

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อให้ได้ คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์

BLENDED LEARNING ACTIVITY FOR GRADUATED QUALIFICATIONS

ธณัฐชา รัตนพันธ์
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
Thanatcha Rattanaphant
Faculty of Education, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน รายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่ลงทะเบียนเรียน รายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครศรีธรรมราช จำนวน 28 คน เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน และ 2) แบบสอบถามออนไลน์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบสมมติฐาน โดยใช้สถิติทดสอบ t-test Dependent ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 80.24/82.92 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน; คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์; รายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้

ABSTRACT

This research aimed to 1) study efficiency of the blended learning activity within Innovation and Information Technology for Educational Communication and Learning Course, 2) study their learning achievement, and 3) study satisfaction of blended learning activity for graduated

qualifications. Samples of this research were 28 of the 1st year students who enrolled in Innovation and Information Technology for Educational Communication and Learning course in the 2nd semester of academic year 2019, Digital Technology for Education Program, Faculty of Education, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University. The instruments used in the research were 1) Blended learning activity, and 2) Learner's satisfaction online questionnaire toward the provision of learning activity. Statistics used to analyze data were mean, standard deviation (S.D.) and t-test dependent for hypothesis testing. The result had shown that 1) efficiency of the blended learning activity was 80.24/82.92, 2) after receiving the provision of learning activity, academic achievement was significantly higher comparing to before the provision at .05 level and 3) there were highest level of overall learners' satisfaction toward the development.

Keywords: Blended Learning Activity; Graduated Qualifications; Innovation and Information Technology for Educational Communication and Learning Course

บทนำ

การจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องและสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในสถานการณ์ปัจจุบัน เมื่อการเรียนรู้ในศตวรรษใหม่มีคำสำคัญ คือ Teach Less และ Learn More ซึ่งหมายถึง การเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ด้วยการเปลี่ยนแปลงเป้าหมายจากความรู้เพื่อมุ่งไปสู่ทักษะ โดยผู้สอนจะถูกให้คำจำกัดความใหม่มาเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) หรือผู้ชี้แนะ (Coach) เป็นการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ที่มีผู้สอนเป็นหลัก เปลี่ยนเป็นผู้เรียนเป็นหลัก ดังนั้น การเรียนรู้จึงจะต้องเรียนได้จากเนื้อหาจากหลายส่วนมาผสมผสานกันและให้ผู้เรียนได้เกิดทักษะการศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อเป็นตัวช่วยในการจัดการเรียนการสอนให้มีคุณภาพเพิ่มมากขึ้น โดย Google Classroom เป็นเครื่องมือออนไลน์หนึ่งที่จะช่วยในการจัดการเรียนการสอนของผู้สอนที่ใช้กันอย่างแพร่หลายและในสถานการณ์ปัจจุบันที่มีแพร่ระบาดของโรคไวรัสโควิด 2019 ทำให้ผู้สอนต้องปรับเปลี่ยนกลยุทธ์ในการสอนจากเดิมที่เป็นการ

สอนในห้องเรียน face-to-face เพียงอย่างเดียว ก็มีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมให้มีการสอนแบบออนไลน์ควบคู่กันไป การจัดรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานให้มีความหลากหลายเพิ่มมากขึ้นช่วยลดการรวมกลุ่มและการเว้นระยะห่างทางสังคม โดย Google Classroom นั้นสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาต่างๆ ของรายวิชาในองค์ประกอบของสื่อดิจิทัลได้ดี 1) ข้อความ (Text) 2) เสียง (Audio) 3) ภาพนิ่ง (Still Image) 4) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และ 5) ภาพวิดีโอ (Video) (ไพฑูรย์ มะณู, 2559: ออนไลน์) ซึ่งผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย และสะดวก รวดเร็ว ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหน เวลาใดก็สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองทั้งในและนอกห้องเรียน

รายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้เป็นวิชาชีพครู จัดการเรียนการสอนให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ ซึ่งในรอบ 3 ภาคการศึกษาที่ผ่านมาผลการเรียนรู้ทั้ง 6 ด้าน อันได้แก่ 1) ด้านความรู้ 2) ด้านทักษะทางปัญญา 3) ด้าน

ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ
4) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและเทคโนโลยีสารสนเทศ 5) ด้านคุณธรรม จริยธรรม และ
6) ด้านทักษะวิถีวิทยาการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักศึกษามีผลการเรียนรู้ในแต่ละด้านอยู่ในระดับดี แต่ยังคงขาดในส่วนของการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับทักษะการเปลี่ยนแปลงในยุคชีวิตวิถีใหม่ (New Normal) ซึ่งดูได้จากผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในด้านต่างๆ ทั้งออนไลน์และออฟไลน์และจากการวัดประเมินผลในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของรายวิชา ซึ่งพบว่า มีผลคะแนนบางกิจกรรมต่ำกว่า ร้อยละ 60 (หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต, 2562: 8)

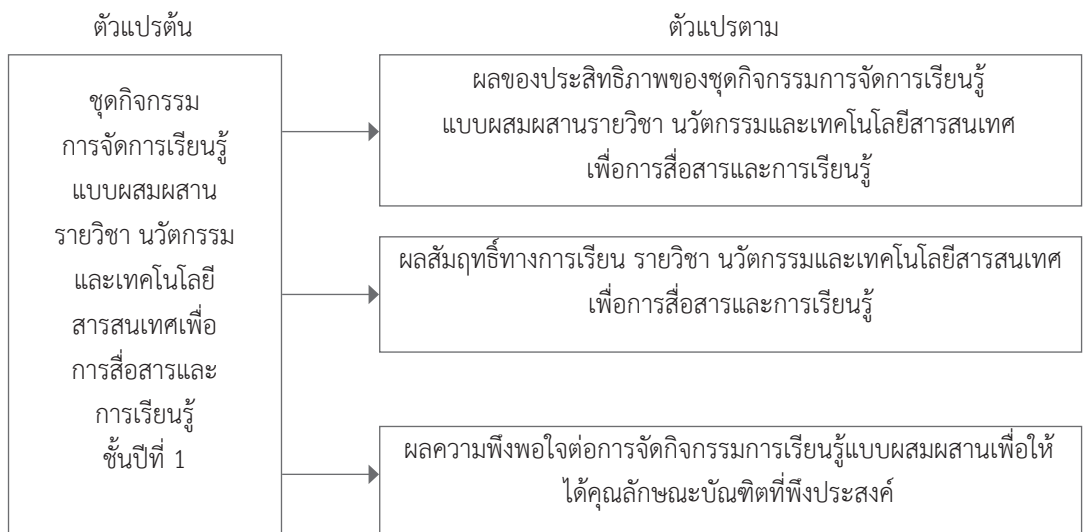
ผู้วิจัยได้ทบทวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช โดยได้จัดการเรียนรู้ตามมาตรฐานการเรียนรู้ทั้ง 6 ด้าน (หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต, 2563: 3) ซึ่งรายละเอียดของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้นั้นมีความสอดคล้องคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์

ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ซึ่งมีอัตลักษณ์ คือ บัณฑิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราชเป็นบัณฑิตนักคิด นักปฏิบัติ มีจิตสาธารณะ ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามวิธีการรูปแบบดังกล่าว เพื่อเพิ่มผลการเรียนรู้ให้สูงขึ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานที่เพิ่มมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้เพื่อจะได้เป็นต้นแบบในการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานในรายวิชาอื่นๆ ด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน รายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการจัดทำชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน คือ เนื้อหาในรายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ จำนวน 4 เนื้อหา ได้แก่ 1) นวัตกรรมการศึกษา 2) เทคโนโลยีการศึกษา 3) เทคโนโลยีสารสนเทศ และ 4) เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งเป็นเนื้อหาส่วนเริ่มต้นของรายวิชา

ขอบเขตตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ

ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน รายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้

ตัวแปรตาม คือ

1. ผลของประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน รายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้
3. ผลความพึงพอใจต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์

ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาในการทำวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ระหว่างมกราคม - กุมภาพันธ์ 2564

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยดำเนินการตามขั้นตอนการออกแบบการสอน ADDIE Model ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์บทเรียน (Analysis) การออกแบบบทเรียน (Design) การพัฒนาบทเรียน (Development) การทดลองใช้บทเรียน (Implementation) และการประเมินผลบทเรียน (Evaluation) (มนต์ชัย เทียนทอง,

2545: 136-146) มีขั้นตอนดำเนินการวิจัยดังนี้

1. การวิเคราะห์บทเรียน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์และศึกษาข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ 1) กำหนดเนื้อหาวิชา โดยผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อหาวิชาที่ใช้ ซึ่งเป็นเนื้อหาส่วนเริ่มต้นของรายวิชาซึ่งเหมาะต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน 2) ศึกษาเครื่องมือสำหรับการพัฒนาบทเรียน โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเครื่องมือที่จำเป็นหลักในการพัฒนาบทเรียน คือ Google Classroom 3) การวิเคราะห์วัตถุประสงค์การเรียนรู้ เพื่อกำหนดเนื้อหาและแบบทดสอบ โดยผู้วิจัยทำตามวิเคราะห์เนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ตามคำอธิบายรายวิชา และ 4) วิเคราะห์แบบทดสอบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

2. การออกแบบบทเรียน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบบทเรียนในชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานให้มีเนื้อหาครอบคลุมเนื้อหาส่วนเริ่มต้นของรายวิชา จำนวน 4 เนื้อหา ประกอบด้วย 1) นวัตกรรมการศึกษา 2) เทคโนโลยีการศึกษา 3) เทคโนโลยีสารสนเทศ และ 4) เทคโนโลยีดิจิทัล โดยออกแบบให้มีองค์ประกอบ ดังนี้

2.1 แบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อทดสอบความรู้ของนักศึกษา ก่อนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 20 ข้อ

2.2 เอกสารประกอบการเรียนการสอน เพื่อให้ นักศึกษาใช้ในการเรียนรู้ ประกอบด้วย เอกสารเนื้อหา วิดีทัศน์ อินโฟกราฟิก และคำถามท้ายบท เป็นต้น

2.3 ใบงาน / ใบกิจกรรม เพื่อทดสอบความรู้ของ นักศึกษาระหว่างการจัดการเรียนรู้เป็นข้อคำถามแบบ อัตนัย จำนวน 4 ใบงาน / ใบกิจกรรม

2.4 แบบทดสอบหลังเรียน เพื่อทดสอบความรู้ของนักศึกษา หลังการจัดการจัดการเรียนรู้ จำนวน 20 ข้อ

2.5 แบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อหาความ พึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

3. การพัฒนาบทเรียน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้
มีขั้นตอน ดังนี้

3.1 การพัฒนาห้องเรียนออนไลน์ พัฒนาคู่มือ
โดยใช้ Google Classroom ประกอบด้วย 1) เนื้อหา
บทเรียน 2) แบบทดสอบก่อนเรียน 3) เอกสารประกอบ
การเรียนการสอน 4) ใบงาน / ใบกิจกรรม 5) แบบ
ทดสอบหลังเรียน และ 6) แบบประเมินความพึงพอใจ

3.2 การพัฒนาแบบทดสอบก่อนเรียนออนไลน์
พัฒนาคู่มือด้วย Google Form

3.3 การพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนการ
สอน โดยการอัปโหลดข้อมูลต่างๆ ผ่าน Google
Classroom ประกอบด้วย เอกสารเนื้อหา ใบงาน / ใบ
กิจกรรม วัสดุทัศน อินโฟกราฟิก เป็นต้น

3.4 การพัฒนาแบบทดสอบหลังเรียนออนไลน์
พัฒนาคู่มือด้วย Google Form

3.5 การพัฒนาแบบประเมินความพึงพอใจ
ออนไลน์ พัฒนาคู่มือด้วย Google Form

3.6 การเผยแพร่ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่าน
Google Classroom ของรายวิชา นวัตกรรมและ
เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ให้
นักศึกษาได้ศึกษารายละเอียดในห้องเรียนออนไลน์เพื่อ
ประกอบการเรียนการสอนทั้งในและนอกห้องเรียน

4. การทดลองใช้บทเรียน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการนำชุดกิจกรรมการจัดการ
เรียนรู้แบบผสมผสานไปทดลองใช้ (Try-out) กับ
นักศึกษาชั้นปีที่ 2 ที่เคยเรียน รายวิชา นวัตกรรมและ
เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้มา
แล้ว โดยผู้วิจัยได้เตรียมชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้
แบบผสมผสานสำหรับการเรียนรู้ กำหนดกลุ่มนักศึกษา
ที่ทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นนักศึกษาชั้นปีที่
2 สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา คณะ
ครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช จำนวน
25 คน จากนั้นนำชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ
ผสมผสานให้นักศึกษาทดลองใช้ แล้วทำการสรุปผลการ

ทดลองใช้ ปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้ได้ชุดกิจกรรมการ
จัดการเรียนรู้แบบผสมผสานที่พร้อมนำไปใช้จัดการ
เรียนรู้

5. การประเมินผลบทเรียน

ผู้วิจัยได้นำชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ
ผสมผสานที่ผ่านการทดลองใช้มาแล้ว ไปใช้จัดการเรียน
รู้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยสอดแทรกกระบวนการจัดการ
เรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based
Learning) นำเสนอการสะท้อนผลการเรียนรู้ในแต่ละ
กิจกรรมการเรียนรู้หน้าห้องเรียนให้เพื่อนในชั้นและ
อาจารย์ประจำรายวิชา และสรุปประเมินผลร่วมกัน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ที่ลงทะเบียน
เรียน รายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อ
การสื่อสารและการเรียนรู้ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา
2563 จำนวน 196 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชา
เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ที่ลงทะเบียน
เรียน รายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อ
การสื่อสารและการเรียนรู้ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา
2563 จำนวน 28 คน โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยการ
สุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้วิธี
จับฉลาก

เครื่องมือวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน
รายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการ
สื่อสารและการเรียนรู้

2. แบบสอบถามออนไลน์ความพึงพอใจต่อการ
จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อให้ได้
คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ได้ดำเนินการใน รายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้วิธีจับฉลาก จำนวน 1 กลุ่มเรียน มีนักศึกษา จำนวน 28 คน คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา ซึ่งเป็นนักศึกษาในกลุ่มที่ผู้วิจัยเป็นผู้รับผิดชอบในการสอน โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยชี้แจงให้กลุ่มตัวอย่างทราบถึงวัตถุประสงค์และขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน

2. ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบก่อนเรียนผ่าน Google Form จากชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง แล้วบันทึกคะแนนที่ได้จากการทดสอบครั้งนี้เป็นคะแนนการทดสอบก่อนเรียน ซึ่งผู้วิจัยได้ดาวน์โหลดไฟล์คะแนนจาก Google Sheet เก็บไว้สำหรับการประมวลผลคะแนนก่อนเรียนของนักศึกษา

3. จากนั้นผู้วิจัยอธิบายและสาธิตขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน พร้อมทั้งชี้แจงวัตถุประสงค์และเงื่อนไขในการเรียนให้กลุ่มตัวอย่างทราบถึงกระบวนการเรียนในครั้งนี้ ซึ่งเป็นการเรียนร่วมผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยใช้คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ (Smartphone) และการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนปกติแบบ face-to-face ร่วมกัน ซึ่งนักศึกษาต้องอ่านคำชี้แจงและปฏิบัติตามคำแนะนำในการเรียน และปฏิบัติตามกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละเนื้อหา รายวิชา

4. ดำเนินการทดลองโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้เวลาประมาณ 2 เดือน ระหว่าง มกราคม-กุมภาพันธ์ 2564 ซึ่งเป็นเนื้อหาส่วนเริ่มต้นของรายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ จำนวน 4 เนื้อหา ประกอบด้วย 1) นวัตกรรมการศึกษา 2) เทคโนโลยีการศึกษา 3) เทคโนโลยีสารสนเทศ และ 4) เทคโนโลยีดิจิทัล ในการเรียนแต่ละเนื้อหานั้น ให้นักศึกษาได้ทำแบบทดสอบหลังเรียน ผ่าน Google Form ซึ่งผู้วิจัยได้ดาวน์โหลดไฟล์คะแนนจาก Google Sheet เก็บไว้สำหรับการประมวลผลคะแนนหลังเรียนของนักศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน รายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ ตามเกณฑ์ 80/80

2. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ ก่อนเรียนและหลังเรียน

3. วิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์

4. นำข้อมูลไฟล์คะแนนจาก Google Sheet ในแบบสอบถามออนไลน์ไปวิเคราะห์ทางสถิติโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป IBM SPSS Statistics 24 ช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูล

โดยการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ แบ่งเกณฑ์การในการวิเคราะห์และการแปลความหมาย ค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจซึ่งมีค่าอยู่ระหว่าง 1-5 คะแนน แบ่งออกเป็น 5 ช่วง ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 103)

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ รายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศ

เพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ แบ่งเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน รายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน รายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน

การทดสอบ	จำนวน (n)	คะแนนเต็ม (score)	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ค่าร้อยละ (percent)
ระหว่างเรียน (E_1)	28	20	16.04	80.24
หลังเรียน (E_2)	28	20	16.60	82.92

จากตารางที่ 1 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 80.24/82.92 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน

การทดสอบ	จำนวน (n)	คะแนนเต็ม (score)	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ค่าร้อยละ (percent)
ระหว่างเรียน (E_1)	28	20	16.04	80.24
หลังเรียน (E_2)	28	20	16.60	82.92

จากตารางที่ 1 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 80.24/82.92 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร และการเรียนรู้ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร และการเรียนรู้

1.3 ความเหมาะสมของเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.54	0.90	มากที่สุด
1.4 ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้	4.40	0.84	มาก
2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้สอน	4.49	0.88	มาก
2.1 ความเหมาะสมของเทคนิคการสอนของผู้สอน	4.54	0.83	มากที่สุด
2.2 ความน่าสนใจของการนำเสนอเนื้อหาของผู้สอน	4.59	0.85	มากที่สุด
2.3 ความเหมาะสมของการบริหารเวลาของผู้สอน	4.38	0.91	มาก
2.4 ความสมบูรณ์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้	4.46	0.94	มาก
3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์	4.61	0.87	มากที่สุด
3.1 ประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.68	0.82	มากที่สุด
3.2 ความเรียบร้อยของชุดกิจกรรมการเรียนรู้	4.60	0.94	มากที่สุด
3.3 ความเหมาะสมของการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้	4.66	0.92	มากที่สุด
3.4 ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในภาพรวม	4.50	0.81	มาก
รวม	4.52	0.87	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (mean = 4.52) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ (mean = 4.61) รองลงมา คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้สอน (mean = 4.49) และด้านการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (mean = 4.46) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ อภิปรายผลการวิจัยดังนี้

1. ผลการพัฒนาบทเรียนที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย ส่วนต่าง ๆ ได้แก่ 1) เนื้อหาบทเรียน 2) แบบทดสอบก่อนเรียน 3) เอกสารประกอบการเรียนการสอน 4) ใบงาน / ใบกิจกรรม 5) แบบทดสอบหลังเรียน และ 6) แบบประเมินความพึงพอใจ ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน 80.24/82.92 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 แสดงให้เห็นว่า ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบผสมผสาน ผลการวิจัย พบว่า ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้และความเข้าใจ มีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไปเมื่อได้ทำกิจกรรม (ลักสาลีณ ใจธรรม, 2558: 75)

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการ

เรียนการสอนแบบผสมผสาน ผลการวิจัย พบว่า ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้มากยิ่งขึ้นและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (อนรรักษ์ สาสุข, 2556: 70)

3. ผลความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อให้ได้คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด (mean = 4.52) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้ร่วมกันแบบผสมผสาน ผลการวิจัย พบว่า ผู้เรียนสามารถทบทวนบทเรียนได้ทุกเวลาตามต้องการ สามารถค้นคว้าหาความรู้และปฏิบัติได้จริง โดยมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีรูปแบบหลากหลายทำให้ไม่น่าเบื่อ ซึ่งผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด (อลงกรณ์ อุ้เพ็ชร, 2560: 94)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

การวิจัยในครั้งนี้เป็นเพียงเป็นเนื้อหาส่วนเริ่มต้นของรายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ ดังนั้น การทำวิจัยครั้งต่อไปควรจัดทำเนื้อหาให้ครบทั้งวิชาเพื่อได้

ผลการศึกษาที่ครบถ้วน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ในการทำการวิจัยครั้งต่อไป เครื่องมือที่ใช้พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ควรเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมตามการเปลี่ยนแปลงและความสอดคล้องกับเทคโนโลยีสมัยใหม่

เอกสารอ้างอิง

- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ไพฑูรย์ มะณ. (2559). *สื่อดิจิทัล (Digital Media)*. สืบค้น 4 มกราคม 2564, จาก <http://paitoon.esdc.go.th/sux-dicithal>
- มนต์ชัย เทียนทอง. (2545). *การออกแบบและพัฒนาคอร์สแวร์สำหรับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน*. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต. (2562). *มคอ. 5 รายงานผลการดำเนินการของรายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้*. นครศรีธรรมราช: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช.
- หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต. (2563). *มคอ. 3 รายละเอียดของรายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้*. นครศรีธรรมราช: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช.
- ลักสาลีณใจธรรม. (2558). *การเรียนรู้แบบผสมผสานกรณีศึกษา : โรงเรียนศิริวังวิทยาคาร*. (ปริยญา นิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร.
- อนรรฆ สาสุข. (2556). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Blended Learning) เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและแลกเปลี่ยนเจตคติของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในรายวิชา ง 31101 เทคโนโลยีสารสนเทศ*. (ปริยญานิพนธ์ศึกษาศาสตรบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- อลงกรณ์ อยู่เพชร. (2556). *ผลการเรียนรู้ร่วมกันแบบผสมผสานที่มีต่อความสามารถในการทำงานกลุ่มวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี 4 ของนักศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. (ปริยญานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.