

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ LIFPP โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

ของนักเรียน ระดับ ปวช.1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

Learning and Development of the LIFPP management model emphasizing the use of Technological media to develop the learning of student at Vocational Certificate 1, Major in Business Computer

โดย นางกานต์สิริ อู่อรุณ ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุพรรณบุรี

บทคัดย่อ

การศึกษาการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ LIFPP โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ ปวช.1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มีวัตถุประสงค์ 4 ข้อ คือ 1) เพื่อจัดทำและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ LIFPP โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ ปวช.1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 2) เพื่อตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ LIFPP โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ ปวช.1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 3) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ LIFPP โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ ปวช.1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 4) เพื่อประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้ LIFPP โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ ปวช.1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ และ 5) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ระดับ ปวช.1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่เรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ LIFPP โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ โดยดำเนินการศึกษาวิจัย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การจัดทำและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ LIFPP โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ ปวช.1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ จากการศึกษาเอกสาร แนวคิด งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนรายวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 (ปรับปรุง พ.ศ. 2565) สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ที่มีประสบการณ์ในการสอนตั้งแต่ 5 ปี ขึ้นไป จำนวน 10 คน และ จากการศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ ปวช.1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ จำนวน 78 คน ขั้นตอนที่ 2 การตรวจสอบร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ LIFPP โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ ปวช.1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยนักวิชาการของมหาวิทยาลัยศิลปากร 2 ท่าน นักวิชาการด้านคอมพิวเตอร์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏ จำนวน 1 คน ครูชำนาญการพิเศษสอนคอมพิวเตอร์ ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา 2 ท่าน ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ LIFPP โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ ปวช.1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ และขั้นตอนที่ 4 การประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้ LIFPP โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ ปวช.1 สาขาวิชา

คอมพิวเตอร์ธุรกิจ ด้วยวิธีการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม และจากการประเมินผลงานที่สะท้อนผลการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองเทียบเกณฑ์ร้อยละ 70

ผลการศึกษารูปได้ ดังนี้

1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ ปวช.1 สาขา วิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มีองค์ประกอบคือ จัดสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่น (Learning Environment) การสร้างแรงกระตุ้น ความสนใจและความต้องการในการเรียนรู้ (impulse) สนับสนุนการเรียนรู้ (facilitator) การปฏิบัติ ฝึกฝน (practice) และ ความก้าวหน้าการปฏิบัติงาน (Progress) : LIFPP

2) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ LIFPP โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.1) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มีความถูกต้อง ความสอดคล้อง ความเป็นไปได้ ความเป็นประโยชน์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

3) รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ LIFPP โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 80/80 คือมีค่า E1/E2 เท่ากับ 86.08/81.26

4) นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ LIFPP โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนแบบปกติ มีผลงานที่สะท้อนผลการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 คือมีค่าเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 80.04

5) ผู้เรียนมีความพึงพอใจกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบแบบ LIFPP โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.52

Abstract

The research study focuses on developing the Learning environment, Impulse, Facilitator, Practice, Progress (LIFPP) learning management model, emphasizing the use of technology to enhance learning for students in the first year of vocational education in Business Computer Studies. The study has four main objectives: 1) To create and develop the LIFPP learning management model with an emphasis on using technology to improve the learning of first-year vocational students in Business Computer Studies. 2) To evaluate the LIFPP learning management model with an emphasis on using technology to enhance learning for first-year vocational students in Business Computer Studies. 3) To study the effectiveness of the LIFPP learning management model with an emphasis on using technology to improve learning for first-year vocational students in Business Computer Studies. 4) To assess and emphasize the LIFPP learning management model on using technology and to enhance learning, for first-year vocational students in Business Computer Studies. 5) To study the satisfaction of first year Vocational Certificate students in the field of Business Computer Program, who study using the LIFPP learning management model, emphasizing the use of technology media to develop learning. The research process is divided into four steps: 1) Development: Create and develop the LIFPP learning management model by reviewing relevant documents, theories, and research, as well as interviewing ten experienced teachers (with at least five years of teaching) in the Word Processing subject from the vocational education curriculum (revised in 2022) and studying the opinions of 78 students regarding the use of technology in learning. 2) Evaluation: Review the draft of the LIFPP learning management model with input by two academics from Silapakorn University, One is computer science scholar from Rajabhat University, and two specialized computer teachers from the Office of the Vocational Education Commission.. Effectiveness 3) Study: Investigate the effectiveness of the developed LIFPP learning management model. 4) Assessment: Assess the LIFPP learning management model by comparing the academic performance of the experimental group and the control group, and evaluating the work of the experimental group to ensure that they meet the learning achievement criterion of 70%

The findings of the study can be summarized as follows:

1. The learning management model emphasizing the use of technology to enhance the learning of first-year vocational students in Business Computer Studies consists of several elements: creating a

flexible learning environment, generating motivation and interest in learning, facilitating learning, providing practice opportunities, and ensuring progress (LIFPP).

2. The LIFPP learning management model, focusing on the use of technology to enhance learning for first-year vocational students in Business Computer Studies, demonstrates high levels of accuracy, consistency, feasibility, and overall usefulness.

3. The developed LIFPP learning management model, emphasizing the use of technology, exhibits a performance level exceeding the established criteria of 80/80, with E1/E2 values of 86.08 and 81.26, respectively.

4. The experimental group of students utilizing the LIFPP learning management model with a focus on technology showed higher academic achievement compared to the control group that followed traditional learning methods. The experimental group achieved an average score of 80.04%, surpassing the 70%

5. Students are highly satisfied with the LIFPP learning management model, which emphasizes the use of technology media to develop learning, with an average score of 4.64 and a standard deviation of 0.52.