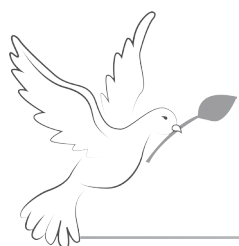


ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมผู้เรียนโดยใช้นวัตกรรมสื่อการสอน Read Learn Run (RLR) เป็นฐานในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร เพื่อที่พัฒนาการศึกษาไปสู่ Thailand 4.0\*

Factors Affecting Learners' Behavior by Using Innovative Teaching Media Read Learn Run (RLR) as a Base for Teaching and Learning at the Primary Level under the Bangkok Metropolitan Administration for the Development of Education to Thailand 4.0



ภูมิกควัจร์ ภูมพงศ์คชสร

Phumphakhawat Phumphonkchochasorn

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

Phetchaburi Rajabhat University, Thailand.

Corresponding Author. E-mail: phumphakhawat.phu@mail.pbru.ac.th

## บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสาเหตุการไม่ทำการบ้านและแบบฝึกหัดของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาเพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาในการใช้โปรแกรม (Read Learn Run (RLR) มีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัย ประกอบด้วย นักเรียนที่ศึกษาในสถาบันการศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาและเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร จำนวน 50 เขต โดยขอบเขตด้านพื้นที่ ผู้วิจัยเก็บในสถานศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร โดยเจาะจงเลือกมา 2 เขต ได้แก่เขตหนองจอก เขตลาดกระบัง

ผลการวิจัยพบว่า การวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่ ด้านสถาบันครอบครัว ด้านสังคมเพื่อน ด้านแนวเกมและการสื่อสาร โดยด้านสถาบันครอบครัวกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับความพึงพอใจที่ น้อย เป็นอันดับแรกร้อยละ 27 ด้านสังคมเพื่อนการคบเพื่อนที่ตั้งใจศึกษาหมั่นทำการบ้าน โดยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับความพึงพอใจที่ มากที่สุด เป็นอันดับแรกร้อยละ 24.1 ด้านเพื่อนช่วยกันเตือนการบ้านที่ได้รับมอบหมาย โดยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับความพึงพอใจที่ มากที่สุดเป็นอันดับแรกร้อยละ 23 ด้านชวนกันทำการบ้านหลังเลิกเรียน ด้านแนวเกมและการสื่อสาร สื่อการเรียนการสอนมีความน่าสนใจ โดยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับความพึงพอใจที่ มากที่สุด เป็นอันดับแรกร้อยละ 25 ด้านการให้ความสนใจกับเกมมากกว่า โดยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับความพึงพอใจที่ มากที่สุด เป็นอันดับแรกร้อยละ 26.1

**คำสำคัญ:** ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมผู้เรียน; นวัตกรรมสื่อการสอน; Read Learn Run

\*Received January 26, 2020; Revised February 15, 2020; Accepted February 28, 2020

## Abstract

The purpose of this research was to study the reasons for not doing homework and exercises for elementary school students in order to study the factors affecting the behavior of elementary school students in using the program (Read Learn Run (RLR). The study consisted of 50 students studying in educational institutions at the primary education level and Bangkok educational service areas. The area were collected in schools in Bangkok by selecting specific zones include 2 Nong Chok, Lat Krabang, Bangkok area.

The results of the research revealed that the behavioral data analysis of elementary school students in Bangkok Metropolis were family institution, society, friends, game and communication. In terms of family institutions, most of the respondents had the lowest level of satisfaction at the first 27%. In terms of social friends, dating, who intended to study, do their homework to be 24.1%, friends, helping to warn the homework assigned as well as found that Most of the samples had the satisfaction level at Most of them to be 23%. In the aspect of inviting to do homework after school, in terms of games and communication, teaching and learning media was interesting. Most of the samples had the satisfaction level at Most of them to be the top 25% in the aspect of paying more attention to the game. It was found that most of the sample groups have the highest satisfaction level at the first rank 26.1%.

**Keywords:** Poverty; Poverty Eradication; Sustainable Development; Sufficiency Economy.

## บทนำ

การศึกษาในปัจจุบันนี้เป็นการศึกษาที่มีการนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ในการเรียนการสอนมากขึ้น เด็กทุกคนเริ่มมีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ส่วนตัว การเรียนเริ่มถูกมองข้ามและไปสนใจสื่อบันเทิงหรือสื่อ Social Media เด็กสมัยใหม่จึงมีความรู้และความคิดที่ไม่มีประสิทธิภาพเป็นความขัดแย้งกันเมื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัยทำให้เด็กสามารถเรียนรู้เองจากสื่อในปัจจุบันได้แต่เด็กกลับกลายเป็นไม่มีประสิทธิภาพเลย การเรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนา ทั้งสมองความรู้ การใช้ชีวิตในสังคม กฎระเบียบ เราจึงคิดจะสร้างโปรแกรมหนึ่งขึ้นมา มีชื่อว่า (“RLR” โปรแกรม ไรด์ เริน รัน) เป็นโปรแกรมที่เป็นสื่อการสอน ที่มีทั้งรูปแบบ แบบฝึกหัด บทเรียน และเกมส์ เพื่อดึงดูดให้เด็กสนใจในการทำการบ้านและแบบฝึกหัด และยังสามารถเก็บข้อมูลพฤติกรรมกรรมการทำการบ้าน ช่วงเวลาทำ วันที่ทำ ว่ามีความรับผิดชอบหรือไม่และเป็นการเก็บคะแนนที่ชัดเจนและสามารถตรวจสอบได้ เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่น่าเบื่อ แต่การทำการบ้านหรือทำแบบฝึกหัดเยอะๆจะเป็นตัวฝึกในเด็กมีการจดจำ และเรียนรู้วิชาที่เรียนได้ดี และเมื่อเด็กไม่มีอะไรทำเด็กก็ไม่เกิดการเรียนรู้และเกิดผลเสียมากมายตามมาเช่น มีเวลามากเกินไป ขี้เกียจ การไปทำกิจกรรมที่ไม่ดี ก็อาจเกิดปัญหาการติดยาเสพติด การติดโซเชียลมีเดียมากเกินไป และทำให้เกิดผลเสียต่อ นิสัย ความคิด และการใช้ชีวิต

สาเหตุเกิดมาจากผู้ปกครองตามใจมากเกินไปหรือทางโรงเรียนไม่เข้มงวดเรื่อง บทเรียนและวิชาการที่ยังสื่อสารให้เด็กไม่เข้าใจ หรือสื่อการสอนที่ไม่สามารถดึงความสนใจเด็กให้เกิดความอยากเรียนรู้ เด็กจึงไม่ชอบและต่อต้านและหันติดโทรศัพท์มือถือ

จากเหตุผลดังกล่าวจึงสรุปได้ว่ามีความสนใจในการสร้างโปรแกรมที่ช่วยทั้งตัวผู้ฝึกสอนและตัวเด็กนักเรียน ให้ได้ทั้งความรู้ความสนุกและการจัดการการเรียนการสอนให้มีความรวดเร็วและทันสมัย จึงต้องมีการทำวิจัยเพื่อเก็บข้อมูลและความต้องการ ปัจจัยที่มีผลต่อการทำงานของโปรแกรม RLR (Read Learn Run )

## วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาสาเหตุการไม่ทำการบ้านและแบบฝึกหัดของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาในการใช้โปรแกรม

(Read Learn Run (RLR))

## ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ปัจจัยด้านลักษณะประชากรศาสตร์ที่มีความแตกต่างกันมีพฤติกรรม ได้แก่ เพศ, อายุ, ระดับชั้นของนักเรียน ที่ศึกษาในโรงเรียนเขตพื้นที่การประถมศึกษาในกรุงเทพมหานครที่ใช้โปรแกรม RLR (Read Learn Run) ในการทำการบ้านและแบบฝึกหัดและความพึงพอใจ ด้านความรู้, ด้านความสนุกสนาน, ด้านเหมาะสมของนักเรียนที่ศึกษาในสถาบันการศึกษา ในเขตพื้นที่การศึกษา กรุงเทพมหานครที่ใช้โปรแกรม RLR (Read Learn Run) ในการทำการบ้านและแบบฝึกหัด ที่แตกต่างกัน

2. ขอบเขตด้านประชากร นักเรียนที่ศึกษาในสถาบันการศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาและเขตพื้นที่การศึกษา กรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ 50 เขต
3. ขอบเขตด้านพื้นที่ ผู้วิจัยเก็บในสถานศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร โดยเจาะจงเลือกมา 2 เขต ได้แก่ เขตหนองจอก, เขตลาดกระบัง จำนวน 350 คน แบ่งเป็นเขตหนองจอก 175 คน และเขตลาดกระบัง 175 คน เพื่อสะดวกต่อการเก็บข้อมูล
4. ขอบเขตด้านระยะเวลาของการศึกษา ระยะเวลาการศึกษาทั้งหมด 4 เดือน

### การทบทวนวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

รูปแบบนวัตกรรมสื่อการสอน RLR ( Read:การอ่านคำถามในแต่ละข้อที่กำหนดมาให้ Learn:การเรียนรู้เนื้อหาไปพร้อมๆกับการทำแบบทดสอบ Run:ความกระตือรือร้น การมีส่วนร่วมในการทำ Quest) ระดับประถมศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร เพื่อที่พัฒนาการศึกษาไปสู่ Thailand 4.0 ผู้ศึกษาได้รวบรวมเนื้อหาความรู้ที่สำคัญเกี่ยวกับสื่อการสอน และ การบ้าน โดยคัดเลือกจาก หนังสือ บทความ และรายงานวิจัยเพื่อนำเสนอภาพรวมของ สื่อการสอน, การบ้าน

#### แนวคิดด้านสถาบันครอบครัว

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 ได้ให้ความหมายของครอบครัวไว้ว่า หมายถึง ผู้ร่วมครัวเรือน คือ สามี ภรรยาและบุตร เป็นต้น

#### ความหมายของครอบครัวในเชิงสหสาขาวิชา

1) ในแง่ชีววิทยา ครอบครัว หมายถึง กลุ่มคนที่เกี่ยวพันกันทางสายโลหิต เช่น สามี ภรรยา มีบุตร บุตร เกิดจากอสุจิของบิดาผสมกับไข่สุกของมารดา ฉะนั้น บิดามารดากับบุตรจึงเกี่ยวพันทางสายโลหิตแล้วแต่โครโมโซม และยีนที่บุตรได้รับมาจากทั้งบิดาและมารดา

2) ในแง่กฎหมาย ชายหญิงจดทะเบียนสมรสกัน มีบุตร คนเหล่านี้เป็นครอบครัวเดียวกันตามกฎหมาย บุตร มีสิทธิ์ได้รับมรดกจากบิดามารดา ถ้าไม่มีบุตรผู้สืบสายโลหิตโดยตรงหรือจดทะเบียนเป็นบุตรบุญธรรม ก็นับว่าเป็นครอบครัวเดียวกันตามกฎหมาย

3) ในแง่สังคม ครอบครัว หมายถึง กลุ่มที่รวมอยู่ในบ้านเดียวกัน อาจเกี่ยวหรือไม่เกี่ยวพันทางสายโลหิตหรือทางกฎหมายแต่มีปฏิสัมพันธ์กัน ให้ความรักและความเอาใจใส่ต่อกัน มีความปรารถนาดีต่อกัน

4) ในแง่สังคมวิทยา ครอบครัว คือ สถาบันพื้นฐานทางสังคมที่มีความสำคัญใกล้ชิดกับการเปลี่ยนแปลงในสภาพสถาบันอื่น ๆ (Thanakom, 1975)

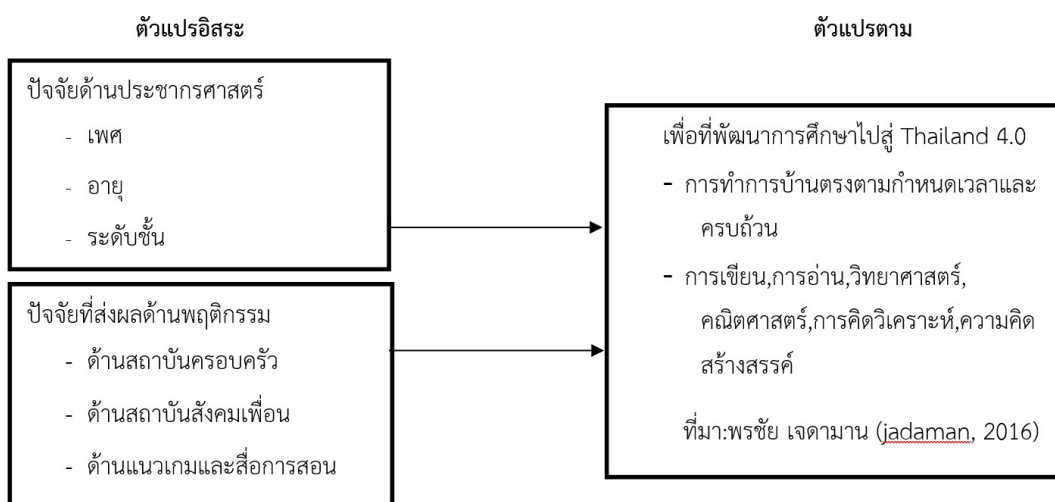
สุพัตรา สุภาพ (Supap, 1997) ได้กล่าวว่า ครอบครัวเป็นสถาบันที่สำคัญที่สุดของสังคม เป็นหน่วยย่อยของสังคมที่มีความสัมพันธ์และร่วมมือกันอย่างใกล้ชิด เป็นสถาบันที่คงทนที่สุดและยังไม่เคยปรากฏว่า สังคมมนุษย์เป็นสังคมที่ไม่มีสถาบันครอบครัว เพราะมนุษย์ทุกคนต้องอยู่ในสถาบันครอบครัว เนื่องจากเป็นกลุ่มสังคมกลุ่มแรกที่มนุษย์ทุกคนเจอ ตั้งแต่แรกเกิดจนกระทั่งเติบโต และมีครอบครัวแยกออกมา ครอบครัวจะให้ตำแหน่ง ชื่อ และสกุลซึ่งเป็นเครื่องบอกสถานภาพ บทบาทตลอดจนกำหนดสิทธิหน้าที่ที่สมาชิกมีต่อกันและต่อสังคม ครอบครัวเป็นสถาบันแห่งแรกและแห่งสำคัญของสังคมในการกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ให้เป็นไปตามระเบียบแบบแผน ซึ่งมีการกำหนดมาตรฐานความประพฤติของครอบครัว

## แนวคิดด้านสังคมเพื่อนและสังคม

**แนวคิดทางสังคม (Social thought)** หมายถึง ความคิดของมนุษย์โดยมนุษย์และเพื่อนมนุษย์ ความคิดที่มนุษย์ประดิษฐ์คิดค้นขึ้นมา จะกระทำโดยคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ กรณีที่คิดคนเดียวก็ต้องเป็นที่ยอมรับของผู้อื่นด้วย แม้ไม่ยอมรับทั้งหมดก็อาจยอมรับเพียงบางส่วน ความคิดนั้นจึงคงอยู่ได้ Emory Bogardus ได้ให้ความหมายแนวคิดทางสังคมว่า “เป็นความคิดเกี่ยวกับการสอบถามหรือปัญหาทางสังคมของบุคคลต่างๆไม่ว่าจะเป็นอดีตหรือปัจจุบัน เป็นการคิดร่วมกันของเพื่อนหรือผู้ที่อยู่ในความสัมพันธ์ เป็นความคิดของแต่ละคนและของกลุ่มคน ในเรื่องรอบตัวมนุษย์ ซึ่งมนุษย์ของสังคมแต่ละยุคแต่ละสมัยก็ต้องคิด เพื่อหาทางแก้ปัญหาหรือทำให้ปัญหาบรรเทาลง ความคิดความอ่านที่ได้ประดิษฐ์คิดค้นขึ้นมาแล้ว และใช้การได้ดี ก็จะได้รับ การเก็บรักษาสืบทอดจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง” อาจารย์วรารคม ทีสุกะ ให้ความหมายว่า “แนวคิดทางสังคมเป็นความคิดของมนุษย์ เกิดจากการรวมกันเป็นกลุ่มเป็นก้อนของมนุษย์ เป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตมนุษย์โดยทั่วไป และปัญหาที่ประสบ ความคิดนี้เป็นที่ยอมรับกันในหมู่มนุษย์ ไม่สูญหาย มีการสืบความคิดกันต่อไป”

## กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการศึกษาเรื่องรูปแบบนวัตกรรมสื่อการสอน RLR ( Read Learn Run ) ระดับประถมศึกษาสังกัด กรุงเทพมหานคร เพื่อที่พัฒนาการศึกษาไปสู่ Thailand 4.0 ผู้วิจัยมีกรอบแนวคิดเพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินงานวิจัย ดังภาพที่ 1.1



กรอบแนวคิดเพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินงานวิจัย ดังภาพที่ 1.1

## วิธีการดำเนินงานวิจัย

การศึกษาเรื่องรูปแบบนวัตกรรมสื่อการสอน RLR(Read Learn Run) ระดับประถมศึกษาสังกัด กรุงเทพมหานคร เพื่อที่พัฒนาการศึกษาไปสู่ Thailand 4.0 ได้กำหนดวิธีดำเนินงานวิจัย ดังนี้

### แหล่งข้อมูลและวิธีการรวบรวมข้อมูล

1. ข้อมูลจากแหล่งปฐมภูมิ ได้เก็บรวบรวมข้อมูลประชากรศาสตร์ และสาเหตุพฤติกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร ที่มีพฤติกรรมไม่ยอมทำการบ้าน



**2. ข้อมูลจากแหล่งทุติยภูมิ** ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งสารสนเทศต่างๆ และรวบรวมข้อมูลจากเอกสารของหน่วยงานทั้งภาครัฐและภาคเอกชนต่างๆที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนค้นคว้าจากผลงานวิจัยจากห้องสมุดรวมทั้งเอกสารและบทความงานวิจัยอื่นๆ

### เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งคำถามออกเป็น 2 ส่วน

**ส่วนที่ 1** ข้อมูลลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้น เป็นลักษณะคำถามปลายปิด (Closed-end question) ที่มีคำตอบให้เลือก (check list) เพียงคำตอบเดียวจากหลายคำตอบ

**ส่วนที่ 2** ข้อมูลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร ต่อการทำการบ้าน

#### วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ได้กำหนดวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยใช้โปรแกรมทางสถิติ SPSS windows ดังนี้

**ส่วนที่ 1** ข้อมูลด้านข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้น สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าร้อยละ

**ส่วนที่ 2** ข้อมูลด้านพฤติกรรมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาสังกัดกรุงเทพฯต่อการทำการบ้าน ใช้สถิติเชิงพรรณนาโดยการแจกแจงความถี่ค่าร้อยละส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าเฉลี่ย

**สมมุติฐานที่ 1** ปัจจัยด้านลักษณะประชากรศาสตร์ที่มีความแตกต่างกันอาจส่งผลต่อพฤติกรรมของนักเรียนในโรงเรียนระดับชั้นประถมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่ใช้โปรแกรม RLR ( Read Learn Run ) ในการทำการบ้านและแบบฝึกหัด ที่แตกต่างกัน

-ปัจจัยลักษณะทางเพศที่แตกต่างกันมีผลกับพฤติกรรมของนักเรียนในโรงเรียนระดับชั้นประถมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่ใช้โปรแกรม RLR (Read Learn Run) ในการทำการบ้านและแบบฝึกหัด

-ปัจจัยลักษณะทางอายุที่แตกต่างกันมีผลกับพฤติกรรมของนักเรียนที่ศึกษาในโรงเรียน เขตพื้นที่ประถมศึกษาในกรุงเทพมหานครที่ใช้โปรแกรม RLR (Read Learn Run) ในการทำการบ้านและแบบฝึกหัด

-ปัจจัยลักษณะทางระดับชั้นที่แตกต่างกันมีผลกับพฤติกรรมของนักเรียนที่ศึกษาในโรงเรียน เขตพื้นที่ประถมศึกษาในกรุงเทพมหานครที่ใช้โปรแกรม RLR (Read Learn Run) ในการทำการบ้านและแบบฝึกหัด

**สมมุติฐานที่ 2** ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมที่ไม่ทำการบ้านของนักเรียนในโรงเรียนระดับชั้นประถมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การการศึกษาวิจัย “รูปแบบนวัตกรรมสื่อการสอน RLR (Read Learn Run) ระดับประถมศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร เพื่อพัฒนาไปสู่ Thailand 4.0” ผู้วิจัยตั้งวัตถุประสงค์ไว้ 2 ประการ คือ 1). เพื่อศึกษาถึงสาเหตุ

ของการไม่ทำการบ้านและแบบฝึกหัดของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา 2). เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาในการใช้โปรแกรม RLR (Read Learn Run)

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์เกี่ยวกับข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้นการศึกษา

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์เกี่ยวกับข้อมูลพฤติกรรมของนักศึกษาระดับประถมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่ ด้านสถาบันครอบครัว ด้านสังคมเพื่อน ด้านแนวเกมและการสื่อสาร

### ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา

#### 1 ข้อมูลของลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ ด้านเพศพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงจำนวน 186 คน ร้อยละ 52.8 และเพศชายจำนวน 164 คนคิดเป็นร้อยละ 47.2

อายุ ด้านอายุพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 6-9 ปี มี 182 คน คิดเป็นร้อยละ 51.7 และอายุ 10-12 ปี มีจำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 47.7

ระดับชั้น ด้านระดับชั้นพบว่า ส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 95 คน ร้อยละ 27 ถัดมาได้แก่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 56 คน ร้อยละ 15.9 ถัดมาได้แก่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 55 คน ร้อยละ 15.6 ถัดมาได้แก่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 52 คน ร้อยละ 14.8 ส่วน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และปีที่ 6 จำนวน 46 คน มีร้อยละที่เท่ากันกันคือ 13.1

2 การวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่ ด้านสถาบันครอบครัว ด้านสังคมเพื่อน ด้านแนวเกมและการสื่อสาร

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์เกี่ยวกับข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ ระดับ

		เพศ			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	ชาย	164	46.6	46.9	46.9
	หญิง	186	52.8	53.1	100.0
	Total	350	99.4	100.0	
Missing	System	2	.6		
Total		352	100.0		

ด้านเพศพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงร้อยละ 52.8 และเพศชายร้อยละ 40.6



อายุ					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6-9 ปี	182	51.7	52.0	52.0
	10-12 ปี	168	47.7	48.0	100.0
	Total	350	99.4	100.0	
Missing	System	2	.6		
Total		352	100.0		

ด้านอายุพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 6-9 ปี ร้อยละ 51.7 และอายุ 10-12 ปี ร้อยละ 47.7

ระดับชั้น					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ป.1	46	13.1	13.1	13.1
	ป.2	95	27.0	27.1	40.3
	ป.3	55	15.6	15.7	56.0
	ป.4	56	15.9	16.0	72.0
	ป.5	52	14.8	14.9	86.9
	ป.6	46	13.1	13.1	100.0
	Total	350	99.4	100.0	
Missing	System	2	.6		
Total		352	100.0		

ด้านระดับชั้นพบว่า ส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 27 ถัดมาได้แก่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ร้อยละ 15.9 ถัดมาได้แก่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 15.6 ถัดมาได้แก่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 14.8 ส่วน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และปีที่ 6 มีร้อยละที่เท่ากันกันคือ 13.1



**ส่วนที่ 2** การวิเคราะห์เกี่ยวกับข้อมูลพฤติกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่ ด้านสถาบันครอบครัว ด้านสังคมเพื่อน ด้านแนวเกมและการสื่อสาร

ด้านสถาบันครอบครัว1					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	น้อยที่สุด	52	14.8	14.9	14.9
	น้อย	95	27.0	27.1	42.0
	ปานกลาง	77	21.9	22.0	64.0
	มาก	56	15.9	16.0	80.0
	มากที่สุด	70	19.9	20.0	100.0
	Total	350	99.4	100.0	
Missing	System	2	.6		
Total		352	100.0		

ด้านสถาบันครอบครัว1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับความพึงพอใจที่ น้อย เป็นอันดับแรกร้อยละ 27 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจปานกลางร้อยละ 21.9 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจมากที่สุดร้อยละ 19.9 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจมากที่สุดร้อยละ 15.9 และลำดับสุดท้ายระดับความพึงพอใจน้อยที่สุดร้อยละ 14.8

ด้านสถาบันครอบครัว2					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	น้อยที่สุด	46	13.1	13.1	13.1
	น้อย	111	31.5	31.7	44.9
	ปานกลาง	69	19.6	19.7	64.6
	มาก	62	17.6	17.7	82.3
	มากที่สุด	61	17.3	17.4	99.7
	Total	350	99.4	100.0	
Missing	System	2	.6		
Total		352	100.0		

ด้านสถาบันครอบครัว2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับความพึงพอใจที่ น้อย เป็นอันดับแรกร้อยละ 31.5 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจปานกลางร้อยละ 19.6 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจมากที่สุดร้อยละ 17.6 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจมากที่สุดร้อยละ 17.3 และลำดับสุดท้ายระดับความพึงพอใจน้อยที่สุดร้อยละ 13.1

ด้านสถาบันครอบครัว3					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	น้อยที่สุด	48	13.6	13.7	13.7
	น้อย	84	23.9	24.0	37.7
	ปานกลาง	64	18.2	18.3	56.0
	มาก	72	20.5	20.6	76.6
	มากที่สุด	81	23.0	23.1	99.7
	Total	350	99.4	100.0	
Missing	System	2	.6		
Total		352	100.0		

ด้านสถาบันครอบครัว3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับความพึงพอใจที่ น้อย เป็นอันดับแรกร้อยละ 23.9 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจมากที่สุดร้อยละ 23 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจมากที่สุดร้อยละ 20.5 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจปานกลางร้อยละ 18.2 และลำดับสุดท้ายระดับความพึงพอใจน้อยที่สุดร้อยละ 13.6

ด้านสังคมเพื่อน1					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	น้อยที่สุด	48	13.6	13.7	13.7
	น้อย	80	22.7	22.9	36.6
	ปานกลาง	59	16.8	16.9	53.4
	มาก	78	22.2	22.3	75.7
	มากที่สุด	85	24.1	24.3	100.0
	Total	350	99.4	100.0	
Missing	System	2	.6		
Total		352	100.0		

ด้านสังคมเพื่อน1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับความพึงพอใจที่ มากที่สุด เป็นอันดับแรกร้อยละ 24.1 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจน้อยร้อยละ 22.7 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจมากร้อยละ 22.2 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจปานกลางร้อยละ16.8 และลำดับสุดท้ายระดับความพึงพอใจน้อยที่สุดร้อยละ 13.6

ด้านสังคมเพื่อน2					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	น้อยที่สุด	62	17.6	17.7	17.7
	น้อย	78	22.2	22.3	40.0
	ปานกลาง	54	15.3	15.4	55.4
	มาก	73	20.7	20.9	76.3
	มากที่สุด	81	23.0	23.1	99.4
	Total	350	99.4	100.0	
Missing	System	2	.6		
Total		352	100.0		

ด้านสังคมเพื่อน2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับความพึงพอใจที่ มากที่สุดเป็นอันดับแรกร้อยละ 23 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจน้อยร้อยละ 22.2 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจมากร้อยละ 20.7 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุดร้อยละ17.6 และลำดับสุดท้ายระดับความพึงพอใจปานกลางร้อยละ 15.3

ด้านสังคมเพื่อน3					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	น้อยที่สุด	48	13.6	13.7	13.7
	น้อย	80	22.7	22.9	36.6
	ปานกลาง	59	16.8	16.9	53.4
	มาก	78	22.2	22.3	75.7
	มากที่สุด	85	24.1	24.3	100.0
	Total	350	99.4	100.0	
Missing	System	2	.6		
Total		352	100.0		

ด้านสังคมเพื่อน3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับความพึงพอใจที่ น้อย เป็นอันดับแรกร้อยละ 29.3 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจมากที่สุดร้อยละ 23.9 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจปานกลางร้อยละ 17.3 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจมากที่สุดร้อยละ15.3และลำดับสุดท้ายระดับความพึงพอใจน้อยที่สุดร้อยละ 13.6

ด้านแนวเกมและสื่อการสอน1					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	น้อยที่สุด	69	19.6	19.7	19.7
	น้อย	81	23.0	23.1	42.9
	ปานกลาง	52	14.8	14.9	57.7
	มาก	60	17.0	17.1	74.9
	มากที่สุด	88	25.0	25.1	100.0
	Total	350	99.4	100.0	
Missing	System	2	.6		
Total		352	100.0		

ด้านแนวเกมและสื่อการสอน1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับความพึงพอใจที่ มากที่สุด เป็นอันดับแรกร้อยละ 25 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจน้อยร้อยละ 23 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุดร้อยละ 19.6 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจมากที่สุดร้อยละ17 และลำดับสุดท้ายระดับความพึงพอใจปานกลางร้อยละ 14.8

ด้านแนวเกมและสื่อการสอน2					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	น้อยที่สุด	58	16.5	16.6	16.6
	น้อย	82	23.3	23.4	40.0
	ปานกลาง	53	15.1	15.1	55.1
	มาก	65	18.5	18.6	73.7
	มากที่สุด	92	26.1	26.3	100.0
	Total	350	99.4	100.0	
Missing	System	2	.6		
Total		352	100.0		

ด้านแนวเกมและสื่อการสอน2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับความพึงพอใจที่ มากที่สุด เป็นอันดับแรกร้อยละ 26.1 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจน้อยร้อยละ 23.3 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจมากร้อยละ 18.5 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุดร้อยละ16.5และลำดับสุดท้ายระดับความพึงพอใจปานกลางร้อยละ 15.1

ด้านแนวเกมและสื่อการสอน3					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	น้อยที่สุด	66	18.8	18.9	18.9
	น้อย	79	22.4	22.6	41.4
	ปานกลาง	60	17.0	17.1	58.6
	มาก	53	15.1	15.1	73.7
	มากที่สุด	92	26.1	26.3	100.0
	Total	350	99.4	100.0	
Missing	System	2	.6		
Total		352	100.0		

ด้านแนวเกมและสื่อการสอน3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับความพึงพอใจที่ มากที่สุด เป็นอันดับแรกร้อยละ 26.1 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจน้อยร้อยละ 22.4 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุดร้อยละ 18.8 ถัดมาได้แก่ระดับความพึงพอใจปานกลางร้อยละ17 และลำดับสุดท้ายระดับความพึงพอใจมากร้อยละ 15.1

### อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการศึกษาเรื่อง รูปแบบนวัตกรรมสื่อการสอน RLR (Read Learn Run) ระดับชั้นประถมศึกษาสังกัด กรุงเทพมหานคร เพื่อที่พัฒนาการศึกษาไปสู่ Thailand 4.0

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ เพศ ระดับชั้นการศึกษา ไม่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมกรรมการทำบ้าน และแบบฝึกหัดเพื่อการศึกษาของนักศึกษาระดับประถมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะว่าปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ เป็นสิ่งที่ทำให้ความต้องการของนักศึกษามีความไม่แตกต่างกัน ซึ่งขัดแย้งกับแนวคิด ได้กล่าวว่า พฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์เกิดขึ้นตาม แรงบังคับจากภายนอกมากระตุ้น เป็นความเชื่อที่ว่า คนที่มีคุณสมบัติทางประชากรที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันไปด้วย ดังการศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาวัตกรรมการเรียนการสอนและการจัดการ การศึกษาด้วยการจัดการคุณภาพของสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรสงคราม ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการที่ออกแบบใหม่ประกอบด้วยขั้นตอนการปฏิบัติงานหลัก 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นวางแผน มีงานที่ต้องปฏิบัติ ได้แก่ การวิเคราะห์ความต้องการที่จำเป็นของผู้เรียน การ วิเคราะห์สาเหตุแท้จริงของปัญหาที่จำเป็นเร่งด่วน การกำหนดนิยามศัพท์เฉพาะ วัตถุประสงค์การ วิจัยและการเตรียมวัตกรรมการเรียนการสอนและเครื่องมือวัดประเมินผล 2) ขั้นปฏิบัติการตามแผน มีงานที่ต้อง ปฏิบัติ คือ การใช้นวัตกรรมตามแบบแผนการวิจัยที่กำหนดไว้ การวิเคราะห์

และนำเสนอผลตาม วัตถุประสงค์ของการวิจัย 3) ขั้นตอนอันผล มีงานที่ต้องปฏิบัติ ได้แก่ การวิเคราะห์ทบทวนหลัง การ ปฏิบัติงาน และการแนะแนวทางการปฏิบัติที่เหมาะสม 4) ขั้นตอนการเผยแพร่ผลการวิจัยมีงานที่ต้อง ปฏิบัติ คือ การเขียนรายงานการวิจัย และการเผยแพร่ผลการวิจัย

ผลการศึกษา พบว่า อายุส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้บริการแอปพลิเคชัน เนื่องจากช่วงอายุของนักเรียนอยู่ใน ช่วงวัยเรียน จึงมีความแตกต่างกันในเรื่องของความคิดและพฤติกรรมเท่าที่ควร โดยผลจากการวิจัยพบว่า นักเรียน ที่ทำการบ้านและแบบฝึกหัด มีอายุระหว่าง 6-9 ปี ซึ่งถือว่าเป็นกลุ่มที่อยู่ในช่วงวัยเด็ก คนกลุ่มนี้มักจะมีค่านิยมที่ไม่ ต้อรับแต่ถ้าช่วง 10-12 ปี ซึ่งเพื่อนจะมีอิทธิพลเป็นอย่างมากต่อการตัดสินใจ โดยมักจะชอบความแปลกใหม่

ระดับชั้นการศึกษา ส่งผลต่อพฤติกรรมการทำการบ้าน ถ้าเป็นช่วงระดับชั้นประถมศึกษา ตั้งแต่4-6 จะมีความ เกี่ยวจรร้าน และ ความต้อรับในการทำการบ้านมากกว่า ระดับประถมศึกษาชั้น 1-3 ที่มีความเชื่อฟังมากกว่า และความคิดที่เชื่อฟังมากกว่า เพราะอาจเป็นด้วยสังคมและเพื่อนที่คอยชักชวนให้ไปสนใจสิ่งอื่นจนลืม การทำการ บ้านสอดคล้องกับแนวคิดของ ปวีรรต สมณี (Somnuek, 2015) การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการเรียน การสอนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง “ผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยว” มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) วิเคราะห์รายละเอียดของวิธีการสอนเรื่อง “ผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยว” ด้วยวิธีการสอนแบบปกติกับวิธีการสอนโดย ใช้สื่อวีดิทัศน์เป็นหลัก (2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักศึกษากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยวิธี การสอนแบบปกติกับวิธีการสอนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์เป็นหลัก และ (3) เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักศึกษากลุ่ม ทดลองที่มีต่อวิธีการสอนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์เป็นหลัก โดยใช้เครื่องมือ คือ แบบสอบถาม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ สื่อ วีดิทัศน์ วิเคราะห์ข้อมูลแบบพรรณนาและใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test ผลการวิจัยพบว่า (1) วิธีการสอนแบบปกติ มีข้อดีคือ เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลาน้อย เมื่อเทียบ กับวิธีสอนแบบอื่น ๆ ใช้กับผู้เรียนจำนวนมาก ได้ สะดวก ไม่ยุ่งยาก และถ่ายทอดเนื้อหาสาระได้มาก ส่วนข้อจำกัดคือ เป็นวิธีสอนที่ผู้เรียนมีบทบาทน้อย จึงอาจ ทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจในการบรรยาย อาศัยความสามารถของผู้บรรยาย ถ้าผู้บรรยายไม่มีศิลปะในการบรรยาย ที่ดึงดูดใจผู้เรียน ผู้เรียนอาจขาดความสนใจ และถ้าผู้สอนขาดการเรียบเรียง เนื้อหาสาระอย่างเหมาะสม ผู้เรียนอาจ เกิดความไม่เข้าใจ และไม่สามารถซักถามได้ ถ้าผู้บรรยายไม่เปิดโอกาส นอกจากนี้ นี้ ยังเป็นวิธีสอนที่ไม่สามารถสนอง ตอบความต้องการและความแตกต่างระหว่างบุคคล สำหรับวิธีการสอนโดยใช้สื่อ วีดิทัศน์เป็นหลัก มีข้อดีคือ ช่วย ให้คุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนดีขึ้น สามารถจำได้มากและนานขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ ในปริมาณมากขึ้นในเวลา ที่กำหนดไว้ และช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ส่วนข้อ จำกัดคือ การขาดทักษะ ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นเท่ากับการเข้าร่วมกิจกรรมแบบเข้าชั้นเรียนปกติ (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนของนักศึกษาที่ เรียนโดยสื่อวีดิทัศน์สูงกว่านักศึกษาที่เรียนโดยวิธีปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และ (3) ระดับความ พึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์เป็นหลักอยู่ในระดับมากโดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.79

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ด้านพฤติกรรมการใช้บริการแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาของนักศึกษาระดับประถมศึกษาในเขต กรุงเทพมหานครได้แก่ ด้านสถาบันครอบครัว ด้านสังคมเพื่อน ด้านแนวเกมและการสื่อสาร โดยใช้ค่าแจกแจงความถี่ และค่าร้อยละ จะเห็นได้ว่ามีการการใช้สื่อแอปพลิเคชันเพื่อศึกษานี้มีความเหมาะสมต่อการทำแบบฝึกหัดและ

เก็บคะแนนของการเรียนการสอนในแบบต่างๆได้ และยังสามารถใช้ประกอบกับสื่อหลักของผู้สอนที่มีอยู่เดิม เช่น หนังสือ รูปภาพ เอกสารประกอบการสอนต่างๆ เป็นต้น รวมทั้งยังเป็นสิ่งที่สร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และสามารถทบทวนการเรียนรู้เพื่อสร้างความเข้าใจในเนื้อหาได้อย่างรวดเร็ว สะดวก และง่ายมากยิ่งขึ้น จึงควรนำรูปแบบการเรียนการสอนในลักษณะนี้มาประยุกต์ใช้เพื่อเป็นสื่อการสอนสำหรับรายวิชาอื่นๆต่อไป

2. การเรียนด้วยแอปพลิเคชัน ควรดำเนินการตามขั้นตอนการเรียนอย่างละเอียด เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้งานแอปพลิเคชันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาในครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาค้นคว้าแบบเจาะลึกถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ความถนัดและ ความสนใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้และการทำการบ้านผ่านแอปพลิเคชัน
2. ควรศึกษาเกี่ยวกับเจตคติการสร้างบรรยากาศของครูผู้สอนเกี่ยวกับการศึกษาสำหรับการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชัน
3. ควรมีการศึกษาวิจัยและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนผ่านแอปพลิเคชันที่มีความเหมาะสมในการจัด การศึกษาสำหรับการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้

## Reference

- Charoenphol, O. (2013). *Development of electronic books on Information and Communication Technology for Mathayomsuksa 1 students Secondary school Under the Office of Educational Service Area 17 in Trat Province*. Master of Education Rambhai Barni Rajabhat University.
- Jadaman, P. (2013). *The Development Education Issue of Thailand 4.0 towards 21st Century*. Retrieved 16 January 2020, from <http://oknation.nationtv.tv/blog/jedaman/2016/12/31/entry-1>
- Nattarikablog. (2016). *Choice of instructional media*. Retrieved 16 July 2019, from [https://nattarikablog.wordpress.com/2016/02/15/Choosing\\_educational\\_media](https://nattarikablog.wordpress.com/2016/02/15/Choosing_educational_media).
- Somnuek, P. (2015). The Development of Teaching and Learning Innovation by Using Instructional Media for Enhancement of Learning Achievement towards Tourism Product. *International Thai Tourism Journal*, 11(1), 4-17.
- Supap, S. (1997). *Study on Family is the most important institution in society*. Retrieved 16 July 2019, from <https://nattarikablog.wordpress.com>. Choosing educational media.
- Thanakom, T. (1975). *A research study on blood related groups such as husbands and wives have children. Children born from the sperm of the father mixed with the eggs of*



*the mother*. Information Technology and Management Program Bangkok University.

Wattanachai, S. et al. (2007). *Study on Design and development of innovative Learning that promotes thinking the objective is to design and develop learning innovation*. Graduate school Silpakorn University.