

การศึกษาความเหมาะสมและความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการ  
การประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล  
A Study of the Feasibility and Satisfaction of Learning Management by  
Integrating Digital Technology Applications

ศุภชัย โชติกิจวิภาทย์<sup>1</sup> ธณัฐชา รัตนพันธ์<sup>2</sup> อนุวัฒน์ จันทะ<sup>3</sup> เสนวี ฤกษ์มงคล<sup>4</sup>

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) สำรวจความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล และ (2) ศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล กลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย 2 กลุ่ม คือ อาจารย์ผู้สอน จำนวน 9 คน และครู จำนวน 100 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามออนไลน์ (ผ่าน Google forms) สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า (1) ความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล มีผลดังนี้ ชื่อนำ คือ แอปพลิเคชัน Quizizz ชั้นสอน คือ แอปพลิเคชัน KineMaster และ Quiver และชั้นสรุป คือ แอปพลิเคชัน Canva (2) ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล มีผลดังนี้ ความพึงพอใจในภาพรวม อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ความพึงพอใจที่มีค่าสูงที่สุด คือ ด้านวิทยากร รองลงมา คือ ด้านการนำความรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ และด้านความรู้ความเข้าใจตามลำดับ

**คำสำคัญ:** ความเหมาะสม, ความพึงพอใจ, แอปพลิเคชัน, เทคโนโลยีดิจิทัล

**Abstract**

This research aimed to (1) explore the suitability of learning management by integrating applications with digital technology and (2) study the satisfaction of integrated learning management of applications with digital technology. The sample consisted of 2 groups: 9 teachers and 100 teachers. The data collection tool was an online questionnaire (via Google form). The statistics used in the research were frequency, percentage, mean and standard deviation.

The results of the research found that (1) the suitability of learning management by integrating of digital technology applications is as follows: The lead is the teaching Quizizz

<sup>1</sup> อาจารย์ประจำกลุ่มศาสตร์เทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช อีเมล [supachai\\_cho@nstru.ac.th](mailto:supachai_cho@nstru.ac.th)

<sup>2</sup> อาจารย์ประจำหลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช อีเมล [thanatcha\\_rat@nstru.ac.th](mailto:thanatcha_rat@nstru.ac.th)

<sup>3</sup> อาจารย์ประจำหลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช อีเมล [anuwat\\_jan@nstru.ac.th](mailto:anuwat_jan@nstru.ac.th)

<sup>4</sup> ประธานหลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช อีเมล [senawee\\_roe@nstru.ac.th](mailto:senawee_roe@nstru.ac.th)

application, the teach is the teaching KineMaster and Quiver application, and the summary is the teaching Canva application (2) the satisfaction with learning management by integrating applications with digital technology results in overall satisfaction as very level. When considering each aspect, it was found that the satisfaction that was the highest was the lecturer, followed by the application of knowledge in the learning management and cognitive aspects, respectively.

**Keywords:** Feasibility, Satisfaction, Applications, Digital Technology

### ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

การศึกษาไทยได้มีการพัฒนาการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการแสวงหาความรู้อย่างหลากหลายและทันสมัย เพื่อเตรียมความพร้อมที่จะก้าวสู่ระบบการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ (ทิตินา แคมมณี, 2555) ปัจจุบันนี้ได้เพิ่มพูนศักยภาพของการจัดการเรียนรู้โดยการบูรณาการร่วมกับเทคโนโลยีมาช่วยในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้นด้วย

สิ่งสำคัญที่มีบทบาทมากนั้นก็คือ สื่อดิจิทัลซึ่งเป็นเครื่องมือสื่อสารในลักษณะข้อความ ภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหว และวิดีโอ โดยนำเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและความเจริญก้าวหน้าทางคอมพิวเตอร์เป็นตัวกลางในการสื่อสารผ่านโปรแกรมหรือแอปพลิเคชัน เพื่อใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราว เหตุการณ์ต่าง ๆ มาแบ่งปันเนื้อหาพูดคุย สื่อสารและรวมถึงการใช้ประโยชน์ร่วมกัน (ธัญวิษ วิเชียรพันธ์, 2557) ซึ่งปัจจุบันนี้ได้มีการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อประกอบการจัดการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้นอย่างหลากหลาย เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ หรือโซเชียลมีเดียต่าง ๆ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้มากยิ่งขึ้น และด้วยสถานการณ์โรคระบาดในปัจจุบันนี้สถาบันการศึกษาต้องมีการปรับเปลี่ยนเทคนิควิธีการสอนให้ทันสมัยบูรณาการกับเนื้อหารายวิชาและสื่อการเรียนการสอนสมัยใหม่ เพื่อปรับเปลี่ยนสู่การจัดการเรียนรู้ตามแนวชีวิตวิถีใหม่

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้เห็นความสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยต่างต้องการพัฒนาศักยภาพของผู้สอนและผู้เรียนให้มีความรู้เท่าทันเทคโนโลยีให้มากยิ่งขึ้นและก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคดิจิทัล จึงควรมีการพัฒนาตนเพื่อให้ก้าวทันเทคโนโลยี มิฉะนั้นแล้วจะกลายเป็นผู้สอนและผู้เรียนที่ล้าหลังทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และอาจจะส่งผลการดำเนินชีวิตในสถานการณ์ปัจจุบันได้

### วัตถุประสงค์การวิจัย

- (1) เพื่อสำรวจความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
- (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

### เนื้อหาที่เกี่ยวข้อง

แอปพลิเคชัน คือ โปรแกรมที่ออกแบบมาช่วยให้สามารถทำสิ่งต่าง ๆ เช่น สร้างเอกสาร แก้ไขรูปภาพ และฟังเพลงได้ โดยไม่จำเป็นต้องติดตั้งซอฟต์แวร์ที่ซับซ้อน ในปัจจุบันเว็บไซต์มีฟังก์ชันการทำงานที่มีประสิทธิภาพหลากหลายที่จะได้รับจากแอปพลิเคชันบนเดสก์ท็อปในคอมพิวเตอร์ ซึ่งเรียกว่า แอปพลิเคชัน หรือเรียกสั้น ๆ ว่า "แอป" (พรทิพย์ วงศ์สินอุดม, 2558)

แอปพลิเคชัน คือ ซอฟต์แวร์ที่ช่วยการทำงานของผู้ใช้ (User) โดยแอปพลิเคชันจะต้องมีส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface : UI) เพื่อเป็นตัวกลางในการใช้งานต่าง ๆ นอกจากนี้ยังมี Mobile Application ซึ่งหมายถึง แอปพลิเคชันที่ช่วยการทำงานของผู้ใช้บนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ พกพา เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต เป็นต้น ซึ่งจะทำงานบนระบบปฏิบัติการ (Operation System : OS) ของอุปกรณ์นั้น ๆ (ชินวัจน์ งามวรรณภกร, 2562)

สรุปได้ว่า แอปพลิเคชัน คือ โปรแกรมประยุกต์ที่สร้างขึ้นเพื่อให้ใช้งานได้สะดวกมากขึ้น ซึ่งสามารถใช้ได้กับอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต เป็นต้น ที่มีกรรองรับการทำงานของแอปพลิเคชัน ซึ่งได้แก่ (1) ขั้นนำ คือ แอปพลิเคชัน Quizizz (2) ขั้นสอน คือ แอปพลิเคชัน KineMaster และ Quiver และ (3) ขั้นสรุป คือ Canva

สื่อดิจิทัล หมายถึง การประมวลผลข้อมูลนำเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์ ด้วยรหัส 0 และ 1 ทำการแสดงผลเป็นอักษร ข้อความ ภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ ด้วยสมรรถนะที่รวดเร็วของคอมพิวเตอร์ที่ส่งผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แสดงผลได้บนคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สื่อสารพกพา ทำให้เกิดการเรียนรู้และสื่อสารที่ไม่จำกัดเวลาในห้องเรียน แต่ผนวกกับการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับการใช้ชีวิตประจำวัน (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2561)

ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หรือ Digital literacy หมายถึง ทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แท็บเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ ทักษะดังกล่าวครอบคลุมความสามารถ 4 มิติ คือ การใช้ (Use) เข้าใจ (Understand) การสร้าง (Create) และเข้าถึง (Access) เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน, 2563)

สรุปได้ว่า เทคโนโลยีดิจิทัล คือ การนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แท็บเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ เป็นต้น ทำให้เกิดการเรียนรู้และสื่อสารและการนำไปบูรณาการใช้กับการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การศึกษาความเหมาะสมและความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วย 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสำรวจความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล มีขั้นตอนดังนี้

(1) ศึกษาเอกสาร งานวิจัย ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

(2) คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากอาจารย์ของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ที่สอนทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมการศึกษา จำนวน 9 ท่าน จากอาจารย์ของคณะครุศาสตร์ จำนวน 78 คน

(3) ทำการสัมภาษณ์ความเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

(4) วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าสถิติพื้นฐาน โดยการสรุปค่าความถี่ (Frequency) ที่กลุ่มตัวอย่างตอบการใช้งานแอปพลิเคชันตรงกันทั้ง 9 ท่าน ในขั้นนำ ขั้นสอน และขั้นสรุป

(5) สรุปผลขั้นตอนที่ 1 เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการอบรมในขั้นตอนต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล มีขั้นตอน ดังนี้



**NMCCON  
2021**

**การประชุมวิชาการระดับชาติ วิทยาลัยนครราชสีมา**

ครั้งที่ 8 ประจำปี พ.ศ.2564

"สู่ชีวิตวิถีใหม่ ด้วยงานวิจัยทางสุขภาพและการบริการ"

27 มีนาคม พ.ศ. 2564

(1) นำข้อมูลที่ได้จากการสำรวจความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล มาเป็นแอปพลิเคชันหลักในการอบรม

(2) จัดทำคู่มือประกอบการอบรมโครงการพัฒนาสื่อดิจิทัล โดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา โรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดนครศรีธรรมราช

(3) สร้างแบบสอบถาม เป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล แบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ข้อคำถามมีค่า IOC (Index of Item-Objective Congruence) ตั้งแต่ 0.5 เป็นต้นไป โดยทำเป็นแบบสอบถามออนไลน์ด้วย Google forms และทำเป็น QR code ให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบประเมิน

(4) นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้วเตรียมไปให้กลุ่มตัวอย่างตอบ

(5) เก็บรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรมจากโครงการพัฒนาสื่อดิจิทัล โดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา โรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดนครศรีธรรมราช

(6) วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยประมวลผลและสรุปผลการวิเคราะห์ด้วยโปรแกรม IBM SPSS Statistics Version 24 จากนั้นจึงจัดทำรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์

เครื่องมือในการวิจัย คือ แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรม โดยแบ่งเป็น 3 ด้าน คือ 1) ด้านวิทยากร 2) ด้านความรู้ความเข้าใจ และ 3) ด้านการนำความรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยข้อคำถามมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของ (Likert) มีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ระดับ	5	หมายถึง	มากที่สุด
ระดับ	4	หมายถึง	มาก
ระดับ	3	หมายถึง	ปานกลาง
ระดับ	2	หมายถึง	น้อย
ระดับ	1	หมายถึง	น้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เกณฑ์การแปลความหมายในการวิเคราะห์ข้อมูล

4.51 – 5.00	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
3.51 – 4.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
2.51 – 3.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
1.51 – 2.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
1.00 – 1.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

### สรุปผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การศึกษาความเหมาะสมและความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล สรุปผลได้ 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสำรวจความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล มีผลการวิจัยดังนี้

**ตารางที่ 1** ความเหมาะสมของของการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันทางเทคโนโลยีดิจิทัล

การจัดการเรียนรู้	Kahoot	Quizizz	Plickers	Powtoon	Prezi	Kinemaster	Quiver	Coggle	Scratch	Canva	สรุป
(1) ขั้นนำ		/									Quizizz
(2) ขั้นสอน						/	/				KineMaster, Quiver
(3) ขั้นสรุป										/	Canva
รวม		/				/	/			/	

จากตารางที่ 1 ผลการสำรวจความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล โดยทำการคัดเลือกจากค่าความถี่ (Frequency) ที่กลุ่มตัวอย่างตอบตรงกันทั้ง 9 ท่าน เลือกเป็นแอปพลิเคชันหลักที่ใช้อบรม เนื่องจากอาจารย์ผู้สอนดังกล่าวมีความรู้ ความสามารถ และความเชี่ยวชาญในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ในการจัดการเรียนการสอน ได้ผลดังนี้ (1) ขั้นนำ คือ แอปพลิเคชัน Quizizz (2) ขั้นสอน คือ แอปพลิเคชัน KineMaster และ Quiver และ (3) ขั้นสรุป คือ Canva มาใช้ในการอบรมเพื่อบูรณาการการจัดการเรียนการสอนต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล มีผลการวิจัยดังนี้

**ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล**

ในการรวบรวมข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย เพศ อายุ และสังกัดของผู้เข้าอบรม สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

**ตารางที่ 2** เพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	15	15.00
หญิง	85	85.00
รวม	100	100.00

จากตารางที่ 2 เพศ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 85.00 เพศชาย คิดเป็นร้อยละ 15.00

**ตารางที่ 3 อายุ**

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 30 ปี	53	53.00
31-40 ปี	14	14.00
41-50 ปี	19	19.00
50 ปีขึ้นไป	14	14.00
รวม	100	100.00

จากตารางที่ 3 อายุ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อายุต่ำกว่า 30 ปี คิดเป็นร้อยละ 53.00 รองลงมา คือ อายุ 41-50 ปี คิดเป็นร้อยละ 19.00 อายุ 31-40 ปี คิดเป็นร้อยละ 14.00 และอายุ 50 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 14.00 ตามลำดับ

**ตารางที่ 4 สังกัดของผู้เข้าอบรม**

สังกัด	จำนวน	ร้อยละ
โรงเรียนบ้านด่าน	2	2.00
โรงเรียนบ้านสำนักใหม่	8	8.00
โรงเรียนบ้านอ่าวตะเคียน	2	2.00
โรงเรียนวัดวิสุทธิอาราม	7	7.00
โรงเรียนวัดท้ายสำเภา	2	2.00
โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 4	6	6.00
โรงเรียนวัดพระมงกุฎ	2	2.00
โรงเรียนวัดท่าแพ	6	6.00
โรงเรียนวัดท้ายสำเภา	6	6.00
โรงเรียนวัดบางหัว	4	4.00
โรงเรียนวัดบ้านตาล	3	3.00
โรงเรียนวัดสวนพล	4	4.00
โรงเรียนวัดดอนตรอ	11	11.00
โรงเรียนวัดพังยอม	5	5.00
โรงเรียนวัดโพธิ์เสด็จ	8	8.00
สพป.นครศรีธรรมราช เขต 1	4	4.00
อื่น ๆ (ไม่ระบุสังกัด)	20	20.00
รวม	100	100.00

จากตารางที่ 4 สังกัดผู้เข้าอบรม กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มาจากโรงเรียนวัดดอนตรอ คิดเป็นร้อยละ 11.00 รองลงมา คือ โรงเรียนบ้านสำนักใหม่ คิดเป็นร้อยละ 8.00 และโรงเรียนวัดโพธิ์เสด็จ คิดเป็นร้อยละ 8.00 ตามลำดับ นอกจากนี้ มีกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ระบุสังกัด คิดเป็นร้อยละ 20.00 ตามลำดับ

## ตอนที่ 2 ความพึงพอใจ

ในการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการอบรมการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล มีข้อความทั้งหมด 12 ข้อ สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

### ตารางที่ 5 ความพึงพอใจ

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
	<u>ด้านวิทยากร</u>	<u>4.50</u>	<u>0.56</u>	<u>มาก</u>
(1)	การถ่ายทอดความรู้มีความชัดเจน	4.50	0.56	มาก
(2)	ความสามารถในการอธิบายเนื้อหา	4.45	0.55	มาก
(3)	การเชื่อมโยงเนื้อหาในการอบรม	4.54	0.54	มากที่สุด
(4)	ความครบถ้วนของเนื้อหาในการอบรม	4.52	0.52	มากที่สุด
(5)	การตอบข้อซักถามในการอบรม	4.50	0.54	มาก
(6)	การใช้ระยะเวลาได้เหมาะสม	4.51	0.66	มากที่สุด
	<u>ด้านความรู้ความเข้าใจ</u>	<u>4.01</u>	<u>0.80</u>	<u>มาก</u>
(7)	ความรู้ความเข้าใจ ก่อน อบรม	3.66	0.98	มาก
(8)	ความรู้ความเข้าใจ หลัง อบรม	4.36	0.61	มาก
	<u>ด้านการนำความรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้</u>	<u>4.33</u>	<u>0.66</u>	<u>มาก</u>
(9)	สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการสอนได้	4.36	0.64	มาก
(10)	มีความมั่นใจและสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้จริง	4.33	0.63	มาก
(11)	สามารถนำความรู้ไปเผยแพร่/ถ่ายทอด/สอนได้	4.26	0.67	มาก
(12)	ความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้	4.36	0.69	มาก
	รวม	4.36	0.64	มาก

จากตารางที่ 5 ความพึงพอใจ พบว่า ความพึงพอใจในภาพรวม มีค่าเฉลี่ย 4.36 อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ความพึงพอใจที่มีค่าสูงที่สุด คือ ด้านวิทยากร มีค่าเฉลี่ย 4.50 รองลงมา คือ ด้านการนำความรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.33 และด้านความรู้ความเข้าใจ มีค่าเฉลี่ย 4.01

## อภิปรายผล

ความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล มีการอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

ผลการของสำรวจความเหมาะสมของแอปพลิเคชันในแต่ละขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ ได้ผลดังนี้ (1) ชั้นนำ คือ แอปพลิเคชัน Quizizz (2) ชั้นสอน คือ แอปพลิเคชัน KineMaster และ Quiver และ (3) ชั้นสรุป คือ Canva จะเห็นว่า สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชุมนุมพร มงคล (2560) ซึ่งสรุปได้ว่า สามารถนำแอปพลิเคชันไปใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการทำงานหน่วยงาน และยังช่วยในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น โดยสามารถประยุกต์ใช้ในการทำงานตามปกติ เพื่อให้คุณสมบัติการทำงานของแอปพลิเคชันเอื้อต่อการทำงานของตนเอง ซึ่งจะเห็นได้ว่า ในการจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์ปัจจุบันซึ่งมีโรคระบาดนั้น ผู้สอนและผู้เรียนไม่สามารถที่จะจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษาได้ตามปกติ ดังนั้น การมีตัวช่วยอย่างแอปพลิเคชันทางการศึกษา มาช่วยในการจัดการเรียนการสอนจะทำให้สามารถจัดการเรียนรู้ได้สอดคล้องตามแนวชีวิตวิถีใหม่

ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล มีการอภิปรายผลการวิจัยดังนี้

ผลของความพึงพอใจในภาพรวม มีค่าเฉลี่ย 4.36 อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านที่มีผลของความพึงพอใจที่มีค่าสูงที่สุด คือ ด้านวิทยากร มีค่าเฉลี่ย 4.50 และเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยด้านวิทยากรในแต่ละข้อคำถามอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของศักดิ์ชัย ยอดมิกลิน และคณะ (2560) ซึ่งสรุปได้ว่า การอบรมการจัดการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยี หากวิทยากรอธิบายชัดเจนสื่อความหมายได้เหมาะสม และสามารถถ่ายทอดความรู้ ความสามารถของเนื้อหาได้ชัดเจนและตรงประเด็น เปิดโอกาสให้ผู้อบรมได้ซักถามหรือมีส่วนร่วมจะทำให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการอบรมได้เป็นอย่างดี ซึ่งจะเห็นได้ว่า ในการอบรมต่าง ๆ หากวิทยากรมีการอธิบายได้อย่างชัดเจน เข้าใจง่ายจะทำให้ผู้เข้ารับการอบรมเรียนรู้ได้อย่างมีความสุขและสนุกสนานไม่น่าเบื่อ และเมื่อลงรายละเอียดแต่ละรายการข้อคำถามจะเห็นได้ว่า ความพึงพอใจต่อการใช้เวลาอบรมได้เหมาะสม มีระดับความพึงพอใจมากที่สุดเช่นกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ จิราภรณ์ จินตัม (2550) ซึ่งสรุปได้ว่า ด้านเวลาในการฝึกอบรม อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่า การอบรมนั้นหากมีการควบคุมเวลาที่ดีจะสร้างความพึงพอใจต่อผู้เข้าอบรมได้เป็นอย่างมากที่สุด ซึ่งจะเห็นได้ว่า ผู้เข้าอบรมสามารถนำแอปพลิเคชันในการจัดอบรมมาเป็นแนวทางในการบูรณาการกับการจัดการเรียนการสอนในอนาคตต่อไป

#### ข้อเสนอแนะ

##### ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) แอปพลิเคชันบางโปรแกรมมีข้อจำกัดของการทำงานที่ไม่เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน เลยไม่นำเสนอเป็นแอปพลิเคชันหลักในการอบรม

(2) ความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชัน สืบมาจาก 4 แอปพลิเคชันที่อบรมเท่านั้น เพื่อให้ครอบคลุมอาจจะมีการเพิ่มเติมแอปพลิเคชันให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

##### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) แอปพลิเคชันมีการปรับปรุงอยู่เสมอ เพื่อประยุกต์ใช้งานได้ตามความต้องการของผู้ใช้ เพราะฉะนั้นการจัดอบรมในครั้งต่อไป ควรจะมีการใช้แอปพลิเคชันตามความต้องการและทันสมัยตามเวลา

(2) การจัดการเรียนการสอนในชั้นนำ ชั้นสอน และชั้นสรุป อาจมีการปรับเปลี่ยนแอปพลิเคชันตามเนื้อหาของรายวิชาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

#### กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณคณะครู ผู้บริหาร และผู้เข้ารับการอบรมจากโครงการพัฒนาสื่อดิจิทัล โดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา โรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดนครศรีธรรมราชทุกท่าน ตลอดจนผู้จัดโครงการ วิทยากร คณาจารย์ และทีมนักศึกษาผู้ช่วยวิทยากร คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ทุกท่านที่มีส่วนร่วมให้การวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

#### เอกสารอ้างอิง

จิราภรณ์ จินตัม. (2550). ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมฝึกอบรมในหลักสูตรยกระดับฝีมือแรงงานของสถาบันพัฒนาฝีมือแรงงาน ภาค 4 ราชบุรี. คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). การออกแบบการเรียนรู้แนวดิจิทัล. กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมการพัฒนา นวัตกรรม ตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.





**NMCCON  
2021**

การประชุมวิชาการระดับชาติ วิทยาลัยนครราชสีมา

ครั้งที่ 8 ประจำปี พ.ศ.2564

“สู่ชีวิตวิถีใหม่ ด้วยงานวิจัยทางสุขภาพและการบริการ”

27 มีนาคม พ.ศ. 2564

- ชินวัจน์ งามวรรณการ. (2562). การพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง ภาษาอังกฤษ สำหรับนักสารสนเทศ. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- ชุนนุมนพร มงคล. (2560). การใช้แอปพลิเคชันไลน์เพื่อตอบสนองความต้องการด้านการทำงานของกลุ่มปฏิบัติงานราชการ. สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (2563). ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หรือ Digital literacy. สืบค้น 3 ธันวาคม 2563. จาก <https://www.ocsc.go.th/DLProject/mean-dlp>.
- ทิตินา แคมมณี. (2555). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 16. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธัญวิษ วิเชียรพันธ์. (2557). สื่อดิจิทัลในศตวรรษที่ 21. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วังอักษร.
- พรทิพย์ วงศ์สินอุดม. (2558). การพัฒนาแอปพลิเคชันบทเรียนบนคอมพิวเตอร์พกพา ร่วมกับการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จังหวัดเพชรบุรี. สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศักดิ์ชัย ยอดมีกลิ่น และคณะ. (2560). ความพึงพอใจต่อการฝึกอบรมและประสิทธิภาพของการฝึกอบรม หลักสูตร เพื่อการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาทั้งระบบ ประจำปีงบประมาณ 2560 กรณีศึกษา : หลักสูตรการพัฒนาการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน. คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.