ้น และให้ได้แผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานวิชาภาษาไทยในเรื่องของการคิดวิเคราะห์ที่เหมาะสมกับบริบทของการเรียนการสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้สอนสามารถนำไปใช้ในรูปแบบในการจัดการเรียนการสอนในเนื้อหาที่หลากหลาย ได้เป็นแนวทางสำหรับพัฒนาการเรียนการสอนของรายวิชาภาษาไทยและรายวิชาอื่น ๆ และเป็นแนวทางในการวิจัยรูปแบบการเรียนการสอนต่อไป



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)
3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วิชาภาษาไทย โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนวิชาภาษาไทย โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)

ทบทวนวรรณกรรม

ภูษณิศ งามพลกรัง (2567) ได้ศึกษาวิจัยการพัฒนาหลักสูตรการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบใช้สมองเพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัย พบว่า 1) การประเมินคุณภาพหลักสูตร e-learning เรื่องวิธีการแก้ปัญหา อยู่ในระดับสูงสุด โดยมีอันดับสูงสุดในด้านวัตถุประสงค์และเนื้อหา 2) ทักษะการแก้ปัญหาหลังการเรียนรู้สูงกว่าทักษะก่อนการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 3) ดัชนีประสิทธิผลของหลักสูตร e-learning แบบผสมผสานที่เน้นการเรียนรู้ตามสมองอยู่ที่ 87% ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายที่ 87.15% 4) นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในหลักสูตร e-learning แบบผสมผสานที่เน้นการเรียนรู้ตามสมองเป็นอย่างยิ่ง โดยอยู่ในระดับความพึงพอใจโดยรวมสูงสุด

สุภชฌาน ศรีเอี่ยม (2567) ได้ศึกษาวิจัยการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก เรื่องชนิดของคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดปทุมธานี ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลการสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง ชนิดของคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดปทุมธานี มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.95/81.12 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2) ค่าดัชนีประสิทธิผลชุดกิจกรรม การเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก เรื่องชนิดของคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 จังหวัดปทุมธานี มีค่าเท่ากับ 0.7143 หรือคิดเป็นร้อยละ 71.43 และ 3) ความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก เรื่องชนิดของคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดปทุมธานี โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($M = 4.49$, $S.D. = 0.52$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าด้านที่มีความคิดเห็นของผู้เรียนอยู่ในระดับมากที่สุดคือ ด้านการวัดและประเมินผล ($M = 4.64$, $S.D. = 0.50$) รองลงมาได้แก่ ด้านการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ($M = 4.51$, $S.D. = 0.52$) ด้านเนื้อหา เรื่อง ชนิดของคำ ($M = 4.42$, $S.D. = 0.50$) และด้านครูผู้สอน ($M = 4.37$, $S.D. = 0.55$) ตามลำดับ

Bowo Sri Mulyanto (2020) ได้ศึกษาวิจัยการประเมินความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการเรียนรู้แบบค้นพบโดยใช้แนวทางการเรียนรู้แบบผสมผสานในโรงเรียนประถมศึกษา ผลการศึกษาพบว่า การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน โดยมีคะแนน N-gain เท่ากับ 0.485 จัดอยู่ในกลุ่มปานกลาง การปรับปรุงนี้เกิดจากการค้นพบโดย



ใช้แนวทางการเรียนรู้แบบผสมผสาน ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันเป็นกลุ่มเล็กในการเรียนรู้ออนไลน์ จากนั้นครูก็สามารถโต้ตอบกันระหว่างการเรียนรู้ได้ด้วย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน กลุ่มเครือข่ายเอกชนสตตบงข จังหวัดอุบลราชธานี โดยใช้แบบแผนการวิจัยเชิงทดลอง และได้กำหนดขั้นตอนในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามลำดับต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนอนุบาลอรุณจิตร์ อำเภอเดชอุดม สังกัดสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดอุบลราชธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 มีจำนวน 2 ห้องเรียน รวมนักเรียน 54 คน

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนอนุบาลอรุณจิตร์ อำเภอเดชอุดม สังกัดสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดอุบลราชธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวนนักเรียน 20 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 7 แผน ใช้เวลาในการสอน 14 ชั่วโมง ทั้งนี้ไม่รวมการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ประกอบด้วย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การคิดวิเคราะห์จากนิทาน	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 การคิดวิเคราะห์จากบทความ	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การคิดวิเคราะห์จากเรื่องสั้น	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การคิดวิเคราะห์จากโฆษณา	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 การคิดวิเคราะห์จากข่าว	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 การคิดวิเคราะห์จากบทร้อยกรอง	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 การคิดวิเคราะห์จากวรรณคดี	จำนวน 2 ชั่วโมง

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทย เรื่อง การคิดวิเคราะห์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3) แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้วิจัยสร้างแบบปรนัยแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) เป็นแบบประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ โดยใช้เกณฑ์เรียงลำดับคะแนนจากมากที่สุดจนถึงน้อยที่สุด



3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ในการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เกี่ยวกับโครงสร้างรายวิชา มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและ สาระการเรียนรู้ รวมถึงการวัดและ ประเมินผล เพื่อกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน และการวัดและประเมินผล

2) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ แบบผสมผสาน (Blended Learning) และแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

3) เลือกหน่วยการจัดการเรียนรู้ ในสาระที่ 1 การอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งสอดคล้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

4) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ จำนวน 7 แผน ใช้เวลาสอน 14 ชั่วโมง ทั้งนี้ไม่รวมการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

5) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อปรับปรุงแก้ไข หลังจากนั้น นำไปให้ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม และความสอดคล้องของวัตถุประสงค์กับ กิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินผลตามกรอบการวิจัยที่พัฒนาขึ้น โดยผู้เชี่ยวชาญได้พิจารณา ลงความเห็นและให้ คะแนน ในแบบ ประเมินที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดย กำหนด เกณฑ์การให้คะแนน

6) หาค่าเฉลี่ยของผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการ เรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งนี้ดัชนีความ สอดคล้องที่ได้ต้องเท่ากับหรือมากกว่า 0.5 ขึ้นไป จึงถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้ ที่สร้างขึ้นมีความสอดคล้องกันและ สามารถนำไปใช้ได้

7) ผลการจากการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ใน งานวิจัยฉบับนี้ ผลปรากฏว่า

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การคิดวิเคราะห์จากนิทาน	มีความเหมาะสมอยู่ที่ค่าเฉลี่ย 4.64
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 การคิดวิเคราะห์จากบทความ	มีความเหมาะสมอยู่ที่ค่าเฉลี่ย 4.61
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การคิดวิเคราะห์จากเรื่องสั้น	มีความเหมาะสมอยู่ที่ค่าเฉลี่ย 4.58
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การคิดวิเคราะห์จากโฆษณา	มีความเหมาะสมอยู่ที่ค่าเฉลี่ย 4.61
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 การคิดวิเคราะห์จากข่าว	มีความเหมาะสมอยู่ที่ค่าเฉลี่ย 4.58
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 การคิดวิเคราะห์จากบทร้อยกรอง	มีความเหมาะสมอยู่ที่ค่าเฉลี่ย 4.67
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 การคิดวิเคราะห์จากวรรณคดี	มีความเหมาะสมอยู่ที่ค่าเฉลี่ย 4.58

จากผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ผลปรากฏว่าแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 7 แผน มีการประเมินความเหมาะสมของแผนจัดการเรียนรู้อยู่ที่ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.61 ซึ่งมีค่าความ เหมาะสมของแผนจัดการเรียนรู้อยู่ ในระดับความเหมาะสมที่สุด อยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้และเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้แบบประเมินความเหมาะสม ของ แผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) สามารถนำไปใช้ได้



8) ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลอง (Tryout) กับนักเรียนที่มีลักษณะที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) จำนวน 3 ครั้ง ดังนี้

8.1) การทดลองแบบรายบุคคล (1 : 1) ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในกลุ่มเครือข่าย จำนวน 3 คน ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูง ปานกลาง และต่ำ อย่างละ 1 คน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 65.40/64.44

8.2) การทดลองแบบกลุ่มเล็ก (1 : 10) ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในกลุ่มเครือข่าย จำนวน 10 คน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 73.62/71.33

8.3) การทดลองแบบภาคสนาม (1 : 30) ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ไปทดลองกับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในกลุ่มเครือข่าย จำนวน 30 คน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 82.13/81.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนด

9) ทำการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบอีกครั้ง

10) ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ให้สมบูรณ์แล้วดำเนินการทดลองจริงกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3.2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การคิดวิเคราะห์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

1) ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวัดผลประเมินผล และการสร้าง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2) กำหนดกรอบเนื้อหาในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทย เรื่อง การคิดวิเคราะห์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการวิเคราะห์เนื้อหาให้ครอบคลุมตามแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้

3) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทย เรื่อง การคิดวิเคราะห์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

4) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยนำผลคะแนนผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน มาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ (IOC) คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50–1.00 และปรับปรุงข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 โดยใช้เกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

คะแนน +1 เมื่อข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้

คะแนน 0 ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้

คะแนน -1 เมื่อข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้

5) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ปรับปรุงแก้ไขประเด็นที่ ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะแล้วเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



6) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผ่านการตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องจากผู้เชี่ยวชาญ แล้วไปทดลองใช้ (Try –Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 40 ข้อ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน

7) ตรวจให้คะแนนข้อสอบข้อละ 1 คะแนน สำหรับข้อที่ตอบถูก ข้อละ 0 คะแนนสำหรับข้อที่ตอบผิด นำมาวิเคราะห์คุณภาพ เพื่อคัดเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพ โดยวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่า อำนาจจำแนก (B) แล้วทำการคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายที่ใช้ได้ อยู่ระหว่าง 0.20 - 0.80 และค่าอำนาจ จำแนก ตั้งแต่ 0.20 – 1.00 (สมนึก ภัททิยธณี, 2562) พบว่า ข้อสอบมีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.30 - 0.70 และมีค่าอำนาจ จำแนก (B) ระหว่าง 0.35 - 0.65

8) นำข้อสอบที่คัดเลือกไว้จำนวน 30 ข้อ มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ ตามวิธีการของ Kuder-Richardson (สมนึก ภัททิยธณี, 2562) พบว่า ข้อสอบที่เลือกทั้ง 30 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นทั้ง ฉบับ เท่ากับ 0.79

9) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การคิดวิเคราะห์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไป ใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3.3) แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

- 1) ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวัดผลประเมินผล และการสร้าง แบบทดสอบทางการเรียน
- 2) กำหนดกรอบเนื้อหาในการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการวิเคราะห์เนื้อหาให้ครอบคลุมตามแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้
- 3) สร้างแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ จัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ
- 4) นำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความ ถูกต้องเหมาะสม และเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยนำผลคะแนนผล การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน มาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ (IOC) คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50–1.00 และปรับปรุงข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 โดยใช้เกณฑ์ในการ พิจารณา ดังนี้

คะแนน +1 เมื่อข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้

คะแนน 0 ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้

คะแนน -1 เมื่อข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้

5) นำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ ที่ปรับปรุงแก้ไขประเด็นที่ ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะแล้วเสนอ อาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

6) นำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ ที่ผ่านการตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องจากผู้เชี่ยวชาญ แล้วไปทดลองใช้ (Try –Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน

7) ตรวจให้คะแนนข้อสอบข้อละ 1 คะแนน สำหรับข้อที่ตอบถูก ข้อละ 0 คะแนนสำหรับข้อที่ตอบผิด นำมาวิเคราะห์คุณภาพ เพื่อคัดเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพ โดยวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่า อำนาจจำแนก (B) แล้วทำการคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายที่ใช้ได้ อยู่ระหว่าง 0.20 - 0.80 และค่าอำนาจ จำแนก ตั้งแต่



0.20 – 1.00 (สมนึก ภัททิยธนี, 2562) พบว่า ข้อสอบมีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20 - 0.70 และมีค่าอำนาจจำแนก (B) ระหว่าง 0.25 - 0.60

8) นำข้อสอบที่คัดเลือกไว้จำนวน 30 ข้อ มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับตามวิธีการของ Kuder-Richardson (สมนึก ภัททิยธนี, 2562) พบว่า ข้อสอบที่เลือกทั้ง 30 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.75

9) นำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)

มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

1) ศึกษาวิธีสร้างแบบสอบถามจากตำราวัดผลทางการศึกษาของ (สมนึก ภัททิยธนี, 2562) เพื่อสร้างแบบสอบถาม

2) กำหนดกรอบเนื้อหา แนวคิดและขอบข่ายโครงสร้างของคำถามเพื่อให้แบบสอบถามความพึงพอใจครอบคลุมเนื้อหาทุกด้าน

3) กำหนดเนื้อหา รูปแบบและวัตถุประสงค์ของแบบสอบถามตามกรอบเนื้อหา แล้วสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) จำนวน 15 ข้อ โดยแบ่งเป็น 5 ระดับ

4) นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา เสนอแนะ เพื่อนำมาตรวจสอบความเหมาะสมด้านเนื้อหา ภาษาที่ใช้และนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไข

5) นำแบบสอบถามความพึงพอใจพร้อมแนบแบบประเมินเสนอผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความสอดคล้องระหว่างนิยามเชิงปฏิบัติการของความพึงพอใจ และนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (IOC : Index Of Item Objective Congruence) นำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าความสอดคล้องโดยใช้เกณฑ์คัดเลือกแบบสอบถามจากข้อที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

6) จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล/การทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยก่อนการทดลอง (Pre-experimental Design) แบบกลุ่มเดียวโดยทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน (One-Group Pretest-Posttest Design) ซึ่งได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ (ขวลิต ชูกำแพง, 2559)

ตารางที่ 3 แบบแผนการทดลอง (One-Group Pretest-Posttest Design)

T1			X	T2
เมื่อ	T1	คือ	การทดสอบก่อนเรียน (Pretest)	
	X	คือ	การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การคิดวิเคราะห์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ ผสมผสาน (Blended Learning)	
	T2	คือ	การทดสอบหลังเรียน (Posttest)	

การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล



- 1) ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทย เรื่อง การคิดวิเคราะห์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
- 2) ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 7 แผน ใช้เวลาในการสอน 14 ชั่วโมง
- 3) ทดสอบหลังเรียน (Posttest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทย เรื่อง การคิดวิเคราะห์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเป็นฉบับเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน
- 4) นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) หลังการจัดการเรียนรู้
- 5) นำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยวิธีคำนวณจากโปรแกรมสำเร็จรูป ดังต่อไปนี้

- 1) การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร (E_1/E_2)
- 2) การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples)
- 3) การวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples)
- 4) วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการนำคะแนนที่ได้รับจากการตอบแบบสอบถามมาแปลความหมายตามเกณฑ์ค่าเฉลี่ยที่กำหนดไว้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร (E_1/E_2) ดังตารางที่ 1



ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 80/80

คนที่	คะแนนระหว่างเรียน (E ₁)								ผล
	(แผนการจัดการเรียนรู้ / คะแนนเต็ม)								สัมฤทธิ์
	1	2	3	4	5	6	7	รวม	(E ₂)
	(40)	(45)	(50)	(35)	(35)	(45)	(40)	(290)	(30)
1	34	39	41	29	30	41	34	248	24
2	36	40	41	29	30	40	33	249	28
3	33	37	43	28	31	40	32	244	26
4	33	39	42	30	32	39	37	252	24
5	34	38	41	29	29	38	32	241	25
6	34	38	44	31	31	40	34	252	24
7	35	38	41	28	30	41	34	247	26
8	35	38	41	31	30	42	34	251	25
9	34	36	43	30	31	39	35	248	24
10	34	41	43	29	29	39	34	249	24
11	34	41	43	29	31	40	34	252	27
12	35	38	43	30	31	40	34	251	25
13	34	40	44	29	29	42	35	253	24
14	35	39	41	30	32	39	34	250	27
15	37	38	44	29	32	39	34	253	26
16	33	36	41	28	30	39	32	239	26
17	35	38	43	30	30	38	35	249	25
18	35	39	41	30	29	38	34	246	24
19	32	37	44	29	30	40	34	246	28
20	34	38	42	30	30	39	35	248	25
รวม	686	768	846	588	607	793	680	4,968	507
$\bar{X}$	34.30	38.40	42.30	29.40	30.35	39.65	34.00	248.40	25.35
S.D.	1.13	1.39	1.22	0.88	0.99	1.18	1.17	3.80	1.35
P	85.75	85.33	84.60	84.00	86.71	88.11	85.00	85.66	84.50
ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (E ₁ /E ₂) = 85.66/84.50									

จากตารางที่ 1 พบว่า ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียน เท่ากับ 85.66 และร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียน เท่ากับ 84.50 ดังนั้น ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เท่ากับ 85.66 / 84.50 ซึ่งสูง



กว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เนื่องจากนักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาและสามารถทำกิจกรรมระหว่างเรียนได้ดี (E1 สูง) เมื่อนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการทดสอบหลังเรียน (E2) ก็ยังคงได้คะแนนในระดับสูงใกล้เคียงกัน แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมและสามารถพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)

คนที่	คะแนนก่อนเรียน 30 คะแนน	คะแนนหลังเรียน 30 คะแนน	D	D ²
1	14	24	10	100
2	15	28	13	169
3	10	26	16	256
4	14	24	10	100
5	12	25	13	169
6	16	24	8	64
7	15	26	11	121
8	15	25	10	100
9	16	24	8	64
10	15	24	9	81
11	16	27	11	121
12	12	25	13	169
13	15	24	9	81
14	10	27	17	289
15	15	26	11	121
16	14	26	12	144
17	13	25	12	144
18	15	24	9	81
19	16	28	12	144
20	12	25	13	169
รวม	280	507	227	2,687
$\bar{X}$	14.00	25.35		
S.D.	1.89	1.35		
P	46.67	84.50		



จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ก่อนเรียนมีคะแนนรวม เท่ากับ 280 คะแนน มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 14.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.89 คิดเป็นร้อยละ 46.67 และหลังเรียนมีคะแนนรวม เท่ากับ 507 คะแนน มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 25.35 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.35 คิดเป็นร้อยละ 84.50

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)

การทดลอง	n	$\bar{X}$	S.D.	ΣD	ΣD^2	t	p
ก่อนเรียน (30 คะแนน)	20	14.00	1.89	227	2,687	21.04*	0.00
หลังเรียน (30 คะแนน)	20	25.35	1.35				

*ที่ระดับ .05, $df(n-1) = 19$

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานในการวิจัยได้กำหนดไว้

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples) ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 4 ทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	D	D ²
	30 คะแนน	30 คะแนน		
1	15	24	9	81
2	10	28	18	324
3	16	24	8	64
4	14	24	10	100
6	10	27	17	289
7	11	24	13	169
8	10	24	14	196
9	16	24	8	64
10	10	28	18	324
11	14	26	12	144
12	15	24	9	81

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	D	D ²
	30 คะแนน	30 คะแนน		
13	12	25	13	169
14	13	26	13	169
15	15	24	9	81
16	12	25	13	169
17	13	24	11	121
18	11	25	14	196
19	11	26	15	225
20	15	24	9	81
รวม	253	501	248	3,272
$\bar{X}$	12.65	25.05		
S.D.	2.21	1.36		
P	42.17	83.50		

จากตารางที่ 4 พบว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ก่อนเรียนมีคะแนนรวม เท่ากับ 253 คะแนน มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 12.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.21 คิดเป็นร้อยละ 42.17 และหลังเรียนมีคะแนนรวม เท่ากับ 501 คะแนน มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 25.05 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.36 คิดเป็นร้อยละ 83.50

ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)

การทดลอง	n	$\bar{X}$	S.D.	ΣD	ΣD^2	t	p
ก่อนเรียน (30 คะแนน)	20	12.65	2.21	248	3,272	17.23*	0.00
หลังเรียน (30 คะแนน)	20	25.05	1.36				

*ที่ระดับ .05, df(n-1) = 19

จากตารางที่ 5 พบว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานในการวิจัยได้กำหนดไว้

ตอนที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตารางที่ 6



ตารางที่ 6 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ข้อ	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	ลำดับ
1.	ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน	4.95	0.22	มากที่สุด	1
2.	ปริมาณเนื้อหาในแต่ละหน่วยมีความเหมาะสมกับเวลา	4.70	0.47	มากที่สุด	7
3.	ผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาตนเองตามความสามารถ และมีโอกาสแสดงออกในการเรียน	4.55	0.60	มากที่สุด	11
4.	ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายขึ้น	4.80	0.52	มากที่สุด	4
5.	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนมีความเหมาะสม	4.40	0.50	มาก	15
6.	กิจกรรมการเรียนรู้มีรูปแบบหลากหลาย ไม่น่าเบื่อ	4.45	0.60	มาก	13
7.	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน	4.85	0.37	มากที่สุด	2
8.	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นร่วมกันมากขึ้น	4.50	0.76	มาก	12
9.	กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยฝึกทักษะการอ่าน คิด วิเคราะห์ของนักเรียน	4.75	0.44	มากที่สุด	5
10.	ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น	4.45	0.69	มาก	14
11.	ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น	4.75	0.44	มากที่สุด	5
12.	แบบฝึกหัดและแบบทดสอบสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.65	0.49	มากที่สุด	9
13.	ข้อคำถามของแบบฝึกหัดและแบบทดสอบเข้าใจง่าย	4.80	0.41	มากที่สุด	3
14.	นักเรียนทราบผลการประเมินกิจกรรมต่าง ๆ ได้ทันที	4.60	0.60	มากที่สุด	10
15.	นักเรียนสามารถนำเรื่องที่เรียนไปประยุกต์ใช้ได้	4.70	0.47	มากที่สุด	7
โดยรวม		4.66	0.30	มากที่สุด	

จากตารางที่ 6 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยรวมรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.66 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.30 โดยลำดับที่ 1 ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.95 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.22 อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ลำดับที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.85 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.37 อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ลำดับที่ 3 ข้อคำถามของแบบฝึกหัดและแบบทดสอบเข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.41 อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ตามลำดับ โดยจะเห็นได้ว่าข้อที่ 4 และ 13 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 เท่ากัน อย่างไรก็ตาม ข้อที่ 13 ได้รับการจัดอยู่ใน ลำดับที่ 3 ขณะที่ข้อที่ 4 อยู่ใน ลำดับที่ 4 เนื่องจากข้อที่ 13 มีค่า ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานต่ำกว่า (S.D. = 0.41 เทียบกับ S.D. = 0.52) ซึ่งสะท้อนว่า นักเรียนมีความคิดเห็นที่สอดคล้องกันมากกว่า ทำให้ผลการจัดอันดับสูงกว่าแม้ค่าเฉลี่ยเท่ากัน

ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่าทั้งสองรายการเป็นปัจจัยสำคัญที่ผู้เรียนให้ความพึงพอใจสูงมาก โดยเฉพาะด้านความเข้าใจเนื้อหาและความชัดเจนของแบบฝึกหัด ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้แบบผสมผสานอย่างมีประสิทธิภาพ



สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน กลุ่มเครือข่ายเอกชนสตตบงข จังหวัดอุบลราชธานี สรุปผลได้ ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.66 / 84.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้
2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานในการวิจัยได้กำหนดไว้
3. ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานในการวิจัยได้กำหนดไว้
4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน กลุ่มเครือข่ายเอกชนสตตบงข จังหวัดอุบลราชธานี ในครั้งนี้สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า มีประสิทธิภาพตามกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 85.66 และและประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 84.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้ศึกษาได้มีศึกษาแนวคิดการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Blended Learning) การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (E – Learning) รวมทั้งการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ และมีการพัฒนาอย่างเป็นระบบตามวิธีการที่เหมาะสมจากการศึกษาเอกสารต่าง ๆ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการสร้าง จากนั้นศึกษาหลักสูตร วิเคราะห์หลักสูตร และเนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) แล้วแบ่งเนื้อหาออกเป็นชุด ๆ ให้มีความเหมาะสมกับเวลาเรียน มีจุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ อีกทั้งกระบวนการสร้างสื่อการเรียนรู้ได้ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญและผ่านกระบวนการหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน ใน 3 ขั้นตอน คือ ทดลองแบบเดี่ยว ทดลองกลุ่มย่อย และทดลองแบบสนาม ก่อนจะปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์เพื่อนำไปทดลองใช้จริง จึงทำให้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ดังกล่าว สอดคล้องกับงานวิจัยของ ยุทธนา ทรัพย์เจริญ (2560) ได้ศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานวิชาดนตรีสากล เพื่อพัฒนาทักษะการปฏิบัติทางดนตรีและความคิดสร้างสรรค์



ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานวิชาดนตรีสากล มีค่าเท่ากับ 81.00/81.56 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิจิตร วังศ์ประทุม (2561) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยการเรียนแบบร่วมมือรูปแบบแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ บนระบบการจัดการเรียนรู้ มูเดลเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า บทเรียนแบบผสมผสานด้วยการเรียนแบบร่วมมือรูปแบบแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์บนระบบการจัดการเรียนรู้มูเดลเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 80.63/80.31

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) พบว่า ก่อนเรียนมีคะแนนรวม เท่ากับ 280 คะแนน มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 14.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.89 คิดเป็นร้อยละ 46.67 และหลังเรียนมีคะแนนรวม เท่ากับ 507 คะแนน มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 25.35 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.35 คิดเป็นร้อยละ 84.50 เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้ ครั้งนี้ได้นำข้อดีของการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานระหว่างการจัดการเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน โดยนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาร่วมใช้ในการจัดการเรียนรู้ ใช้บริการต่าง ๆ ในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการค้นหาค้นหาข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเครือข่ายในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง สามารถเข้าศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติมและทบทวนได้ทุกที่ทุกเวลาโดยไม่จำเป็นต้องเรียนเฉพาะในชั่วโมงเรียน สามารถใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางในการติดต่อระหว่างครูและนักเรียน ทำให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ อรุณ แก้วมาตย์ (2565) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ มารินะห์ แวอาลี (2566) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาบทเรียนแบบผสมผสานวิชาพื้นฐานวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การแก้ปัญหาด้วยเหตุผลเชิงตรรกะ โดยใช้กิจกรรม Unplugged Coding สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มที่เรียนด้วยบทเรียนแบบผสมผสานโดยใช้กิจกรรม Unplugged Coding หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) พบว่า ก่อนเรียนมีคะแนนรวม เท่ากับ 253 คะแนน มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 12.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.21 คิดเป็นร้อยละ 42.17 และหลังเรียนมีคะแนนรวม เท่ากับ 501 คะแนน มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 25.05 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.36 คิดเป็นร้อยละ 83.50 เมื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น เป็นกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นให้ผู้เรียนได้รู้จักศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง รู้จักเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยครูผู้สอนมอบหมายให้นักเรียนศึกษาบทเรียนออนไลน์บนเว็บไซต์ จากนั้นให้นักเรียนมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ร่วมกันในชั้นเรียนและประยุกต์ใช้ความรู้โดยปฏิบัติกิจกรรมจาก



บทเรียนออนไลน์ โดยครูมีหน้าที่ช่วยเหลือและตอบข้อซักถามของนักเรียน ชี้แนะในประเด็นที่นักเรียนสงสัย จนนักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมสำเร็จลุล่วงไปตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ จากนั้นให้นักเรียนนำเสนอผลงานลงบนเว็บไซต์ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผสมผสานการเรียนในห้องเรียนที่เป็นแบบเผชิญหน้าระหว่างผู้เรียนและผู้สอนกับการเรียนนอกห้องเรียนโดยผ่านกิจกรรมและเว็บไซต์ต่างๆ ซึ่งแต่ละขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีเวลาในการศึกษาด้วยตนเองมากขึ้น โดยผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ เหล่านี้บนเว็บไซต์ได้ไม่จำกัดจำนวนครั้ง ทุกที่ ทุกเวลา นอกจากนี้ การเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์และการประเมินผลที่ต่อเนื่อง ยังช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจที่ยั่งยืนและสามารถนำไปใช้ได้จริง จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์มากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ เพ็ญศรี ปัญญาแก้ว (2559) ได้วิจัยเรื่อง ผลของบทเรียนแบบผสมผสานที่ใช้วิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบการสืบสวน สอบสวนเป็นกลุ่มเพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาด้านวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า การคิดแก้ปัญหาด้านวิทยาศาสตร์ของนักเรียนที่ได้เรียนบทเรียนแบบผสมผสานที่ใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบการสืบสวน สอบสวนเป็นกลุ่มเพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาด้านวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภาวดี พูลสวัสดิ์ (2560) ศึกษาผลการเรียนรู้ด้วยบทเรียนมัลติมีเดียบนคอมพิวเตอร์พกพาพร้อมกับการเรียนแบบชี้แนะวิชาภาษาไทย เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบุรี เขต 1 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนพบว่า 1) นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความสามารถในการอ่านของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดีย อยู่ในระดับ มาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.88 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.17 โดยใช้เกณฑ์การประเมิน 3 ระดับ

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนมีระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยนักเรียนมีความพึงพอใจที่ความยากง่ายของเนื้อหา มีความเหมาะสมกับผู้เรียน กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน ข้อคำถามของแบบฝึกหัดและแบบทดสอบเข้าใจง่าย ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายขึ้น กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยฝึกทักษะการอ่าน คิด วิเคราะห์ของนักเรียน ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น ปริมาณเนื้อหาในแต่ละหน่วยมีความเหมาะสมกับเวลา นักเรียนสามารถนำเรื่องที่เรียนไปประยุกต์ใช้ได้ แบบฝึกหัดและแบบทดสอบสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ นักเรียนทราบผลการประเมินกิจกรรมต่าง ๆ ได้ทันที ผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาตนเองตามความสามารถ และมีโอกาสแสดงออกในการเรียน ซึ่งการที่นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการสอนแบบผสมผสานได้เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้อย่างอิสระได้ตามความสามารถของตนเอง นอกจากนี้ การสอนแบบผสมผสานยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถของตนเอง ซึ่งเป็นการตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกประสบการณ์ตรงในการลงมือทำงานร่วมกันในกลุ่มของตนเองเพื่อให้การทำงานสำเร็จลุล่วง มีการวางแผนและการช่วยเหลือกันอย่างเป็นขั้นตอน ทำให้ผู้เรียนมีความคิดอย่างมีเหตุผล คิดอย่างละเอียดรอบคอบ และมีความสุขในการเรียนรู้ จึงทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) อยู่ในระดับมากที่สุดดังกล่าว สอดคล้องกับงานวิจัยของ รพีพรรณ ยอดสุวรรณ (2559) ได้วิจัยเรื่อง ผลของบทเรียนแบบผสมผสานที่ใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนต่อบทเรียนแบบผสมผสานที่ใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่



6 เรื่อง การนำเสนอข้อมูล โดยใช้โปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยต์ อยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฌบักซ์ พรหมเครือ (2558) ได้ศึกษาวิจัยผลของบทเรียนแบบผสมผสานที่ใช้วิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาพบว่า 1) บทเรียนแบบผสมผสานที่ใช้ในการวิจัยมีค่าประสิทธิภาพ 82.93/81.13 2) การคิดวิเคราะห์ของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนแบบผสมผสานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนแบบผสมผสานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนแบบผสมผสานอยู่ในระดับ “มาก”

ข้อเสนอแนะ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน กลุ่มเครือข่ายเอกชนสัตว์ตบงกช จังหวัดอุบลราชธานี ผู้ศึกษามีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1) จากผลการศึกษาพบว่า รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและมีทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ดังนั้น ครูผู้สอนควรส่งเสริมให้มีการนำไปปรับใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ให้นักเรียนให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น

1.2) กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นการเรียนรู้บนเว็บไซต์ ออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้แบบเผชิญหน้า ดังนั้นครูผู้สอนจึงควรจัดเตรียมเนื้อหาบนเว็บไซต์ให้ครบถ้วน ตรวจสอบความพร้อมในเรื่องอุปกรณ์การเรียนออนไลน์ของตนเอง รวมถึงผู้เรียน และสัญญาณอินเทอร์เน็ต ก่อนที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และควรอธิบายขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเข้าใจก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.3) ผู้สอนและผู้เรียนควรมีช่องทางที่หลากหลายเพื่อใช้แลกเปลี่ยนความรู้ ตอบปัญหา ชี้แจงขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว โดยใช้ศักยภาพของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาการนำรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานไปใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการเรียนรู้ด้านอื่น ๆ ของเรียน เช่น ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร การแก้ปัญหา เป็นต้น

2.2 ควรมีการศึกษาและพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ของนักเรียน โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้อื่น ๆ ที่สอดคล้องกับสภาพและความสามารถในการรู้ของนักเรียนในยุคปัจจุบัน เพื่อให้เกิดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย



เอกสารอ้างอิง

- เกริกเกียรติ นรินทร์. (2563). การพัฒนาการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยเทคนิคเรียนรู้แบบร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการทำงานเป็นทีม วิชาเทคโนโลยี วิทยาการคำนวณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. Thai Digital Collection (ITD). <http://tdc.thailis.or.th/tdc/basic.php?>
- บริษัท โทรคมนาคมแห่งชาติ จำกัด. (2561). 5 เทคโนโลยีการศึกษาที่น่าจับตามอง. <https://www.tot.co.th/blogs/digital-updates/SME-tips/2020/06/09>
- เพ็ญศรี ปัญญาแก้ว. (2559). ผลของบทเรียนแบบผสมผสานที่ใช้วิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบการสืบสวน สอบสวนเป็นกลุ่มเพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาด้านวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยขอนแก่น. Thai Digital Collection (ITD). <http://tdc.thailis.or.th/tdc/basic.php?>
- ภูษิตา งามพลกรัง. (2567). การพัฒนาหลักสูตรการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบใช้สมอง. วารสารการทบทวนการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์, มจร. 11(3), 64–75. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/EDMCU/article/view/269742>
- มารินะห์ แวอาลี. (2566). การพัฒนาบทเรียนแบบผสมผสานวิชาพื้นฐานวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี วิทยาการคำนวณ เรื่อง การแก้ปัญหาด้วยเหตุผลเชิงตรรกะ โดยใช้กิจกรรม Unplugged Coding สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา. Thai Digital Collection (ITD). <http://tdc.thailis.or.th/tdc/basic.php?>
- ยุทธนา ททรัพย์เจริญ. (2560). การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานวิชาดนตรีสากล เพื่อพัฒนาทักษะการปฏิบัติทางดนตรี และความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. Thai Digital Collection (ITD). <http://tdc.thailis.or.th/tdc/basic.php?>
- วัชร เล่าเรียนดี และคณะ. (2560). กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาการคิดและยกระดับคุณภาพการศึกษา สำหรับศตวรรษที่ 21. บริษัท เพชรเกษมพรินต์ติ้ง กรุ๊ป จำกัด.
- วิจิตรา วงศ์ประทุม. (2561). ผลการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยการเรียนแบบร่วมมือรูปแบบแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์บนระบบการจัดการเรียนรู้โมเดลเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยขอนแก่น. Thai Digital Collection (ITD). <http://tdc.thailis.or.th/tdc/basic.php?>
- รพีพรรณ ยอดสุวรรณ. (2559). ผลของบทเรียนแบบผสมผสานที่ใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยขอนแก่น. Thai Digital Collection (ITD). <http://tdc.thailis.or.th/tdc/basic.php?>
- รุ่งฤดี บุญสอน. (2562). การพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้ การเรียนรู้แบบผสมผสานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. Thai Digital Collection (ITD). <http://tdc.thailis.or.th/tdc/basic.php?>



- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2566). รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2566 ฉบับที่ 6 – ค่าสถิติแยกตามรายวิชาสำหรับโรงเรียน. สทศ.
- สมนึก ภัททิยธนี (2562). การวัดผลการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 12). ประสานการพิมพ์.
- สุธนะ พามนตรี. (2562). ความสำคัญของภาษาไทย. Class start.
<https://so02.tcithaijo.org/index.php/banditvijai/article/view/241048>
- สุภณัน ศรีเอี่ยม. (2567). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก เรื่องชนิดของคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดปทุมธานี. วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์, 14(2), 27-41.
<https://so06.tci-thaijo.org/index.php/var/article/view/271166>
- สุภาวดี พูลสวัสดิ์. (2560). ผลการเรียนรู้ด้วยบทเรียนมัลติมีเดียบนคอมพิวเตอร์พกพา ร่วมกับการเรียนแบบชี้แนะวิชา ภาษาไทยเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนในสังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เพชรบุรี เขต 1. Veridian-E-Journal, 10(3),
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2555). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. โรงพิมพ์ ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- อรนุช แก้วมัตย์. (2565). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการฟังและการ พูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัย นครสวรรค์. Thai Digital Collection (ITD). <http://tdc.thailis.or.th/tdc/basic.php?>
- Mulyanto, B. S. (2020). *Evaluation of Critical Thinking Ability with Discovery Learning Using Blended Learning Approach in Primary School*. Journal of Research and Educational Research Evaluation, 9(10), <https://journal.unnes.ac.id/sju/jere/article/view/46135>
- World Economic Forum. (2023). *The Future of Jobs Report 2023*. Building Back Broader.
<https://www.weforum.org/publications/the-future-of-jobs-report-2023/>



การพัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย ตามรูปแบบการสอนของเดวิส
ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

The Development of Performance-skill in Dramatic Arts by following
Davies' with TikTok Application for Tenth Grade Students

จิรัชญา สิวกระโทก^{1*}, วชิรี แสงบุญเรือง², สุภาวดี กาญจนเกศ³

Jirachaya sewgratok,^{1*} Watcharee Sangboonraung,² Supawadee Kanjanakate³

^{1*,2,3}สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม

^{1*,2,3}Curriculum and Instruction, Faculty of Educations, Nakhon Phanom University

*Corresponding author; E-mail: jirachaya672@gmail.com

Received 14 June 2025 Revised 24 June 2025

Accepted 26 June 2025 Available online 28 June 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการปฏิบัตินาฏศิลป์ไทย ตามรูปแบบการสอนของเดวิส ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ร้อยละ 80 2) เปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ ก่อนเรียนและหลังเรียน ตามรูปแบบการสอนของเดวิสร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย ตามรูปแบบการสอนของเดวิสร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการวิจัยกึ่งเชิงการทดลอง กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมัธยมพัชรกิตติยาภา ๑ นครพนม อำเภอปลาปาก จังหวัดนครพนม ห้อง 4/1 จำนวน 32 คน ตามลำดับ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม ด้วยวิธีการจับสลากโดยมีห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน แบบประเมินทักษะปฏิบัติ แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐานด้วย t-test แบบ Dependent Samples

ผลการวิจัย พบว่า 1) การพัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย ตามรูปแบบการสอนของเดวิส ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 83.20 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 80 2) เปรียบเทียบการพัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย ตามรูปแบบการสอนของเดวิส ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนการพัฒนาทักษะปฏิบัติ นาฏศิลป์ เรื่องนาฏศิลป์ไทย ตามรูปแบบการสอนของเดวิสร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์, เดวิส, แอปพลิเคชัน TikTok, ความพึงพอใจ



ABSTRACT

This research aims to: 1) Develop Thai dance performance skills based on Davies' teaching model combined with the TikTok application for Grade 10 students, meeting the 80% criterion. 2) Compare the development of Thai dance performance skills before and after learning using Davies' teaching model combined with the TikTok application for Grade 10 students. 3) Examine students' satisfaction with learning Thai dance performance skills based on Davies' teaching model combined with the TikTok application for Grade 10 students. This study employs a quasi-experimental research method with Grade 10 students from Patcharakhitiyapha 1 Nakhon Phanom School, Plapak District, Nakhon Phanom Province, specifically Class 4/1, comprising 32 students, during the second semester of the academic year 2024. The sample was selected using cluster random sampling, with the classroom as the sampling unit. The research instruments include six lesson plans, a performance skill assessment form, and a student satisfaction questionnaire. The data were analyzed using mean, standard deviation, and hypothesis testing with a Dependent Samples t-test.

The research findings reveal that: 1) The development of Thai dance performance skills using Davies' teaching model combined with the TikTok application for Grade 10 students was at a very high level, achieving 83.20%, which met the 80% criterion. 2) A comparison of Thai dance performance skills before and after learning using Davies' teaching model combined with the TikTok application for Grade 10 students showed a statistically significant improvement at the .01 level. 3) Student satisfaction with learning Thai dance performance skills based on Davies' teaching model combined with the TikTok application was at a high level.

Keywords: Performing Arts Skills, Davies, TikTok Application, Satisfaction

บทนำ

ศิลปวัฒนธรรมไทยเป็นสิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของความเป็นไทยได้อย่างชัดเจนคนไทย จึงควรอนุรักษ์ไว้ให้คงอยู่กับประเทศไทยต่อไป นอกจากนี้วัฒนธรรมยังเป็นการดำเนินชีวิตที่มนุษย์ สร้างขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการเล่นการ แสดง การร้องเพลง พฤติกรรม และบรรดาผลงานทั้งมวล ไม่ว่าจะ เป็นงานด้านจิตรกรรม สถาปัตยกรรมศิลปะวรรณคดี ดนตรี ปรัชญา ศีลธรรม จรรยา ภาษา กฎหมาย ความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณี ตลอดจนความคิด ความรู้ ในลักษณะที่แสดงถึงความ เจริญอกงาม หรือความเสื่อมเสียของสังคม และในขณะเดียวกันวัฒนธรรมยังกำหนด ชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชนในสังคม ทั้งเรื่องความเป็นระเบียบ ความรู้สึก ความประพฤติ และกิริยาอาการ หรือการกระทำใด ๆ ของมนุษย์ลงรูปเป็นพิมพ์เดียวกันและสำแดงออกมาให้ปรากฏเป็นภาษา ศิลปะ ความเชื่อถือ ระเบียบ ประเพณี ความกลมเกลียว ความก้าวหน้าของชาติและศีลธรรมอันดีงามของประชาชน ดังนั้น วัฒนธรรมจึงมี อิทธิพลต่อความเป็นอยู่ของประชาชน และต่อความเจริญก้าวหน้าของประเทศชาติมากซึ่งได้ถ่ายทอดกันมารุ่นต่อรุ่น



โดยถ้าสิ่งใดที่ดีแล้วก็เก็บไว้ สิ่งใดควรแก้ก็ทำการ แก้ไขให้ดียิ่งขึ้น เพื่อจะได้ส่งเสริมให้มีลักษณะที่ดีและเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติต่อไป (ไพศาล ภูไพบูลย์, อังคณา ตติรัตน์ และ ปันตดา มีสมบัติงาม, 2550 อ้างถึงใน มนชนก รัตนจันทร์, 2561)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้ เป็นกำลังสำคัญของชาติ โดยสร้างความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ และคุณธรรม ส่งเสริมจิตสำนึกความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข และพัฒนาทักษะจำเป็นสำหรับการ ศึกษาต่อและประกอบอาชีพ หลักสูตรเน้นการพัฒนาคุณภาพคนในสังคมไทยให้มีคุณธรรมและความรอบรู้ พร้อมรับการเปลี่ยนแปลง มุ่งสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่มั่นคง และเตรียมเยาวชนให้มีจิตใจดีงาม มีจิตสาธารณะใน ส่วนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ประกอบด้วยทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีสุนทรียภาพ รสนิยมและเห็นคุณค่าของศิลปะ สำหรับสาระที่ 3 สาระนาฏศิลป์ ประกอบด้วย 2 มาตรฐานคือ มาตรฐาน ศ. 3.1 เข้าใจและแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์วิเคราะห์วิจารณ์คุณค่าทางนาฏศิลป์เพื่อ ถ่ายทอดความรู้สึกความ คิดอย่างอิสระชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน มาตรฐาน ศ. 3.2 เข้าใจ ความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเห็นคุณค่าความงามของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดก ทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นภูมิปัญญา ไทยและสากล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

ผู้ถูกใจเฟสบุ๊คแฟนเพจ TikTok Thailand ปี พ.ศ.2560 มีจำนวน 42,851 คน (สุชานันท์ อารีย์ราษฎร์ 2561) เทียบกับ ปี พ.ศ.2563 ที่ผ่านมามีพบว่า กลุ่มผู้ถูกใจเฟสบุ๊คแฟนเพจ TikTok Thailand มีจำนวน ประมาณ 19 ล้านคน ซึ่งจะเห็นได้ว่า จำนวนผู้ถูกใจเพิ่มสูงขึ้นอย่างรวดเร็วภายในระยะเวลา 3 ปี สะท้อนให้เห็นถึงความน่าสนใจ และอิทธิพลของ TikTok ที่มีต่อคนไทยในด้านพฤติกรรมการใช้งาน ซึ่งปัจจุบันโรงเรียนนิยมหันมาใช้แอปพลิเคชัน TikTok มาปรับใช้กับการจัดการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียน สนใจกับการเรียนมากขึ้นอาทิเช่น ศศิณา นิยมสุข (2565) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะ ปฏิบัตินาฏศิลป์ เรื่องราวมาตรฐาน โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับ แอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า การเปรียบทักษะ ปฏิบัตินาฏศิลป์ เรื่อง เรื่องราวมาตรฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 หลังเรียน คิดเป็น ร้อย ละ 84.52 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อ กิจกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด และโดยมีภัทราพร ชาลิตี (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ ชุดโก่ขัน โดยใช้แนวคิดของเดวิสร่วมกับ แอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 85.29 มีทักษะปฏิบัติทำรำนาฏศิลป์ “ชุดโก่ขัน” หลัง การจัดการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ โดยใช้แนวคิดของเดวิสร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สูงกว่าเกณฑ์ที่ กำหนดร้อยละ 70 โดยในภาพรวมอยู่ในระดับดีเยี่ยม และ 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ให้สัมภาษณ์แสดงความคิดเห็นว่ารู้สึกชอบและสนุกกับการเรียนรู้ด้วย เทคนิคนี้ มีขั้นตอนที่เข้าใจง่าย ทำให้การเรียนวิชานาฏศิลป์ไม่น่าเบื่อ ตื่นเต้น และน่าเรียน ทำให้พัฒนาทักษะปฏิบัติ ทางนาฏศิลป์ได้ดีขึ้น

โรงเรียนมัธยมพัชรกิตติยาภา ๑ นครพนม ตำบลหนองฮี อำเภอบลาปาก จังหวัดนครพนม เป็นสถานศึกษาขั้น พื้นฐาน เปิดทำการสอนในระดับมัธยมศึกษา ซึ่งจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรสถานศึกษาที่สอดคล้องกับหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จากการจัดการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ในระหว่างที่ผ่านมา ซึ่งผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นครูผู้สอนพบว่า นักเรียนยังไม่สามารถประยุกต์และปฏิบัติทำรำ การเข้าใจถึงนาฏศัพท์ภาษาท่า ในการนำไปสู่การคิดทำรำที่สร้างสรรค์ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักเรียนยังไม่กล้าประยุกต์ทำรำ และแสดงออกถึงแก่นแท้ ของนาฏศัพท์ภาษาท่า อีกทั้งครูผู้สอนยังไม่ได้เสริมการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับรายวิชานาฏศิลป์ ประกอบกับนาฏศิลป์เป็นวิชาที่เน้นทักษะการฝึกฝนที่ถูกแบบแผน ฝึกให้นักเรียนมีนิสัยในการฝึกฝนตนเองและรู้จัก



แก้ไขปัญหานี้เฉพาะ นอกจากนั้นแล้วยังพบว่า ขาดสื่อประกอบการสอนที่มีประสิทธิภาพที่จะช่วยส่งเสริมครูผู้สอนนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ จึงส่งผลให้นักเรียน ขาดทักษะพื้นฐาน คือ นาฏยศัพท์และภาษาทำนาฏศิลป์ ไม่รู้ความหมายของท่ารำ หรือเรียกชื่อท่ารำไม่ถูกต้อง จึงทำให้นักเรียนขาดความมั่นใจ ไม่กล้าแสดงออก จึงขาดกระบวนการคิดสร้างสรรค์นาฏศิลป์

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจได้ทำการศึกษาค้นคว้าและดำเนินการวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย ตามรูปแบบการสอนของเดวิสร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อให้นักเรียนสามารถประยุกต์ท่ารำพื้นฐานนาฏยศัพท์เบื้องต้นได้ และก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการนำท่ารำที่สวยงามเหมาะสม สามารถนำไปเผยแพร่แอปพลิเคชัน TikTok และสร้างชื่อเสียงให้กับนักเรียนและโรงเรียนที่ได้แพร่หลายต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย ตามรูปแบบการสอนของเดวิสร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ร้อยละ 80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย ก่อนเรียนและหลังเรียนตามรูปแบบการสอนของเดวิสร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย ตามรูปแบบการสอนของเดวิสร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ทบทวนวรรณกรรม

รูปแบบทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์

นาฏศิลป์เป็นการเรียนที่เน้นทักษะการปฏิบัติ ซึ่งมีความแตกต่างจากการสอนวิชาอื่น ๆ กล่าวคือ นาฏศิลป์เป็นการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายอย่างมีลีลาท่าทางที่อ่อนช้อยและงดงามดังนั้น การสอนนาฏศิลป์จึงจำเป็นต้องมีหลักการสอนนาฏศิลป์ โดยเฉพาะเพื่อให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนี้ เรณูโกสินานนท์ (2548) ได้กล่าวคือ วิธีการสอนนาฏศิลป์และขั้นตอนการสอนมีไว้ ดังนี้

1. สอนจากง่ายไปหายาก เช่น สอนการทำมือจีบและวง ก่อนที่จะสอนให้นักเรียนทำท่าสวดสร้อยมาลา
2. สอนตามความสามารถของบุคคล เช่น นักเรียนคนไหนทำได้เร็วก็จะสอนเร็ว แต่นักเรียนคนไหนทำได้ช้าครูก็จะต่อท่ารำหรือสอนรำให้อย่างช้า ๆ
3. เปลี่ยนแปลงท่ารำที่ยากให้เป็นท่ารำที่ง่าย แต่มีความหมายของภาษาท่ารำคงเดิมท่ารำบางท่าอาจยากเกินความสามารถของผู้เรียน ครูสอนอาจจะพิจารณาเปลี่ยนแปลงท่ารำให้ง่ายขึ้นเพื่อให้นักเรียนสามารถปฏิบัติได้ การเปลี่ยนแปลงท่ารำจะต้องคำนึงถึงความหมายของท่ารำเป็นสำคัญ
4. การสอนแต่ละท่าต้องอธิบายและแนะนำอย่างละเอียดตั้งแต่ศีรษะจรดเท้า
5. ระหว่างปฏิบัติท่ารำครูต้องคอยสังเกตและเตือนลีลาการรำของผู้เรียนให้อยู่ในระดับที่ถูกต้องเสมอ เช่น ขณะรำต้องหันหลังหันไหล่ไม่ก้มหน้าขณะรำการสอนนาฏศิลป์ต้องมีความละเอียดถี่ถ้วนมากกว่าการสอนหนังสือ เพราะต้องอาศัยเวลาในการฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดความชำนาญ โดยเฉพาะท่ารำนาฏศิลป์ไทยมีความละเอียดละไม



อวัยวะทุกส่วนจาก แขน-ขา-มือ-เท้า-ลำตัว-ศีรษะไหล ต้องเคลื่อนไหวไปพร้อม ๆ กันยากแก่การปฏิบัติให้ได้ผลดีในระยะเวลาสั้น ดังนั้น การต่อท่าหรือสอนร่ำให้นักเรียนต้องยึดหลักเดียวกัน คือ ต่อท่าหรือสอนร่ำทีละท่าและแต่ละท่าต้องสอนซ้ำ ๆ กันจนเห็นว่านักเรียนสามารถร่ำได้แล้วด้วยตนเองจึงจะต่อท่าต่อไป

6. สังเกตท่าทางการร่ำของนักเรียน ถ้าพบว่าท่าไม่ถูกต้อง ครูผู้สอนต้องแนะนำอธิบายให้นักเรียนปฏิบัติได้อย่างถูกต้องไม่ปล่อยให้เรียนจำผิดต่อไป

7. การใช้ศัพท์นาฏศิลป์ในบางครั้งครูผู้สอนอาจเปลี่ยนใช้คำศัพท์ที่ฟังแล้วเข้าใจง่าย จำง่ายเพื่อให้นักเรียนเข้าใจง่ายและจำได้อย่างรวดเร็วและเมื่อนักเรียนจำได้แล้ว ครูจึงบอกให้ทราบถึงศัพท์ที่ถูกต้องตามหลักวิชานาฏศิลป์

8. ให้นักเรียนฝึกร้องเพลงประกอบการร่ำไปพร้อม ๆ กับการฝึกท่าเพื่อให้นักเรียนสามารถร้องเพลงที่ร่ำได้อย่างถูกต้องด้วยตนเอง เพื่อเวลาซ้อมร่ำด้วยตนเองก็สามารถร่ำได้อย่างถูกต้องตามเพลงและเป็นการปลูกฝังนิสัยการร้องเพลงไทย ให้นักเรียนเกิดความรักเห็นคุณค่าและความสำคัญของเพลงไทยอีกด้วย

9. การสอนร่ำแต่ละเพลง ท่าร่ำที่สอนควรเป็นมาตรฐานแบบแผนเดียวกัน เพื่อให้นักเรียนที่ได้เรียนรุ่นต่อมาจะได้ร่ำเหมือนกันทำให้ผู้เรียนไม่สับสน

10. เปรียบเทียบท่าร่ำนำท่าร่ำที่คล้ายกันมาเปรียบเทียบ ทำให้ดู เพื่อให้เห็นความแตกต่างของท่าร่ำและไม่ทำให้ผู้เรียนจำท่าร่ำปะปนสับสนกัน เพราะคิดว่าท่าร่ำเหมือนกันเช่นการม้วนมือสลัดมือและคลายมือ

11. วิธีสาธิตโดยรำนำนำให้นักเรียนดูครูผู้สอนควรรำนำนำหน้า 2 แบบ คือ

11.1) ครูรำนำนำนักเรียน คือ ครูอยู่ด้านหน้าของนักเรียนและหันหลังให้นักเรียนนักเรียนจะมองเห็นด้านหลังของครูและร่ำตามครู

11.2) ครูร่ำต่อหน้าหรือร่ำประจันหน้า คือครูหันหน้าเจอกับนักเรียนแต่ครูจะร่ำสลับด้านกับนักเรียน เช่น ท่าร่ำจริง จีบมือขวา ครูก็จีบมือซ้ายหรือเรียกว่า ครูร่ำเป็นกระจกให้นักเรียนดูให้ถนัดและชัดเจน วิธีการนี้เป็นวิธีการสาธิตที่ดีเพราะขณะที่ครูสาธิตให้นักเรียนดูและร่ำตามครูสามารถมองเห็นท่าร่ำของนักเรียนและสามารถบอกหรือชี้แจงนักเรียนได้ขณะกำลังสาธิต

12. การจัดแถวขณะร่ำหรือตำแหน่งที่ร่ำ ควรฝึกให้นักเรียนระวังเรื่องตำแหน่งที่อยู่ขณะร่ำไม่ว่าจะร่ำอยู่กับที่ หมุนตัวหรือวิ่งไปมา

13. การสอนแยกท่าร่ำให้เข้าใจทีละอย่าง เช่น ท่าร่ำบางท่าต้องปฏิบัติพร้อมกันทั้งมือและเท้า ครูอาจแยกสอนทีละอย่างโดยสอนให้ปฏิบัติส่วนมือจนคล่องแล้วจึงสอนให้ปฏิบัติส่วนเท้าและเมื่อคล่องแล้วจึงสอนทั้งมือและเท้ารวมกัน

14. การใช้เพลงประกอบการสอนแบ่งเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

14.1) ยังไม่ใช้เพลง คือ ครูสาธิตท่าร่ำให้นักเรียนดูและให้นักเรียนร่ำตามครูบ่อย ๆ จนสามารถทำได้ขั้นนี้ครูเป็นผู้ร้องเพลงเองและให้นักเรียนฝึกพร้อมครูไปด้วย

14.2) เริ่มใช้เพลงบ้างเมื่อสอนท่าร่ำ หรือต่อท่าร่ำไปได้พอสมควรแล้ว ควรให้นักเรียนได้ฟังเพลงจากเทปบันทึกเสียงและฝึกพร้อมครูไปเรื่อย ๆ กับเพลงจริง

14.3) เมื่อสอนท่าร่ำหรือต่อท่าร่ำจบเพลงแล้ว ควรให้นักเรียนได้ฝึกท่าตั้งแต่ต้นจนจบพร้อมเพลงจริงจากเทปบันทึกเสียงและอาจให้นักเรียนร้องเพลงควบคู่ไปกับเพลงจากเทปบันทึกเสียงด้วย เพื่อให้นักเรียนร้องเพลงและร่ำประกอบเพลงได้ดียิ่งขึ้น



การสอนทักษะปฏิบัติทางศิลปะนั้น บุคคลสำคัญของการสอนทักษะนั้นคือครูผู้เป็นสาธิตและเป็นต้นแบบของการปฏิบัติทำทางต่าง ๆ จากง่ายไปสู่ยาก โดยในการฝึกให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ ทักษะย่อย ๆ ก่อนแล้วเชื่อมโยงต่อกันเป็นทักษะใหญ่ ช่วยให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จได้ดี และรวดเร็วขึ้น ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงเลือกใช้กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ Davies. I.K.'s study ซึ่งเป็นแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะปฏิบัติว่า ทักษะส่วนใหญ่ประกอบไปด้วยทักษะย่อย ๆ จำนวนมาก มีทั้งหมด 5 ขั้น คือ 1) ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ 2) ขั้นสาธิต และให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย 3) ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย 4) ขั้นให้เทคนิควิธีการ เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้แล้ว ผู้สอนอาจแนะนำเทคนิควิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานนั้นได้ดีขึ้น เช่น ทำได้ประณีตสวยงามขึ้นทำได้รวดเร็วขึ้น ทำได้ง่ายขึ้น หรือสิ้นเปลืองน้อยลง 5) ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์

รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส (Davie's Instructional Model for Psychomotor Domain)

รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส (Davies, 1971) เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ช่วยพัฒนาความสามารถด้านทักษะปฏิบัติของผู้เรียนโดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะที่ประกอบด้วยทักษะย่อยจำนวนมากมีกระบวนการเรียนการสอน 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้เห็นทักษะหรือการกระทำที่ต้องการให้ผู้เรียนทำได้ในภาพรวม โดยการสาธิตให้ผู้เรียนดูทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนจบ ไม่ช้าหรือเร็วเกินไปก่อนการสาธิต ครูควรให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนในการสังเกต ขั้นที่ 2 ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย เมื่อผู้เรียนได้เห็นภาพรวมของการกระทำหรือทักษะทั้งหมดแล้ว ผู้สอนควรแตกทักษะทั้งหมดให้เป็นทักษะย่อย ๆ และสาธิตส่วนย่อยแต่ละส่วนให้ผู้เรียนสังเกตและทำตามไปทีละส่วนอย่างช้าๆ ขั้นที่ 3 ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ผู้เรียนลงมือปฏิบัติทักษะย่อยโดยไม่มีการสาธิตหรือการแสดงแบบอย่างให้ดู เมื่อได้แล้วผู้สอน จึงเริ่มสาธิตทักษะย่อยส่วนต่อไปจนกระทั่งครบทุกส่วน ขั้นที่ 4 ขั้นให้เทคนิควิธีการ เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้แล้วผู้สอนอาจจะแนะนำเทคนิควิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนนั้นทำงานได้ดีขึ้น และขั้นที่ 5 ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์ เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติแต่ละส่วนได้แล้วจึงให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ๆ ต่อเนื่องกันตั้งแต่ต้นจนจบ และฝึก ปฏิบัติหลาย ๆ ครั้ง จนสามารถปฏิบัติทักษะที่สมบูรณ์ได้อย่างชำนาญ

ทิตินา แคมมณี (2561) ได้สรุปว่ารูปแบบการเรียนการสอนทักษะ ปฏิบัติของเดวิส (Davie's Instructional Model) เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนา ด้านทักษะพิสัย เป็นรูปแบบที่มุ่งช่วยพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในด้านการปฏิบัติ การกระทำ หรือการแสดงออกต่าง ๆ ซึ่งจำเป็นต้องใช้หลักการ วิธีการที่แตกต่างไปจากการพัฒนาด้านจิตพิสัย หรือพุทธิพิสัย รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิสเป็นรูปแบบหนึ่งที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทางด้านการปฏิบัติ

นฤเบศน์ ระดาเขต (2565) ได้กล่าวว่า ทฤษฎีรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส ดังกล่าว เป็นรูปแบบการฝึกฝนที่เน้นทักษะพิสัย คือเน้นกระบวนการปฏิบัติโดยส่วนใหญ่ ซึ่งเหมาะสมที่จะนำไปปรับใช้หรือประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทย การเรียนการสอนทักษะปฏิบัติเดวิสเหมาะสมกับการปฏิบัติงานของนักเรียนที่มามีการทำงานหลายขั้นตอนมีทักษะย่อยหลายอย่างเพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทั้งด้านความรู้ ทักษะ และมีเจตคติที่ดี มองเห็นแนวทางในการประกอบอาชีพในอนาคตได้การเรียนการสอนทักษะปฏิบัติเดวิสเหมาะสมกับการปฏิบัติงานของผู้เรียนที่มามีการทำงานหลายขั้นตอนมีทักษะย่อย หลายทักษะ โดยฝึกทักษะย่อยให้เกิดความชำนาญอย่างแท้จริงแล้วจึงทำการเชื่อมโยงทักษะย่อยเหล่านั้นเป็น ทักษะใหญ่และเชื่อมโยงทักษะใหญ่กับทักษะใหญ่ที่มีอยู่ให้เป็นการกระทำที่สมบูรณ์ต่อไป



รูปแบบการเรียนรู้การสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส

1. ความเป็นมาของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนทักษะปฏิบัติ ของเดวิสความเป็นมาของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของเดวิสรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของเดวิส (Dave's Instruction Model) เป็นรูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติ (Psychomotor Domain) ซึ่งทักษะพิสัยเป็นส่วนหนึ่ง ในการจัดกลุ่ม วัตถุประสงค์ของการศึกษา (Taxonomy of Educational Objective) ของศาสตราจารย์บลูม (Bloom) แห่ง มหาวิทยาลัยชิคาโก และผู้ร่วมงานบลูมได้จัดกลุ่มของวัตถุประสงค์ของการศึกษาออกเป็น 3 พิสัย (Domain) ดังนี้ (สุรางค์ โค้วตระกูล, 2550)

1) ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) เป็นวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวกับความรู้ ความคิดและการนำความรู้ไปประยุกต์ ซึ่งสามารถจำแนกและจัดลำดับจากระดับพื้นฐานถึงระดับสูงได้ 6 ระดับ คือ

1.1) ความรู้ความจำ (Knowledge) เป็นความรู้ที่เกี่ยวกับความจริงต่างๆ และ สิ่งเฉพาะตัว

1.2) ความเข้าใจ (Comprehension) เป็นความสามารถในการใช้ความคิด เพื่อศึกษาเนื้อหาสาระต่าง ๆ

ที่เคยเรียน

1.3) การนำความรู้มาใช้ (Application) เป็นความสามารถในการนำสิ่งที่ เรียนรู้มาใช้ในชีวิตประจำวัน หรือนำความรู้ไปใช้

1.4) การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นความสามารถในการใช้สมองแยกแยะ สิ่งที่ต้องการเรียนรู้ ออกเป็น ส่วนย่อย และแสดงความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบย่อยต่างๆได้

1.5) การสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นความสามารถในการนำข้อมูลจากองค์ประกอบย่อย ๆ มาผสมผสานเพื่อให้เป็นสิ่งใหม่ๆ เรื่องใหม่ ๆ

1.6) การประเมินผล (Evaluation) เป็นความสามารถที่ใช้ความรู้ที่เรียนมาในการตัดสิน วินิจฉัยคุณค่า ของสิ่งที่ได้เรียนรู้

2) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) เป็นวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวกับความรู้ สึกอารมณ์และทัศนคติซึ่งมี อิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้เรียน โดย Bloom, Krathwohl and Masai (1964) ได้จัดแบ่งด้านความรู้สึกรู้ได้ 5 ระดับ ดังนี้

2.1) การรับรู้ (Receiving or Attending) เป็นขั้นที่นักเรียนเริ่มที่จะเตรียมรับตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่อยู่ รอบตัวรับรู้หรือรับฟัง

2.2) การตอบสนอง (Responding) เป็น ขั้นที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าด้วยความเต็มใจหรือแสดงความพอใจ

2.3) การเห็นคุณค่า (Valuing) เป็นขั้นที่ผู้เรียนมีพฤติกรรมตอบสนอง เพราะเห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียน ด้วยตนเอง

2.4) การรวบรวมค่านิยม (Organization) เป็นขั้นการรับค่านิยมหลายอย่าง ที่กระจัดกระจายเข้าเป็น หมวดยุ่และส่วนหนึ่งของความคิด

2.5) การยอมรับค่า นิยมเป็นส่วนหนึ่ง ของปรัชญาชีวิต (Characterization) ที่มีผลต่อการแสดงออก ทางพฤติกรรมเป็นขั้นที่ค่านิยมจะเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพผู้เรียน

3) ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) เป็นวัตถุประสงค์ของการศึกษาที่เป็นเรื่องทักษะทางร่างกาย เช่น ทักษะการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อ รวมทั้งการประสานกันของสมอง และกล้ามเนื้อวัตถุประสงค์ ของทักษะพิสัย มักจะมุ่งเน้นไปที่การปรับเปลี่ยนหรือการพัฒนาในพฤติกรรมหรือทักษะบลูม และเพื่อนร่วมงานของเขาไม่ได้สร้าง หมวดยุ่ย่อยสำหรับทักษะพิสัยตั้งแต่ต้น จึงมีนักการศึกษาอื่น ๆ ได้สร้างกลุ่ม วัตถุประสงค์ของการศึกษาทักษะพิสัย



(Taxonomies of Psychomotor Domain ของตนเองที่สำคัญ คือ เดวีส์ อาร์เฮซ (Dave, R.H.) ซิมพ์สัน อี เจ (Simpson, E.J.) และแฮร์โรว์ เอ เจ (Harrow A.J.)

Davies (1971) เสนอวัตถุประสงค์ของการศึกษาด้านทักษะพิสัย (Dave's psychomotor domain Taxonomy) ของการศึกษาและการอบรมด้านทักษะปฏิบัติออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การคัดลอกเลียนแบบการกระทำ (Imitation Copy Action) สังเกตและเลียนแบบครูผู้สอนหรือครูฝึกดูแลและการกระทำซ้ำกระบวนการหรือคัดลอกกิจกรรมให้ทำตามเลียนแบบทำซ้ำหรือปฏิบัติตาม
2. การฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง (Manipulation) ตามกิจกรรมหรือจำลองกิจกรรมการเรียนการสอนหรือความจำจากงานจากการเรียนการสอนที่เป็นลายลักษณ์อักษรหรือด้วยวาจา
3. การปฏิบัติให้ถูกต้องหรืออิสระ (Precision) ให้ปฏิบัติงานหรือทำกิจกรรมจนเกิดความชำนาญและมีคุณภาพสูงโดยไม่ต้องให้ความช่วยเหลือหรือการเรียนการสอน
4. การฝึกปฏิบัติด้วยความมั่นใจ (Articulation) ให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติทักษะอย่างต่อเนื่องในแต่ละส่วนย่อยเหล่านี้จนกว่า ผู้เรียนจะเรียนรู้ทักษะย่อยได้ดี และผู้สอนจะให้เทคนิคการปฏิบัติงานให้ดีขึ้น รวดเร็วมีประสิทธิภาพมากขึ้น
5. ปฏิบัติได้อย่างเป็นธรรมชาติโดยอัตโนมัติ (Naturalization) ครูให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ๆ ต่อเนื่องกันตั้งแต่ต้นจนจบและฝึกปฏิบัติหลาย ๆ ครั้ง จนกระทั่งสามารถปฏิบัติทักษะ ที่สมบูรณ์ ได้อย่างชำนาญ

แอปพลิเคชัน TikTok

ความหมาย TikTok คือโซเชียลมีเดียสำหรับการถ่ายวิดีโอสั้นที่มีเสียงเพลงประกอบเป็นหลัก มีเนื้อหาวิดีโอที่หลากหลายตอบโจทย์ทุกเพศทุกวัยและเป็นเวทีสำหรับคนที่มีความคิดสร้างสรรค์พร้อม ที่ปลดปล่อยจินตนาการให้โลดแล่นและแสดงออกได้อย่างเต็มที่ พร้อมทั้งสามารถติดต่อกับคนทั่วโลก ได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย หรือที่รู้จักในประเทศจีนในชื่อ Douyin (จี:抖音:พิน:Douyin) เป็น บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นวิดีโอ เจ้าของแพลตฟอร์มนี้คือ Byte Dance บริษัทเทคโนโลยี สตาร์ทอัพ สัญชาติจีนซึ่งก่อตั้งขึ้นในปี 2555 Douyin เป็นแอปในเครือบริษัท Byte dance ซึ่งผลิต แอปแนวสื่อบันเทิงมาหลายตัว เปิดตัวในจีนเมื่อเดือนกันยายน 2559 ในเวลาที่ชาวจีนนิยมใช้แอปพลิเคชัน WeChat และ Weibo ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันติดต่อสื่อสารคล้ายกับแอปพลิเคชันLineและ Facebook ในไทย Douyin เริ่มต้นจากการเป็นแอปพลิเคชัน social network ที่สามารถดาวน์โหลด ได้ผ่านทาง app store ของ iOS และแอนดรอยด์ อย่างไรก็ตามผู้บริหารของ TikTok ติดต่อบริษัท Musically ซึ่งเป็นบริษัทสตาร์ทอัพที่ดำเนินธุรกิจและมีฟีเจอร์แอปพลิเคชันที่ คล้ายกัน เป็นแอปตัดต่อวิดีโอใส่เสียงเพลงของจีนที่เน้นทำตลาดในอเมริกาอย่างมาก ซึ่งเวลาต่อมา Douyin ได้เข้าซื้อกิจการไป โดยบริษัท Byte dance จ่ายเงินไปมากถึง 1 พันล้านเหรียญสหรัฐ อย่างไรก็ตามการที่ซื้อ Musically ไม่ได้เข้ามาแค่ประโยชน์ในแง่ของการเพิ่มฐานสมาชิกในสหรัฐอเมริกาเท่านั้นแต่ TikTok ยังได้ฟังก์ชันหลายอย่างของแอปพลิเคชัน Musical.ly เข้ามาด้วยเช่นการสร้าง วิดีโอคลิปซิงค์และวิดีโอตลก ทำให้ผู้ใช้มีการใช้งานที่หลากหลายมากขึ้น มากไปกว่านั้นโดยแทนที่จะ โฟกัสกับเป็นแพลตฟอร์มวิดีโอมีเนื้อหาดี ๆ หรือเน้นลูกเล่นตกแต่งในแอป เช่น เอฟเฟกต์ตาโต หรือทำให้ผมยาวขึ้น Douyin เลือกทำแอปพลิเคชันที่แทรกเสียงเพลง เน้นให้ผู้ใช้งานลิปซิงก์หรือเต้นตาม จังหวะดนตรีใส่เอฟเฟกต์ตามตำแหน่งใบหน้าทำให้ผู้ใช้บริการสามารถเพลิดเพลินกับลูกเล่นได้ตลอด แตกต่างจากแอปพลิเคชันอื่นๆในตอนนั้น สิ่งที่ทำให้ Douyin โดดเด่นในช่วงแรก คือวิธีการแสดงผล วิดีโอในแอป มีระบบเลือกเนื้อหาแนะนำขึ้นมาแบบเต็มจอ ทำให้ผู้ใช้สามารถรับชมวิดีโอได้อย่างเต็มที่ คมชัด ขอบ แถมตัววิดีโอก็เล่นอัตโนมัติเสมอ ไม่มีปุ่มควบคุม การชมวิดีโอจึงทำได้โดยการปิดจอแล้วดูไปเรื่อย ๆ แอปพลิเคชัน TikTok เกิดจากไอเดียของวิศวกรซอฟต์แวร์ชาวจีน Zhang Yiming ที่ต้อง กว่าจะมีบริษัทซอฟต์แวร์เป็นของตัวเอง เขาเกิดในครอบครัวข้าราชการในมณฑลฝูเจี้ยน ทางภาคตะวันออกเฉียงใต้ของจีน และเขา



สำเร็จการศึกษาจากมหาวิทยาลัยหนานไค (Nankai University) เมื่อปี 2005 ในสาขา Software Engineering ปัจจุบันเป็นมหาเศรษฐีวัย 35 ปี เจ้าของทรัพย์สิน มูลค่ากว่าหมื่นล้านเหรียญสหรัฐ และถูกจัดอันดับเป็นคนที่ร่ำรวยที่สุดลำดับที่ 13 ของประเทศจีน ต่อมา Douyin ได้ทำการตลาดแอปพลิเคชันในต่างประเทศซึ่งรวมทั้งไทย โดยเปลี่ยนชื่อเป็น Tik Tok เพื่อให้ออกเสียงง่ายขึ้น และผลตอบรับก็ดีมาก แอปพลิเคชันกลายเป็นที่นิยมในหลายประเทศ ข้อมูลจากบริษัทวิจัยตลาดแอปฯประเมินว่าปีนี้ TikTok มียอดดาวน์โหลดสูงที่สุดนับตั้งแต่ต้นปีก็ต่อ ยอดจากแอปนั้นมาเป็นสื่อโซเชียลที่ให้ผู้ใช้งานเข้ามาสร้างและแบ่งปันวิดีโอสั้น ๆ ที่เต็มไปด้วยความ สนุกสนานแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียใช้ในการสร้างวิดีโอสั้น ๆ หลากหลายประเภท ตั้งแต่การเต้น การแสดงตลกและการศึกษา ซึ่งมีระยะเวลาตั้งแต่สามวินาทีไปจนถึงหนึ่งนาที (3 นาทีสำหรับในผู้ใช้บางราย โดย TikTok ถือเป็นชื่อของ Douyin เวอร์ชันสากลซึ่งเปิดตัวขึ้นครั้งแรกในตลาดจีนในเดือน กันยายน พ.ศ. 2559 ต่อมา TikTok ได้เปิดตัวในปี 2560 สำหรับ iOS และ Android ในตลาดส่วนใหญ่ นอกจีนแผ่นดินใหญ่ โดยข้อมูลของบริษัทเปิดเผยออกมาเมื่อเดือนกรกฎาคม 2562 พบว่า TikTok มีจำนวนผู้ใช้งานรายเดือนหรือคนที่เข้ามาเล่นเป็นประจำทุกเดือนทะลุ 1,500 ล้านคน ส่วนจำนวน ผู้ใช้งานเป็นประจำก็มากไม่แพ้กันที่จำนวน 700 ล้านคนและใน 10 ประเทศที่ใช้งาน TikTok มาก ที่สุดในโลกยังเป็นประเทศมหาอำนาจรวมอยู่ด้วย ได้แก่ อินเดีย สหรัฐอเมริกา ตุรกี รัสเซีย เม็กซิโก บราซิล ปากีสถาน ซาอุดีอาระเบีย ฝรั่งเศส และเยอรมนี ตามลำดับ (OKMD, 2021)

แอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) เป็นแอปพลิเคชันด้านความบันเทิงและสังคม ออนไลน์ เนื่องจากรูปแบบการให้บริการคือการถ่ายวิดีโอสั้นที่มีเสียงเพลงประกอบ ซึ่งผู้ใช้บริการ สามารถเต้นหรือแสดงออกตามจินตนาการหรือความคิดสร้างสรรค์ และสามารถนำวิดีโอสั้นของ ตนเองนั้นเผยแพร่สาธารณะได้อย่างรวดเร็ว โดยแอปพลิเคชันติ๊กต็อกจะมุ่งเน้นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมความกล้าคิด กล้าแสดงออกเป็นหลัก (กุเกิลเพลย์, 2561) สรุปได้ว่าแอปพลิเคชัน TikTok เป็นแอปพลิเคชันที่สามารถสร้างสรรค์วิดีโอสั้น ความยาวไม่เกิน 15 วินาที ซึ่งช่วยให้ผู้ใช้สามารถใส่เนื้อหาการเรียนการสอน ลงวิดีโอใน TikTok ทำให้ มีเนื้อหาที่สั้นกระชับและรวดเร็วไม่น่าเบื่อ ทั้งยังสามารถใส่เพลงประกอบและตกแต่งให้สวยงามได้จึง ดึงดูดความสนใจผู้เรียนได้เป็นอย่างดีและเข้าถึงผู้เรียนได้จำนวนมากในระยะเวลาอันสั้น (ปัจจุบัน สามารถเพิ่มความยาววิดีโอได้สูงสุด 3 นาที) โดยในตัวแอปพลิเคชันสามารถเพิ่มองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น เพลงประกอบ ฟิลเตอร์ เอฟเฟกต์ เข้าไปในวิดีโอได้ จึงเหมาะแก่การผลิตสื่อการสอนขนาดเล็ก ในการถ่ายทอดบทเรียน เรื่อง รวบรวมมาตรฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อให้สอดคล้อง กับเทรนด์การเรียนรู้ในปัจจุบัน และเป็นการนำเสนอบทเรียนที่ตื่นเต้นและน่าสนใจ อาจใช้แบบทดสอบเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนได้แสดงความสามารถของตนเองลงบนแอปพลิเคชัน TikTok และให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์ไทยได้ด้วยตนเอง โดยการ เรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชัน TikTok และยังช่วยให้นักเรียนเข้าถึงความรู้ที่ต้องการได้ง่ายขึ้น

ความพึงพอใจ

ความหมายของความพึงพอใจในการเรียนรู้

ความพึงพอใจ (Satisfaction) เป็นนามธรรมที่ไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปเป็นร่างได้ดังนั้น การที่จะทราบว่าคุณมีความพึงพอใจหรือไม่สามารถสังเกตได้จากการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อนและเป็นการยากที่จะวัดความพึงพอใจได้โดยตรง แต่สามารถวัดได้โดยทางอ้อมจากการวัดความคิดเห็นของบุคคลเหล่านั้น และการแสดงความคิดเห็นนั้นจะต้องตรงกับความรู้สึกที่แท้จริงจึงจะสามารถวัดความพอใจนั้นได้ (บุญเรียง ขจรศิลป์, 2529) นอกจากนี้มีนักการศึกษา ตลอดจนนักจิตวิทยาหลายท่านได้กล่าวถึงความพึงพอใจไว้ในทัศนะต่าง ๆ ดังนี้

พรหม ชูทัยเจนจิต (2550) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกในทางบวกความรู้สึกที่ดีที่ประทับใจต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นสินค้าและบริการ ราคา การจัดจำหน่าย และการส่งเสริมการตลาด



ปาริชาติ สังข์ขาว (2551) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลในทางบวก ความชอบความสบายใจความสุขต่อสภาพแวดล้อมในด้านต่าง ๆ หรือเป็นความรู้สึกที่พอใจต่อสิ่งที่ทำให้เกิดความชอบ ความสบายใจและเป็นความรู้สึกที่บรรลุถึงความต้องการ

จากความหมายของความพึงพอใจที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ (Satisfaction) หมายถึง ความรู้สึกชอบ หรือพอใจที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือต่อองค์ประกอบและสิ่งจูงใจในด้านต่าง ๆ ซึ่งเป็นผลมาจากความสนใจ ส่งผลให้มีทัศนคติที่ดีเมื่อได้รับการตอบสนองตามความต้องการของตนเอง ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลว่าจะคาดหวังกับสิ่งหนึ่งสิ่งใดอย่างไร ถ้าคาดหวัง หรือมีความตั้งใจมากและได้รับการตอบสนองด้วยดี จะมีความพึงพอใจมาก แต่ในทางตรงกันข้าม อาจผิดหวังหรือไม่พึงพอใจเป็นอย่างยิ่ง เมื่อไม่ได้รับการตอบสนองตามที่คาดหวังไว้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ตั้งใจไว้ว่าจะมีมากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่แต่ละบุคคลได้เกณฑ์ (Criteria) ที่แต่ละบุคคลตั้งไว้รวมทั้งการตัดสินใจ (Judgment) ของบุคคลนั้นด้วย

วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนดำเนินการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Research) ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัย One Group Pretest - Posttest Design (Fitz-Gibbon, 1987)

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย ตามรูปแบบการสอนของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ร้อยละ 80 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการพัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย โดยใช้แนวคิดของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ร้อยละ 80

เลขที่	ประเมินครั้งที่ 1				ประเมินครั้งที่ 2				คะแนนเต็ม 24	คะแนนที่ได้	ร้อยละ	ระดับคุณภาพ
	ความถูกต้องของท่ารำ (3)	ท่ารำสัมพันธ์กับคำร้องและจังหวะ (3)	ลีลาอ่อนช้อยสวยงาม (3)	มีความพร้อมเพรียง (3)	ความถูกต้องของท่ารำ (3)	ท่ารำสัมพันธ์กับคำร้องและจังหวะ (3)	ลีลาอ่อนช้อยสวยงาม (3)	มีความพร้อมเพรียง (3)				
1	3	2	2	3	3	2	2	1	24	17	70.83	ดี
2	2	2	2	3	2	3	2	3	24	21	87.50	ดีมาก



ประเมินครั้งที่ 1					ประเมินครั้งที่ 2							
เลขที่	ความถูกต้องของทำรา (3)	ทำราสัมพันธ์กับคำร้องและแจ้งหะ(3)	ลีลาอ่อนช้อยสวยงาม (3)	มีความพร้อมเพรียง (3)	ความถูกต้องของทำรา (3)	ทำราสัมพันธ์กับคำร้องและแจ้งหะ(3)	ลีลาอ่อนช้อยสวยงาม (3)	มีความพร้อมเพรียง (3)	คะแนนเต็ม 24	คะแนนที่ได้	ร้อยละ	ระดับคุณภาพ
3	2	2	2	2	3	3	2	3	24	20	83.33	ดีมาก
4	2	2	2	3	3	3	2	3	24	20	83.33	ดีมาก
5	2	2	3	3	2	3	3	2	24	20	83.33	ดีมาก
6	3	3	2	3	2	3	2	2	24	20	83.33	ดีมาก
7	3	3	3	2	3	2	2	3	24	21	87.50	ดีมาก
8	2	3	2	3	3	3	2	3	24	21	87.50	ดีมาก
9	2	2	2	2	3	2	2	3	24	18	75.00	ดี
10	3	3	2	2	3	2	3	2	24	20	83.33	ดีมาก
11	2	3	2	2	2	2	2	2	24	17	70.83	ดี
12	3	3	2	2	3	2	2	3	24	20	83.33	ดีมาก
13	3	3	2	2	2	2	2	2	24	18	75.00	ดี
14	2	3	2	3	2	3	2	3	24	20	83.33	ดีมาก
15	3	2	2	2	3	3	2	3	24	20	83.33	ดีมาก
16	2	3	3	2	2	2	2	3	24	19	79.16	ดี
17	2	2	3	3	3	2	3	3	24	21	87.50	ดีมาก
18	3	2	2	2	3	3	2	3	24	20	83.33	ดีมาก
19	3	2	2	3	3	3	2	3	24	21	87.50	ดีมาก
20	3	2	2	2	3	3	3	2	24	20	83.33	ดีมาก
21	2	2	3	3	2	3	2	3	24	20	83.33	ดีมาก
22	2	2	3	3	3	3	2	3	24	21	87.50	ดีมาก
23	2	2	3	3	2	3	2	3	24	20	83.33	ดีมาก
24	2	2	2	2	3	3	2	3	24	19	79.16	ดี
25	2	2	2	2	3	3	2	3	24	19	79.16	ดี
26	2	3	2	3	3	3	2	3	24	21	87.50	ดีมาก
27	3	3	2	3	2	3	2	3	24	21	87.50	ดีมาก
28	3	2	2	3	3	3	2	3	24	21	87.50	ดีมาก



ประเมินครั้งที่ 1									ประเมินครั้งที่ 2			
เลขที่	ความถูกต้องของทำรำ (3)	ทำรำสัมพันธ์กับคำร้องและจังหวะ (3)	ลีลาอ่อนช้อยสวยงาม (3)	มีความพร้อมเพรียง (3)	ความถูกต้องของทำรำ (3)	ทำรำสัมพันธ์กับคำร้องและจังหวะ (3)	ลีลาอ่อนช้อยสวยงาม (3)	มีความพร้อมเพรียง (3)	คะแนนเต็ม 24	คะแนนที่ได้	ร้อยละ	ระดับคุณภาพ
29	3	3	2	3	3	2	2	3	24	21	87.50	ดีมาก
30	2	3	2	2	3	3	2	3	24	20	83.33	ดีมาก
31	2	3	2	3	3	3	2	2	24	20	83.33	ดีมาก
32	3	3	2	3	3	3	2	2	24	21	87.50	ดีมาก
คะแนนเฉลี่ยรวม										19.96	83.20	ดีมาก

จากตารางที่ 1 สรุปได้ว่า จากการการพัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย โดยใช้แนวคิดของเดวิส ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 32 คน พบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะปฏิบัติระดับดีมากจำนวน 25 คน นักเรียน มีคะแนนทักษะปฏิบัติระดับดี จำนวน 7 คน โดยภาพรวมพบว่า นักเรียนมีทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย หลังเรียนอยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 83.20

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย โดยใช้แนวคิดของเดวิส ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียน ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย โดยใช้แนวคิดของเดวิส ร่วมกับ แอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียน และหลังเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 32 คน

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	คะแนนเฉลี่ย	คะแนนร้อยละ	S.D.	df	t	Sig
หลังเรียน	32	20	532	16.62	83.13	.41	31	23.19**	.000

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย โดยใช้แนวคิดของเดวิส ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 7.03 คะแนน และ 16.62 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียน สูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01



ตอนที่ 3 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่อง นาฏศิลป์ไทย โดยใช้แนวคิดของเดวิส ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่อง นาฏศิลป์ไทย ตามรูปแบบการสอนของเดวิสร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

รายการประเมิน	ผลการวิเคราะห์		ระดับความพึงพอใจ
	$\bar{x}$	S.D.	
ด้านบรรยากาศ			
1. เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.28	0.63	มาก
2. ทำให้นักเรียนเกิดการสังเกต ทักษะต่าง ๆ	4.37	0.60	มาก
3. ทำให้มีความกระตือรือร้นในการเรียน	4.43	0.66	มาก
4. เปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ	4.56	0.66	มากที่สุด
5. นักเรียนสามารถทบทวนเนื้อหาหรือบทเรียนที่เคยเรียนไปแล้วซ้ำได้อีกตามความต้องการ	4.43	0.66	มาก
การใช้แอปพลิเคชัน TikTok			
6. เนื้อหาในรายวิชามีการใช้เทคโนโลยี แอปพลิเคชัน TikTok มีความทันสมัยและน่าสนใจ	4.25	0.62	มาก
7. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนใช้ TikTok ได้สร้างสรรค์วิดีโอ	4.68	0.59	มากที่สุด
8. มีการสร้างบรรยากาศ ได้ตอบ ปฏิสัมพันธ์กับวิดีโอ TikTok	4.28	0.68	มาก
9. สนุกเพลิดเพลินเมื่อใช้ แอปพลิเคชัน TikTok	4.43	0.66	มาก
10.ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และรายบุคคล	4.34	0.65	มาก
11. ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และร่วมกันอภิปราย	4.40	0.66	มาก
การใช้ทักษะปฏิบัติของเดวิส			
12. ครูผู้สอนแสดงให้เห็นทักษะการปฏิบัติตั้งแต่ต้นจนจบ	4.50	0.67	มาก
13. ในชั้นสาธิตทักษะย่อย ฝึกให้นักเรียนสังเกต และปฏิบัติตาม	4.53	0.62	มากที่สุด
14. ครูผู้สอนให้เทคนิควิธีการ และให้คำแนะนำเพิ่มเติม	4.15	0.72	มากที่สุด
15. ส่งเสริมให้นักเรียนเชื่อมโยงทักษะย่อยให้เป็นทักษะที่สมบูรณ์	4.25	0.62	มาก
ด้านการวัดและประเมินผล			
16. ท่านมีความพึงพอใจในการปฏิบัติทำได้ถูกต้องตามรูปแบบของนาฏศิลป์ครบกระบวนการท่ารำ	4.34	0.65	มาก
17. ท่านมีความพึงพอใจในลีลาท่าทางสอดคล้องกับเนื้อเพลงจังหวะที่ถูกต้อง	4.28	0.68	มาก
18. ท่านมีความพึงพอใจการใช้นาฏยศัพท์หรือศัพท์ทางการละครในการแสดงได้อย่างถูกต้องกระชับและชัดเจนสอดคล้องกับความเป็นจริง	4.37	0.60	มาก



รายการประเมิน	ผลการวิเคราะห์		ระดับความพึงพอใจ
	$\bar{X}$	S.D.	
19. ท่านมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวิส ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok มีภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ทำให้เข้าใจทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์ภาษาท่าได้ง่ายยิ่งขึ้น	4.50	0.67	มาก
20. ท่านมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวิส ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok เสียงดนตรี และวิดีโอช่วยกระตุ้นความสนใจทำให้นักเรียนไม่เกิดความเบื่อหน่าย	4.37	0.65	มาก
รวม	4.38	0.51	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย ตามแนวคิดของเดวิส ร่วมกับ แอปพลิเคชัน TikTok โดยมี ค่าเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.38, S.D. = 0.51)

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง ผลการพัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย ตามรูปแบบการสอนของเดวิสร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมัธยมพัชรกิติยาภา 1 นครพนม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ที่ปรากฏตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยได้อภิปรายผลสนับสนุนในแต่ละประเด็นดังนี้

1. นักเรียนฝึกนาฏยศัพท์และภาษาท่า โดยการพัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย ตามรูปแบบการสอนของเดวิสร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 32 คน พบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะปฏิบัติระดับดีมาก จำนวน 25 คน นักเรียน มีคะแนนทักษะ ปฏิบัติระดับดี จำนวน 7 คน โดยภาพรวม พบว่า นักเรียนมีทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย หลังเรียนอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 19.96 จากคะแนนเต็ม 24 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.20 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ เนื่องจากผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎี เอกสาร หลักสูตร งานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย ตามรูปแบบการสอนของเดวิสร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ได้กำหนดออกแบบ เนื้อหาของกิจกรรมตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนของเดวิสร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok นักเรียนจึงไม่ทำให้เกิดความเบื่อหน่ายและส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการกล้าคิด กล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ มีการช่วยเหลือแบบเพื่อนช่วยเพื่อนกันในระหว่างเรียนที่ทำกิจกรรมการเรียนการสอน โดยที่แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยมีผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และกรรมการผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์เป็นอย่างดีแล้วว่ามีความสอดคล้องและเหมาะสมกับผู้เรียน มีความน่าสนใจมีการกระตุ้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นกับกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการปฏิบัติ อีกทั้ง ยังมีกระบวนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย โดยใช้แนวคิดของเดวิส ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok ตามขั้นตอน 5 ขั้นตอน ขั้นที่ 1 ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ ขั้นที่ 2 ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ขั้นที่ 3 ขั้นผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ขั้นที่ 4 ขั้นให้เทคนิควิธีการ ขั้นที่ 5 ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ สอดคล้องกับงานวิจัยของ อุมาริ นาสมตอง (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติ เรื่อง การประดิษฐ์ทำรำประกอบเพลงไทยสากล กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับ



นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนมีความสามารถด้านทักษะปฏิบัติเรื่องการประดิษฐ์ทำรำ ประกอบเพลงไทยสากล มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 87.67 และยังสอดคล้องงานวิจัยศศิฉันท์ สุกุลหอม และสุเทพ อ่วมเจริญ (2558) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ฐานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนผลการเรียนรู้ฐานนาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์ ก่อนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้ฐานนาฏศิลป์สร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยหลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน 2) ผลการประเมินความสามารถในการปฏิบัตินาฏศิลป์สร้างสรรค์ ภาคปฏิบัติ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับปฏิบัติได้ในระดับดี 3) ผลความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนรู้ฐานนาฏศิลป์สร้างสรรค์โดยภาพรวมนักเรียนเห็นด้วยระดับเห็นด้วยมาก

2. ผลการเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการปฏิบัติวิชานาฏศิลป์ ก่อนเรียนและหลังเรียน ตามรูปแบบการ สอนของเดวิสร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 7.03 คะแนน หลังเรียนค่าเฉลี่ย 16.62 คะแนน หลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 83.13 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย ตามรูปแบบการสอนของเดวิส ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้สร้างถูกต้องตามหลักการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบ การสอนของเดวิสร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok โดยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามขั้นตอนของรูปแบบการสอน ทักษะปฏิบัติของเดวิส และนำเอา แอปพลิเคชัน TikTok เข้ามาอยู่ในกิจกรรมการเรียนการสอนตาม รูปแบบการสอน ทักษะปฏิบัติของเดวิส (Davies, 1971อ้างถึงใน ทิศนา ขมมณี. 2561) ที่ให้ผู้เรียนฝึกทักษะย่อย ไปจนถึงทักษะใหญ่ ทำให้ง่ายต่อการฝึกทักษะปฏิบัติ อีกทั้งนำมาพร้อมกับแอปพลิเคชัน TikTok ที่สามารถดึงดูด ความสนใจของผู้เรียนได้ เป็นอย่างดีทำให้ผู้เรียน มีความกระตือรือร้นที่จะฝึกทักษะปฏิบัติ และยังสามารถฝึกได้ทุกที่ ทุกเวลา ไม่ต้องรอให้ครู สอนในห้องเรียน ดังนั้นผู้เรียนจึงปฏิบัติทักษะ นาฏศิลป์ได้ดียิ่งขึ้น ส่งผลให้นักเรียนมีทักษะปฏิบัติ หลังเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปนัดดา แสนสิงห์ (2562) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติตาม แนวคิด ของ Davies ประกอบสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง รำวงมาตรฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า มีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนระหว่างเรียนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 80.10 และมีผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนหลังเรียนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 81.38 ซึ่งมีคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย ตามรูปแบบการสอนของเด วิสร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมพัชรกิติยาภา 1 นครพนม เป็นไปใน ทางบวก โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.51) ทั้งนี้ เนื่องมาจากการจัดกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย ตามรูปแบบการสอนของเดวิสร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok เป็นการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกทำท่ายในการเรียน ได้เรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชัน นักเรียนได้ฝึก ปฏิบัติทักษะจากง่ายไปหายาก สามารถเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์และชำนาญได้ ด้วยตนเอง มีทักษะ ทางนาฏศิลป์เพิ่มมากขึ้น ได้พัฒนาตนเองตามศักยภาพ และผู้วิจัยได้สร้าง แผนการจัดการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงหลัก สำคัญในการสร้างองค์ประกอบและขั้นตอน โดยยึดหลักการ และทฤษฎีของมาสโลว์ (Maslow, 1970) นักจิตวิทยาชาว อังกฤษ ได้เสนอทฤษฎีความต้องการตามลำดับ โดยมีสาระความต้องการตามลำดับโดยมีสาระสำคัญคือ มนุษย์จะมี ความต้องการ ตลอดเวลา ไม่มีที่สิ้นสุดตราบไต่ที่ยังมีชีวิตอยู่และความต้องการของมนุษย์จะมีลักษณะเป็นลำดับขั้น จากต่ำไปหาสูงตามลำดับโดยมนุษย์จะเกิดความต้องการในระดับต้นก่อน เมื่อความต้องการนั้นได้รับ การตอบสนองจน เป็นที่พอใจแล้ว มนุษย์จะเกิดความต้องการในลำดับที่สูงขึ้นมา ซึ่งความต้องการของ มนุษย์จะเป็นตัวผลักดันให้มนุษย์



ทำสิ่งต่าง ๆ ลงไปเพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการขึ้น การตอบสนองความ สนใจ และความต้องการของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถ ศึกษาและฝึกปฏิบัติกิจกรรมอย่างหลากหลายสามารถค้นพบและสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง มีเนื้อหาเหมาะสม ไม่ง่ายและยากเกินไป ซึ่งเป็นผลทำให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่าต้องการและชอบการเรียนรู้ทางนาฏศิลป์ ซึ่งสอดคล้อง กับงานวิจัยของนิรญา มุลวันดี (2566) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการแสดง วิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวีส์ร่วมกับชุดกิจกรรมชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยปรากฏ ดังนี้ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวีส์ร่วมกับชุดกิจกรรมและทักษะ การแสดงหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัย 2) เปรียบเทียบทักษะการแสดงวิชานาฏศิลป์ตามแนวคิดของเดวีส์ร่วมกับชุดกิจกรรมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัย 3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแผนการ จัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวีส์ร่วมกับชุดกิจกรรมมีใฝ่เรียนรู้อยู่ในระดับดีมาก 4) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวีส์ร่วมกับชุดกิจกรรมมีเจตคติต่อการเรียนวิชานาฏศิลป์อยู่ในระดับ ดีมาก โดยสรุปแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวีส์ร่วมกับชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลเหมาะ สำหรับนำไปพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดทั้งความรู้และทักษะปฏิบัติจึงควรส่งเสริมให้ผู้สอนนำแผนการจัดการ เรียนรู้ตามแนวคิดของเดวีส์ร่วมกับชุดกิจกรรม ไปใช้ในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย ตามรูปแบบการสอนของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สรุปผลได้ดังนี้

1. การพัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย ตามรูปแบบการสอนของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 83.20
2. การเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย ตามรูปแบบการสอนของเดวีส์ร่วมกับ แอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 83.13 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย ตามรูปแบบการสอนของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.51)

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง เรื่อง การพัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย ตามรูปแบบการสอนของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้
 - 1.1) ครูผู้สอนต้องมีความเข้าใจในรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดของเดวีส์อย่างลึกซึ้ง เพื่อการ จัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนมากที่สุด
 - 1.2) ครูผู้สอนที่มีความรู้ความเข้าใจในการใช้ แอปพลิเคชัน TikTok อย่างชำนาญ เพื่อการจัดการเรียนรู้ ที่มีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนมากที่สุด



1.3) การที่จะพัฒนาทักษะทางนาฏศิลป์ได้นั้น นักเรียนควรมีทักษะพื้นฐานทางนาฏศิลป์ที่ดี ด้วยโดยครูควรปูพื้นฐานด้านทักษะทางนาฏศิลป์ เช่น ฝึกปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่าทำให้คล่อง ก่อนที่จะเรียนเรื่องอื่น ๆ ต่อไป

1.4) ครูผู้สอนต้องนำรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดของเดวิสมาใช้ในแต่ละเพลง ควรแบ่งชั้นตอนให้ดี เพื่อไม่ให้เกินระยะเวลาและสามารถสอนได้ตามเวลาที่กำหนด โดยที่นักเรียน สามารถปฏิบัติได้จริง

1.5) ก่อนเริ่มบทเรียนครูผู้สอนควรฝึกให้นักเรียนใช้แอปพลิเคชัน TikTok ให้คล่องก่อน เพื่อความชำนาญในการใช้แอปพลิเคชันเพื่อที่จะใช้ในเรียนรู้การปฏิบัติทักษะนาฏศิลป์ต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1) ควรศึกษาและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติ โดยใช้ แอปพลิเคชัน TikTok ร่วมกับเทคนิควิธีการสอนรูปแบบอื่น ๆ เช่น แอร์โรว์ ซิมพ์สัน STAD TAI เป็นต้น เพื่อเป็น แนวทางในการปรับปรุง

2.2) ควรทำการศึกษาวิจัยเปรียบเทียบผลกระทบของการใช้ รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส ร่วมกับ แอปพลิเคชัน TikTok ในการพัฒนาทักษะปฏิบัติ เพื่อเป็นแนวทางในการ ปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีจากความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจากผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ แก่ไขและให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ เป็นอย่างดีในการสร้างเครื่องมือวิจัยให้ถูกต้องสมบูรณ์ ขอขอบคุณผู้บริหารโรงเรียนโรงเรียนมัธยมพัชรกิติยาภา 1 นครพนม อำเภอปลาปาก จังหวัดนครพนม ตลอดจนครูอาจารย์ทุกท่าน และนักเรียนทุกคนที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี ข้อมูลที่ได้รับนั้น นับว่ามีคุณค่าและมีประโยชน์อย่างยิ่งในการทำวิจัยในครั้งนี้ ขอขอบคุณคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม ที่ดูแลการทำวิจัยของนักศึกษาตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ขอขอบคุณ พี่ ๆ เพื่อน ๆ และน้อง ๆ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนทุกท่านที่ได้ให้กำลังใจตลอดมา ขอขอบคุณสมาชิกในครอบครัวผู้วิจัยที่ห่วงใย เป็นกำลังใจ ช่วยเหลือและสนับสนุนการศึกษาแก่ผู้วิจัยเสมอมาจนก่อให้เกิดความสำเร็จ และทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ คุณประโยชน์ใด ๆ อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบแด่บิดามารดา คณาจารย์ และสถาบันการศึกษาที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชา มีส่วนร่วมในการวางรากฐานการศึกษา อบรม และให้การสนับสนุนผู้วิจัยตลอดมา

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)*.

พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

จันทร์จิรา ประระทั้ง. (2563). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติการพ้อนผ้าไหมลายดอก*

มะลิโดยใช้แหล่งเรียนรู้โครงการส่งเสริมศิลปาชีพบ้านดอนหลี่ จังหวัดมหาสารคาม. *Journal of Modern Learning Development*. 5(3); 154-167.

ทิศนา ขัมมณี. (2561). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*.

(พิมพ์ครั้งที่ 22). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นฤเบศร์ ระดาเขต และสุชีรณณ์ อามาตย์บัณฑิต. (2565). *การพัฒนาทักษะปฏิบัติการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้าน โดยใช้*

รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับมัลติมีเดียของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4.

Journal of Roi Kaensarn Academi. 7(9). 365 - 381.



- นิริญา มุลวันดี. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการแสดง วิชานาฏศิลป์ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวิสร่วมกับชุดกิจกรรมชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. ปริญญาดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ไม่ได้ตีพิมพ์. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- บันดดา แสนสิงห์. (2562). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของ Davies ประกอบสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง รวบรวมมาตรฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ไม่ได้ตีพิมพ์, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- มนชนก รัตนจางค์. (2561). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ ด้วยรูปแบบการสอนแบบทางตรง ผลผลสัมฤทธิ์ของเดวิส สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. ไม่ได้ตีพิมพ์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ภัทรพร ชาลีดี. (2565). การพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ชุดไกดั้น โดยใช้แนวคิดของเดวิสร่วมกับแอปพลิเคชัน TIKTOK สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. ปริญญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, วิทยาลัยครูสุริยเทพ.
- เรณู โกสินานนท์. (2548). นาฏยศัพท์ ภาษาทำนาฏศิลป์. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ศศิธร สุกุลหอม และสุเทพ อ่วมเจริญ (2558). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์สร้างสรรค์. Veridian E-Journal, Silpakorn University. 9(3); 923-936.
- ศศิมา นิยมสุข. (2565). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ เรื่อง รวบรวมมาตรฐาน โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับแอปพลิเคชัน Tik Tok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ไม่ได้ตีพิมพ์, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุรางค์ โค้วตระกูล. (2550). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์, มหาวิทยาลัย.
- อุมาริ นาสมทอง. (2559). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ เรื่อง การประดิษฐ์ ทำรำประกอบ เพลงไทยสากลกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. ไม่ได้ตีพิมพ์, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- Davies I.K. (1971). *The Management of Learning*. London: McGraw – Hill.
- Fitz-Gibbon. carol Taylor. Lyons Morris and Lynn. ji.auth. (1987). *How to design a program evaluation*. Newbury Park : Sagh.
- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (1964). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals, hand book II: Affective domain*. New York, NY: David Mckay Company In corporated.
- Maslow, A. (1970). *Human Need Theory: Maslow's Hierarchy of Human Needs*. Lippincott.
- Henerson, M. E. Morris, L. L., & Fitz-Gibbon, C. T. (1987). *How to measure attitudes*. London: Sage.
- OKMD. (2021). *TikTok เทรนด์แพลตฟอร์มที่มาแรงบนโลกออนไลน์*. สืบค้นจาก: <https://www.okmd.or.th/okmd-kratooktomkit/4174/> เมื่อวันที่ 12 มกราคม 2568



ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคในจังหวัดอุบลราชธานี

Service Marketing Mix Affecting the Decision-Making Process of Purchasing Products and Services of Hypermarket Retail Businesses of Consumers in Ubon Ratchathani Province

จิรวรรณ ไพจิตร^{1*}, ศุภกัญญา เกษมสุข², มალიณี ศรีไมตรี³

Jirawan Pajit^{1*}, Supakanya Kasamsuk², Malinee Srimaitree³

^{1*,2,3} คณะบริหารธุรกิจและการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

^{1*,2,3} Faculty of Business Administration and Management, Ubon Ratchathani Rajabhat University

*Corresponding author; E-mail: jirawanpajit008@gmail.com

Received 28 May 2025 Revised 19 June 2025

Accepted 26 June 2025 Available online 28 June 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับความสำคัญของปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการและกระบวนการตัดสินใจซื้อในธุรกิจการค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคจังหวัดอุบลราชธานี 2) ศึกษาความสัมพันธ์ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อในธุรกิจการค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคจังหวัดอุบลราชธานี และ 3) เปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคลกับกระบวนการตัดสินใจซื้อในธุรกิจการค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคจังหวัดอุบลราชธานี กลุ่มตัวอย่างครั้งนี้ คือ ผู้บริโภคที่ซื้อในธุรกิจการค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตจังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 400 คน ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ การทดสอบค่า t และ F ผลการวิจัย พบว่า 1) ระดับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตในจังหวัดอุบลราชธานี พบว่า อยู่ในระดับมากเรียงตามลำดับ ได้แก่ ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านลักษณะทางกายภาพ ด้านบุคคล ด้านกระบวนการ ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านราคา และด้านส่งเสริมการตลาด ส่วนกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการ พบว่า อยู่ในระดับมากเรียงตามลำดับ ได้แก่ ด้านการรับรู้ปัญหา ด้านพฤติกรรมหลังการซื้อ ด้านการประเมินทางเลือก ด้านการแสวงหาข้อมูล และด้านการตัดสินใจซื้อ 2) ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณของส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการ พบว่า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) ระหว่าง 0.486-0.699 เป็นไปในทิศทางเดียวกัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 โดยปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการ 3 ตัวที่สามารถร่วมกันพยากรณ์ความสัมพันธ์ต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อได้ ร้อยละ 45.5 ได้แก่ ด้านบุคคล ด้านกระบวนการ และด้านลักษณะทางกายภาพ 3) ผลการเปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อในธุรกิจการค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคจังหวัดอุบลราชธานี พบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลด้านเพศ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อเดือนแตกต่างกันมีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการแตกต่างกัน แต่ปัจจัยส่วนบุคคลด้านอายุแตกต่างกันมีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อไม่แตกต่างกัน จากผลการวิจัยนี้ผู้ประกอบการร้านค้าที่จำหน่ายสินค้าและบริการสามารถใช้เป็นแนวทางกลยุทธ์ทางการตลาดในสถานการณ์ที่มีการแข่งขันสูงได้

คำสำคัญ: ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการ, กระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการ, ธุรกิจการค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ต



ABSTRACT

This research aims to 1) Study the importance of service marketing and purchasing decision-making factors in consumer hypermarket retail business in Ubon Ratchathani Province. 2) Studying the correlation of service marketing factors that affect the purchase decision-making factors in consumer hypermarket retail business in Ubon Ratchathani Province, 3) Compare personal factors with the purchasing decision process in consumer hypermarket retail business in Ubon Ratchathani Province. The sample group this time consisted of 400 consumers who purchased from hypermarket retail businesses in Ubon Ratchathani Province, using the questionnaire as a data collection tool, the statistics used for data analysis include percentage, mean, standard deviation, multiple regression analysis, t- and F-value tests. The research results found that 1) The service market components of retail enterprises in consumer hypermarket retail business in Ubon Ratchathani Province, was found to be at a high level, in order of product, physical appearance, personal, process, distribution channel, price and marketing promotion, The process of purchasing decisions for goods and services is found to be at many levels, in order: problem recognition, post-purchase behavior, alternative evaluation, information retrieval and purchasing decision making. 2) The results of multiple regression analysis of the service marketing coefficient that affects the purchase decision process of goods and services found that there is a correlation coefficient (r) value between 0.486-0.699 going in the same direction, significantly at the level of .01, by three service marketing coefficient factors that can jointly predict the relationship to the purchase decision process. 45.5 percent are personal, process and physical aspects. 3) Comparing the personal factors that affect the purchase decision-making process of large-scale consumer supermarket retail enterprises in Urumqi, the results show that different personal factors such as gender, status, education level, occupation and monthly income have different influences on the purchase decision-making process of goods and services, but personal factors of different ages have different influences on the purchase decision-making process. Based on this research result, store operators who sell goods and services can be used as the guidance of marketing strategies in the fierce competition.

Keywords: Marketing Mix Factors of Services, Decision-Making Process for Purchasing Goods and Services, Hypermarket Retail Businesses of Consumers



บทนำ

ธุรกิจค้าปลีกเป็นธุรกิจที่มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจของประเทศในด้านการเพิ่มของผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ (GDP) ซึ่งทำรายได้ให้ประเทศสูงเป็นอันดับสองรองจากภาคอุตสาหกรรม และมีการจ้างงานมากเป็นอันดับสองรองจากภาคเกษตรและภาคบริการ ธุรกิจค้าปลีกเป็นตัวพัฒนามาตรฐานการครองชีพและคุณภาพชีวิตของประชาชน โดยจะทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงและกระจายสินค้าจากผู้ผลิตสู่ผู้บริโภค ในปีพ.ศ. 2542 ประเทศไทยได้มีการเปิดเสรีทางการค้าและการลงทุน ทำให้มีผู้ประกอบการค้าปลีกรายใหญ่เข้ามาลงทุนและขยายธุรกิจมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการลงทุนในกลุ่มธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ต ซึ่งผลจากสภาวะการแข่งขันทางธุรกิจที่ค่อนข้างรุนแรง และสภาพเศรษฐกิจที่ชะลอเนื่องมาจากปัจจัยหลาย ๆ ด้าน เป็นผลทำให้เหลือผู้ประกอบการธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตเพียง 2 ราย ที่ยังคงสามารถยืนหยัดดำเนินธุรกิจอยู่ได้ ได้แก่ บิ๊กซี และ โลตัส (ศูนย์วิจัยกสิกรไทย 2562 : 1)

ส่วนในธุรกิจค้าปลีกประเภทโมเดิลเทรด (Modern Trade) ในปัจจุบันมีคู่แข่งหลายรายที่เข้ามาครอบครองตลาด โดยธุรกิจค้าปลีกประเภทโมเดิลเทรดในไทยมีเป็นรูปแบบห้างค้าปลีกขนาดใหญ่ เช่น Tesco Lotus (ปัจจุบันคือ Lotus's) Big C และ Makro ซึ่งปัจจัยที่ความสำคัญหลายปัจจัย เช่น ราคาและลูกค้าสัมพันธ์ (สมาคมการค้าปลีกไทย, 2564: 45-60) ปัจจุบันใช้กลยุทธ์การลดราคาสินค้าและโปรโมชั่น เพื่อดึงดูดผู้บริโภคเป็นหลักในช่วงเทศกาล เช่น เทศกาลสงกรานต์ และวันปีใหม่ถือเป็นสิ่งสำคัญในการดึงดูดยอดขายจากลูกค้าจำนวนมาก (กรมพัฒนาธุรกิจการค้า, 2562: 35-38) และขยายขอบเขตสาขาเพิ่มเติม เพื่อเพิ่มกลุ่มลูกค้าในพื้นที่ต่าง ๆ ที่เริ่มมีการส่วนครองตลาด โดยการขยายสาขา ช่วยให้ผู้ประกอบการรักษฐานลูกค้าตามโอกาสทางธุรกิจได้ ส่วนด้านเทคโนโลยีเป็นสิ่งสำคัญในธุรกิจค้าปลีกประเภทโมเดิลเทรด ผ่านช่องทางดิจิทัลและสามารถตอบสนองความต้องการของคุณได้ด้วยการใช้ AI และ Big Data มาช่วยในการตรวจสอบข้อมูลของผู้บริโภคและแหล่งที่มาของสินค้า (พรรณรัตน์ บุญกว้าง, ธนกร สิริสุคันธา และ รวมพร มาลา, 2566 : 87-98) การบริการลูกค้าที่ดีเป็นหัวใจสำคัญ โดยธุรกิจค้าปลีกประเภทโมเดิลเทรดมักจะให้บริการที่มีประสิทธิภาพ เช่น การให้บริการส่งสินค้าถึงบ้าน และการรับคืนสินค้าหากไม่พอใจ ทำให้ธุรกิจสามารถรักษาความสัมพันธ์ที่ดีกับลูกค้าได้ (กรมพัฒนาธุรกิจการค้า, 2562)

ส่วนศูนย์วิจัยธนาคารออมสิน (2566: 1) คาดว่า มูลค่าตลาดค้าปลีกจะมีแนวโน้มขยายตัวขึ้นประมาณ 2.8% แต่ถึงแม้จะมีแนวโน้มขยายตัว แต่เป็นไปอย่างช้า ๆ ซึ่งการดำเนินธุรกิจจึงต้องดำเนินการอย่างระมัดระวัง โดยเฉพาะกลุ่มธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ต เพราะเป็นกลุ่มธุรกิจค้าปลีกที่จะเผชิญกับความยากลำบากจากการแข่งขันที่รุนแรงกับกลุ่มค้าขายทางออนไลน์ อีกทั้งปัญหาของต้นทุนและสภาวะเศรษฐกิจของประเทศที่ส่งผลให้การจับจ่ายของผู้บริโภคลดน้อยลง เมื่อพิจารณาการเติบโตทางธุรกิจค้าปลีกในปี 2566 – 2567 ของประเทศไทยจะคงขยายตัวอย่างต่อเนื่องเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 1.5 - 2.5 ตามเศรษฐกิจที่ทยอยฟื้นตัว ถึงแม้ว่ายังจะต้องเผชิญกับต้นทุนที่ยังอยู่ในระดับสูง รวมถึงการแข่งขันทางธุรกิจที่ค่อนข้างรุนแรง ถึงแม้จะมีผู้ประกอบการหลักๆ ที่เป็นคู่แข่งกันอยู่เพียงไม่กี่รายก็ตาม แต่มีการคาดการณ์สถานการณ์ปัจจุบันในการแข่งขันว่า ธุรกิจค้าปลีกประเภทโมเดิลเทรดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ยังคงชะลอตัวสูงกว่าเมื่อเทียบกับภาคอื่น ๆ ของประเทศ นอกจากนั้น สภาวะเศรษฐกิจในช่วง 2 - 3 ปีที่ผ่านมาส่งผลให้กำลังซื้อของผู้บริโภคลดลง สืบเนื่องจากสภาวะเศรษฐกิจโลกชะลอตัว อีกทั้งผลกระทบของการแพร่ระบาดของโรค โควิด - 19 ประเทศไทยต้องเผชิญกับปัญหานี้คร่ำเรื้อนไทยคงค้าง ณ สิ้นปี 2566 อยู่ที่ 14.58 ล้านล้านบาท ซึ่งเศรษฐกิจที่ยังเติบโตช้ายังทำให้สัดส่วนหนี้ครัวเรือนต่อจีดีพียังคงขยับสูงขึ้น ส่งผลทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้ชีวิตของผู้บริโภคโดยจะมีความถี่ในการไปห้างค้าปลีกขนาดใหญ่อย่างไฮเปอร์มาเก็ตลดลง



หันมาซื้อสินค้าที่เฉพาะเจาะจงจากร้านค้าปลีกขนาดเล็กใกล้บ้าน และยังมีคู่แข่งทางธุรกิจจากแพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆ ที่เติบโตอย่างรวดเร็ว ซึ่งมีส่วนในการปรับเปลี่ยนรูปแบบการซื้อสินค้าของผู้บริโภคอย่างมาก เนื่องด้วยมีสินค้าครบวงจรหลากหลายประเภทตั้งแต่อาหาร เสื้อผ้า ไปจนถึงเครื่องใช้ไฟฟ้าและของตกแต่งบ้าน ในราคาถูก มีระบบการจัดส่งสินค้าถึงบ้าน สามารถจ่ายค่าสินค้าผ่านทางออนไลน์ได้

นอกจากนั้นการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างประชากรของประเทศไทยในอนาคตที่จะเข้าสู่สังคมสูงอายุโดยสมบูรณ์นั้น จะมีผลกระทบต่อทั้งผู้ผลิตสินค้า ร้านค้าปลีก รวมทั้งช่องทางการสื่อสารกับกลุ่มผู้สูงอายุ จึงต้องทำการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจในพฤติกรรมของคนในกลุ่มวัยต่าง ๆ ที่ต้องอยู่ร่วมกัน รองรับการพัฒนาปรับเปลี่ยนรูปแบบธุรกิจและการจัดจำหน่ายให้สอดคล้องกับไลฟ์สไตล์ และมีการนำความทันสมัยมาช่วยอำนวยความสะดวกและตอบโจทย์ความต้องการของกลุ่มวัยต่าง ๆ จึงถือเป็นสิ่งจำเป็นต่อการเติบโตในอนาคตของธุรกิจ (ธมวรรณ ชีระบัญชา, สุภาภรณ์ พรหมฤๅษี และกนกพิชญ์ วิชาวรรณ, 2566: 1-19) กองส่งเสริมและพัฒนาธุรกิจ กรมพัฒนาธุรกิจการค้า (2565: 5) ชี้ให้เห็นว่า ประเทศไทยมีผู้ประกอบการธุรกิจค้าส่ง ค้าปลีก โชห่วยขนาดกลาง จำนวน 18,735 ร้านค้า และโชห่วยขนาดเล็กประมาณ 400,000 ร้านค้า ตัวเลขดังกล่าวสะท้อนถึงการที่ ‘ร้านค้าโชห่วย’ ถือเป็นฟันเฟืองสำคัญของเศรษฐกิจไทยและเป็นธุรกิจที่อยู่เคียงข้างคนไทยมายาวนาน อีกทั้ง สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์การค้า กระทรวงพาณิชย์ (2564: 2) สสำรวจพบว่า ผู้บริโภคคิดว่าร้านโชห่วยมีความจำเป็นต่อการซื้อสินค้าอุปโภค-บริโภคสำหรับการดำรงชีวิต โดยเฉพาะกลุ่มเกษตรกรและผู้ที่มีรายได้น้อย ซึ่งจะซื้อสินค้าที่ละเล็กละน้อยและบ่อยครั้ง ภายในวงเงินครั้งละ 300 บาท ข้อดีของร้านโชห่วยที่อยู่ในชุมชนนั้น สะดวกในการเดินทาง ราคาถูกและมีสินค้าแบ่งขาย แต่ข้อเสียของร้านโชห่วยเพราะสินค้าไม่หลากหลาย มีจำนวนน้อย สินค้าใกล้หมดอายุ การจัดวางไม่เหมาะสม และการควบคุมความสะอาดไม่ได้ ชี้ให้เห็นว่า ร้านโชห่วยยังมีความจำเป็นต่อคนในชุมชน แต่การตลาดและการลงทุนของร้านโชห่วยไม่สามารถสู้กับร้านค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาเก็ตได้ นอกจากนี้ เมื่อเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ในประเทศไทย ส่งผลให้การดำเนินชีวิตและพฤติกรรมผู้บริโภคของคนในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มีการนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาช่วยอำนวยความสะดวกในการใช้ชีวิตประจำวัน อีกทั้งวิถีชีวิตของผู้คนค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงจากสังคมชนบทไปสู่ความเป็นสังคมเมืองนั้น ต้องทำงานแข่งกับเวลา ส่วนร้านค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาเก็ตต้องปรับตัวไปพร้อม ๆ กับความต้องการของผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป เพื่อให้สามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้มากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการซื้อสินค้าและบริการที่ต้องการความสะดวกสบายในการจับจ่ายซื้อสินค้า (วิเชียร โสมวิภาต และคณะ 2565 : 111-127)

จากปัญหาการชะลอตัวทางเศรษฐกิจแล้ว การแข่งขันในอุตสาหกรรมธุรกิจของร้านค้าปลีกทั้งร้านค้าโชห่วยและไฮเปอร์มาเก็ตยังคงความรุนแรง การรักษากลุ่มลูกค้าเดิมเอาไว้ให้ได้พร้อมกับต้องหาวิธีเพิ่มฐานลูกค้ารายใหม่เข้ามา ทำให้ผู้ประกอบการธุรกิจค้าปลีกต้องหาทางแก้ไขและวางแผนในการกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาดให้มีประสิทธิภาพ โดยนำเอาพฤติกรรมที่ตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคมาใช้ประกอบการตัดสินใจ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคจังหวัดอุบลราชธานี ผลการศึกษานี้ ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมธุรกิจของร้านค้าปลีกทั้งร้านค้าโชห่วยและไฮเปอร์มาเก็ตสามารถนำไปประกอบการตัดสินใจในการเลือกใช้กลยุทธ์ทางการตลาดที่เหมาะสมกับรูปแบบของธุรกิจตน และเป็นแนวทางการกำหนดนโยบายการดำเนินธุรกิจอื่น ๆ รวมไปถึงการพัฒนาปรับปรุงและต่อยอดธุรกิจให้สามารถตอบสนองความต้องการของลูกค้าได้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายและเหมาะสมทำให้สามารถสร้างความได้เปรียบทางธุรกิจ



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาระดับความสำคัญของปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการและกระบวนการตัดสินใจซื้อในธุรกิจการค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคจังหวัดอุบลราชธานี
2. ศึกษาความสัมพันธ์ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อในธุรกิจการค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคจังหวัดอุบลราชธานี
3. เปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคลกับกระบวนการตัดสินใจซื้อในธุรกิจการค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคจังหวัดอุบลราชธานี

ทบทวนวรรณกรรม

พูลสุข นิลกิจศรานนท์ (2562: 1-11) ชี้ว่า ธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ (Modern Trade) เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมค้าส่งค้าปลีก โดยในอดีต ธุรกิจค้าปลีกในไทยเป็นร้านขายของชำขนาดเล็กที่จัดหาสินค้ามาจำหน่ายผ่านตัวกลาง แต่ปัจจุบันรูปแบบร้านค้าปลีกเปลี่ยนไปเป็นร้านค้าทันสมัย ลดการพึ่งพาผู้ค้าส่ง และในช่วงปี พ.ศ. 2540 ผู้ประกอบการร้านค้าปลีกของไทยหลายรายประสบปัญหาสภาพคล่องอย่างรุนแรง เป็นผลให้มีการลงทุนจากต่างชาติทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโครงสร้าง และมีการเปลี่ยนแปลงความเป็นเจ้าของ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเภทดีสเคาน์เตอร์ เช่น Tesco Lotus Big C Supercenter และ Makro เป็นต้น โดยไฮเปอร์มาเก็ต (Hypermarkets) เป็นร้านค้าปลีกขนาดใหญ่ที่รวมเอาหลักการของซูเปอร์มาเก็ตและห้างสรรพสินค้าเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งสถานที่ประกอบการจะมีขนาดใหญ่ มีสินค้าอุปโภคบริโภคแบบครบวงจร คุณภาพปานกลาง ราคาประหยัด จำหน่ายสินค้าทั้งปลีกและส่ง อีกทั้งยังเป็นแหล่งช้อปปิ้งแบบครบวงจร มีการจัดสรรพื้นที่ให้เข้าหาธุรกิจ แบ่งเป็นโซนร้านอาหารชื่อดัง โซนธุรกรรมการเงิน ร้านจำหน่ายอุปกรณ์มือถือ คอมพิวเตอร์ สถานเสริมความงาม จำหน่ายเครื่องสำอางแบรนด์ดัง โซนพักผ่อนของครอบครัว เครื่องเล่นของเด็ก ศูนย์อาหาร และโรงภาพยนตร์ ทำให้การบริหารจัดการของไฮเปอร์มาเก็ตมีความสลับซับซ้อนมากกว่าธุรกิจค้าปลีกประเภทอื่น (ฉัตรชัย ดวงรัตนพันธ์ 2565: 4)

ส่วนประสมทางการตลาดเป็นเครื่องมือสำคัญทางการตลาดที่ธุรกิจนำมาใช้เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ทางการตลาด (Kotler, 2003: 14) ส่วนประสมการตลาดของสินค้ามี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ ราคา ช่องทางการจัดจำหน่าย และการสื่อสารด้านการตลาด ยังไม่เหมาะสมและยังไม่ครอบคลุมธุรกิจที่มีการให้บริการ เนื่องจากการให้บริการมีความแตกต่างจากการจำหน่ายสินค้าทั่วไป จึงมีการกำหนดเป็นส่วนประสมการตลาดบริการขึ้นมา เพราะการบริการเป็นสิ่งที่จับต้องไม่ได้และไม่มีตัวตน ซึ่งมีส่วนประสมการตลาดเพิ่มเติมอีก 3 องค์ประกอบ ทำให้ส่วนประสมการตลาดบริการมี 7 องค์ประกอบ (Kotler and Keller, 2016) ประกอบด้วย 1) ผลิตภัณฑ์ (Product) เป็นสินค้าและบริการ ทั้งผลิตภัณฑ์หลักและผลิตภัณฑ์เสริม ซึ่งแสดงให้เห็นประโยชน์ที่ลูกค้าต้องการ เพื่อสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขันและตอบสนองความพึงพอใจของลูกค้าและผู้ให้บริการ 2) ราคา (Price) เป็นมูลค่าที่เกิดขึ้นในการแลกเปลี่ยนสินค้าและบริการ โดยเกิดเป็นความพยายามที่เกิดขึ้นการซื้อและใช้บริการ 3) ช่องทางการจัดจำหน่าย (Place) เป็นการตัดสินใจถึงวิธีการ สถานที่และต้องใช้เวลาในการส่งมอบสินค้าและบริการให้กับลูกค้า 4) การส่งเสริมการตลาด (Promotion) เป็นกิจกรรมที่ออกแบบมาเพื่อจูงใจและสื่อสารด้านการตลาด ให้เกิดความพึงพอใจแก่ลูกค้า 5) บุคลากร (People) เป็นบุคลากรทั้งหมดที่มีส่วนร่วมในการส่งมอบบริการ โดยมิผลกระทบต่อคุณภาพการบริการที่ลูกค้าได้รับ ซึ่งธุรกิจต้องวางแผนด้านกำลังคนให้เพียงพอต่อการบริการลูกค้า พร้อมกับกระตุ้นให้บุคลากรมี



ความเต็มใจในการให้บริการ 6) หลักฐานทางกายภาพ (Physical Evidence) เป็นองค์ประกอบที่ลูกค้าสามารถจับต้องได้ (สถานที่และสิ่งแวดล้อม) ซึ่งอำนวยความสะดวกแก่ทั้งลูกค้าที่มาใช้บริการและบุคลากรผู้ให้บริการ อันจะสื่อไปถึงคุณภาพการบริการอีกด้วย และ 7) กระบวนการ (Process) เป็นกระบวนการที่จำเป็นในการบริการและส่งมอบผลิตภัณฑ์ ซึ่งจะต้องออกแบบในการปฏิบัติให้เกิดประสิทธิภาพและคุณภาพการบริการในการให้บริการแก่ลูกค้า

Kotler (2011: 87-120) ได้ให้ความหมายของการตัดสินใจซื้อว่า คือกระบวนการในการเลือกที่จะกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งจากทางเลือกต่าง ๆ ที่มีอยู่ ซึ่งผู้บริโภคมักจะต้องการตัดสินใจในการเลือกสินค้าและบริการต่าง ๆ อยู่เสมอในชีวิตประจำวัน ซึ่งกระบวนการดังกล่าวจะมีขั้นตอนที่สำคัญทั้งหมด 5 ขั้นตอน ได้แก่ การรับรู้ปัญหา การค้นหาข้อมูล การประเมินผลทางเลือก การตัดสินใจซื้อ และพฤติกรรมภายหลังการซื้อ

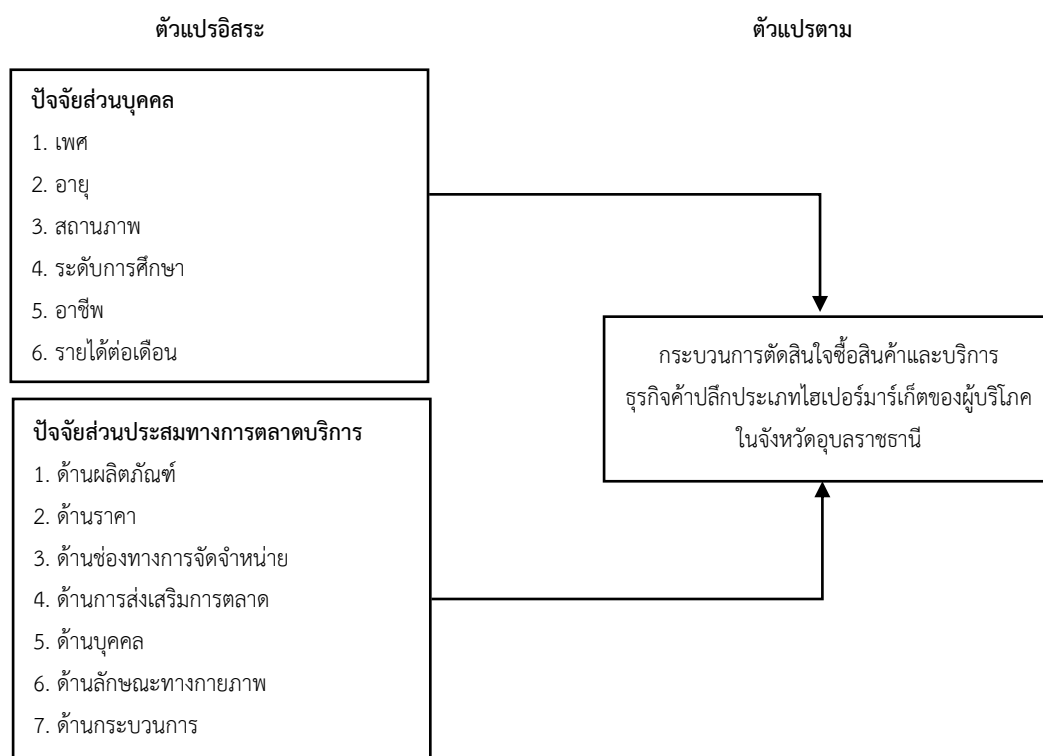
นอกจากนั้น Ivana (2021: 9) ได้ศึกษาวิจัยพบว่า ส่วนประสมทางการตลาดบริการมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้บริโภคในห้างเซนทรา สโตร์ เมืองสุบารายา ประเทศอินโดนีเซีย และพิจารณาทางด้านพบว่า ด้านผลิตภัณฑ์และด้านราคา มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้บริโภค แต่ด้านการส่งเสริมการตลาด ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านบุคคล ด้านกระบวนการ และด้านลักษณะทางกายภาพ ไม่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้บริโภค ส่วนพวงศันรินทร์ พันภัย (2564: 1-2) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในห้างสรรพสินค้าบิ๊กซี สาขาราชดำริ กรุงเทพมหานคร พบว่า ปัจจัยด้านส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในห้างฯ โดยสามารถพยากรณ์ ร้อยละ 42.00 ซึ่งด้านที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อ มีจำนวน 4 ด้าน คือ ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านการส่งเสริมการตลาด ด้านบุคคล และด้านลักษณะทางกายภาพ ส่วนกฤษฎลักณ์ ชุ่มดอกโพธิ์ (2564: 1-2) ได้ศึกษาปัจจัยส่วนประสมการตลาดที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการใช้บริการศูนย์การค้าตองกิมอลล์ ทองหล่อ พบว่า ปัจจัยส่วนประสมการตลาดบริการทั้ง 7 ด้านส่งผลต่อความพึงพอใจของผู้บริโภค งานวิจัยของจินตนา จันเรือน และสุวิทย์ นามบุญเรือง (2564: 12-29) ได้ศึกษาเรื่องส่วนประสมทางการตลาดบริการในมุมมองของผู้บริโภคที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในร้านค้าปลีกสมัยใหม่ อำเภอเมืองลำปาง จังหวัดลำปาง พบว่า ส่วนประสมทางการตลาดบริการด้านราคา ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านผลิตภัณฑ์ และด้านการส่งเสริมการตลาดส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อ และด้านที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้ออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ด้านลักษณะทางกายภาพ และงานวิจัยของงามตา นามแสง (2565: 45-60) ศึกษาเรื่องส่วนประสมทางการตลาดบริการและพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อที่มีผลต่อความตั้งใจกลับมาซื้อซ้ำของลูกค้าที่ซื้อสินค้าในซูเปอร์สโตร์ผ่านแอปพลิเคชัน. พบว่า ส่วนประสมทางการตลาดบริการด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา ด้านลักษณะทางกายภาพ ด้านการส่งเสริมการตลาด และด้านกระบวนการนั้น มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อและความตั้งใจกลับมาซื้อซ้ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จึงเป็นเหตุให้ผู้วิจัยต้องการศึกษาส่วนประสมทางการตลาดบริการแต่ละด้านมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในธุรกิจการค้าปลีกของผู้บริโภคที่แตกต่างกัน จึงทำให้ต้องทำการศึกษารวบรวมส่วนประสมทางการตลาดบริการแต่ละด้านมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในธุรกิจการค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตแตกต่างกันอย่างไร

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ เป็นผู้บริโภคที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไปอาศัยอยู่ในจังหวัดอุบลราชธานี และเข้ามาซื้อสินค้าและบริการธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตในจังหวัดอุบลราชธานี ทั้ง 10 สาขา โดยกำหนดขอบเขตประชากรตามข้อมูลจำนวนประชากรจังหวัดอุบลราชธานี ปี 2565 จากสำนักทะเบียนกลางกรมการปกครอง ซึ่งมีจำนวน 1,869,806 คน (กรมการปกครอง 2565: 2-3)



กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ เป็นผู้บริโภคที่อาศัยอยู่ในจังหวัดอุบลราชธานี และเข้ามาซื้อสินค้าและบริการ ธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตในจังหวัดอุบลราชธานี โดยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างตามสูตรของ Cochran (1977:178) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และค่าความคาดเคลื่อนร้อยละ 5 และทำการคำนวณตามสูตร ทำให้ได้ขนาดตัวอย่างจำนวน 400 คน พร้อมใช้การสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Sampling) ตามจำนวนเขตพื้นที่ตั้งของธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตในอำเภอต่าง ๆ ของจังหวัดอุบลราชธานี ทั้ง 10 สาขา ได้แก่ อำเภอเมือง อำเภวารินชำราบ อำเภอเดชอุดม อำเภอพิบูลย์รักษ์ อำเภอตระการพืชผล และอำเภอน้ำยืน และใช้การสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ จากผู้บริโภคที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไปที่เข้ามาซื้อสินค้าและบริการ ธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตในจังหวัดอุบลราชธานี



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ พัฒนามาจากแนวคิด ทฤษฎี และข้อมูลที่ใช้ศึกษาทั้งแบบปฐมภูมิและทุติยภูมิ นำมาสร้างแบบสอบถาม โดยส่วนใหญ่ให้คำถามปลายปิด (Close-ended Question) แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1) คำถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านบุคคล 2) คำถามเกี่ยวกับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการทั้ง 7 ด้านที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการ และ 3) คำถามเกี่ยวกับการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการ ธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคในจังหวัดอุบลราชธานี ทั้ง 5 ด้าน ซึ่งแบบสอบถามส่วนที่ 2 และส่วนที่ 3 ใช้การแบ่งระดับความคิดเห็นที่นำมากำหนดคะแนนตามมาตรฐานประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ เมื่อรวบรวมข้อมูลและแจกแจงความถี่ นำมาคำนวณคะแนนเฉลี่ยระดับคะแนนเป็นอันตรภาคชั้นและเปรียบเทียบกับเกณฑ์ในการแปลความหมาย (บุญชม ศรีสะอาด 2553: 120-127) ดังนี้



คะแนนเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็นต่อการตัดสินใจซื้อ
4.51-5.00	มีความคิดเห็นต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการมากที่สุด
3.51-4.50	มีความคิดเห็นต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการมาก
2.51-3.50	มีความคิดเห็นต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการปานกลาง
1.51-2.50	มีความคิดเห็นต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการน้อย
1.00-1.50	มีความคิดเห็นต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการน้อยที่สุด

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือวิจัย เริ่มจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแนวคิด ทฤษฎี และข้อมูลอื่น ๆ ที่ใช้ศึกษาทั้งแบบปฐมภูมิและทุติยภูมิ นำมาสู่การกำหนดกรอบแนวความคิด วัตถุประสงค์และประเด็นที่ต้องศึกษา กำหนดร่างแบบสอบถามเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อนำมาปรับตามข้อเสนอแนะ พร้อมกับตรวจสอบค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหา พร้อมประเมินค่าความสอดคล้องภายใน (Index of item objective congruence: IOC) โดยข้อคำถามต้องมีค่า IOC ระหว่าง 0.50-1.00 จึงจะถือว่าข้อคำถามนั้นมีความเที่ยงตรงใช้ได้ ซึ่งข้อคำถามที่สร้างขึ้น จำนวน 73 ข้อ มีค่า IOC ระหว่าง 0.80-1.00 ทุกข้อ จากนั้นนำไปทดลองใช้ (Try out) 30 ชุด กับกลุ่มตัวอย่างในพื้นที่จังหวัดอำนาจเจริญ และทำการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยใช้การหาค่าสัมพัทธ์สัมประสิทธิ์แอลฟา ซึ่งผลการวิเคราะห์แบบสอบถามนี้มีค่าความเชื่อมั่นที่ 0.90-0.96 ซึ่งมากกว่า 0.70 จึงถือว่าแบบสอบถามชุดนี้เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่มีคุณภาพสามารถนำไปใช้งานได้จริง

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลและทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression) สถิติในทดสอบที (t - test) และทดสอบค่าความแปรปรวน (F-test)

ผลการวิจัย

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นผู้หญิงร้อยละ 52.70 อายุต่ำกว่า 30 ปี ร้อยละ 43.50 สถานภาพโสด ร้อยละ 47.30 การศึกษาระดับปริญญาตรี ร้อยละ 35.30 ประกอบอาชีพเป็นพนักงานรัฐวิสาหกิจ พนักงานบริษัทเอกชน และนักเรียนนักศึกษา ร้อยละ 44 รายได้ต่อเดือนต่ำกว่า 20,000 บาท ร้อยละ 59.30

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจในส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อในระดับมาก ($\bar{X} = 3.544$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีความพึงพอใจในส่วนประสมทางการตลาดบริการในระดับมาก 4 ด้าน ได้แก่ ด้านผลิตภัณฑ์ ($\bar{X} = 3.686$) ด้านลักษณะทางกายภาพ ($\bar{X} = 3.618$) ด้านบุคคล ($\bar{X} = 3.573$) ด้านกระบวนการ ($\bar{X} = 3.534$) และมีความพึงพอใจในส่วนประสมทางการตลาดบริการในระดับปานกลาง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ($\bar{X} = 3.509$) ด้านราคา ($\bar{X} = 3.463$) และด้านการส่งเสริมการตลาด ($\bar{X} = 3.428$) ดังตารางที่ 1



ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการ

ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการ	ระดับความคิดเห็นต่อการตัดสินใจซื้อ		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านผลิตภัณฑ์	3.686	0.473	มาก
ด้านราคา	3.463	0.609	ปานกลาง
ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย	3.509	0.563	ปานกลาง
ด้านการส่งเสริมการตลาด	3.428	0.544	ปานกลาง
ด้านบุคคล	3.573	0.480	มาก
ด้านกระบวนการ	3.534	0.469	มาก
ด้านลักษณะทางกายภาพ	3.618	0.463	มาก
ภาพรวม	3.544	0.412	มาก

ผลการวิเคราะห์ความสำคัญในกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตในจังหวัดอุบลราชธานี ภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 3.683$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน เรียงตามลำดับ ได้แก่ ด้านการรับรู้ปัญหา ($\bar{X} = 3.757$) ด้านพฤติกรรมหลังการซื้อ ($\bar{X} = 3.745$) ด้านการประเมินทางเลือก ($\bar{X} = 3.702$) ด้านการแสวงหาข้อมูล ($\bar{X} = 3.656$) และด้านการตัดสินใจซื้อ ($\bar{X} = 3.558$) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตในจังหวัดอุบลราชธานี

กระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตในจังหวัดอุบลราชธานี	ระดับความสำคัญกระบวนการตัดสินใจซื้อ		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านการรับรู้ปัญหา	3.757	0.462	มาก
ด้านการแสวงหาข้อมูล	3.656	0.525	มาก
ด้านการประเมินทางเลือก	3.702	0.472	มาก
ด้านการตัดสินใจซื้อ	3.558	0.501	มาก
ด้านพฤติกรรมหลังการซื้อ	3.745	0.455	มาก
ภาพรวม	3.683	0.353	มาก

ผลการวิเคราะห์ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการธุรกิจการค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคในจังหวัดอุบลราชธานี โดยใช้การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression) หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient) เพื่อต้องการหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระกับตัวแปรตาม ดังตารางที่ 3



ตารางที่ 3 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนประสมการตลาดบริการ ($X_1, X_2, \dots, X_7$) กับกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคในจังหวัดอุบลราชธานี (Y)

	X_1	X_2	X_3	X_4	X_5	X_6	X_7
ด้านผลิตภัณฑ์ (X_1)		0.577**	0.459**	0.549**	0.486**	0.694**	0.631**
ด้านราคา (X_2)			0.617**	0.684**	0.556**	0.682**	0.569**
ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (X_3)				0.664**	0.581**	0.689**	0.558**
ด้านการส่งเสริมการตลาด (X_4)					0.557**	0.699**	0.587**
ด้านบุคคล (X_5)						0.696**	0.608**
ด้านกระบวนการ (X_6)							0.654**
ด้านลักษณะทางกายภาพ (X_7)							

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 3 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ คือ ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการ ประกอบด้วย ด้านผลิตภัณฑ์ (X_1) ด้านราคา (X_2) ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (X_3) ด้านการส่งเสริมการตลาด (X_4) ด้านบุคคล (X_5) ด้านกระบวนการ (X_6) และด้านลักษณะทางการกายภาพ (X_7) กับตัวแปรตาม คือ กระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคในจังหวัดอุบลราชธานี (Y) มีความสัมพันธ์กันในทิศทางเดียวกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) ระหว่าง 0.486-0.699 โดยค่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรพยากรณ์ด้วยกัน ไม่เกิน 0.80 จึงป้องกันปัญหาการเกิดปัญหาสหสัมพันธ์กันเองระหว่างตัวแปรมากกว่า 2 ตัว (Multicollinearity)

ตารางที่ 4 การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคในจังหวัดอุบลราชธานี

ตัวพยากรณ์	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	P
	b	SE	β		
Constant	1.555	0.121		12.799	0.000**
ด้านผลิตภัณฑ์ (X_1)	0.780	0.024	0.105	1.877	0.061
ด้านราคา (X_2)	-0.021	0.033	-0.036	-0.628	0.531
ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (X_3)	0.027	0.036	0.043	0.747	0.456
ด้านการส่งเสริมการตลาด (X_4)	0.032	0.039	0.050	0.835	0.450
ด้านบุคคล (X_5)	0.099	0.038	0.135	2.576	0.010**
ด้านกระบวนการ (X_6)	0.156	0.052	0.207	2.986	0.003**
ด้านลักษณะทางการกายภาพ (X_7)	0.222	0.043	0.292	5.193	0.000**
F = 46,737 Sig. = .000 SE = 0.262 R = 0.674 R ² = 0.455 R ² _{Adj} = 0.445					

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01



จากตารางที่ 4 ส่วนผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณโดยทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม โดยเข้าสมการถดถอยด้วยวิธี Enter เพื่อหาความสัมพันธ์กับตัวแปรตาม พบว่า ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด บริการ 3 ด้าน ที่สามารถร่วมกันพยากรณ์อิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการได้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ได้แก่ ด้านบุคคล (X_5) ด้านกระบวนการ (X_6) และด้านลักษณะทางการกายภาพ (X_7) ซึ่งสามารถร่วมกันพยากรณ์อิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการได้ ร้อยละ 45.5 ($R^2_{Adj} = 0.455$) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร มีค่าเท่ากับ 0.674 ($R = 0.674$) ซึ่งสามารถเขียนสมการพยากรณ์ของกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคในจังหวัดอุบลราชธานี ได้ดังนี้

$$\hat{Y} = 1.555^{**} + 0.780(X_1) - 0.021(X_2) + 0.027(X_3) + 0.032(X_4) + 0.099^{**}(X_5) + 0.156^{**}(X_6) + 0.222^{**}(X_7)$$

ผลการเปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคในจังหวัดอุบลราชธานี โดยจำแนกตาม เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อเดือน โดยใช้การวิเคราะห์ความแตกต่างด้วย t-test และ F-test รวมถึงการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (ANOVA) ในการวิเคราะห์ความแตกต่างของตัวแปรเป็นรายกลุ่ม ส่วนกรณีพบค่าความแตกต่างเป็นรายกลุ่มนั้น ดำเนินการเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยอีกครั้งด้วย LSD (Least Significant Difference) ผลการวิเคราะห์ปัจจัยส่วนบุคคล ดังนี้

ตารางที่ 5 การวิเคราะห์เปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและการบริการธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคในจังหวัดอุบลราชธานี จำแนกตามเพศ

ค่าสถิติ	กระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการของผู้บริโภค				
	ด้านการรับรู้	ด้านการแสวงหา	ด้านการประเมิน	ด้านการตัดสินใจ	ด้านพฤติกรรมหลัง
	ปัญหา	ข้อมูล	ทางเลือก	ซื้อ	การซื้อ
t	0.038	0.368	1.651	6.721*	0.578
P	0.388	0.162	0.213	0.005	0.115

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 5 พบว่า ด้านเพศที่แตกต่างกันมีกระบวนการตัดสินใจซื้อธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคจังหวัดอุบลราชธานี แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 เฉพาะด้านการตัดสินใจซื้อเท่านั้น



ตารางที่ 6 การวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อในธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคจังหวัดอุบลราชธานี

ปัจจัยส่วนบุคคล	ค่าสถิติ	กระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการของผู้บริโภค				
		ด้านการรับรู้ปัญหา	ด้านการแสวงหาข้อมูล	ด้านการประเมินทางเลือก	ด้านการตัดสินใจซื้อ	ด้านพฤติกรรมหลังการซื้อ
อายุ	F	1.543	1.148	0.035	1.009	1.622
	P	0.203	0.330	0.991	0.389	0.184
สถานภาพ	F	1.110	0.783	0.671	1.639	3.185*
	P	0.345	0.504	0.570	0.180	0.024
ระดับการศึกษา	F	4.857**	0.933	3.272*	9.276**	7.180**
	P	0.002	0.425	0.021	0.000	0.000
อาชีพ	F	3.218**	0.524	1.282	4.969**	5.101**
	P	0.004	0.790	0.265	0.000	0.000
รายได้ต่อเดือน	F	5.479**	3.689*	0.646	11.528**	6.166**
	P	0.001	0.012	0.586	0.000	0.000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 6 พบว่า ด้านอายุที่แตกต่างกันมีกระบวนการตัดสินใจซื้อในธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคจังหวัดอุบลราชธานี ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ด้านสถานภาพ ที่แตกต่างกันมีกระบวนการตัดสินใจซื้อธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคจังหวัดอุบลราชธานี แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 เฉพาะด้านพฤติกรรมหลังการซื้อเท่านั้น ส่วนด้านระดับการศึกษาที่แตกต่างกันมีกระบวนการตัดสินใจซื้อธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคจังหวัดอุบลราชธานี แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 คือ ด้านการประเมินทางเลือก และแตกต่างกัน 3 ด้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 ได้แก่ ด้านการรับรู้ปัญหา ด้านการตัดสินใจซื้อ และด้านพฤติกรรมหลังการซื้อ ส่วนด้านอาชีพที่แตกต่างกันมีกระบวนการตัดสินใจซื้อธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคจังหวัดอุบลราชธานี แตกต่างกัน 3 ด้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ได้แก่ ด้านการรับรู้ปัญหา ด้านการตัดสินใจซื้อ และด้านพฤติกรรมหลังการซื้อ ส่วนด้านรายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกันมีกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคในจังหวัดอุบลราชธานี แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ ด้านการแสวงหาข้อมูล และแตกต่างกัน 3 ด้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ได้แก่ ด้านการรับรู้ปัญหา ด้านการตัดสินใจซื้อ และพฤติกรรมหลังการซื้อ



อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคในจังหวัดอุบลราชธานี สรุพอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อในธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคจังหวัดอุบลราชธานีนั้น ผู้บริโภคพิจารณาอย่างมากใน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านลักษณะทางกายภาพ ด้านบุคคล และด้านกระบวนการ ซึ่งตรงกับความต้องการของลูกค้า สอดคล้องกับกมลวรรณ สุขสมัย (2560: 120-121) พบว่า ส่วนประสมทางการตลาดด้านผลิตภัณฑ์ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้บริการ เพราะผลิตภัณฑ์ที่ดีกว่าร้านอื่น มีสินค้าให้เลือกหลากหลาย มีความทันสมัย ตรงตามความต้องการของลูกค้า ด้านลักษณะทางกายภาพของร้าน ต้องมีความสะอาดและสิ่งอำนวยความสะดวก มีระบบปรับอากาศให้มีอุณหภูมิที่เหมาะสม รวมถึงร้านค้าอื่นๆ ให้เลือกใช้บริการเพิ่มเติม สอดคล้องกับกฤตเมธ นิติวินณะ และคณะ (2566: 1203-1204) พบว่า ผู้บริโภคให้ความสำคัญในเรื่องทำเลที่ตั้ง การตกแต่งสถานที่และจัดแสดงสินค้า เพราะทำเลที่ตั้งเป็นปัจจัยที่ทำให้ลูกค้าได้พบสินค้าและบริการ นอกจากนั้น สอดคล้องกับกมลวรรณ สุขสมัย (2560: 120-121) พบว่า สถานที่และลักษณะทางกายภาพได้มีการออกแบบที่สวยงามทันสมัย ไม่ทำให้เดินยาก มีความสะดวกสบาย มีร้านค้าต่าง ๆ ที่หลากหลายให้บริการร่วมด้วย ด้านบุคคลที่เป็นผู้ให้บริการภายในร้าน ต้องมีความรู้ในผลิตภัณฑ์สามารถให้คำแนะนำข้อมูลเพิ่มเติมได้ อยู่ในชุดหรือแบบฟอร์มที่ชัดเจนสังเกตง่าย ให้บริการด้วยความสุภาพ พุดจาไพเราะ มีมนุษยสัมพันธ์ กระตือรือร้นในการให้บริการ สอดคล้องกับมยุราพร สุทธิประภา และสืบชาติ อันทะไชย (2567: 1040-1054) พบว่า บุคลากรในร้านสามารถสร้างประสบการณ์ให้กับผู้บริโภค หากเป็นประสบการณ์ที่ดี ตรงกับความต้องการของผู้บริโภค เกิดเป็นความคุ้นเคยกับลูกค้าได้ จะส่งผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค และด้านกระบวนการบริการของร้าน ต้องมีการจัดเรียงเป็นระเบียบสวยงาม แยกประเภทให้ชัดเจน มีความปลอดภัยในการให้บริการ เวลาเปิด-ปิดที่ชัดเจนเหมาะสมกับพื้นที่ สอดคล้องกับปาณิสรา จรัสวิญญูและธนพล แป้นแก้ว (2567: 70-85) พบว่า ผู้บริโภคให้ความสำคัญในกระบวนการบริการของร้าน โดยตรวจสอบความถูกต้องของรายการผลิตภัณฑ์กับราคาก่อนชำระเงิน ตรวจสอบคุณภาพสินค้า วันหมดอายุ และเวลาเปิด-ปิดทำการที่เหมาะสม ส่วนด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านราคา และด้านการส่งเสริมการตลาดนั้น ผู้บริโภคพิจารณารายละเอียดต่าง ๆ โดยต้องมีทำเลที่ตั้งในบริเวณใกล้เคียงที่พักอาศัย สะดวกในการเดินทางมีช่องทางการชำระสินค้าและบริการที่หลากหลาย เช่น บัตรเครดิต หรือ แอปพลิเคชันต่าง ๆ จึงทำให้เห็นว่า ส่วนประสมการตลาดบริการทั้ง 7 องค์ประกอบ ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ (Product) ราคา (Price) ช่องทางการจัดจำหน่าย (Place) การส่งเสริมการตลาด (Promotion) บุคลากร (People) หลักฐานทางกายภาพ (Physical Evidence) และกระบวนการ (Process) (Kotler and Keller, 2016) ล้วนส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคแตกต่างกัน นำไปสู่คุณภาพการบริการและผลสำเร็จในการดำเนินธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ต

การวิเคราะห์ระดับกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคในจังหวัดอุบลราชธานี โดยด้านการรับรู้ปัญหา มีความหลากหลายของผลิตภัณฑ์กระตุ้นความต้องการได้ รวมทั้งความหลากหลายของร้านค้าต่าง ๆ ที่เข้าพื้นที่ให้บริการนั้นทำให้เกิดความต้องการในการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการได้ สอดคล้องกับธีรเดช สอนงทวิพร (2561: 342-354) พบว่า กระบวนการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคในด้านการรับรู้ปัญหา ผู้บริโภคให้ความสำคัญกับความหลากหลายของผลิตภัณฑ์ที่หาซื้อได้ในเดียวแบบครบวงจร ด้านพฤติกรรมหลังการซื้อ โดยประสบการณ์ที่ได้จากการซื้อ ความพอใจในคุณภาพสินค้าและบริการ การแนะนำข้อมูลของพนักงานนั้น ส่งผลต่อการกลับมาซื้อและใช้บริการ ด้านการแสวงหาข้อมูล มีจำนวนพนักงานเพียงพอและมีการ



ให้บริการด้วยความสุภาพ ให้ข้อมูลครบถ้วนในการตัดสินใจซื้อ และได้รับข้อมูลในการประกอบการตัดสินใจซื้อจากบุคคลในครอบครัว เพื่อน ญาติ รวมทั้งสื่อโฆษณาต่าง ๆ สอดคล้องกับเปรมิกา ศิริวิเศษวงศ์ (2567: 33-45) ซึ่งว่าการแสวงหาข้อมูลของผู้บริโภคดำเนินการด้วยตนเองผ่าน Search Engine เช่น Google และยังแสวงหาข้อมูล คุณภาพผลิตภัณฑ์ตามสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ รวมทั้งหาข้อมูลจากพนักงานขายหรือผู้แนะนำอีกด้วย และด้านการตัดสินใจซื้อ นั้น มีความสะดวกของช่องทางการชำระเงิน เพื่อประหยัดเวลาในการตัดสินใจซื้อ และมีการจัดโปรโมชั่น ลด แลก แจก แถม ทำให้ตัดสินใจซื้อได้ง่ายขึ้น สอดคล้องกับพลวัต อนุกุล และบุญเลิศ วงศ์เจริญแสงสิริ (2566: 97-111) พบว่าธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่มีความหลากหลายของผลิตภัณฑ์ให้ลูกค้าได้เลือก โดยมีปริมาณเพียงพอ พนักงานได้มีการแจ้งให้ลูกค้ารู้ถึงโปรโมชั่นและสินค้าราคาพิเศษต่าง ๆ จึงทำให้เห็นว่าสอดคล้องกับที่ Kotler (2011: 87-120) ได้กล่าวถึงการตัดสินใจซื้อเป็นการเลือกของผู้บริโภค ใช้ในการเลือกสินค้าและบริการต่าง ๆ อยู่เสมอในชีวิตประจำวัน โดยเกิดจากการรับรู้ปัญหา การค้นหาข้อมูล การประเมินผลทางเลือก การตัดสินใจซื้อ และพฤติกรรมภายหลังการซื้อ

ผลการศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคในจังหวัดอุบลราชธานี พบว่า ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการ 3 ด้านที่สามารถร่วมกันพยากรณ์อิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อ ได้แก่ ด้านบุคคล ด้านกระบวนการ และด้านลักษณะทางกายภาพ ซึ่งสามารถร่วมกันพยากรณ์อิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อได้ ร้อยละ 45.5 สอดคล้องกับอนัญญา อินทวงศ์ และคณะ (2565: 115-121) พบว่า ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการ ผู้บริโภคให้ความสำคัญมาก 3 ลำดับแรก ในด้านลักษณะทางกายภาพ ด้านบุคคล และด้านกระบวนการ

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคในจังหวัดอุบลราชธานี พบว่า เพศที่แตกต่างกันมีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อแตกต่างกัน ในด้านการตัดสินใจซื้อเท่านั้น สอดคล้องกับพิมพ์ลภัส วิมลโนธ และพัชรหทัย จารุทวีผลบุญกุล (2563: 337-349) พบว่า เพศที่แตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าและบริการที่แตกต่างกัน โดยเพศหญิงมีการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าและบริการมากกว่าเพศชาย เพราะต้องการท่องเที่ยวและใช้สอยสินค้าแฟชั่นมากกว่า ส่วนอายุที่แตกต่างกันมีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับฉันทนา ปาปัดถา ดุริยางค์ คมขำ และชาญเดชอศววง (2562: 65-76) พบว่า อายุของผู้บริโภคที่แตกต่างกันมีการเลือกซื้อสินค้าและบริการจากร้านค้าปลีกสมัยใหม่ไม่แตกต่างกัน เนื่องจากพฤติกรรมผู้บริโภคเปลี่ยนไปจากการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุและการใช้ชีวิตที่สะดวกสบายมากขึ้น ขนาดครอบครัวเล็กลง ทำให้ผู้บริโภคหันมาซื้อผลิตภัณฑ์ที่ละเอียดและบ่อยขึ้น สถานภาพแตกต่างกันมีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อแตกต่างกันในด้านพฤติกรรมหลังการซื้อเท่านั้น สอดคล้องกับพลวัต อนุกุล และบุญเลิศ วงศ์เจริญแสงสิริ (2566: 97-111) พบว่า สถานภาพของผู้ใช้บริการร้านสะดวกซื้อแตกต่างกันมีการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการแตกต่างกัน ส่วนระดับการศึกษาที่แตกต่างกันมีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อแตกต่างกัน ในด้านการประเมินทางเลือก ด้านการรับรู้ปัญหา ด้านการตัดสินใจซื้อ และด้านพฤติกรรมหลังการซื้อ ขัดแย้งกับงานของฉันทนา ปาปัดถา ดุริยางค์ คมขำ และชาญเดชอศววง (2562: 65-76) พบว่า ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันมีการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าและบริการจากร้านค้าปลีกสมัยใหม่ไม่แตกต่างกัน สำหรับอาชีพที่ที่แตกต่างกันมีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อแตกต่างกันในด้านการรับรู้ปัญหา ด้านการตัดสินใจซื้อ และด้านพฤติกรรมหลังการซื้อ สอดคล้องกับพิมพ์ลภัส วิมลโนธ และพัชรหทัย จารุทวีผลบุญกุล (2563: 337-349) ซึ่งว่า อาชีพที่แตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการต่างกัน โดยเฉพาะกลุ่มอาชีพรับจ้าง ค้าขาย และอาชีพอิสระ ส่วนระดับรายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจซื้อแตกต่างกันในด้านการแสวงหาข้อมูล ด้านการรับรู้ปัญหา ด้านการตัดสินใจซื้อ และด้านพฤติกรรมหลังการ



ซื้อสื่อดคลองกับพิมพ์ลัส วิลโนธ และพัชรหทัย จารุทวีผลนกุล (2563: 337-349) ซึ่งาระดับรายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าและบริการในห้างสรรพสินค้าแตกต่างกัน

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อในธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคจังหวัดอุบลราชธานี สรุปผลการวิจัย ดังนี้

จากการศึกษาระดับส่วนประสมทางการตลาดบริการ และระดับกระบวนการตัดสินใจซื้อในธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคจังหวัดอุบลราชธานี พบว่า ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการมีระดับความพึงพอใจที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.544$) โดยมีความพึงพอใจในระดับมาก 4 ด้าน ได้แก่ ด้านผลิตภัณฑ์ ($\bar{X} = 3.686$) ด้านลักษณะทางกายภาพ ($\bar{X} = 3.618$) ด้านบุคคล ($\bar{X} = 3.573$) ด้านกระบวนการ ($\bar{X} = 3.534$) และมีความพึงพอใจในระดับปานกลาง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ($\bar{X} = 3.509$) ด้านราคา ($\bar{X} = 3.463$) และด้านการส่งเสริมการตลาด ($\bar{X} = 3.428$) ส่วนกระบวนการตัดสินใจซื้อในธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตจังหวัดอุบลราชธานีมีระดับความสำคัญต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.683$) โดยให้ความสำคัญอยู่ในระดับมากทุกด้าน เรียงตามลำดับ ได้แก่ ด้านการรับรู้ปัญหา ($\bar{X} = 3.757$) ด้านพฤติกรรมหลังการซื้อ ($\bar{X} = 3.745$) ด้านการประเมินทางเลือก ($\bar{X} = 3.702$) ด้านการแสวงหาข้อมูล ($\bar{X} = 3.656$) และด้านการตัดสินใจซื้อ ($\bar{X} = 3.558$)

การวิเคราะห์ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อในธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคจังหวัดอุบลราชธานี โดยใช้การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression) หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient) พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ คือ ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการ 7 ด้าน ประกอบด้วย ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านการส่งเสริมการตลาด ด้านบุคคล ด้านกระบวนการ และด้านลักษณะทางกายภาพ กับตัวแปรตาม คือ กระบวนการตัดสินใจซื้อในธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคจังหวัดอุบลราชธานี มีความสัมพันธ์กันเป็นไปในทิศทางเดียวกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 คือ มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) ระหว่าง 0.486 ถึง 0.699 ส่วนปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการ 3 ด้านที่สามารถร่วมกันพยากรณ์อิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อได้ ได้แก่ ด้านบุคคล ด้านกระบวนการ และด้านลักษณะทางกายภาพ ซึ่งสามารถร่วมกันพยากรณ์อิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อได้ ร้อยละ 45.5 ($R^2_{Adj} = .455$) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรมีค่าเท่ากับ 0.674 ($R = .674$) สามารถนำไปเขียนความสัมพันธ์ในรูปแบบสมการ ดังนี้

$$\begin{aligned} \text{กระบวนการตัดสินใจซื้อ} &= 1.555^{**} + 0.099^{**} (\text{ด้านบุคคล}) + 0.156^{**} \\ &+ 0.222^{**} (\text{ด้านกระบวนการ}) + 0.222^{**} (\text{ด้านลักษณะทางกายภาพ}) \end{aligned}$$

การเปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อในธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคจังหวัดอุบลราชธานี พบว่า เพศที่แตกต่างกันมีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อแตกต่างกัน ในด้านการตัดสินใจซื้อเท่านั้น อายุที่แตกต่างกันมีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อไม่แตกต่างกัน สถานภาพแตกต่างกันมีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อแตกต่างกันในด้านพฤติกรรมหลังการซื้อเท่านั้น ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันมีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อแตกต่างกัน ในด้านการประเมินทางเลือก ด้านการรับรู้ปัญหา ด้านการตัดสินใจซื้อและด้านพฤติกรรมหลังการซื้อ



อาชีพที่แตกต่างกันมีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อแตกต่างกันในด้านการรับรู้ปัญหาด้านการตัดสินใจซื้อ และด้านพฤติกรรมหลังการซื้อ ระดับรายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจซื้อแตกต่างกันในด้านการแสวงหาข้อมูลด้านการรับรู้ปัญหา ด้านการตัดสินใจซื้อ และด้านพฤติกรรมหลังการซื้อ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากงานวิจัยครั้งนี้ มีประเด็นดังนี้

1. ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการ 3 ด้าน ที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคจังหวัดอุบลราชธานี ได้แก่ ด้านบุคคล ด้านกระบวนการ และด้านลักษณะทางกายภาพ แสดงให้เห็นว่า ในสภาพการแข่งขันของธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตนั้น ผู้ประกอบการต้องสร้างความแตกต่าง เพื่อให้เกิดการจดจำและกลับมาตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการซ้ำอีก โดยเน้นการให้บริการต่าง ๆ แก่ผู้บริโภค
2. ปัจจัยส่วนบุคคลมีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคในจังหวัดอุบลราชธานี แตกต่างกัน หากผู้ประกอบการที่ทำการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ในธุรกิจค้าปลีกประเภทไฮเปอร์มาร์เก็ต ต้องกำหนดให้ชัดเจนว่าผลิตภัณฑ์ที่นำมาจำหน่ายให้ผู้บริโภคต้องมีคุณลักษณะแบบเฉพาะเจาะจง เช่น ผลิตภัณฑ์ที่ทันสมัย เน้นการส่งเสริมการตลาดให้กับผู้บริโภคที่เป็นผู้หญิงมากกว่าเพศชาย เพราะผู้หญิงมีพฤติกรรมการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ตามเทรน หรือความนิยมที่เปลี่ยนแปลงเสมอ เป็นต้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป มีประเด็นดังนี้

1. ศึกษาเพิ่มเติมในประเด็นพฤติกรรมผู้บริโภคที่มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการแต่ละประเภท เพื่อให้มีการตลาด ผู้ประกอบการ นักวิชาการได้นำข้อมูลไปใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์นั้น ๆ ได้อย่างถูกต้อง รวมทั้งหน่วยงานภาครัฐสามารถนำไปกำหนดนโยบายในการส่งเสริมและการพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจนขึ้น
2. ศึกษาเพิ่มเติมในประเด็นการเลือกใช้ส่วนประสมทางการตลาดบริการในอุตสาหกรรมบริการอื่น ๆ เพื่อให้มีการตลาด และผู้ประกอบการได้นำข้อมูลไปสู่การพัฒนาการวางแผนกลยุทธ์การตลาดต่าง ๆ ได้เหมาะสมมากขึ้น ส่วนหน่วยงานภาครัฐสามารถนำไปกำหนดแนวทางส่งเสริมและการพัฒนาอุตสาหกรรมนั้น ๆ ได้
3. ศึกษาเพิ่มเติมในประเด็นกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการในอุตสาหกรรมอื่น ๆ เพื่อให้ได้รูปแบบการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการ ซึ่งผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเหล่านั้น จะได้นำไปวางแผนการดำเนินงานและกำหนดกลยุทธ์การตลาดได้อย่างเหมาะสม

เอกสารอ้างอิง

- กมลวรรณ สุขสมัย. (2560). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้บริการศูนย์การค้า*. สารนิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กรมการปกครอง. (2566). *จำนวนประชากรจังหวัดอุบลราชธานี ปี พ.ศ. 2565*. (ออนไลน์) 6 เมษายน 2565 (อ้างเมื่อ 23 พฤศจิกายน 2566) จาก <http://www.opsmoachathani-dwl-fil>
- กรมพัฒนาธุรกิจการค้า. (2562). *รายงานสถานการณ์และแนวทางของธุรกิจโมเดิร์นเทรดในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: กระทรวงพาณิชย์.



- กฤตเมธ นิติวณะ, ชานนท์ โลภภูเขียว, นันทา จูเกลี้ยง และอุมาวดี เดชธำรง. (2566). *ทัศนคติของผู้บริโภคที่มีต่อปัจจัยส่วนประสมการค้าปลีกสมัยใหม่และความจงรักภักดีของผู้ใช้บริการร้านสะดวกซื้อในจังหวัดชัยภูมิ*. วารสาร มจร.อุบลปริทรรศน์, 8(2), 1203-1214.
- กฤษลักณ์ ชุ่มดอกโพ. (2564). *ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด 7P's ที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการใช้บริการศูนย์การค้าดอกริมคลอง หอกล่อ*. สารนิพนธ์หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิทยาการจัดการ คณะบริหารธุรกิจเพื่อสังคม, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กองส่งเสริมและพัฒนาธุรกิจ. (2565). *กรมพัฒนาธุรกิจการค้าเน็กกำลังไทยพาณิชย์ ยกระดับร้านค้าโชห่วยเข้าสู่โลกดิจิทัล*. สืบค้นเมื่อ 19 สิงหาคม 2566 จากกรมพัฒนาธุรกิจการค้า : <https://www.dbd.go.th/news/27723122567>
- งามตา นามแสง. (2565). *ส่วนประสมทางการตลาดบริการและพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อที่มีผลต่อความตั้งใจกลับมาซื้อซ้ำของลูกค้าที่ซื้อสินค้าในซูเปอร์สโตร์ผ่านแอปพลิเคชัน*. วารสารการวิจัยการบริหารการพัฒนา, 5(2), 45-60.
- จินตนา จันเรือน และสุวิทย์ นามบุญเรือง. (2564). *ส่วนประสมทางการตลาดบริการในมุมมองของผู้บริโภคที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในร้านค้าปลีกสมัยใหม่ อำเภอเมืองลำปาง จังหวัดลำปาง*. วารสารวิจัยวิทยาการจัดการ, 2(1), 12-29.
- ฉัตรชัย ดวงรัตนพันธ์. (2566). *ทิศทางค้าปลีกและบริการของประเทศไทย*. กรุงเทพฯธุรกิจ 21 กรกฎาคม 2566: 4.
- ฉันทนา ปาปัดถา, ดุริยางค์ คมขำ และชาญ เดชอัสวง. (2562). *ภาพลักษณ์องค์กรที่ส่งผลต่อการเลือกซื้อสินค้าจากร้านค้าปลีกสมัยใหม่*. วารสารการวิจัยและนวัตกรรม สถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร, 2(1), 65-76.
- ธมลวรรณ อีระบัญชา, สุภาภรณ์ พรหมฤๅษี และกนกพิชญ์ วิชญวนันท์. (2566). *โครงสร้างประชากรไทยกับโอกาสในวิกฤตของธุรกิจค้าปลีกแบบมีหน้าร้าน*. Trends of Humanities and Social Sciences Research, 11(2), 1-19.
- ปานิสรา จรัสวิญญูและชนพล แป้นแก้ว. (2567). *กลยุทธ์ส่วนประสมทางการตลาดบริการที่ส่งผลต่อผลการดำเนินงานธุรกิจของร้านโชห่วยในเขตอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ในช่วงวิกฤต COVID-19*. วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม, 6(2), 70-85.
- เปรมมิกา ศิริวิเศษวงศ. (2567). *รูปแบบการดำเนินชีวิตและสวนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้ออาหารเพื่อสุขภาพจากร้านค้าปลีกสมัยใหม่ของผู้บริโภคจังหวัดนนทบุรี*. วารสารสุขภาพและอาหารเชิงสร้างสรรค์, 2(1), 33-45.
- พงศ์รินทร์ พันภัย. (2564). *ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในห้างสรรพสินค้าบิ๊กซี สาขาราชดำริ กรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาการจัดการ, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พรรณรัตน์ บุญกว้าง, ธนกร สิริสุคันธา และรวมพร มาลา. (2566). *โอกาสและความท้าทายเพื่อความอยู่รอดของร้านค้าปลีกขนาดเล็กในยุคหลังโควิด-19*. วารสาร มจร. อุบลปริทรรศน์, 8(2), พฤษภาคม-สิงหาคม 2566: 87-98.
- พลวัต อนุกุล และบุญเลิศ วงศ์เจริญแสงสิริ. (2566). *ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าจากร้านสะดวกซื้อในเขตบางใหญ่*. วารสารสุทธิปริทัศน์, 37(4), 97-111.



- พิมพ์ลภัส วิมลโนธ และพัชรพทย์ จารุทวีผลนกุล. (2563). ปัจจัยส่วนประสมการตลาดบริการและรูปแบบการดำเนินชีวิตที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการร้านสรรพสินค้าเซ็นทรัลลาดพร้าวของผู้บริโภคในกรุงเทพมหานคร. การประชุมนำเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษาครั้งที่ 15 ปีการศึกษา 2563 จัดโดยบัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยรังสิต.
- พลสุข นิลกิจศรานนท์. (2562). แนวโน้มธุรกิจ/อุตสาหกรรมปี 2562-2564: ธุรกิจร้านค้าปลีกสมัยใหม่. ศูนย์วิจัยกรุงศรี. 1-11.
- มยุราพร สุทธิประภา และสืบชาติ อันทะไชย. (2567). แนวทางการพัฒนาส่วนประสมทางการตลาดร้านค้าปลีกดั้งเดิมในชุมชนที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้บริโภคเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดบึงกาฬ. วารสารวิทยาการจัดการ, มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, 4(3), 1040-1054.
- วิเชียร โสมวิภาต, สถาพร เกียรติพิริยะ, กันหา พงษ์พิงศกร, ไขยา ประดิษฐ์ธรรม และนารี รัตนไชย. (2565). ส่วนประสมการตลาดที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการร้านค้าปลีกแบบซูเปอร์มาร์เก็ตของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์. วารสารมหาจุฬานาครทรรศ, 9(3), 111-127.
- ศูนย์วิจัยกสิกรไทย. (2562). ธุรกิจ SME โลจิสติกส์. ปรับกลยุทธ์รับโอกาสและความท้าทายในยุค 4.0. สืบค้นเมื่อ 23 พฤศจิกายน 2566, จากธนาคารกสิกรไทย : <http://www.kasikomresearch.com/TH/K-EconAnalysis>
- ศูนย์วิจัยธนาคารออมสิน. (2566). ธุรกิจค้าปลีกปี 2566 และแนวโน้มปี 2567. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2567 จากศูนย์วิจัยธนาคารออมสิน : <http://www.gsbresearch.or.th/wp-content>
- สมาคมค้าปลีกไทย. (2564). ธุรกิจค้าปลีกและโมเดิร์นเทรดของประเทศไทย. วารสารการค้าปลีกและค้าส่ง, 28(3), 45-60.
- สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์การค้า. (2564). ร้านโชห่วยยังเป็นที่ยอมรับ ช่วยส่งเสริมเศรษฐกิจชุมชน. สืบค้น 19 สิงหาคม 2566 จากกระทรวงพาณิชย์ : <https://www.thailandplus.tv/archives/429914>
- อนัญญา อินทวงศ์, นาฏสุดา แก้วนาโพธิ์, มนตรี หมิ่นระย้า และวาทีณี พันธุ์ทิ. (2565). ปัจจัยการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์ร้านสะดวกซื้อซูเปอร์ชิปสาขาวัดประดู่ จังหวัดสุราษฎร์ธานี. วารสารวิชาการนอร์ทเทิร์น, 9(2), 115-121.
- Cochran, W. G. (1977). *Sampling Techniques*. 3rd New York, John Wiley.
- Ivana T. (2021). *Analysis of the effect of Marketing Mix 7P Purchase Decisions at Sentra Snack Store*. International Journal of review Management Business and Entrepreneurship (RMBE).
- Kotler, P. (2003). *Marketing insights from A to Z: 80 concepts every manager needs to know*. John Wiley & Sons.
- Kotler, P. (2011). *Philip Kotler's contributions to marketing theory and practice*. In Review of Marketing Research: Special Issue-Marketing Legends (pp. 87-120). Emerald Group Publishing Limited.
- Kotler, P., Keller, K. L., Brady, M., Goodman, M., & Hansen, T. (2016). *Marketing Management 3rd Editions*. PDF eBook. Pearson Higher Ed.



การแสดงพื้นเมืองอีสานสร้างสรรค์ ชุด ตุ่มโฮมอวยพร
The Creative Northeastern Thai Folk Performance
entitled of Tum-Hom-Aouy-Phorn

ขวัญฟ้า ภู่งงษ์สุทธิ^{1*}

^{1*}Khwanfa Phoophangsute

^{1*}วิทยาลัยนาฏศิลป์ ตำบลศาลายา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม

^{1*}The Collge Of Dramatic Arts, Salaya, Phutthamontol, Nakornpatham

*Corresponding author; E-mail: star.khwanfaphoophangsute@gmail.com

Received 17 June 2025 Revised 26 June 2025

Accepted 27 June 2025 Available online 28 June 2025

บทคัดย่อ

การแสดงพื้นเมืองอีสานสร้างสรรค์ ชุด ตุ่มโฮมอวยพร มีวัตถุประสงค์การศึกษา คือ 1) ศึกษาแนวคิดและลักษณะท่าฟ้อนแม่บทอีสาน 2) เพื่อสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบของการรำพื้นเมืองภาคอีสาน โดยมีขอบเขตในการศึกษาลักษณะท่าฟ้อนแม่บทอีสานของนางฉวีวรรณ พันธุ ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง (หมอลำ) ประจำปี พุทธศักราช 2536 ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการศึกษา ได้แก่ 1) ศึกษาจากเอกสาร งานวิจัย และการสัมภาษณ์ที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตชาวอีสาน ศิลปะการฟ้อนพื้นบ้านอีสาน รวมถึงแนวคิดและทฤษฎีในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ 2) การเข้าร่วมสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมในการปฏิบัติท่าฟ้อนแม่บทอีสาน และ 3) การนำผลการศึกษามาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานสู่กระบวนการสร้างสรรค์การแสดง ผลการวิจัย พบว่า

1. ฟ้อนแม่บทอีสาน ที่ใช้เป็นแบบแผนในการฝึกหัดการฟ้อนพื้นบ้านอีสานให้เกิดเป็นมาตรฐานเดียวกัน มีจำนวน 48 ท่า โดยมีแนวคิดท่าฟ้อน 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) ท่าฟ้อนที่เลียนแบบกิริยาอาการสัตว์ 2) ท่าฟ้อนที่เลียนแบบลักษณะท่าทาง และการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติกับวิถีชีวิต และ 3) ท่าฟ้อนจากแนวคิดวรรณกรรมท้องถิ่น

2. การสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบพื้นเมืองอีสาน มีลำดับการทำงาน 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นตอนเตรียมการแสดงโดยกำหนดชื่อชุดการแสดงด้วยการนำภาษากลาง และภาษาอีสานมาผสมเข้าด้วยกันในชื่อว่า ตุ่มโฮมอวยพร โดยแบ่งการแสดงออกเป็น 3 ช่วง คือ ช่วงที่ 1 การรวมตัวของกลุ่มชาวอีสาน ช่วงที่ 2 การปิดเป่าสังข์ไม่ได้ออกจากร่างกาย ช่วงที่ 3 การขอพรจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์ 2) ขั้นตอนการออกแบบการแสดง นำบทพญา มาแต่งเป็นกลอนลำอวยพร เข้ากับทำนองเพลงลายตุ้มโฮมที่ได้ประพันธ์ขึ้นใหม่ และทำการคัดเลือกผู้แสดง 9 คนตามเกณฑ์รวมถึงออกแบบการแต่งกายโดยห่มผ้าพันคิงพาดไหล่ด้วยผ้าขิดและนุ่งผ้าซิ่นห้อยชายพกด้วยผ้าซิ่นตีนแดง เกล้ามวยผมมัดดอกกรวงผึ้งและปักปิ่นพร้อมใส่เครื่องประดับเงิน จากนั้นได้สร้างสรรค์กระบวนการท่ารำและการแปรแถว โดยมีแนวคิดการออกแบบท่ารำ 5 ลักษณะ ได้แก่ การใช้เอกลักษณ์ของท่าฟ้อนพื้นบ้านอีสาน การใช้ท่าฟ้อนแม่บทอีสาน การนำท่าแม่บทอีสานมาประยุกต์ การใช้ภาษาท่า และการนำแนวคิดจากการฟ้อนเดินขบวนในงานประเพณีอีสานมาใช้ในการเชื่อมท่ารำ นอกจากนี้ได้นำทฤษฎีทัศนศิลป์มาใช้ออกแบบแถวพื้นฐานทางนาฏศิลป์ไทย การแปรแถวแบบตั้งขั้ว และการแปรแถวหลายรูปแบบในแถวเดียวกัน โดยใช้การเคลื่อนไหวในลักษณะเส้นตรงแนวตั้ง แนวเฉียง เส้นโค้งวงกว้าง วงกลม



และเส้นแบบซิกแซก เพื่อให้เกิดความสวยงาม 3) ขั้นตอนการจัดสนทนากลุ่มโดยผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อประเมินคุณภาพผลงาน และ 4) การเผยแพร่การแสดงผลงานอีสานสร้างสรรค์ ชุด ตุ่มโฮมอวยพร

คำสำคัญ: ตุ่มโฮมอวยพร, สร้างสรรค์, การแสดงพื้นเมืองอีสาน

ABSTRACT

The creative Northeastern Thai folk performance entitled “Tum Hom Aouy Phorn” (Gathering for Blessings) was undertaken with the following objectives: 1) to study the conceptual framework and characteristics of traditional Isan foundational dance movements, and 2) to develop a choreographic work in the form of Isan folk dance. The scope of the study focused on the foundational movements of Isan dance as transmitted by Msr. Chaveewan Phanthu, a National Artist in the field of Performing Arts (Mor Lam) in 1993. The methodology of this research consisted of three key approaches: 1) A review of relevant documents, research studies, and interviews concerning the Isan way of life, the art of traditional Isan dance, and theoretical frameworks pertaining to choreographic creation in Thai classical and folk dance. 2) Participatory observation through direct engagement in the practice of foundational Isan dance movements. 3) Application of the study’s findings as foundational information for the creative process in developing the performance. The result of studying found that

1. Isan Master native dance which be the lessons in Isan native dance practicing for getting out the same dancing standard, there are 48 dance postures with dancing thoughts in 3 types as 1) Dance posture copied the animal actions. 2) Dance posture copied characters and natural movement in daily lifestyles and 3) Dance posture from the local literature’s thoughts.

2. To create the performance in the Isan native dance, there are 4 steps in working as these 1) The preparing of performance step by naming the set of performance from mixing between the middle Thai language and Isan Language in the name of Tum-Hom-Aouy-Phorn which divide the performance into 3 parts be the 1st part Isan Union living, the 2nd part Dispelling evil out of body, the 3rd part Asking the blessing from Holy things. 2) Performance designing step, taking Botphraya to be Kon Lum for blessing get along with the melody of Lai Tum Hom this was the new poem and then casting 9 performances as per the main standard then design costumes by blanket Pankung clothes which across the shoulder by Kitt clothes and wearing sarong Sint with hanging Chaypok with Sint Teen Dang clothes, taking hair bun putting RaungPheung flower and Pin with wearing silver jewelry. After that created dance postures and pattern transition by there are 5 thoughts of dance posture designing such as using identity of Isan native Fon, taking Isan master dance, applying from Isan master dance, using dance posture language and using the thought of Fon’s parade in any Isan festival for linking all dance postures. Beside these also taking visual arts theory to design the basic of Thai dancing rows, Morph rowing as arbor, and various morph rowing in the wide ban, in circle and



as zig zag for getting the beautiful. 3) Focus group seminar step from honorable persons for evaluate the outcome's quality and 4) Dissemination this creativity performance of Tum Hom Aouy Phorn.

Keywords: Tum-Hom-Aouy-Phorn, Creativity, Isan Traditional Performance

บทนำ

ศิลปะการแสดง จัดเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่มีคุณค่าต่อจิตใจของมนุษย์ เนื่องจากเป็น ศูนย์รวมของศาสตร์แห่งศิลปะด้านต่างๆ ไว้ด้วยกันเป็นอันหนึ่งอันเดียว ทั้งด้านวรรณศิลป์ วาทศิลป์ นาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ ช่างศิลป์ และทัศนศิลป์ ทำให้ศิลปะชนิดนี้เป็นสิ่งสำคัญที่ส่งผลให้ประเทศไปสู่ความเจริญรุ่งเรือง ได้อีกทางหนึ่ง โดยศิลปะการแสดงต่างๆ ที่พบในประเทศไทยมีความหลากหลายตามสภาพแวดล้อมของแต่ละท้องถิ่น ที่แสดงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะอันสัมพันธ์กับวิถีชีวิตพื้นบ้านที่แสดงออกด้วยลีลาท่าทาง การฟ้อนที่ชาวบ้านได้คิด ประดิษฐ์ขึ้น ทำให้เกิดเป็นชื่อเรียกศิลปะการแสดงประเภทนี้ว่า “การฟ้อนพื้นบ้าน” (กนกวรรณ หวังร่วมกลาง, 2543: 1-5)

ศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคอีสานนับว่าน่าสนใจอย่างยิ่งต่อการศึกษา เนื่องจากอีสาน หรือชื่อเรียกอย่างเป็นทางการว่า ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ นั้นจัดเป็นภูมิภาคที่มีพื้นที่และประชากรมากที่สุดของประเทศ หรือเทียบได้กับมี พื้นที่หนึ่งในสามของประเทศไทย (สุวิทย์ อธิศาสตร์, 2557: 1) มีลักษณะภูมิประเทศคล้ายแอ่งกระทะทำให้เกิดการแบ่ง เขตพื้นที่ตามภูมิศาสตร์ออกเป็น 2 ส่วน คือ แอ่งสกลนคร เรียกว่า อีสานเหนือ และแอ่งโคราช เรียกว่า อีสานใต้ (สุจิตต์ วงษ์เทศ, 2555: 18)

วิทยาลัยนาฏศิลป์ ซึ่งเป็นสถานศึกษาที่เปิดทำการสอนวิชาชีพทางด้านนาฏศิลป์ ดนตรี เห็นถึง ความงดงาม และเอกลักษณ์แห่งความเป็นไทยอันเป็นเครื่องหมายบ่งบอกถึงอารยธรรมความเจริญรุ่งเรืองที่มี ความเป็นมาตั้งแต่ อดีตจนถึงปัจจุบัน ประกอบกับเป็นศูนย์กลางในการทำนุบำรุงรักษา พื้นฟู และเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมอันเป็นมรดก ของชาติ เห็นถึงคุณค่าของการฟ้อนพื้นบ้านอีสานจึงได้จัดให้มีหลักสูตรการเรียน การสอนนาฏศิลป์ไทยประเภทระบำ พื้นเมืองเพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาและเรียนรู้ศิลปะการแสดงของภูมิภาคต่างๆ ในประเทศไทย ทั้งเรื่องความเป็นมาของ แนวคิด ลีลาการฟ้อนรำ รวมถึงองค์ประกอบทางการแสดง ได้แก่ บทร้อง ทำนองเพลง การแต่งกาย และอุปกรณ์ การแสดง จากเหตุนี้ทำให้คุณครูลมูล ยมะคุปต์ บรมครูทางด้านนาฏศิลป์ไทยผู้จัดตั้งหลักสูตรการเรียนการสอน นาฏศิลป์ไทยได้นำการฟ้อนพื้นบ้านอีสานมาแทรกอยู่ในหน่วยการเรียนรู้ระบำเบ็ดเตล็ด และวิชาเลือกเสรีระบำ พื้นเมือง แต่เนื่องจากในสมัยก่อนวิทยาลัยนาฏศิลป์ยังไม่ได้มีการจัดตั้งเครือข่าย หรือวิทยาลัยนาฏศิลป์ตามภูมิภาค ต่างๆ ขึ้น ทำให้การฟ้อนรำต่างๆ ที่นำมาใช้ในบทเรียนมีการนำโครงสร้างและกลั่นอายุของวัฒนธรรมการฟ้อนพื้นบ้าน มาเป็นหลักในการวางรูปแบบกระบวนการทำรำ และปรับบทร้อง บทลำ ทำนองเพลงให้เหมาะสมแก่ผู้เรียน รวมถึงการใช้ หลักจารีตนาฏศิลป์ไทยเข้ามามีส่วนในการปรับทำรำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ และสามารถปฏิบัติได้ง่ายขึ้น ทำให้ทำรำ ที่อยู่ในหลักสูตรการเรียนการสอนของวิทยาลัยนาฏศิลป์มีความเป็นนาฏศิลป์ไทยที่มากกว่าการเป็นฟ้อนพื้นบ้าน อีสาน ทำให้เกิดเป็นข้อสังเกตในบางแง่มุมของการแสดงว่า ถ้าหากขาดองค์ประกอบทางการแสดงเช่น การแต่งกาย ดนตรี หรือการขับลำ การแสดงคงไม่แตกต่างไปจากนาฏศิลป์ไทยในราชสำนัก (คำลำ มุสิก และวิษุตา วุฑฒิตย์. 2558: 38-39) ลีลาท่ารำต่างๆ จึงขาดความชัดเจนในอัตลักษณ์ความเป็นพื้นบ้านอีสานไป



ต่อมา เมื่อวิทยาลัยนาฏศิลป์ ได้มีการจัดตั้งเครือข่ายการเรียนการสอนทางวิชาชีพด้านนาฏศิลป์ ดนตรี ตามภูมิภาคต่างๆ ทำให้เกิดการอนุรักษ์ และสร้างสรรค์การฟ้อนรำที่เป็นการแสดงพื้นบ้าน หรือพื้นเมืองขึ้น มีการพัฒนาปรับปรุงการแสดงดั้งเดิมให้กลับมาเป็นที่นิยมใหม่ และมีการพัฒนาต่อยอดการแสดงสร้างสรรค์เชิงนาฏศิลป์พื้นบ้านมากกว่าที่เป็นอยู่ทำให้การแสดงฟ้อนพื้นบ้านอีสานทั้งอดีตและปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง ทำให้สามารถพบเห็นการฟ้อนพื้นบ้านอีสานประกอบในงานประเพณีบ่อยขึ้น อีกทั้งการสร้างสรรค์ท่ารำการแสดงแบบอีสานในยุคปัจจุบันตามสถานศึกษาต่างๆ มีจำนวนไม่น้อยที่ได้นำเสนอรูปแบบการแสดงที่หลากหลายเพื่อให้เกิดความน่าสนใจเป็นการตอบสนองความต้องการผู้ชมที่เน้นความสนุกสนาน และตื่นเต้นความเร้าใจ มีการใช้ร่างกายในการเคลื่อนไหวด้วยลักษณะของการเหวี่ยงแขน การใช้สะโพก การใช้พลังที่แรงและชัดเจนมากขึ้นจนทำให้เกิดลักษณะท่าฟ้อนอีสานที่เป็นอัตลักษณ์ใหม่สำหรับการสร้างสรรค์การแสดงแบบอีสานให้กับคนในยุคปัจจุบันรวมถึงอนาคตภายหน้า

ผู้สร้างสรรค์อันมีถิ่นฐานกำเนิดและพื้นฐานทางการเรียนนาฏศิลป์มาจากภาคอีสาน ประกอบกับอยู่ในฐานะผู้ถ่ายทอดท่ารำในการเรียนการสอนของวิทยาลัยนาฏศิลป์ในปัจจุบัน ได้เห็นถึงความสำคัญของปัญหาในการคิดและออกแบบการแสดงสร้างสรรค์อันมีแนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างงานนาฏศิลป์ชุดใหม่จากวัฒนธรรมภาคอีสาน ที่ปัจจุบันนิยมการแสดงที่มีความตื่นเต้นเร้าใจ เน้นความรวดเร็วสนุกสนาน และใช้ท่าทางที่ผสมกับการเต้นแบบตะวันตกเพื่อใช้เป็นประโยชน์ต่อธุรกิจงานบันเทิงเป็นหลักสำคัญ จึงทำให้งานสร้างสรรค์ขาดความงดงามตามแบบนาฏศิลป์พื้นบ้านของอีสาน ซึ่งสิ่งนี้ส่งผลกระทบต่อถึงด้านการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทยของวิทยาลัยนาฏศิลป์ เนื่องจากปัจจุบันนักเรียน นักศึกษา ต้องอาศัยการเรียนรู้ด้วยตนเองในสื่อออนไลน์อันปรากฏภาพเคลื่อนไหวของการแสดงที่เป็นอีสานแนวสมัยใหม่มากกว่าการแสดงฟ้อนอีสานแบบดั้งเดิม ทำให้นักเรียน นักศึกษาได้รับข้อมูลที่ถูกปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย นอกจากนี้ ในการพัฒนางานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ดนตรี ของวิทยาลัยนาฏศิลป์ส่วนใหญ่เน้นการสร้างสรรคที่เป็นแบบราชสำนักมากกว่าการสร้างสรรคแบบพื้นเมือง จึงทำให้องค์ความรู้ในการศึกษาเรื่องการฟ้อนรำพื้นบ้านมีอยู่เป็นจำนวนไม่มาก และอาจไม่เพียงพอต่อการศึกษานักเรียน และผู้สนใจ

ดังนั้น ผู้สร้างสรรค์จึงเกิดแนวคิดในการส่งเสริมการอนุรักษ์ ตระหนัก เห็นคุณค่าของการฟ้อนรำพื้นบ้านที่เป็นวัฒนธรรมของชาวอีสาน อันจะเกิดเป็นองค์ความรู้เพื่อประโยชน์ต่อด้านการเรียนการสอน และการสืบทอดถ่ายทอดมรดกทางศิลปะการแสดง จึงเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ชุดใหม่ในรูปแบบของการรำพื้นเมืองอีสาน ผู้สร้างสรรค์ได้นำแนวคิดทางประเพณี และวัฒนธรรมภาคอีสานทางด้านพิธีกรรม ความเชื่อมาสร้างสรรค์เป็นการแสดงชุดใหม่ในลักษณะของการรำอวยชัยอวยพรแบบภาคอีสาน โดยมีวัตถุประสงค์หลักในการสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนการสอน ซึ่งผู้เรียนจะได้เห็นถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมการฟ้อนรำภาคอีสานทั้งในเรื่องลีลาท่ารำที่ใช้เค้าโครงการออกแบบมาจากฟ้อนแม่บทอีสาน บทร้องและทำนองเพลงที่นำ “บทผญา” หรือ “ผะยา” อันเป็นคำกลอนหรือคำปรัญญาของชาวไทยลาวที่มีการสืบทอดมาจากอาณาจักรล้านช้างและในปัจจุบันยังมีหลงเหลือในหมอลำกลอนแบบอีสานมาสร้างสรรค์เป็นบทร้องประกอบการแสดงรวมถึงวัฒนธรรมการแต่งกายในชีวิตประจำวันของสตรีอีสานแบบ “พันคิงพาดไหล่” มานำเสนอเป็นการแสดงพื้นเมืองอีสานสร้างสรรค์ในชื่อชุด “ตุ้มโฮมอวยพร”

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวคิด และลักษณะท่าฟ้อนแม่บทอีสาน
2. เพื่อสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบของการรำพื้นเมืองภาคอีสาน



ขอบเขตของการวิจัย

ศึกษาลักษณะท่าโพนแม่บทอีสานของนางฉวีวรรณ พันธุ ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง (หมอลำ) ประจำปีพุทธศักราช 2536

ทบทวนวรรณกรรม

1. การโพนพื้นบ้านอีสาน

ในการแสดงนาฏศิลป์ของชาวอีสานมีการนิยมที่ใช้คำนำหน้าชื่อชุดการแสดง 2 คำ คือ คำว่า เชิ้ง และ โพน โดยนางฉวีวรรณ พันธุ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (หมอลำ) ประจำปีพุทธศักราช 2536 (สัมภาษณ์, 14 พฤศจิกายน 2562) ได้ให้ความหมายที่แตกต่างของทั้ง 2 คำนี้ว่า “การใช้คำว่า เชิ้ง หมายถึง การขับภาพยี่เชิ้ง แล้วมีการโพนประกอบการขับภาพยี่เชิ้ง ส่วนคำว่า โพน เป็นลีลาการโพนรำของชาวอีสาน แต่อย่างไรก็ตามทั้งคำว่า เชิ้ง และ โพน ได้ถูกใช้ร่วมกันมาจนแยกออกจากกันไม่ขาด ทำให้ส่วนใหญ่นิยมใช้คำว่า เชิ้ง กับการแสดงที่เน้นการย่อท่า หรือการโพนรำที่เป็นกลุ่มใหญ่ๆ ส่วนคำว่า โพน นิยมใช้กับการรำที่เป็นศิลปะทางทำรำโดยเฉพาะ ดังนั้น การโพนพื้นบ้านอีสาน จึงเป็นศิลปะทำรำที่ไม่มีข้อจำกัดในการเคลื่อนไหวอันเกิดจากการแสดงออกด้วยอารมณ์ ความรู้สึกที่มาจากธรรมชาติ โดยมีการปรับลีลาให้เกิดความสวยงาม น่ามอง อีกทั้ง ยังคงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะในแต่ละท้องถิ่นผ่านการใช้มือ เท้า ลำตัว สะโพก เข้ากับจังหวะ และทำนองเพลงที่เป็นการใช้วงดนตรีพื้นบ้านอีสาน

ศิลปะการโพนพื้นบ้านอีสาน เป็นศิลปะที่ชาวบ้านในแต่ละท้องถิ่นที่มาแต่ดั้งเดิม อันมีลักษณะของความเรียบง่าย แสดงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่นของตนเองไว้ ทั้งนี้เพราะมีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิตพื้นบ้าน ถ่ายทอดออกมาทางลีลาการโพนรำตามสภาพภูมิศาสตร์ สภาพภูมิอากาศ กลุ่มชาติพันธุ์ ประเพณีความเชื่อ ตลอดจนขนบธรรมเนียมและศิลปวัฒนธรรมทางท้องถิ่นอันเป็นพื้นฐานสำคัญในการคิด และประดิษฐ์โพนพื้นบ้านอีสาน (กนกวรรณ หวังร่วมกลาง และคณะ. 2543: 5) โดยออกแบบการแสดงให้สอดคล้องกับสภาพสังคมและความเป็นอยู่ของชาวอีสาน อันมีมูลเหตุของการโพน 6 ประเภท ได้แก่

1. การโพนที่สืบเนื่องมาจากวรรณกรรมพื้นบ้าน
2. การโพนที่สืบเนื่องมาจากพิธีกรรม
3. การโพนที่สืบเนื่องมาจากประเพณี และการละเล่น
4. การโพนที่สืบเนื่องมาจากทำนองกลอนลำ
5. การโพนที่สืบเนื่องมาจากศิลปะอาชีพและวิถีชีวิต
6. การโพนที่สืบเนื่องมาจากการเลียนแบบท่าทางของสัตว์

(ชัยณรงค์ ดันสุข, 2549: 1)

2. เอกลักษณะการโพนพื้นบ้านอีสาน

การโพนพื้นบ้านอีสานจัดเป็นการแสดงที่เน้นการรำที่มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นที่สามารถบ่งบอกความเป็นตัวตนผ่านการแสดงโดยที่ไม่ต้องมีประวัติความเป็นมาเกริ่นนำก่อนทำการแสดง จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลออนไลน์ประตูละอออีสาน (2563: 3) ข้อมูลจากงานวิจัยเรื่อง แนวความคิดการสร้างสรรคานาฏยประดิษฐ์โนวโป่งกลาง (คำลำ มุสิกกา, 2558) และข้อมูลภาคสนามจากฉวีวรรณ พันธุ (สัมภาษณ์, 14 พฤศจิกายน 2562) ชัยณรงค์ ดันสุข (สัมภาษณ์, 9 พฤศจิกายน 2562) และ ชัยนาท มาเพชร (สัมภาษณ์, 2 ธันวาคม 2562) สามารถอธิบายเอกลักษณ์ของการแสดงโพนพื้นบ้านอีสาน สรุปเป็นหัวข้อ ดังนี้

1. การแต่งกาย เน้นความเรียบง่าย แต่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะผ่านลายผ้าที่ใช้ขึ้นห่ม เช่น ผ้าแพรวา ผ้าไหม ผ้ามัดหมี่ และผ้าฝ้าย



2. ทำนองเพลง มีท่วงทำนองของจังหวะ และดนตรี แนวสนุกสนานให้ความครื้นเครง โดยจะมีการเกริ่นทำนองด้วยเครื่องดนตรีชนิดใดชนิดหนึ่งในแบบซ้ำๆ จากนั้นจึงเริ่มเข้าสู่ช่วงทำนองเพลงในระดับกลาง และไปจบการบรรเลงในระดับเร็ว

3. เครื่องดนตรี ที่ใช้บรรเลง หรือประกอบการแสดง ค่อนข้างมีเอกลักษณ์ที่ชัดเจน ได้แก่ โปงลาง โหวด พิณ แคน ไหซอง กลองอีสาน เป็นต้น

4. ภาษา ในการขับลำ ที่เป็นลักษณะเฉพาะท้องถิ่น ที่เรียกว่า กลอนลำ

5. ลักษณะท่าฟ้อนพื้นบ้านอีสาน มีเอกลักษณ์ที่เห็นชัดเจนในเรื่องของการใช้ไหล่ ใช้สะโพกการก้มตัว การแอ่นตัว การกระดิกนิ้ว การกำมือหลวมๆ และการใช้แขนวาดไปมาอย่างมีอิสระ

นอกจากการใช้ร่างกายที่เป็นเอกลักษณ์ของท่าฟ้อน หัวใจหลักสำคัญในการฟ้อน คือ การใช้ทุกส่วนของร่างกายเคลื่อนไหวไปตามจังหวะเสียงเพลง ซึ่งเสนออีกอย่างของการใช้ร่างกายในการฟ้อน คือ ทำนองเพลงจะเป็นตัวกำกับให้ผู้แสดงใช้ร่างกายในการฟ้อนเพื่อนำจังหวะกับท่าฟ้อนให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันอย่างสวยงามตามธรรมชาติ

3. ความเป็นมาของฟ้อนแม่บทอีสาน

ฟ้อนแม่บทอีสาน เป็นท่ารำที่ถูกรวบรวมท่าฟ้อนมาจากอีสานตอนเหนือ โดยมาจากแนวความคิดของนายขลิบ มณีรัตน์ ซึ่งในขณะนั้นได้ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลป์ร้อยเอ็ด ให้มีการนำท่าฟ้อนต่างๆ มาผนวกเข้าด้วยกัน เพื่อจัดทำเป็นท่าแม่บทอีสานใช้สำหรับการเรียนการสอนด้านนาฏศิลป์พื้นเมืองของวิทยาลัยนาฏศิลป์ร้อยเอ็ด โดยมีมอบหมายให้นางฉวีวรรณ ดำเนิน (พันธุ์) ขณะนั้นได้รับเชิญให้เข้ามาเป็นครูสอน หมอลำในวิทยาลัยฯ นายจิรพล เพชรสม ผู้ช่วยผู้อำนวยการ และคณะครูศิลปะพื้นเมืองในวิทยาลัยนาฏศิลป์ร้อยเอ็ดในขณะนั้น ให้ดำเนินการศึกษาค้นคว้า และเก็บข้อมูลท่าฟ้อนอีสานจากหมอลำที่มีชื่อเสียงต่างๆ ในภาคอีสานรวมถึงการศึกษาท่าฟ้อนผีฟ้า แล้วนำมารวบรวมเรียบเรียงท่าฟ้อน ตลอดจนประพันธ์กลอนลำท่าฟ้อนอีสานขึ้นใหม่ใน พ.ศ. 2525 แล้วในปีนั้นจึงได้นำออกแสดงในงานเผาเทียนเล่นไฟที่จังหวัดสุโขทัยเป็นครั้งแรก (ชมรมศิลปวัฒนธรรมอีสาน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ม.ป.ป.: 2 อ้างจากพิรพงศ์ เสนไสย, 2555: 40-44)

นางฉวีวรรณ พันธุ์ (สัมภาษณ์, 14 พฤศจิกายน 2562) ได้กล่าวว่า ในการเก็บรวบรวมท่าฟ้อนของหมอลำในภาคอีสาน ส่วนใหญ่หมอลำแต่ละท่านได้รับถ่ายทอดจากบรรพบุรุษมาสู่รุ่น และอาศัยความจำในการจดจำท่าฟ้อน นางฉวีวรรณ พันธุ์ และชาวคณะ ประกอบด้วยนายจิรพล เพชรสม นายทรงศักดิ์ ประทุมศิลป์ นายทองคำ ไทยกล้า และนางจันทาพร กนกหงส์ ได้เดินทางไปเก็บข้อมูลที่จังหวัดหนองคาย อุดรธานี ยโสธร สกลนคร และอุบลราชธานี เนื่องจากทั้ง 5 จังหวัดที่กล่าวมานั้น เป็นศูนย์รวมของหมอลำที่มีชื่อเสียงและมีประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 30 ปี ซึ่งจัดว่าเป็นหมอลำอาวุโสอันเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวาง ซึ่งในการสัมภาษณ์ นางฉวีวรรณ พันธุ์ ประกอบกับการศึกษาข้อมูลจากงานวิจัยเรื่อง อิทธิพลของฟ้อนแม่บทอีสานที่มีต่อการสร้างสรรค์ การแสดงพื้นบ้าน วิทยาลัยนาฏศิลป์ร้อยเอ็ดทำให้ทราบรายนามหมอลำที่ชาวคณะได้ทำการศึกษาและรวบรวม ท่าฟ้อน จำนวน 12 ราย ได้แก่ 1) หมอลำชาลี ดำเนิน 2) หมอลำนั่นน้อย ลมบน 3) หมอลำสุบรรณ พะละสุรีย์ 4) หมอลำคำปุ่น พึ่งสุข 5) หมอลำบุญช่วง เด่นดวง 6) หมอลำทองพูน หนวดเหล็ก 7) หมอลำบุญเพ็ง ไผ่ผิวชัย 8) หมอลำทองมาก จันทะลือ 9) หมอลำจันทร์เพ็ญ นิตะอินทร์ 10) หมอลำทองเจริญ ดาเหลา 11) หมอลำเคน ดาเหลา 12) หมอลำเปลี่ยน วิมลสุข

(วรียา ดั่งป्ली, 2555: 55)

นอกจากนี้ นางฉวีวรรณ พันธุ์ (สัมภาษณ์, 14 พฤศจิกายน, 2562) และ นายทรงศักดิ์ ประทุมศิลป์ (สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2562) ได้กล่าวถึงแนวคิดของท่ารำฟ้อนแม่บทอีสาน และการประพันธ์กลอนลำ มีที่มาจากสิ่งต่างๆ 3 ประการ คือ 1) อิทธิพลการเคลื่อนไหวของสัตว์ 2) ท่าทาง และการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ และ 3) วรรณกรรมท้องถิ่น เรื่อง พระลัก-พระราม



อีกทั้งยังได้กล่าวถึงที่มาของท่าฟ้อนแม่บทอีสานที่รับการถ่ายทอดมาจากหมอลำอาวสุที่มีชื่อเสียงจากคณะต่างๆ อันมีท่าฟ้อนที่แปลกตาและสวยงาม จึงได้นำมารวบรวมเป็นท่าฟ้อน แม่บทอีสานเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนและการแสดง จำนวน 48 ท่า

4. บทกลอนลำฟ้อนแม่บทอีสาน

หลังจากการรวบรวม และคัดเลือกท่าฟ้อนอีสานจากหมอลำอาวสุ นางฉวีวรรณ พันธุ ได้ทำการประพันธ์บทกลอนลำท่าฟ้อนแม่บทอีสาน ดังนี้

“แม่นวนอนายจิงว่าฟังเด้อท่านทุกท่านที่รอฟัง
ทั้งโหยะย่อนตามกลอนฟ้อนแอ่น
ท่าหนึ่งนั้นเ็นวาพระนารายณ์
ท่านเ็นเ็นว่า**ทศกัณฐ์โลমনาง**
นี่ท่าใหม่ย่างไปย่างมา
ยกมือขึ้นแกแต่ท่า**ช้างชูงวง**
ท่าทรงนี้เียงกายโหยะหย่อน
เข้าท่าน**หยิกไหล่ลายมวย**
ไผ่ก็ยอมจิงวาพอครวแล้วมวยไทยออกท่า
กวยชาชายบ่ดป้ายชาหลัง
ฟังทางนี้ยังมีท่าใหม่
ท่าต่อมาเ็นว่า**กาตากปิก(ซ้ำ)**
ให้ลูกเขยไปแห่นเอาไมเหายไบนำ
คอยท่าฟังเด้อแม่ลมพัดตีนกู
หนาวๆเนื้อคือ**เสื่อออกเหล่า**
ฟ้อนจิงชี้**ตีกลองกินเหล่า**
ดั่งทวนๆแห่บุญบั้งไฟ
ยกมือขึ้นแบ่งแข่ง**ตาขำตึงัว**
ฟังสิว่าท่าใหม่ยังมี
ท่าน**ควายเลิกใหญ่แล่นเข้าชนกัน**
ท่าน**สาวลงท่ง**แก่งแขนนวนนาย
ท่าเฮ็ดหลังโก่งๆ**เกี่ยวข้าวในนา**
ลำกลอนฟ้อนยังมีอีกต่อ
ท่าต่อมาเ็น**พิเภกถวายครู**เฮ็ดมือแนวนี่
เ็นว่าฟ้อน**เกี่ยวข้าว**อ้อมใส่กัน
เ็นว่า**ย่องรำแพน**แอ่นแขนเลยฟ้อน
เขาเ็นว่า**แหวนเงินเอาไถ่น้อย**สอยได้แล้วเวินหนี
ท่าทรงสีนวยๆเ็น**สาวปะแบ้ง**
คือจิงคนปวงบ้ำเดินนำย่างไว
เก็นสนุกน้อลู่ท่ารำแนวนี่

บางทีกลอนบ่จิงสือกเ็นลายฟ้อน
ฟังเสียงแคนจ้าวๆยอขึ้นยกมือ”
ยกแขนสีกายๆออก**พรหมสีหน้า**
น้องมณโฑเวยบางลูปหลังลูปไหล่
ฮอดบ่หนีไกลป่าเ็น**ช้างเทียมแม่**
คือจิงเอามือควงช้างพ่นช้างที่
เ็นว่า**กาเดินก้อน**ทั้งยอนบ่เขา
มีเทิงนวยเทิงแข็งคู่กันไปพร้อม
ขนมต้มผู้ให้ลายตั้งท่ามวย
บ่มีกลัวเกรงหยิงท่ารำแนวนี่
ท่ามวยไทยกะแล้วยัง**แอ้งหย่อนชา**
ฟ้อนจิงชี้ท่า**หลักแม่เมีย**
ช่อยสิไปฟังลำขอทางไปแน
เสียงมันดังวูๆเ็น**ลมพัดพร้าว**
ฟ้อนจิงชี้ท่า**เต่าลงหนอง**
เทิงเมาเทิงฟ้อนนำกันเก็นม่วน
ฟ้อนกะฟ้อนบ่ไกลเ็นคนชาแหง
เดินเ็นตาอยากหัวตาขาออกท่า
จักสิตีบตีเคยังมีท่าใหม่
เทิงตีกเทิงตันหลังขดหลังโก่ง
ละเทิงเียงเทิงอวยบัตผู้สาวลงท่ง
คือจิงคนงมปลาหลังขดหลังโก่ง
ค้อยท่าฟังเด้อพ่**ท่าตุ่นเข้าสู่**
มีลายฟ้อนหลายอันฟ้อนคู่
ท่าฟ้อนนั้นนอกท่าวางแขน
เทิงโหยะย่อนคือแหวนบินเหว็น
ฟ้อนจิงชี้ท่าทำสวยๆ
เึงยามแล้งเขาว่า**ลำเลียงช่วง**
ลำเลียงไถ่ลงช่วงเ็นฝูง
มีเสียงพร้อมคือ**พายเฮือส่วง**



ยามน้ำล่งน้ำเดือนสิบสอง
 ฟังสิแบ่งท่าพื่อนออกไป
 พื่อนจั่งลีทำ**ปู่สิงหลาน**
 ฟังเบิ่งก่อนทำ**ผู้เฒ่าฟังธรรม**
 พอปานวาเพิ่นนับผิดแต่หลับตา
 ไปฮอดหมอลำหมู่เอิ้นว่า**ลำเพลิน**
 เห็นไหมท่านลำเพลินออกท่า
 มือไขว่คว้ายกอยู่เทิงบน
 หลับตาพื่อนเดินสามถอยสี่
 ท่านี้เจ้า**ผู้เฒ่านั่งผิงไฟ**
 ยกมือขึ้นแล้วกะยงถอยไปถอยมา
 ฟังฉั่นเว้าเขาวาลำสักลุ่ม
 ท่าต่อมาเอิ้น**เจียจับไม้**ได้ห่มบักเล็บแมว
 ยามตอนเช้าสักลั่นเหยียบย่า
 ท่านี้ได้อคุณลุง**มปลาในน้ำ**
 เอามายัดใส่ช่องอยู่หนองน้ำพงนา
 ตามันเหลียวหาปลาอยู่ท่งนาหนองม้อง
 ออกมาชมเที่ยวเล่นดวงดอกไม้กลั่นหอม
 นี่คือ**คนเขินใหม่**แกว่งไวกทางนี้
 พวกผู้สาวสำน่อยคอยท่าผู้บ่าวมา
 ไปเก็บหอยเก็บปูผองหาเอากุ้ง
 ตัดข่างชาวข่างซำฮาทั้งอยู่หนอง
 นี่คือลุงทิดสาไถนาหนองม้อง
 ปากกะจุ่มพื้มพาลุงสาเลาเมื่อย
 แล้วยกมือขึ้นถวยเทวีสี่ข้าง
 ผู้นับบาทหนึ่งผู้ฟังบาทหนึ่ง
 ทำกูจู้กึ่งจึ่งนี่คือหนูมาน
 เห็นหรือไม่**หนูมานถวยแหวน**
 เลียงไล่ท่าพื่อนคือ**แซ่แก่งหาง**
 แก่งหางไปหางมาท่ารำแนวนี่
 แต่นางอยู่บ่ได้บินเจียเวินหนี
 พรรณนาเป็นตอนบ่อนพอฟังได้
 ความเป็นมาจั่งซี้จำไว้อย่าหลง

ฟ้องเสียงฉาบเสียงกลองดังมาแปดแปง
 เอ็ดมือสี่ไวกพื่อน**กวยจับอู่**
 เป็นตาน่าสงสารเทิงอีกเทิงฮ่อน
 ปากกะจุ่มไปนํามูบมูบมับ
 ท่าต่อมาพื่อนหมอลำคู่
 หนุ่งกระโปรงเงินๆเทิงลำเทิงเด่น
 ยกขาขึ้นท่านี้กระดกซำและขวา
 เขาเอิ้น**หงส์บินวน**เงินบนเทิงฟ้า
 คั้นวาพื่อนท่านี้**เฒ่าเหลาบ่อสง**เข้า
 ฮอดบ่หนีไปไกลแล้วยกมือขึ้นผ้าง
 เเทิงเล่นหูเล่นตาเพิ่นเอิ้น**สิงหลอกเจ้า**
 ฮอดบ่เอามือจุ่ม**สักลุ่มหาปลา**
 เเทิงขาเทิงแอว**สักกะลั่นคำข้าว**
 ท่าเอ็ดหัวต่ำๆ กันขึ้นสูงๆ
 ยามงมได้หักคอยัดใส่
 ลำท่านั้น**นกระเจ้าบินวน**
 ท่านี้นวลนางน้อง**กินรีชมดอก**
 พร้อมว่าแล้วท่าใหม่ยังมี
 หรือเขินฝ่ายเดือนหงายลงช่วง
 ท่านี้อา**แม่ฮางลงทงถือหวิง**
 จับหวิงได้เอาไปลงแก่ง
 ท่านี้ได้อพี่น้องคือฮอง**ไถนา**
 เเทิงฮือเทิงฮ้องเชือกกะฟาดไปนำ
 พื่อนบ่เมื่อยนี่คือ**จ้อลายมวย**
 ท่าเอ็ดมือท่างนี่คือ**นับเงินตรา**
 ให้หมอบแคนบาทหนึ่ง
 เเทิงหมอบเทิงคานยอแหวนถวยไท้
 ลำพื่อนแบบใหม่
 ฮอดบ่ได้หยับย่างไปไส
 มีลายพื่อนมโนราห์พื่อนหมู่
 พื่อนจั่งซี้ท่า**อูนมโนราห์**
 จำเอาไว้พื่อนมีหลายท่า
 อย่าหลงจำไว้อย่าหลง



จากบทกลอนลำทำนองอีสานข้างต้นทำนองต่างๆ ได้ถูกนำมาประพันธ์เป็นบทกลอนเพื่อใช้ เป็นแนวทางในการศึกษาของทำนองอีสานในวิทยาลัยนาฏศิลป์ร้อยเอ็ดให้เป็นไปในแนวทางเดียวกันอีกทั้งยังมีอิทธิพลต่อการศึกษาของวิทยาลัยนาฏศิลป์กาฬสินธุ์ วิทยาลัยนาฏศิลป์นครราชสีมา รวมถึงสถาบันการศึกษาในภาคอีสานโดยเป็นที่ยอมรับในวงการศึกษาและได้ยึดถือเป็นแม่แบบของทำนองอีสานในการเรียนการสอนการเผยแพร่ทางวิชาการ และเป็นต้นแบบแนวคิดในการประพันธ์ทำนองในการแสดงชุดอื่นๆ โดยการนำมาใช้ หรือประยุกต์อย่างสร้างสรรค์

วิธีดำเนินการวิจัย

1. แบบของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยสร้างสรรค์เชิงคุณภาพ

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1) การศึกษาจากเอกสาร โดยทำการศึกษาและค้นคว้าข้อมูลพื้นฐานเรื่องแม่บทอีสาน

รวมถึงแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่มีความเกี่ยวข้องกับทำนองแม่บทอีสาน และกระบวนการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์

2.2) การศึกษาภาคสนาม โดยมีวิธีการ 2 ลักษณะ คือ

2.2.1) การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วมในการฝึกปฏิบัติทำนองแม่บทอีสาน

2.2.2) การสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง ในการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับทำนองแม่บทอีสาน และนำข้อมูลที่ได้นำมาเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ โดยมีแหล่งข้อมูลการศึกษาจากวิทยาลัยนาฏศิลป์ส่วนภูมิภาคเขตอีสาน ได้แก่ วิทยาลัยนาฏศิลป์ร้อยเอ็ด วิทยาลัยนาฏศิลป์กาฬสินธุ์ และวิทยาลัยนาฏศิลป์นครราชสีมา

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

โดยนำข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร และภาคสนามมาวิเคราะห์เป็นข้อมูลหลักและแบ่งประเภทตามหัวข้อที่ได้วางไว้

4. ขั้นตอนการสร้างสรรค์การแสดง ชุด ต้มโฮมอวยพร

โดยดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

4.1) ขั้นตอนเตรียมการแสดง โดยกำหนดชื่อชุดการแสดง ประเภทและรูปแบบของการแสดง รวมถึงกำหนดจำนวนผู้แสดง และระยะเวลาที่ใช้แสดง

4.2) ขั้นตอนการออกแบบการแสดง มีการดำเนินงาน ดังนี้

4.2.1) การสร้างสรรค์บทร้อง

4.2.2) การสร้างสรรค์ทำนองเพลง

4.2.3) การคัดเลือกผู้แสดง

4.2.4) การสร้างสรรค์การแต่งกาย

4.2.5) การสร้างสรรค์กระบวนการทำรำ

4.2.6) การสร้างสรรค์รูปแบบการแปรแถว

4.3 การจัดสนทนากลุ่ม เพื่อประเมินคุณภาพผลงานการแสดง

4.4 การเผยแพร่การแสดงสร้างสรรค์ ชุด ต้มโฮมอวยพร



5. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

5.1 เครื่องมือ

5.1.1) แบบสัมภาษณ์ (ชนิดไม่มีโครงสร้าง) โดยกำหนดกรอบสัมภาษณ์ในประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้อง ความเป็นมา แนวคิด ลักษณะท่าฟ้อนแม่บทอีสาน และอิทธิพลของท่าฟ้อนแม่บทอีสานกับการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์

5.1.2) แบบประเมินการตรวจสอบคุณภาพผลงานการแสดงสร้างสรรค์ แบบไม่มีโครงสร้าง

5.2 อุปกรณ์ที่ใช้ในงานวิจัย

5.2.1) กล้องบันทึกภาพ และวิดีโอ สำหรับภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวขณะฝึกปฏิบัติท่ารำ

5.2.2) เครื่องบันทึกเสียงและสมุดบันทึกในการสัมภาษณ์

ผลการวิจัย

1. แนวคิด และลักษณะท่าฟ้อนแม่บทอีสาน

จากการศึกษาท่าฟ้อนแม่บทอีสานของนางฉวีวรรณ พันธุ ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง (หมอลำ) ประจำปีพุทธศักราช 2536 พบว่า ในท่าฟ้อนที่ได้ทำการศึกษาและรวบรวมเป็นท่าฟ้อนแม่บทอีสานมี จำนวน 48 ท่า สามารถจำแนกท่าฟ้อนที่ได้รับถ่ายทอด ดังนี้

- | | |
|--|--------------|
| 1. ท่าฟ้อนที่ได้รับการถ่ายทอดจากหมอลำชาลี ดำเนิน | จำนวน 19 ท่า |
| 2. ท่าฟ้อนที่ได้รับการถ่ายทอดจากหมอลำเปลี่ยน วัฒนสุข | จำนวน 10 ท่า |
| 3. ท่าฟ้อนที่ได้รับการถ่ายทอดจากหมอลำเคน ดาหลา | จำนวน 8 ท่า |
| 4. ท่าฟ้อนที่ได้รับการถ่ายทอดจากหมอลำสุบรรณ พะละสุรีย์ | จำนวน 6 ท่า |
| 5. ท่าฟ้อนที่ได้รับการถ่ายทอดจากหมอลำจันทร์เพ็ญ นิตะอินทร์ | จำนวน 4 ท่า |
| 6. ท่าฟ้อนที่ได้มาจากหมอลำผีฟ้าในการประกอบพิธีกรรม | จำนวน 1 ท่า |

โดยมีแนวคิดท่าฟ้อนและการประพันธ์กลอนลำแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. ท่าฟ้อนจากแนวคิดเลียนแบบกิริยาของสัตว์ มีจำนวน 16 ท่า ได้แก่ ท่าช้างเทียมแม่ท่าช้างชูงวง ท่ากาเต้น ก้อน ท่าแอ้งหย่อนขา ท่ากาตากปีก ท่าเสื่อออกเหล้า ท่าเต่าลงหนอง ท่าควายเถิกใหญ่เล่นเข้าชนกัน ท่าตุ่นเข้าสู ท่ายุ่งรำแพน ท่าแหลวบินเวียน ท่าหงส์บินวน ท่าลิงหลอกเจ้า ท่าเจียจับไม้ ท่านกกระเจ้าบินวน และท่าแซ่แก้งหาง

2. ท่าฟ้อนจากแนวคิดลักษณะท่าทาง และการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติวิถีชีวิตของคน จำนวน 26 ท่า โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1) แนวคิดจากท่าทางการเคลื่อนไหววิถีชีวิตคน มีจำนวน 25 ท่า ได้แก่ ท่าหยิกไหล่ลายมวย ท่าหลิกแม่เมียว ท่าตีกลองกินเหล้า ท่าคนขาเหยง ท่าตาขำตึง ท่าสาวน้อยลงท่ง ท่าคนเกี่ยวข้าว ท่าฟ้อนเกี่ยวข้าว ท่าสาวปะแป้ง ท่าลำเลียงช่วง ท่าพายเฮือส่ง ท่ากวยจับอู ท่าปูสิงหลาน ท่าผู้เฒ่าฟังธรรม ท่าฟ้อนหมอลำคู่ ท่าเมาเหล้าบ่ส่ง ท่าผู้เฒ่านั่งผิงไฟ ท่าสีกส้มหาปลา ท่าสีกกะลันตำข้าว ท่ามปลาในน้ำ ท่าคนเข็นไหม ท่าแม่ฮ้างลงท่งถือหวี ท่าไถนา ท่าจ้อลายมวย และท่านับเงินตรา

2) แนวคิดจากการเคลื่อนไหวของธรรมชาติ มีจำนวน 1 ท่า ได้แก่ ท่าลมพัดพร้าว

3. ท่าฟ้อนจากแนวคิดวรรณกรรมท้องถิ่น มีจำนวน 6 ท่า ได้แก่ ท่าพรหมสี่หน้า ท่าทศกัณฐ์โลมนาง ท่าพิเภกถวายครู ท่ากินรีชมดอก ท่าหนุมานถวายแหวน และท่าอุณนมโนราห์



2. การสร้างสรรค์การแสดงพื้นเมือง ชุด ตุ่มโฮมอวยพร

จากกระบวนการออกแบบการแสดงพื้นเมืองสร้างสรรค์ ชุด ตุ่มโฮมอวยพร สามารถสรุปองค์ความรู้ ดังนี้

1. แนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ เกิดจากหลักสูตรการเรียนการสอนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของวิทยาลัยนาฏศิลป์ ที่มีการแสดงจัดอยู่ในรูปแบบของการรำอวยพร 2 ชุด ได้แก่ 1) รำกฤดาภินิหาร เป็นการรำอวยพรแบบราชสำนัก และ 2) ฟ้อนภูไท เป็นการรำอวยพรของกลุ่มชาติพันธุ์ผู้ไทในภาคอีสาน ผู้สร้างสรรค์จึงเกิดแนวคิดในการสร้างสรรค์การแสดงชุดใหม่ในรูปแบบของการรำอวยพรแบบอีสานขึ้น โดยมุ่งหวังจะให้ผู้เรียนได้ทราบถึงความเหมือนและความแตกต่างของการรำอวยพรในแบบฉบับราชสำนัก และแบบพื้นเมืองอีสาน นอกจากนี้ผู้เรียนยังจะได้เห็นถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมการฟ้อนรำภาคอีสานทั้งเรื่องลีลาท่ารำที่ชัดเจนขึ้นกว่าในการรำภูไทที่สวมใส่เล็บในการฟ้อนรำ บทลำหรือบทร้อง ทำนองเพลง และการแต่งกาย ซึ่งสามารถนำไปวิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์ เปรียบเทียบ สังคมและวัฒนธรรมทางการแสดงได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2. จากแนวคิดข้างต้น มีการนำเสนอรูปแบบการแสดงออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่

- 2.1) ช่วงที่ 1 สื่อให้เห็นถึงการรวมกลุ่มของชาวอีสานที่มาร่วมกันขอพรจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์
- 2.2) ช่วงที่ 2 สื่อให้เห็นถึงการปิดป่าสิ่งไม่ดีออกจากร่างกายตามความเชื่อของชาวอีสาน
- 2.3) ช่วงที่ 3 สื่อให้เห็นถึงการอวยพรอวยชัย การอวยพรของชาวบ้านที่เป็นหนึ่งเดียวกัน

3. องค์ประกอบการแสดง

1. บทร้อง ผู้สร้างสรรค์นำบทผญาอันเป็นคำกลอนของชาวอีสานที่มีมาแต่อดีต มาประพันธ์ขึ้นใหม่ด้วยการสื่อความหมายถึงคำอวยพร โดยได้รับความอนุเคราะห์จากนางสาวศิริวรรณ จันทร์สว่าง ครูชำนาญการจากวิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์ เป็นผู้ประพันธ์ ดังนี้

ตารางที่ 1 บทร้องและความหมายของบทผญาที่ใช้ประกอบการแสดงสร้างสรรค์ ชุด ตุ่มโฮมอวยพร

ที่มา: ขวัญฟ้า ภู่งามสุทธิ (2563)

บทผญา	ความหมาย
โอรันอ พรใด ได ในหล้า มาโฮมคิงทุกๆ ท่าน	พรหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในสากลโลกจงมาสถิตย์อยู่ที่กายทุกๆ ท่าน
สุขสำราญถ้วนหน้า ออย่ามีพื่อนสิ่งใด	ขอให้ทุกท่านจงมีแต่ความสุข
กายและใจสุขล้วนโยกย้ายให้ไกลห่าง	กายและใจจงมีความสุขล้วน อย่าได้มีโรคภัยไข้เจ็บ
ประสงค์จะได้ดังใจเจ้าคุณศุคน เดื่อท่านเอย	สิ่งใดที่มุ่งหวังไว้ ขอให้ทุกท่านสุขสมทุกประการดังใจหมาย

2. ทำนองเพลง ประพันธ์ขึ้นใหม่โดยนายประดิษฐ์ วิลาศ ตำแหน่งพนักงานข้าราชการ (ครู) วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด ซึ่งใช้แนวคิดในการประพันธ์มาจากจุดมุ่งหมายของการแสดงคือ "ตุ้มโฮม" ที่ให้ความหมายถึงความสามัคคีและการร่วมด้วยช่วยกันอันบ่งบอกถึงความรักความผูกพันระหว่างญาติ พี่น้อง และประชาชนในท้องถิ่น จึงได้นำเค้าโครงของลายบายศรีสู่ขวัญมาเป็นต้นแบบในการประยุกต์ใช้และสร้างสรรค์ทำนองขึ้นใหม่ เนื่องจากในทำนองลายบายศรีสู่ขวัญในท่อนซ้ำให้ความรู้สึกถึงความยินดีปรีดาในวาระต่างๆ ส่วนในทำนองเร็วให้อารมณ์ของความอímเอมใจที่ได้มาร่วมแสดงความยินดีหรืออวยพรอวยชัยให้แก่ลูกหลาน โดยได้ตั้งชื่อทำนองเพลงตามชื่อชุดการ



แสดงคือคำว่า “ตุ้มโฮม” และนำคำว่า “ลาย” ภาษาอีสานให้ความหมายว่า ทำนองของการเป่าแคน ในดั่งนั้นตอนต้นของการแสดงชุดนี้ใช้เกริ่นนำทำนองด้วยแคนและพิณ จึงมีแนวคิดในการนำคำว่า “ลาย” มาใช้ ตั้งชื่อทำนองเพลงว่า “ลายตุ้มโฮม” และใช้เครื่องดนตรีพื้นเมืองอีสานมาบรรเลงประกอบการแสดง

3.) การคัดเลือกผู้แสดง โดยกำหนดผู้แสดงผู้หญิงจำนวน 9 คน อันเป็นเลขมงคลเพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดและรูปแบบของการแสดงที่เป็นความเชื่อตามวิถีชีวิตของชาวอีสานในการอวยชัยอวยพร

4.) การแต่งกาย มีแนวคิดในการออกแบบ 3 ส่วน ดังนี้

4.1) ส่วนอาภรณ์ นำการทอผ้าในชีวิตประจำวันของสตรีชาวอีสานแบบพันคิงพาดไหล่ มาประยุกต์ใช้ด้วยไหมแบบสไบพันเรียบไปกับลำตัวไม่ปล่อยชายลงมาด้านหน้า โดยเลือกใช้ผ้าชนิดบ้านโพนทราย จังหวัดอุบลราชธานีมาใช้ไหมเป็นสไบ ส่วนผ้านุ่งได้เลือกใช้ผ้าขึ้นตีนแดง ซึ่งจัดเป็นผ้ามงคลของชาวอีสานมาใช้นุ่งแบบโบราณ ด้วยการห้อยชายพกลงมาทางด้านขวา

4.2) ส่วนเครื่องประดับ มีแนวคิดในการใช้เครื่องเงินที่เป็นศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านที่ขึ้นชื่ออีกรูปแบบหนึ่งของภาคอีสานที่มีชื่อเสียงและโดดเด่นอยู่ที่หมู่บ้านทำเครื่องเงินเขวาสินรินทร์ จังหวัดสุรินทร์ จึงได้นำเครื่องเงินมาทำเป็นเครื่องประดับเข้ากับการแต่งกายเพื่อใช้ประกอบการแสดงชุด ตุ้มโฮมอวยพร ประกอบด้วย สร้อยคอ ต่างหู สักวาล เข็มขัด ข้อมือ และปิ่นปักผม

4.3) ส่วนศิราภรณ์ มีแนวคิดในการออกแบบมาจากสตรีในสมัยของก่อนของชาวอีสาน ผู้สร้างสรรค์จึงได้ออกแบบทรงผมด้วยการรวบผมไปทำมวยไว้บนศีรษะ แล้วใช้ปิ่นปักผมที่ทำด้วยเครื่องเงินมาปักไว้แทนขนเม่น พร้อมติดดอกไม้โดยเลือกใช้ดอกกรวณฝักอันเป็นดอกไม้ประจำพระองค์ในรัชกาลที่ 10



ภาพที่ 1 การแต่งกายการแสดงสร้างสรรค์ ชุด ตุ้มโฮมอวยพร แบบด้านหน้า-ด้านหลัง
ที่มา: ขวัญฟ้า ภู่งงสุทธิ์ (2563)

5. การออกแบบท่ารำการแสดงสร้างสรรค์ ชุด ตุ้มโฮมอวยพร มี 5 ลักษณะ ดังนี้

5.1) การใช้เอกลักษณ์ของท่าฟ้อนพื้นบ้านอีสาน มาสร้างสรรค์ท่ารำขึ้นใหม่ ได้แก่

5.1.1) ศิระะ ใช้ลักษณะของการเอียง และลักค่อ

5.1.2) ลำตัว ใช้ลักษณะของการก้มตัว การย่อตัว

5.1.3) มือ ใช้ลักษณะการกระดิกนิ้ว การม้วนมือ การโยนมือ



5.1.4) เท้า ใช้ลักษณะของการเตะเท้า ยกเท้า การไขว้เท้า การโยกเท้า

5.2) การนำท่าแม่บทอีสานมาใช้ประกอบในการแสดง มีจำนวน 4 ท่า ได้แก่ ท่าพรหมสีหน้า ท่าลมพัดพร้าว ท่าผู้เฒ่าฟังธรรม และท่ากินริษมดอก

5.3) การนำท่าแม่บทอีสานมาประยุกต์เพื่อให้เกิดเป็นท่ารำใหม่โดยใช้ลักษณะเด่นของท่าแม่บทอีสานมาประยุกต์ให้เกิดท่ารำที่แตกต่างจากเดิม เช่น นำลักษณะการเดินแบบท่าสาวน้อยลงท่งมาใช้ ในการแสดง หรือ การนำลักษณะการเตะเท้าในท่าแอ้งหย่อนขามาประยุกต์โดยการเพิ่มจังหวะการใช้เท้าในท่ารำ

5.4) ใช้ภาษาท่ามาประกอบการตีบทผญา โดยมีทั้งการใช้ภาษาท่าทางนาฏศิลป์ไทย และภาษาท่าที่ออกแบบใหม่ให้อยู่ในลักษณะท่าพ้องแบบอีสาน

5.5) การนำแนวคิดจากการฟ้อนเดินขบวนในงานบุญงานประเพณีต่างๆ มาใช้ในการเชื่อมท่ารำ ซึ่งแนวคิดในลักษณะนี้จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบของการแปรแถวเข้ามาร่วมด้วย

6. การสร้างสรรค์รูปแบบการแปรแถว ที่ใช้ประกอบการแสดง มี 3 ลักษณะ คือ

6.1) รูปแบบแถวมีลักษณะการแปรแถวแบบพื้นฐานทางนาฏศิลป์ไทย, การแปรแถวแบบตั้งข่ม และ การแปรแถวหลายรูปแบบในแถวเดียวกัน

6.2) การใช้ทิศทางของผู้แสดงทั้ง 9 คน มีการใช้ทิศทางที่เป็นไปในทางเดียวกันทั้งหมด และการใช้ทิศทางที่แตกต่างในเวลาเดียวกัน

6.3) การเคลื่อนไหวของผู้แสดงบนเวที มีการใช้ลักษณะเส้นต่างๆ ในการเคลื่อนไหว ได้แก่ การเคลื่อนไหวในลักษณะเส้นโค้งวงกลม เส้นโค้งวงกว้าง เส้นตรงแนวตั้ง เส้นตรงแนวเฉียง และเส้นซิกแซก

4. การจัดสนทนากลุ่ม

ผู้สร้างสรรค์จึงได้ทำการจัดวิพากษ์ผลงานเพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิได้ประเมินคุณภาพของการแสดง โดยใช้วิธีการสนทนากลุ่ม และให้ข้อเสนอแนะแบบปลายเปิด ในวันพฤหัสบดีที่ 21 พฤศจิกายน 2562 ณ วิทยาลัยนาฏศิลป์

5. จัดเผยแพร่การแสดงสร้างสรรค์ ชุด ตุ่มโฮมอวยพร

โดยได้มีการปรับแก้ไขการแสดงตามที่ได้รับคำแนะนำจากผู้ทรงคุณวุฒิ และทำการฝึกซ้อมการแสดงตลอดจนบันทึกท่ารำแบบภาพเคลื่อนไหวและนำการแสดงออกเผยแพร่ผ่านสื่อโซเชียลมีเดียในเพจ facebook “นาฏศิลป์ไทย by ครูดาว” และใน www.youtube.com โดยใช้ชื่อว่า “ตุ่มโฮมอวยพร นาฏศิลป์ไทย by ครูดาว”

อภิปรายผลการวิจัย

1. ในการแสดงสร้างสรรค์ ชุดตุ่มโฮมอวยพร ได้นำท่าพ้องแม่บทอีสานมาใช้ในการออกแบบท่ารำ 2 ลักษณะ คือ ลักษณะที่ 1) การนำท่าพ้องเดิมมาใช้ประกอบการแสดง จะเห็นว่าในการแสดงชุดนี้ ได้มีการนำท่าพ้องแม่บทที่เป็นท่าดั้งเดิมเข้ามาใช้ประกอบการแสดง ได้แก่ ท่าพรหมสีหน้า ท่าผู้เฒ่าฟังธรรม ท่าลมพัดพร้าว ท่าพ้องกินริษมดอก ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษางานวิจัยเรื่องอิทธิพลของพ้องแม่บทอีสานที่มีต่อการสร้างสรรค์ การแสดงพื้นบ้านวิทยาลัยนาฏศิลป์ร้อยเอ็ด ของ วรวิทย์ ดั่งปาลี (2556) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการแสดงสร้างสรรค์ ในระหว่างปี 2526 – 2554 จำนวน 6 ชุด ได้แก่ พ้องเก็บขิด พ้องเตี้ยเกี้ยว พ้องขิดไหมไทยอีสาน พ้องกลางยาวอีสาน พ้องกลองเตะ และพ้องกระตุกลายสาเกต ได้มีการนำท่าพ้องแม่บทอีสานที่เป็นแบบดั้งเดิมไปใช้ประกอบการแสดง โดยเลือกเฉพาะท่าพ้องที่สามารถพ้องรำได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของชุดการแสดงที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น และ ชัยณรงค์ ต้นสุข (สัมภาษณ์, 9 พฤศจิกายน 2562) กล่าวว่า อิทธิพลของพ้องแม่บทอีสาน ในวิทยาลัย นาฏศิลป์ทั้งสามแห่งของภาคอีสาน ส่วนใหญ่



ได้ถูกนำไปใช้ในการสร้างสรรค์การแสดง เช่น การแสดงชุดหนึ่งอาจมีท่าพอนแม่บทอีสานเข้าไปใช้ประมาณ 3-5 ท่า แต่ไม่ได้นำไปใช้ทั้งหมด ส่วนลักษณะที่ 2) การนำท่าพอนดั้งเดิมมาใช้เป็นต้นแบบในการออกแบบให้เกิดเป็นท่าใหม่ขึ้นมาโดยนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดความแตกต่างจากท่าดั้งเดิมแต่ยังคงเอกลักษณ์ของท่านั้นไว้ เช่น ท่าสวาน้อยลงท่งที่ใช้ลักษณะการเดินแบบดั้งเดิมแต่มีการปรับลักษณะของมือให้แตกต่างจากเดิม หรือ ท่าแอ้งหย่อนขา ที่ใช้ลักษณะมือแบบดั้งเดิมแต่ปรับการใช้ลักษณะขาให้มีการเคลื่อนไหวตามจังหวะที่ถี่ขึ้นและหลากหลายขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ความคิดเห็นของ ชัยนาท มาเพชร (สัมภาษณ์, 2 ธันวาคม 2562) ที่ได้กล่าวว่า มีการนำท่าพอนแม่บทอีสานไปใช้ประกอบการแสดงสร้างสรรค์อยู่บ่อยครั้ง บางคนนำท่าพอนไปใช้เป็นท่าๆ บางคนนำไปประยุกต์ใช้ให้เข้ากับวัตถุประสงค์ของการแสดง อันนี้ไม่มีถูกหรือผิด เพราะชาวอีสานรักความอิสระ จึงไม่มีการกำหนดการนำไปใช้ ที่ตายตัว ส่วนกิตติยา ทาธิสา (สัมภาษณ์, 12 ธันวาคม 2562) กล่าวว่า วิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์ได้รับอิทธิพลเกี่ยวกับท่าพอนแม่บทอีสานมาก่อนข้างมาก มีการนำท่าพอนแม่บทอีสานไปใช้ประกอบการแสดงเชิง หรือพอนต่างๆ อีกทั้งยังนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ท่ารำมากขึ้นทำให้เกิดเป็นท่าพอนที่หลากหลายและแปลกตามากกว่า แต่เดิม

2. การแสดงชุดนี้มีการนำเอกลักษณ์ท่าพอนพื้นบ้านอีสานมาใช้ โดยนำลักษณะของศีรษะ ลำตัว มือ และเท้า มาออกแบบเป็นท่าใหม่ขึ้น ได้แก่

- 2.1) ศีรษะ ใช้ลักษณะของการเอียง และลั่นคอ
- 2.2) ลำตัว ใช้ลักษณะของการก้มตัว การย่อตัว
- 2.3) มือ ใช้ลักษณะการกระดิกนิ้ว การม้วนมือ การโยนมือ
- 2.4) เท้า ใช้ลักษณะของการเตะเท้า ยกเท้า การไขว้เท้า การโยกเท้า

ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ คำลำ มูสิกา (2558) ที่ได้ศึกษาเรื่อง แนวความคิด การสร้างสรรค์นาฏยประดิษฐ์อีสานในวงโปงลาง พบว่ามีการกล่าวถึงลักษณะท่าพอนพื้นบ้านอีสานเกี่ยวกับ หัวใจหลักในท่าพอนอีสาน คือการใช้ร่างกายในทุกๆ ส่วนอย่างอ่อนช้อยสวยงามเข้ากับทำนองเพลง โดยมีการเคลื่อนไหวผ่านการย่อเท้า การม้วนมือ การกระดิกนิ้ว การแอ่นลำตัว การย่อ การนั่ง การเตะขา การยกเท้า การใช้เอวและสะโพก หรือการก้มตัว ซึ่งจะส่งผลให้การแสดงที่ออกมานั้นมีเสน่ห์ของความเป็นอีสาน และมีเอกลักษณ์ที่แสดงตัวตนของชาวอีสานผ่านการแสดงได้เป็นอย่างดี อีกทั้งการนำเอกลักษณ์การพอนพื้นบ้านอีสานมาใช้ในการแสดงพื้นเมืองอีสานสร้างสรรค์ ชุด ตุ่มโฮมอวยพร ยังสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง นาฏยประดิษฐ์ การแสดงพื้นบ้านของวิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด ของชัยณรงค์ ต้นสุข (2549) ที่ได้สร้างสรรค์ผลงานการแสดง ชุด เชื้อเชียงซ่อง ได้มีการนำเอกลักษณ์ท่าพอนพื้นบ้านอีสานมาใช้ในการออกแบบท่าพอนเพื่อให้เข้ากับวัตถุประสงค์ของการแสดง ได้แก่

- ลักษณะการใช้เท้า มี 4 แบบ คือ ตะเท้า ย่ำเท้า เขย่งเท้า และยกเท้า
- ลักษณะการใช้แขนและมือ มี 3 แบบ คือ จีบมือ ตั้วง และกระดกข้อมือ
- ลักษณะการใช้ลำตัว มี 3 แบบ คือ การก้มตัว การย่อตัว และยกสะโพก
- ลักษณะการใช้ไหล่และศีรษะ มี 2 แบบ คือ การเอียงศีรษะ และกอดไหล่

นอกจากนี้ ฉวีวรรณ พันธุ (สัมภาษณ์, 21 พฤศจิกายน 2562) ได้ให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการแสดงพื้นเมืองอีสานสร้างสรรค์ ชุดตุ่มโฮมอวยพร ว่าภาพรวมของการแสดงทั้งกระบวนการท่ารำ คำผญา ทำนองเพลง เครื่องแต่งกาย และการแปรแถว นับว่าเป็นการแสดงสร้างสรรค์ในแบบอีสานที่สวยงาม ไม่ดูเป็นนาฏศิลป์ใน ราชสำนักมากเกินไป และไม่ได้เป็นการพอนแบบพื้นเมืองอีสานเต็มรูปแบบ ในกระบวนการท่ารำมีการนำท่าพอนแม่บทอีสานมาเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ที่ชัดเจน ผู้แสดงสามารถถ่ายทอดท่ารำออกมาในเกณฑ์ดี ขาดเพียงลีลาของการเป็นพื้นบ้านอีสานไปเล็กน้อย อย่างไรก็ตามนับเป็นการแสดงที่เหมาะสมในการเผยแพร่และนำไปใช้ในโอกาสอื่นๆ ที่เป็นมงคลได้



ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้ปรับแก้ไขด้วยการฝึกซ้อมให้ผู้แสดงได้เกิดความเข้าใจ และสื่อลีลาของความเป็นพื้นบ้านอีสานออกมาตามคำแนะนำ เพื่อให้สอดคล้องตรงตามวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบการรำพื้นเมืองของอีสาน

สรุปผลการวิจัย

1. ท่าฟ้อนแม่บทอีสานของนางฉวีวรรณ พันธุ ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง (หมอลำ) ประจำปีพุทธศักราช 2536 มีแนวคิดท่าฟ้อนและการประพันธ์กลอนลำแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

- 1.1) ท่าฟ้อนจากแนวคิดเลียนแบบกิริยาของสัตว์
- 1.2) ท่าฟ้อนจากแนวคิดลักษณะท่าทาง และการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติวิถีชีวิตของคน
- 1.3) ท่าฟ้อนจากแนวคิดวรรณกรรมท้องถิ่น

2. จากขั้นตอนการศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับแนวคิด และลักษณะท่าฟ้อนแม่บทอีสาน ไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ การแสดงพื้นบ้านอีสานสร้างสรรค์ ชุด ตุ่มโฮมอวยพร ได้มีการพัฒนาและปรับแก้ไขตามข้อเสนอของผู้ทรงคุณวุฒิในการจัดสนทนากลุ่ม เพื่อความสมบูรณ์ของการแสดงชุดนี้ และนำเสนอผ่านเวทีการแสดงเนื่องในงานต่างๆ และสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา ดังนี้



การแสดงพื้นเมืองอีสานสร้างสรรค์ ชุด ตุ่มโฮมอวยพร

เอกสารอ้างอิง

กนกวรรณ หวังร่วมกลาง, อนุตรา แก้วบุตดา, ศิริินภา แท่นทอง, อมรรัตน์ เลาหวงศ์เพียรพุดิ, พบุพิชญ์ ประพันธ์วิทยา, นวรัตน์ รัตนศรีวอ, นิภากรณ์ สุวรรณภู. (2543). *ฟ้อนกลองตุ้ม มรดกทางวัฒนธรรมพื้นบ้านอีสาน*. ศิลปนิพนธ์ศึกษาศาสตรบัณฑิต (ต่อเนื่อง). สาขาวิชานาฏศิลป์ไทยศึกษาภาควิชานาฏศิลป์ศึกษา คณะศิลปศึกษา, สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

กิตติยา ทาธิสา. ครูชำนาญการ. *วิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์*. สัมภาษณ์, 12 ธันวาคม 2562.

คำลำ มุสิก. (2558). *แนวความคิดการสร้างสรรค์นาฏยประดิษฐ์อีสานในวงโปงลาง*. วิทยานิพนธ์ตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต ภาควิชานาฏศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

คำลำ มุสิก, และวิชชุดา วุฑาติย์. (2558). *แนวความคิดการสร้างสรรค์นาฏยประดิษฐ์อีสานในวงโปงลาง*. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 6(3), 35-60. สืบค้นจาก http://www.ubu.ac.th/web/files_up/08f2016030716170732.pdf.

ฉวีวรรณ พันธุ. *ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (หมอลำ) ประจำปีพุทธศักราช 2536*. สัมภาษณ์, 14 พฤศจิกายน 2562.



- ชัยณรงค์ ต้นสุข. (2549). *นาฏยประดิษฐ์การแสดงพื้นบ้านของวิทยาลัยนาฏศิลป์ร้อยเอ็ด*. วิทยานิพนธ์ตาม หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต. ภาควิชานาฏศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- “———”. ครูชำนาญการ. *วิทยาลัยนาฏศิลป์ร้อยเอ็ด สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์*. สัมภาษณ์, 9 พฤศจิกายน 2562.
- ชัยนาท มาเพชร. ครูชำนาญการ. ครูชำนาญการ. *วิทยาลัยนาฏศิลป์ร้อยเอ็ด สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์*. สัมภาษณ์, 2 ธันวาคม 2562. *ชมรมศิลปวัฒนธรรมอีสาน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*. (ม.ป.ป.). สืบค้นจาก http://www/isan.clubs.chula.ac.th/para_norkhai/index.php?transaction=post_view.php&cat_main=all&id_main=42star=0.
- ประตู่สู่อีสาน. (2563). *คำผญา*. สืบค้นจาก <https://www.isangate.com/new/paya-supasit-kamsoi.html>/ประตู่สู่อีสาน.
- วรทยา ด่วงปลี. (2556). *อิทธิพลของฟ้อนแม่บทอีสานที่มีต่อการสร้างสรรค์การแสดงพื้นบ้านวิทยาลัยนาฏศิลป์ร้อยเอ็ด*. วิทยานิพนธ์ตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย บัณฑิตศึกษา, สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.
- สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2555). *อุบลราชธานี มาจากไหน?*. กรุงเทพฯ: ชนนิยม.
- สุวิทย์ อธิศาวัต. (2557). *ประวัติศาสตร์อีสาน 2322-2488*. ขอนแก่น: โรงพิมพ์คลังน่านวิทยา.

นโยบายด้านบรรณาธิการ (Editorial Policy)

วารสารศรีวนาลัยวิจัย รับผิดชอบบทความวิชาการและบทความวิจัยที่เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับด้านสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (Humanities and Social Sciences) โดยไม่ได้จำกัดเฉพาะนักศึกษา และบุคลากรภายในมหาวิทยาลัยเท่านั้น แต่ยังเปิดกว้างสำหรับคณาจารย์ นักวิชาการ ผู้บริหาร นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไปจากภายนอกและจากต่างประเทศซึ่งทุกบทความที่จะได้รับการตีพิมพ์จะต้องผ่านกระบวนการพิจารณาการกลั่นกรอง โดยผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง จากสถาบันที่มีความแตกต่างกันจำนวน 3 คน เป็นอย่างน้อย โดยบทความต้องแสดงถึงคุณภาพด้านวิชาการและมีประโยชน์ต่อผู้อ่านอย่างชัดเจน

ขอบเขตของวารสารศรีวนาลัยวิจัย จะครอบคลุมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องในด้าน Humanities and Social Sciences ตลอดจนเนื้อหาอื่นๆ ที่ไม่ได้กำหนดไว้ในที่นี้

- การพัฒนาชุมชน
- ดนตรีนาฏศิลป์และการละคร
- ภาษาไทย ภาษาจีน ภาษาอังกฤษ
- ศิลปกรรม
- การท่องเที่ยวและการบริการ
- การปกครองท้องถิ่น
- สังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนา
- การบริหารการพัฒนาท้องถิ่น
- การพัฒนา ศิลปะ วัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น
- การบริหารธุรกิจ (การจัดการ การตลาด การเงิน การบัญชี การบริหารทรัพยากรมนุษย์)
- เศรษฐศาสตร์
- ด้านการบริหารการศึกษา ด้านการเรียน และการสอน

จริยธรรมในการตีพิมพ์ (Publication Ethics)

จริยธรรมและบทบาทหน้าที่ของผู้เกี่ยวข้อง (Publication Ethics Authors)

1. บทบาทและหน้าที่ของผู้เขียนบทความ (Duties of Authors)

1) ผู้เขียนบทความต้องการส่งบทความที่ไม่มีการคัดลอกผลงานทั้งส่วนใดส่วนหนึ่งหรือทั้งหมดจากเนื้อหาบทความของผู้อื่น รวมถึงบทความที่ส่งจะต้องไม่เคยได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่ หรืออยู่ระหว่างการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารอื่น การละเมิดลิขสิทธิ์ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้เขียนบทความโดยตรง

2) ผู้เขียนบทความยินดีแก้ไขปรับปรุงรูปแบบและคุณภาพของบทความ ให้ถูกต้องและเหมาะสมตามข้อเสนอแนะเบื้องต้นจากกองบรรณาธิการฯ ก่อนเข้าสู่กระบวนการพิจารณาในขั้นตอนของผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความ 3 ท่าน ต่อหนึ่งบทความ

3) ผู้เขียนบทความต้องมีการอ้างอิงเอกสาร ผลงานทางวิชาการ ฯลฯ โดยระบุแหล่งที่มาของข้อมูลให้ครบถ้วนถูกต้องไว้ในตอนท้ายของบทความเสมอ โดยจัดรูปแบบการอ้างอิงตามที่กองบรรณาธิการได้กำหนดไว้อย่างเคร่งครัด (APA)

4) เนื้อหาและข้อมูลที่จะลงตีพิมพ์ในวารสารศรีวันาลัยวิจัย ถือเป็นข้อคิดเห็นและความรับผิดชอบของผู้เขียนบทความนั้น ๆ โดยตรง ซึ่งกองบรรณาธิการและมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ไม่จำเป็นต้องมีส่วนเห็นด้วยหรือร่วมรับผิดชอบใด ๆ

5) ในกรณีที่บทความของผู้เขียนบทความได้รับการตอบรับการตีพิมพ์ ผู้เขียนบทความยินดีตรวจสอบความถูกต้อง เรียบร้อยของรูปแบบและเนื้อหาบทความ ซึ่งกองบรรณาธิการฯ จะจัดส่งให้ผู้เขียนบทความได้พิจารณาแก้ไขปรับปรุงรอบสุดท้าย ก่อนขั้นตอนของการเผยแพร่ทางเว็บไซต์วารสาร และการจัดพิมพ์เป็นรูปเล่มวารสารต่อไป

6) ผู้เขียนบทความต้องรับทราบและยอมรับถึงข้อกำหนด และนโยบายในการรับพิจารณาตีพิมพ์บทความจากวารสารศรีวันาลัยวิจัย เป็นอย่างดีแล้ว

7) ผู้เขียนบทความพึงทราบว่า บทความ ข้อมูล เนื้อหา รูปภาพ ฯลฯ ที่ได้รับการลงตีพิมพ์ในวารสารศรีวันาลัยวิจัย ถือเป็นลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี มิใช่เป็นลิขสิทธิ์ของผู้เขียนบทความแต่อย่างใด

2. บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการ (Duties of Editor)

1) บรรณาธิการเป็นผู้พิจารณาว่า ต้นฉบับบทความที่ส่งเข้ามานั้น มีความเหมาะสม สอดคล้องตรงกับวัตถุประสงค์และขอบเขต (Aim and Scope) ของวารสารศรีวันาลัยวิจัยหรือไม่ ในกรณีที่เนื้อหาบทความไม่เหมาะสม สอดคล้องกับวารสารฯ บรรณาธิการต้องรีบแจ้งให้ผู้เขียนบทความได้รับทราบ

2) บรรณาธิการเป็นผู้ส่งต้นฉบับบทความให้กองบรรณาธิการวารสาร เพื่อช่วยพิจารณาคุณภาพเบื้องต้นของบทความที่ส่งเข้ามาว่าอยู่ในระดับเหมาะสมที่จะส่งต่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความ จำนวน 3 ท่าน อ่านพิจารณาในขั้นตอนต่อไปหรือไม่

3) หากบรรณาธิการไม่แน่ใจเกี่ยวกับเนื้อหาและคุณภาพเบื้องต้นของบทความเรื่องใด ๆ บรรณาธิการต้องไม่พิจารณาปฏิเสธบทความเรื่องนั้น ๆ ทันที อาจพิจารณาขอความเห็นเพิ่มเติมจากกองบรรณาธิการที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านเกี่ยวกับเนื้อหาบทความนั้น ๆ ก่อนเสมอ

4) บรรณาธิการเป็นผู้พิจารณาคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความที่มีความเชี่ยวชาญในสาขาต่าง ๆ ในการประเมินบทความเรื่องนั้น ๆ โดยจะไม่เปิดเผยชื่อของผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความหรือผู้เขียนบทความให้อีกฝ่ายหนึ่งได้ทราบโดยเด็ดขาด รวมทั้งบุคคลอื่นที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้อง

5) เมื่อเกิดกรณีที่ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความทั้ง 3 ท่าน มีความขัดแย้งกัน บรรณาธิการจะเป็นผู้ตัดสินใจว่าจะดำเนินการในขั้นตอนถัดไปกับบทความเรื่องนั้น ๆ อย่างไรต่อไป เช่น อิงตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความท่านใดท่านหนึ่ง หรือพิจารณาคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความท่านที่ 4 ต่อไป

6) บรรณาธิการเป็นผู้จัดสรรบทความที่ผ่านกระบวนการประเมินบทความและอยู่ในสถานะพร้อมตีพิมพ์เผยแพร่ โดยจะพิจารณาจากเหตุผลหลักคือ ลำดับก่อนหลังของการส่งบทความ (Queue) และความน่าสนใจ/ความหลากหลายของเนื้อหาบทความ (Content) รวมถึงเหตุผลในด้านความเหมาะสมอื่น ๆ (Suitability) เป็นสำคัญ

7) ในกรณีที่มีเหตุผลสำคัญ ที่อาจจะไม่นำบทความของผู้เขียนบทความเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ลงตีพิมพ์ในวารสารศรีวันาลัยวิจัย ในฉบับตามที่ระบุในหนังสือตอบรับให้ได้นั้น บรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ในการนำบทความดังกล่าวลงตีพิมพ์ในวารสารศรีวันาลัยวิจัยในฉบับต่อ ๆ ไป ตามที่เห็นสมควร โดยบรรณาธิการจะต้องแจ้งให้ผู้เขียนบทความเรื่องนั้น ๆ ได้รับทราบล่วงหน้าก่อนเสมอ

8) บรรณาธิการเป็นผู้กำกับดูแลให้มีความสำคัญต่อการตีพิมพ์เป็นรูปเล่มของวารสารในแต่ละฉบับ รวมถึงการเผยแพร่ทางเว็บไซต์วารสาร ให้มีความถูกต้อง สมบูรณ์ และออกตรงตามกำหนดเวลาอย่างเคร่งครัด

ผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความก่อนตีพิมพ์ (Peer Review)

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

รองศาสตราจารย์ ดร.วุฒิ	สุขเจริญ	มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
รองศาสตราจารย์ ดร.สงครามชัย	ลีทองดีสกุล	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
รองศาสตราจารย์ ดร.กรีธา	พรหมเทพ	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
รองศาสตราจารย์ ดร.ศศิพงษ์	ศรีสวัสดิ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัชร	แขงบุญเรือง	มหาวิทยาลัยนครพนม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรพร	ทิมแดง	มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรดิษ	ภาคสุข	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูริส	พงเพียรจันทร์	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักริน	ด้วงคำ	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนะวงศ์	หงส์สุวรรณ	มหาวิทยาลัยรามคำแหง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธวัช	บุตรทองทิพย์	มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นำพร	อินสิน	มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติ	เหลาสภาพ	มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทัชชกร	ล้มมะสุต	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ดร.พิศณิ	พรหมเทพ	มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
ดร.เพชรศิริณ	ทองเปลว	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ดร.นงคราญ	อนุกุล	มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
ดร.วัชร	แดงเทศ	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นรีนุช	ยุวดีนิเวศ	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จตุรงค์	ศรีวังษ์วรรณะ	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุมารินทร์	ราตรี	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดิฐพงษ์	อุเทศธำรง	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยาพัชญ์	นิศอัครานนท์	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นิสิต	ภาคบุบผา	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
ดร.จารุณี	อนุพันธ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี