ชื่อผลงานวิจัย : การพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียน โดยใช้เทคนิคการสอนแบบฝึกทักษะ (Drill and Practice) ร่วมกับกิจกรรม CSR เรื่องการออกโปสเตอร์ รายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประจำปีการศึกษา 2562 วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ

ชื่อผู้วิจัย : นางเนตรนภา ไชยศิลป์

ตำแหน่ง : หัวหน้าแผนกสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

วุฒิการศึกษา : ปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

ชื่อสถานศึกษาที่ทำงาน : วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ

โทรศัพท์ส่วนตัว : 097-3568618

ปีที่ทำวิจัยเสร็จ : 2562

ประเภทงานวิจัย : วิจัยการเรียนการสอน (ชั้นเรียน)

บทคัดย่อ

รายงานวิจัยฉบับนี้เป็นวิจัยเชิงทดลองมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้บทเรียนช่วยสอนแบบฝึกทักษะ (Drill and Practice) ร่วมกับกิจกรรม CSR เรื่องการออกแบบโปสเตอร์ และเพื่อสำรวจความพึงพอใจของสถานประกอบการที่มีต่อกิจกรรม CSR ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ จำนวน 51 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประจำปีการศึกษา 2562 วิทยาลัยเทคโนโลยีระยอง บริหารธุรกิจ ที่ได้จากการคัดเลือกแบบเจาะจง จำนวน 18 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบทดสอบก่อน เรียน-หลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$), ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)และการทดสอบค่า t

ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลการเรียนของนักศึกษาโดยใช้บทเรียนช่วยสอนแบบฝึกทักษะ (Drill and Practice) ร่วมกับกิจกรรม CSR หลังเรียนสูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) ความพึงพอใจในความพึงพอใจของสถานประกอบการที่มีต่อกิจกรรม CSR อยู่ในระดับมากที่สุด

ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพ.ศ. 2542 มาตรา 22 กำหนดแนวทางใน การจัดการศึกษา ไว้ว่าการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ฉะนั้น ครูผู้สอน และผู้จัดการศึกษาจะต้องเปลี่ยนแปลงบทบาทจาก การเป็นผู้ชี้นำผู้ถ่ายทอดความรู้ไปเป็นผู้ช่วยเหลือ ส่งเสริม และสนับสนุนผู้เรียนในการแสวงหา ความรู้จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้และให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่ผู้เรียน เพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นไปใช้ สร้างสรรค์ความรู้ของตนการจัดการ

เรียนรู้ตาม หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากจะมุ่ง ปลูกฝังด้านปัญญา พัฒนาการคิดของผู้เรียนให้มีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์คิดอย่างมีวิจารณญาณแล้วยังมุ่งพัฒนาความสามารถทางอารมณ์โดยการปลูกฝังให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของตนเอง เข้าใจตนเอง เห็นอกเห็นใจผู้อื่น สามารถแก้ปัญหาข้อขัดแย้งทางอารมณ์ได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมเนื่องจากประเทศไทยและประเทศต่าง ๆ ในโลกกำลังประสบปัญหาด้านสังคมเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะเรื่องของความขัดแย้งทั้งความคิดและการกระทำของตัวบุคคลองค์กร และสังคม ฉะนั้น สถานศึกษาจะต้องมุ่งเน้นการเรียนรู้เพื่อให้เข้าใจสถานการณ์หาทางแก้ไขโดยเฉพาะ ส่วนที่เกี่ยวกับศาสนาและวัฒนธรรมเป็นกรณีพิเศษด้วยการเรียนรู้ในสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ มีกระบวนการและวิธีการที่หลากหลาย ผู้สอนต้องคำนึงถึงพัฒนาการทางด้านร่างกาย และ สติปัญญา วิธีการเรียนรู้ความสนใจและความสามารถของผู้เรียนเป็นระยะ ๆ อย่างต่อเนื่อง (ที่มา : http : // th.wikisource.org)

วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความเป็นเลิศด้านความรู้ มีทักษะในการปฏิบัติงาน และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้เรียนทุกคนต้องมีความรู้และทักษะตามสาขาวิชาและสาขางานที่ตนเองเลือกเรียน สำหรับ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจนั้น นักศึกษาต้องมีความรู้และทักษะในมาตรฐานสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2557 โดยได้กำหนดมาตรฐานสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ด้านสมรรถนะวิชาชีพ ได้แก่ นักศึกษาจะต้องวางแผน ดำเนินงาน จัดการและพัฒนางานอาชีพตามหลักการและกระบวนการ โดยคำนึงถึงการบริหารงานคุณภาพ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ใช้เครื่องมือสร้างและพัฒนาโปรแกรมงานด้านธุรกิจ ให้คำแนะนำและแก้ปัญหาเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ อีกทั้งผู้เรียนยังสามารถนำความรู้และทักษะไปสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง วิทยาลัย ชุมชนและสังคมต่อไป

ดังนั้นในรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก นักศึกษาต้องมีความรู้เกี่ยวกับโปรแกรมสำเร็จรูปในงานธุรกิจ โดยนักศึกษาต้องสามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมในการผลิตเอกสารประเภทต่าง ๆ ได้ จากการสังเกตจากการสอนพบว่านักศึกษาขาดทักษะ ความชำนาญในการใช้คำสั่งในการจัดรูปแบบและออกแบบเอกสารและยังไม่สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม ดังนั้นจึงได้นำรูปแบบการเรียนการสอนแบบ Drill and Practice เข้ามาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากวิธีการสอนนี้มีกระบวนการเรียนรู้ เริ่มตั้งแต่ขั้นการสาธิต ฝึกทักษะปฏิบัติ แสวงหาความรู้ มีเทคนิคและวิธีการทำงานให้เหมาะสมและรวดเร็วยิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมความรู้ใหม่กับความรู้เดิมได้ มีการสร้างสรรค์ผลงานและประยุกต์ความรู้ให้เหมาะกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม โดยผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานของตนเองในรูปแบบโปสเตอร์ผนวกกับกิจกรรม CSR เพื่อนำไปก่อให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชนหรือสถานประกอบการที่เลือกบริการ ซึ่งผู้เรียนสามารถมีการคิดวิเคราะห์ ประเมินผลงาน รวมไปถึงการแก้ไขผลงานให้เหมาะสมกับงานแต่ละประเภท จากกิจกรรมดังกล่าวจะสามารถส่งผลให้ผู้เรียนเป็นผู้มีจิตสาธารณะและมีการพัฒนาผลทางการเรียนที่ดีขึ้น

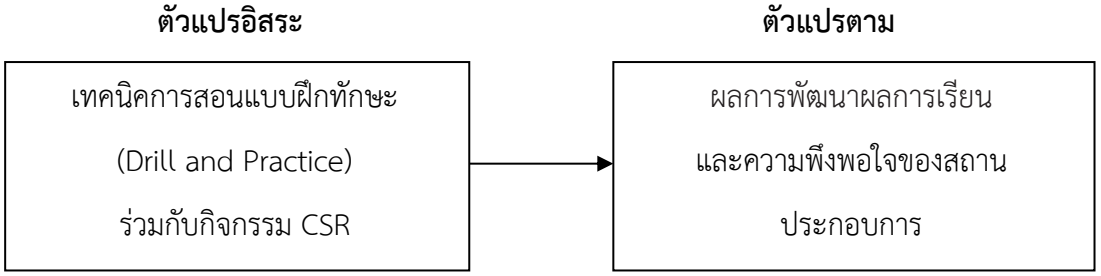
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้บทเรียนช่วยสอนแบบฝึกทักษะ (Drill and Practice) ร่วมกับกิจกรรม CSR เรื่องการออกแบบโปสเตอร์รายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ของนักเรียนระดับ

ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประจำปีการศึกษา 2562 วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ

2. เพื่อสำรวจความพึงพอใจของสถานประกอบการที่มีต่อกิจกรรม CSR เรื่องการออกแบบโปสเตอร์รายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประจำปีการศึกษา 2562 วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ

กรอบแนวคิดในการวิจัย



สมมติฐานการวิจัย

1. ผลทางการเรียนโดยใช้บทเรียนช่วยสอนแบบฝึกทักษะ(Drill and Practice)ร่วมกับกิจกรรม CSR หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจของสถานประกอบการที่มีต่อกิจกรรม CSR อยู่ในระดับมาก

นิยามคำศัพท์

นักเรียน หมายถึง ผู้เรียนที่ศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ

บทเรียนแบบฝึกทักษะ (Drill and Practice) หมายถึง บทเรียนที่ให้ประสบการณ์ตรงกับ ผู้เรียนโดยการให้ลงมือปฏิบัติจริง เป็นการสอนที่มุ่งให้เกิดการผสมผสานระหว่างทฤษฎีและ ภาคปฏิบัติวิธีปฏิบัติ ให้ผู้เรียนได้ลงมือฝึกฝนหรือปฏิบัติจริง

กิจกรรม CSR (Corporate Social Responsibility) หมายถึง กิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการบริการสังคม ปลูกฝังจิตสาธารณะ โดยการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประชาสัมพันธ์ให้กับชุมชนหรือสถานบริการที่ผู้เรียนเลือกบริการ

ผลการเรียน (Outcomes) คือ ผลที่คาดหวัง หรือผลสำเร็จของหลักสูตร หรือการบรรลุเป้าหมายของวัตถุประสงค์ขององค์กรดังที่แสดงให้เห็นได้โดยระดับตัวชี้วัด เช่น ทัศนคติ ทักษะทางปัญญา และความรู้ของนักเรียน (ที่มา : http://curriculum-by-keerati.blogspot.com)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผู้เรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยใช้บทเรียนช่วยสอนแบบฝึกทักษะ (Drill and Practice) ร่วมกับกิจกรรม CSR

แบบทดสอบก่อนเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่ให้นักเรียนกระทำก่อนที่จะเรียนบทเรียน เพื่อประเมินความรู้เดิมที่มีมาก่อน

แบบฝึกหัดระหว่างบทเรียน หมายถึง แบบฝึกหัดที่ให้นักนักเรียนกระทำระหว่างเรียนในแต่ละบทเรียน เพื่อวัดความก้าวหน้าของนักเรียน

แบบทดสอบหลังบทเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่ให้นักนักเรียนกระทำหลังจากเรียนจบเพื่อประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียน

ความพึงพอใจ หมายถึงความรู้สึกของสถานประกอบการที่มีต่อผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียน โดยใช้เทคนิคการสอนแบบฝึกทักษะ (Drill and Practice) ร่วมกับกิจกรรม CSR เรื่องการออกโปสเตอร์ รายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประจำปีการศึกษา 2562 วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาทฤษฎี แนวความคิด และผลงานการวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. ความหมายของบทเรียนแบบฝึกทักษะ (Drilll and Practice)

ผู้วิจัยจะกล่าวถึงแนวคิดทฤษฎีและหลักจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบฝึกทักษะดังต่อไปนี้

1.1 ความหมายของแบบฝึกทักษะ

แบบฝึกทักษะ หมายถึง สื่อการเรียนการสอนหรือกิจกรรมประเภทหนึ่งที่ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้และให้เกิดความรู้จากการฝึกปฏิบัติในระหว่างเรียนเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้น

1.2 ความสำคัญของแบบฝึกทักษะ

แบบฝึกทักษะ เป็นเครื่องมือที่มีความสำคัญต่อการฝึกปฏิบัติ ทบทวนเพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนและมีผู้กล่าวถึงความสำคัญของแบบฝึกทักษะไว้ ดังนี้

กิตติคุณ รัตนเดชกำจาย (2545 : 36 - 38) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของแบบฝึกไว้ดังนี้

1.2.1 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น

1.2.2 ช่วยให้จดจำเนื้อหา และคำศัพท์ต่าง ๆได้คงทน

1.3.3 ทำให้เกิดความสนุกสนานในขณะเรียน

1.4.4 ทำให้ทราบความก้าวหน้าของตนเอง

1.5.5 สามารถนำแบบฝึกหัดมาทบทวนเนื้อหาเดิมด้วยตนเองได้

1.6.6 ทำให้ทราบข้อบกพร่องของนักเรียน

1.7.7 ทำให้ครูประหยัดเวลา

1.8.8 ทำให้นักเรียนสามารถนำภาษาไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. แนวคิดเกี่ยวกับกิจกรรม CSR

ความหมายของCSR

CSR (Corporate Social Responsibility) หมายถึง ความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อมขององค์กร ซึ่งคือการดำเนินธุรกิจภายใต้หลักจริยธรรมและการจัดการที่ดี โดยรับผิดชอบสังคมและสิ่งแวดล้อมทั้งในระดับไกลและใกล้ อันนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน"

2.1 ระดับของ CSR

ระดับ 1 Mandatory Level

ระดับ 2 Elementary Level

ระดับ 3 Preemptive Level

ระดับ 4 Voluntary Level

2.2 ประเภทของCSR

In process หมายถึง กิจกรรมเพื่อสังคมและสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและสิ่งแวดล้อมขององค์กร เช่น การดูแลสวัสดิการพนักงาน, การผลิตที่ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม, ความรับผิดชอบต่อลูกค้า

After process หมายถึง กิจกรรมเพื่อสังคมและสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อสังคม และสิ่งแวดล้อมที่ไม่เกี่ยวกับการดำเนินงานขององค์กรโดยตรง เช่น การปลูกป่า, การบริจาคทุนการศึกษา, การรณรงค์สร้างจิตสำนึก, การช่วยเหลือผู้ประสบภัย

As Process หมายถึง องค์กรที่จัดตั้งขึ้นเพื่อช่วยเหลือสังคมและสิ่งแวดล้อม โดยไม่มุ่งหวังผลกำไรเช่น มูลนิธิ หรือ สมาคมการกุศลต่างๆ

2.3 หลักแนวคิดของ CSR

2.3.1 การกำกับดูแลกิจการที่ดี

2.3.2 การประกอบธุรกิจด้วยความเป็นธรรม

2.3.3 การเคารพสิทธิและการปฏิบัติต่อแรงงานอย่างเป็นธรรม

2.4.4 ความรับผิดชอบต่อผู้บริโภค

2.5.5 การร่วมพัฒนาชุมชนและสังคม

2.6.6 การดูแลรักษาสิ่งแวดล้อม

2.7.7 การเผยแพร่นวัตกรรมจากการดำเนินความรับผิดชอบต่อสังคม

2.8.8 การจัดทำรายงานด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม

3. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนบริการสังคมโดยกิจกรรม CSR

3.1 ความหมายของการเรียนการสอนโดยการบริการสังคม

การเรียนการสอนโดยการบริการสังคม เป็นการสะท้อนความเชื่อที่ว่า การจัดการศึกษาต้องเชื่อมโยงกับสภาพความต้องการของสังคมอย่างแท้จริง เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุดโดยการจัดการเรียนการสอน

เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและเชื่อมโยงองค์ความรู้ของผู้เรียนให้เข้ากับสถานการณ์และประสบการณ์ของผู้เรียนที่มีสอดคล้องกับแนวคิดของ

Freire (1998) ในการสร้างจิตสำนึกหรือความตระหนักต่อปัญหาต่าง ๆ ในสังคม ตลอดจนแนวคิดปรัชญาพิพัฒนาการนิยม(Progressivism) หรือปรัชญาปฏิบัตินิยม (Pragmatism) ของ Dewey ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนจากการลงมือกระทำ หรือได้รับประสบการณ์จริง

3.2 หลักการจัดการเรียนการสอนโดยการบริการสังคม

หลักการจัดการเรียนการสอนโดยการบริการสังคมพัฒนาจากแนวคิดด้านการศึกษา ดังนี้

3.2.1 แนวคิดด้านการศึกษาของ จอห์น ดิวอี้และปรัชญาพิพัฒนาการนิยม Wileds และ Bondi (2007 : 170) นำเสนอแนวคิดของ Dewey (1938) ที่กล่าวว่า จุดมุ่งหมายของการศึกษาคือการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน (กิตติยา ผากงคำ.2550 : 16 ; จุรี ทัพวงษ์. 2552 : 45)

3.2.2 แนวคิดในการสร้างจิตสำนึก (Consciousness) ของเปาโล แฟร์ร (Freire.1998)

ได้แสดงความคิดเห็นว่ามนุษย์เกิดมาพร้อมกับจิตสำนึก และการกระทำของมนุษย์จะสัมพันธ์กับจิตสำนึกของเขาเสมอ เพราะมนุษย์รู้ตัวว่า เขาสามารถเปลี่ยนสภาพแวดล้อมของตนได้ มนุษย์เป็นผู้กระทำสามารถปรับตนให้เข้ากับโลก สามารถปรับโลกให้เข้ากับวิถีชีวิตของตน มีสำนึกเรื่องเวลาทั้งในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต จึงมีประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการสืบทอดตลอดมา วิธีการสอนแบบสร้างจิตสำนึก ของเปาโล แฟร์ร มีทั้งหมด 3 ขั้นตอน คือ

1. การเข้ารหัส (Codification)
2. การถอดรหัส (Decoding)
3. การวิพากษ์วิจารณ์ (Critical consciousness)

4. แนวคิดเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความคล่องแคล่ว ความชำนาญในการใช้ทักษะหรือการประยุกต์ใช้ความรู้ต่าง ๆ คุณลักษณะและความสามารถของการเรียนรู้ที่เกิดจากการฝึกฝน อบรม หรือเกิดจากการสอนและสามารถตรวจวัดได้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นตัวชี้วัดที่สำคัญหนึ่งที่จะชี้ให้เห็นถึงประสิทธิภาพและคุณภาพของการศึกษา

5. การหาความพึงพอใจ

ความหมายของความพึงพอใจ

หมายถึง ความพึงพอใจเป็นเรื่องเกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึก และเจตคติของบุคคลอันเนื่องมาจากสิ่งเร้า และแรงจูงใจ ซึ่งจะปรากฏออกมาทางพฤติกรรมและเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการทำ กิจกรรมต่าง ๆ ของบุคคล

5. แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกหรือความคิดเห็นไม่ว่าจะเป็นทางบวกหรือลบ ซึ่งเป็นผลจากประสบการณ์ ความเชื่อ ซึ่งจะขอกล่าวถึง ความหมาย และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ ดังนี้

ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจในการปฏิบัติงานเป็นเรื่องของความรู้สึกที่มีความสึกของบุคคลที่มีต่องานที่ปฏิบัติอยู่และความพึงพอใจจะส่งผลต่อขวัญในการปฏิบัติงาน อย่างไรก็ดีความพึงพอใจของแต่ละบุคคลไม่มีวันสิ้นสุดเปลี่ยนแปลงได้เสมอ ตามกาลเวลาและสภาพแวดล้อมบุคคลจึงมีโอกาสที่จะไม่พึงพอใจในสิ่งที่เคยพึงพอใจมาแล้ว ฉะนั้นผู้บริหารจำเป็นจะต้องสำรวจตรวจสอบความพึงพอใจในการปฏิบัติให้สอดคล้องกับความต้องการของบุคลากรตลอดไป ทั้งนี้เพื่อให้งานสำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายขององค์กรหรือหน่วยงานที่ตั้งไว้

6. งานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

ปนัดดา วรกานต์ทิวัตถ์ (บทคัดย่อ:2560) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการเขียนขั้นตอนการทำงานของ โปรแกรม ในรายวิชาการเขียนโปรแกรมโดยใช้เครื่องมือกราฟิกโหมด ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปี ที่ 3 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษา สันติราษฎร์ ในพระอุปถัมภ์การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการเขียนขั้นตอนการ ทำงานของโปรแกรม ในรายวิชาการเขียนโปรแกรมโดยใช้เครื่องมือกราฟิกโหมด ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปี ที่ 3 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยกาหนดเกณฑ์ ประสิทธิภาพไว้ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการ เขียนขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม ในรายวิชาการเขียนโปรแกรมโดยใช้เครื่องมือกราฟิกโหมด ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปี ที่ 3 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปี ที่ 3 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 โดยเลือกแบบเจาะจง จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบฝึกทักษะการเขียนขั้นตอน การทำงานของโปรแกรม จำนวน 4 ชุด แบบทดสอบประกอบด้วย แบบทดสอบก่อนเรียนและ แบบทดสอบหลังเรียน เป็นข้อสอบแบบปฏิบัติ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1. การหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการเขียน

ขั้นตอนการทำงานของโปรแกรมรายวิชา การเขียนโปรแกรมโดยใช้เครื่องมือกราฟิกโหมด ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปี ที่ 3 สาขา คอมพิวเตอร์ มีประสิทธิภาพ 80.07/80.15 แสดงว่าแบบฝึกทักษะการเขียนขั้นตอนการทำงานของ โปรแกรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กาหนดไว้คือ 80/80 2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการเขียนโปรแกรมโดยใช้เครื่องมือ กราฟิกโหมด ระดับ

ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปี ที่ 3 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของผู้เรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

สุมินตรา แก่นท่าตาล (บทคัดย่อ:2560) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการออกแบบอนิเมชัน 2 มิติ โดยใช้บทเรียน คอมพิวเตอร์ช่วยสอน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปี ที่ 1/15A สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการออกแบบอนิเมชัน 2 มิติ โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ระดับชั้น ปวส.1/15A สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก แบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มทดลอง เพื่อนำผลมาปรับปรุงแบบเรียน โดยแบ่งการทดลองเป็น 2 ขั้นตอน คือ ทดลองรายบุคคล 3 คน ได้มาโดยการสุ่มอยางเจาะจง ทดลองกลุ่มเล็ก 5 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบอย่างง่าย 2.) กลุ่มใช้ในการหาประสิทธิภาพโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นนักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยี อรรถวิทย์พณิชยการ ชั้น ปวส.1/15A ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการสร้างแรงบัลดาลใจในการออกแบบคาแรคเตอร์ จำนวน 36 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบบันทึกพฤติกรรม สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เป็นการวิเคราะห์ลักษณะข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาที่ใช้ในการศึกษา โดยแสดงการวัดผลในรูปของค่ากลาง ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าร้อยละ (Percentage) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ในการอธิบายความถี่ของพฤติกรรมการเข้าเรียน ผลการวิจัยพบว่าจากผลการทดลอง สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้ 1. โปรแกรมบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องการสร้างแรงบัลดาลใจในการออกแบบ คาแรคเตอร์มีประสิทธิภาพเท่ากับ 96.4/95.6 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กาหนดไว้ (85/85) 2. ผู้เข้าเรียน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องการออกแบบอนิเมชัน 2 มิติ มีประสิทธิผลการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .90 3. ผู้เข้าเรียนด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาการออกแบบอนิเมชั่น 2 มิติ หลังการเข้ารับการเรียน มีความคิดเห็นต่อแบบเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับดีมาก 4. จำนวนนักศึกษาที่ส่งแบบฝึกหัดเมื่อใช้วิธีการเสริมแรงทางบวก ที่มีคะแนนเพิ่มสูงกว่านักศึกษาที่ไม่มีคะแนนเพิ่ม 5. การส่งแบบฝึกหัดเมื่อใช้วิธีการเสริมแรงทางบวกจะทำให้นักศึกษาส่งแบบฝึกหัดมากขึ้น

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ จำนวน 51 คน

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีระยอง

บริหารธุรกิจ โดยใช้บทเรียนช่วยสอนแบบฝึกทักษะ (Drill and Practice) ร่วมกับกิจกรรม CSR จำนวนทั้งสิ้น 18 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่

1. บทเรียนช่วยสอนแบบฝึกทักษะ (Drill and Practice) ร่วมกับกิจกรรม CSR

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

3. แบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบฝึกทักษะ(Drill and Practice) ร่วมกับกิจกรรม CSR

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีแผนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบฝึกทักษะ (Drill and Practice) ร่วมกับกิจกรรม CSR ในเนื้อหาเรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ รายละเอียดของการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ มีดังต่อไปนี้

(1) ศึกษารายละเอียดวิชา และศึกษาวัตถุประสงค์ของรายวิชาองค์ประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์

(2) ศึกษาหนังสือ เอกสาร วารสาร งานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

(3) วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของเนื้อหาเรื่องการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

(4) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจพิจารณา ความถูกต้องและความสอดคล้องของเนื้อหา วัตถุประสงค์ กิจกรรม สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ และการประเมินผล แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขแผนจัดการเรียนรู้ให้สมบูรณ์

(5) นำแผนการเรียนรู้ไปจัดการเรียนการสอน

การดำเนินเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นเตรียมเนื้อหาก่อนเรียน ทำการออกแบบกิจกรรมการเรียนโดยการเรียนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบฝึกทักษะ (Drill and Practice) ร่วมกับกิจกรรม CSR ในรายวิชาองค์ประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์

2. ขั้นทดสอบก่อนเรียน ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนรายเดี่ยว เป็นแบบทดสอบแบบปฏิบัติ

3. ขั้นเรียนเนื้อหา โดยผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบ Practice

4. ขั้นทดสอบหลังเรียน ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนรายเดี่ยว เป็นแบบทดสอบแบบปฏิบัติ

5. สถานประกอบการผู้เรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจในการออแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประชาสัมพันธ์

ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เนื้อหาเรื่องการสื่อสิ่งพิมพ์ มีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

(1) ศึกษาหนังสือ เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

(2) ศึกษารายละเอียดวิชา และวัตถุประสงค์ของรายวิชาองค์ประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์

(3) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เนื้อหาเรื่องการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ จำนวน 20 ข้อ

(4) นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรง เชิงเนื้อหา จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม และความเหมาะสมของภาษา ได้แก่

- นางบุษบง ชูชัย ตำแหน่งหัวหน้าฝ่ายวิชาการ
- นางปิยนันท์ คุณากรสกุล ตำแหน่งอาจารย์พิเศษ
- นายไชยา วิเชียนล้ำ ตำแหน่งหัวหน้าแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ

(5) นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบแก้ไขและปรับปรุงแล้ว ไปทดลองใช้จัดการเรียนการสอน

3.4.3 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบฝึกทักษะ Drill and Practice ร่วมกับกิจกรรม CSR ซึ่งสอบถามความพึงพอใจของสถานประกอบการในการรับบริการการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ จำนวน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการออกแบบ,ด้านเนื้อหาและด้านการนำเสนอ ประกอบด้วย ผู้วิจัยมีขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ ดังนี้

(1) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวกับแบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนใช้กิจกรรม CSR การเรียนการสอนบริการสังคม เรื่องการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ โดยผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามของอำนาจ สวัสดิ์นะที (2554) จากงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบมีปฏิสัมพันธ์รายวิชาการเขียนโปรแกรมบนเว็บสำหรับนักเรียนสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม โดยผู้วิจัยได้ปรับปรุงข้อคำถามเพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบและเนื้อหาที่ทำการวิจัย

(2) สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจด้วยการใช้กิจกรรม CSR การเรียนการสอนบริการสังคมในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประชาสัมพันธ์สถานประกอบการ

(3) นำแบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนมาตรวจพิจารณา แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ผลการวิจัยดังนี้

1. วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
2. วิเคราะห์หาสมมุติฐานการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการทดสอบค่า t-test
3. วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของสถานประกอบการ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียน โดยใช้เทคนิคการสอนแบบฝึกทักษะ (Dirll and Practice) ร่วมกับกิจกรรม CSR เรื่องการออกโปสเตอร์ รายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประจำปีการศึกษา 2562 วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ โดยมี

วัตถุประสงค์ พัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้บทเรียนช่วยสอนแบบฝึกทักษะ (Drill and Practice) ร่วมกับกิจกรรม CSR เรื่องการออกแบบโปสเตอร์ และเพื่อสำรวจความพึงพอใจของสถานประกอบการที่มีต่อกิจกรรม CSR กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประจำปีการศึกษา 2562 วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ จำนวน 18 คน โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังรายละเอียดต่อไปนี้

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ จำนวน 51 คน

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ โดยใช้บทเรียนช่วยสอนแบบฝึกทักษะ (Drill and Practice) ร่วมกับกิจกรรม CSR จำนวนทั้งสิ้น 18 คน

1. ผลการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยทำวิจัยเรื่องการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียน โดยใช้เทคนิคการสอนแบบฝึกทักษะ (Dirll and Practice) ร่วมกับกิจกรรม CSR เรื่องการออกโปสเตอร์ รายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประจำปีการศึกษา 2562 วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ โดยมีวัตถุประสงค์ พัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้บทเรียนช่วยสอนแบบฝึกทักษะ (Drill and Practice) ร่วมกับกิจกรรม CSR เรื่องการออกแบบโปสเตอร์ และเพื่อสำรวจความพึงพอใจของสถานประกอบการที่มีต่อกิจกรรม CSR กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประจำปีการศึกษา 2562 วิทยาลัยเทคโนโลยีระยอง บริหารธุรกิจ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ จำนวน 18 คน โโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ในการวิเคราะห์ประมวลผล ผลของการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังนี้

ผลจากการวิเคราะห์การเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

การเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่องการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียน โดยใช้เทคนิคการสอนแบบฝึกทักษะ (Drill and Practice) ร่วมกับกิจกรรม CSR เรื่องการออกโปสเตอร์ รายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประจำปีการศึกษา 2562 วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ โดยนำผลของคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ดังแสดงผลในตารางที่ 4-1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	t-test
ก่อนเรียน	20	9.33	1.41	26.96
หลังเรียน	20	16.39	0.85	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 , (df=17) = 1.73

จากตารางที่ 1 พบว่านักเรียนที่ใช้เทคนิคการสอนแบบฝึกทักษะ (Drill and Practice)ร่วมกับกิจกรรมCSR ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 9.33 และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 16.39 แสดงว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และจากการทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ t-test ผลการแจกแจง t มีค่าเท่ากับ 26.96 ซึ่งพบว่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่โดยใช้เทคนิคการสอนแบบฝึกทักษะ (Dirll and Practice)ร่วมกับกิจกรรมCSR หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของสถานประกอบการ

ตารางที่ 2 คะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงมาตรฐานของความพึงพอใจของสถานประกอบการ ด้านการออกแบบ

ด้านการออกแบบ	จำนวน = 18		ความหมายเฉลี่ย	ลำดับที่
	เฉลี่ย	S.D.		
1. ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์	4.83	0.85	มากที่สุด	1
1. ความเหมาะสมของรูปแบบอักษร	4.67	0.76	มากที่สุด	5
2. การจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม	4.72	0.80	มากที่สุด	4
2. การใช้สีเหมาะสมและสวยงาม	4.78	0.81	มากที่สุด	3
3. ภาพประกอบมีความเหมาะสม	4.83	0.89	มากที่สุด	2
เฉลี่ย	4.77	0.07	มากที่สุด	

จากตารางที่ 2 พบว่าโดยภาพรวมด้านการออกแบบ สถานประกอบการมีความพึงพอใจ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.89, S.D.=0.74) โดยจำแนกดังนี้ อันดับที่ 1 ผลงานมีความสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ =4.83, S.D.=0.85) รองลงมาคือ ภาพประกอบมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด($\bar{x}$ =4.83, S.D.= 0.89) อันดับที่ 3 การใช้สีเหมาะสมและสวยงาม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ =4.78, S.D.= 0.81) และอันดับสุดท้าย ความเหมาะสมของรูปแบบอักษร มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ =4.67, S.D.= 0.76)

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียน โดยใช้เทคนิคการสอนแบบฝึกทักษะ (Drill and Practice) ร่วมกับกิจกรรม CSR เรื่องการออกโปสเตอร์ รายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประจำปีการศึกษา 2562 วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ สามารถสรุปผลดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียน โดยใช้เทคนิคการสอนแบบฝึกทักษะ (Drill and Patrice) ร่วมกับกิจกรรม CSR หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตรงตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

2. ความพึงพอใจในความพึงพอใจของสถานประกอบการที่มีต่อกิจกรรม CSR อยู่ในระดับมากที่สุด ตรงตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

อภิปรายผลการศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียน โดยใช้เทคนิคการสอนแบบฝึกทักษะ (Drill and Practice) ร่วมกับกิจกรรม CSR เรื่องการออกโปสเตอร์ รายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประจำปีการศึกษา 2562 วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งตรงกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งตรงกับทฤษฎีของการเรียนแบบทักษะปฏิบัติของเดวีส์ (Davies. 1971: 50-56) ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะปฏิบัติไว้ว่า ทักษะส่วนใหญ่จะประกอบไปด้วยทักษะย่อย ๆ จำนวนมาก การฝึกให้ผู้เรียนสามารถทำทักษะย่อย ๆ เหล่านั้นได้ก่อนแล้วค่อยเชื่อมโยงต่อกันเป็นทักษะใหญ่ จะช่วยให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จได้ดีและรวดเร็วขึ้น ซึ่งกระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบมีทั้งหมด 5 ขั้น คือ1) ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ ขั้นนี้เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้เห็นทักษะหรือการกระทำที่ต้องการให้ผู้เรียนทำได้ในภาพรวม โดยการสาธิตให้ผู้เรียนดูทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนจบ ครูควรให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนในการสังเกต ควรชี้แนะจุดสำคัญที่ควรให้ความสนใจเป็นพิเศษในการสังเกต 2) ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย เมื่อผู้เรียนได้เห็นภาพรวมของการกระทำหรือทักษะทั้งหมดแล้ว ผู้สอนควรจะแตกทักษะทั้งหมดให้เป็นทักษะย่อย ๆ 3) ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ผู้เรียนลงมือปฏิบัติทักษะย่อยโดยไม่มีการสาธิตหรือมีแบบอย่างให้ดู ผู้สอนควรให้คำชี้แนะ และช่วยแก้ไขจนผู้เรียนทำได้ และให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อยนั้นจนทำได้ ทำเช่นนี้เรื่อยไปจนกระทั่งครบทุกส่วน 4) ขั้นให้เทคนิควิธีการ เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้แล้ว ผู้สอนอาจแนะนำเทคนิควิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานนั้นได้ดีขึ้น 5) ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์ เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติแต่ละส่วนได้แล้ว จึงให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ๆ ต่อเนื่องกันตั้งแต่ต้นจนจบ และฝึกปฏิบัติหลาย ๆ ครั้งจนกระทั่งสามารถปฏิบัติทักษะที่สมบูรณ์ได้อย่างที่ชำนาญ ซึ่งสอดคล้องกับบริปอง

กัลติวาณิชย์ (2556) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการเรียนแบบผสมผสานด้วยวิธีการสอนแบบสาธิตเพื่อการฝึกทักษะปฏิบัติวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก เรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสิรินธรราชวิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยการจัดการเรียนแบบผสมผสานด้วยวิธีการสอนแบบสาธิต เพื่อการฝึกทักษะปฏิบัติ เรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว วิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก มีคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยที่ผลของ การปฏิบัติงานการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยการจัดการเรียนแบบผสมผสาน ด้วยวิธีการสอนแบบสาธิต เพื่อการฝึกทักษะปฏิบัติ คะแนนผลของการปฏิบัติงานคิดเป็นร้อยละ 82.33

5.4.2 ความพึงพอใจในของสถานประกอบการโดยใช้กิจกรรม CSR อยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ เนื่องจากสถานประกอบการเห็นว่าผลงานการออกแบบของนักเรียนสามารถสร้างประโยชน์และใช้ได้จริงในสถานประกอบการ ทั้งทางด้านเนื้อหาและการออกแบบ โดยผู้แสดงให้เห็นถึงการมีจิตอาสาของผู้เรียนโดยได้นำทักษะจากการเรียนมาใช้ก่อให้เกิดประโยชน์กับสังคม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของริปนัดดา วรกานต์ทิวัตถ์ ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการเขียนขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม ในรายวิชาการเขียนโปรแกรมโดยใช้เครื่องมือกราฟิกโหมด ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปี ที่ 3 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษา สันติราษฎร์ ในพระอุปถัมภ์การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการเขียนขั้นตอนการ ทำงานของโปรแกรม ในรายวิชาการเขียนโปรแกรมโดยใช้เครื่องมือกราฟิกโหมด ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปี ที่ 3 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยกาหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพไว้ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการ เขียนขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม ในรายวิชาการเขียนโปรแกรมโดยใช้เครื่องมือกราฟิกโหมด ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปี ที่ 3 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปี ที่ 3 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 โดยเลือกแบบเจาะจง จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบฝึกทักษะการเขียนขั้นตอน การทำงานของโปรแกรม จำนวน 4 ชุด แบบทดสอบ ประกอบด้วย แบบทดสอบก่อนเรียนและ แบบทดสอบหลังเรียน เป็นข้อสอบแบบปฏิบัติ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1. การหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการเขียน ขั้นตอนการทำงานของโปรแกรมรายวิชา การเขียนโปรแกรมโดยใช้เครื่องมือกราฟิกโหมด ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปี ที่ 3 สาขา คอมพิวเตอร์ มีประสิทธิภาพ 80.07/80.15 แสดงว่าแบบฝึกทักษะการเขียนขั้นตอนการทำงานของ โปรแกรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กาหนดไว้คือ 80/80 2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการเขียนโปรแกรมโดยใช้เครื่องมือ กราฟิกโหมด ระดับ

ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปี ที่ 3 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของผู้เรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ สามารถนำผลการวิจัยที่ได้มาวางแผนด้านการสอน โดยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. พัฒนาแนวทางการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีการเน้นจิตสาธารณะเพิ่มมากขึ้น

2. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับความก้าวหน้าทางการเรียน โดยการนำเทคนิคการสอนต่าง ๆ มาปรับใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหารายวิชา

3. ระยะเวลาในการวิจัย ควรทำอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่เที่ยงตรงที่สุด

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ.(2542).**พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ** พุทธศักราช 2542 .กรุงเทพฯ: บริษัทสยามสปอร์ต ซินดิเคท จำกัด.

กิตติคุณ รัตนเดชกำจาย.**ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะกับการสอนโดยวิธีปกติ.**วิทยานิพนธ์ กศ.ม. สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร,2542.

กิติยา ผากงค า. (2550). **ผลของการใช้กระบวนการเรียนรู้โดยการรับใช้สังคมที่มีต่อความตระหนักในการรับใช้สังคมผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน และเจตคติต่อการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนา และวัฒนธรรม** ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโพนแพง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสกลนคร เขต 3. วิทยานิพนธ์ค.ม. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏ สกลนคร.

บุญชม ศรีสะอาด. **การพัฒนาการสอน.** กรุงเทพมหานคร : สุวีริยาสาส์น, 2537.

บุญชม ศรีสะอาด และบุญส่ง นิลแก้ว. **การวิจัยเบื้องต้น.** พิมพ์ครั้งที่ 6. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2535.

ปนัดดา วรกานต์ทิวัตถ์.(2560).**การศึกษาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการเขียนขั้นตอนการทำงานของโปรแกรมในรายวิชาการเขียนโปรแกรมโดยใช้เครื่องมือกราฟิกโหมด ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 3.**ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต,สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสำนักงาน, วิทยาลัยอาชีวสันติราษฎร์ ในพระอุปถัมป์.

ปริยทิพย์บุญคง. (2546). **การศึกษาปัจจัยบางประการที่สัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1**.วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการวิจัยและสถิติทางการศึกษา,คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สุมินตรา แก่นท่าตาล.(2560).**การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการออกแบบอนิเมชัน 2 มิติ โดยใช้**