

# ความพึงพอใจต่อการประยุกต์ใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (ACTIVE LEARNING) ใน รายวิชาความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ:

กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

Satisfaction with Active Learning Activities Implementation in Digital,  
Media, and Information Literacy: A Case Study of Kamphaeng Phet  
Rajabhat University

โชคธำรงค์ จงจ่อหอ\*

Chokthamrong Chongchorhor\*

นุจรินทร์ ปทุมพงษ์ \*\*

Nujarin Pathumpong\*\*

รับบทความ: 11 พฤษภาคม 2566 / แก้ไขบทความ: 29 พฤษภาคม / ตอบรับการตีพิมพ์: 12 กรกฎาคม 2566

## บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชา “ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ (9001301)” ของนักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 91 คน เครื่องมือวิจัย คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจ “ด้านการเตรียมการสอน” “ด้านวิธีสอน” “ด้านเนื้อหาที่ได้รับ” และ “ด้านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกแต่ละประเภท” โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงในอนาคต ได้แก่ การเพิ่มเวลาเรียนให้มากขึ้น การปรับปรุงอุปกรณ์ให้ทันสมัยยิ่งขึ้น สำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนานได้แก่ กิจกรรมการแสดงละครคุณธรรมสะท้อนปัญหาสังคมในยุคดิจิทัล กิจกรรมวิเคราะห์ข่าวและนำเสนอเกี่ยวกับการกระทำผิดตาม พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ขอให้ยังคงไว้เพื่อสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้เชิงรุกให้กับนักศึกษาในปีถัดไป

**คำสำคัญ:** การเรียนรู้เชิงรุก การรู้สารสนเทศ การรู้เท่าทันสื่อ ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล ความพึงพอใจ

---

\* คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

\* Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University

\*\* คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

\*\* Faculty of Science and Technology, Kamphaeng Phet Rajabhat University

\* E-mail: chokthamrong@g.swu.ac.th

## Abstract

The purpose of this study was to examine subject satisfaction with active learning activities. 91 students are enrolled in "Digital, Information, and Media literacy (9001301)" for the first semester of the academic year 2022 at Kamphaeng Phet Rajabhat University's Bachelor of Business Administration Course. The instruments of research were questionnaires. The study used frequency distribution, percentage, mean, and standard deviation statistics. Students reported overall satisfaction with "teaching preparation," "teaching technique," "material received," and "active learning activities for each category," according to the findings. There are recommendations for future enhancements, including the addition of more study time. Modernizing equipment via upgrades. For the next academic year, let's keep students engaged in interesting active learning activities like moral theatre plays on digital society's issues, news analyses and presentations about Thailand's cyber criminals.

**Keywords:** Active learning, Information literacy, Media literacy, Digital literacy, Satisfaction

## บทนำ

กลยุทธ์การสอนระดับอุดมศึกษาที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างยิ่งในยุคปัจจุบันคือ “การเรียนรู้เชิงรุก” ซึ่งในพจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัยฉบับราชบัณฑิตยสถานได้ให้ความหมายของ “การเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)” ไว้ว่า หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีบทบาทในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวาและอย่างตื่นตัว (ราชบัณฑิตยสถาน, 2558) คุณลักษณะสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้ฟัง พูด อ่าน เขียน และแสดงความคิดเห็นขณะลงมือทำกิจกรรม และในขณะเดียวกันผู้เรียนต้องใช้กระบวนการคิดขั้นสูง คือ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และประเมินค่าในสิ่งที่กำลังกระทำอยู่ด้วยผู้เรียนจึงได้เข้ามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยพลังปัญญา จนเกิดความรู้ด้วยความเข้าใจ และสามารถนำความรู้เหล่านั้นไปประยุกต์ใช้อย่างสร้างสรรค์ (พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และ พเยาว์ ยินดีสุข, 2561)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้มีส่วนร่วมรับผิดชอบในการจัดการเรียนรู้ของตนเอง แทนที่จะเอาแต่รอซึมซับความรู้จากผู้สอนเพียงอย่างเดียว เมื่อผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวาย่อมสามารถสร้างประสบการณ์ที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่มีประสิทธิภาพ ผู้เรียนจำเป็นต้องประเมินคุณค่าจากทรัพยากรสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากในยุคปัจจุบันสารสนเทศแม้จะมีปริมาณมหาศาล แต่กลับมีความน่าเชื่อถือต่ำเพราะเต็มไปด้วยอคติและข่าวลวง ผู้เรียนจึงอาจเผชิญกับ

วารสารสารสนเทศปีที่ 22 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2566)

ข้อจำกัดในการเรียนรู้จากทรัพยากรสารสนเทศและสื่อเหล่านั้น ทำให้พลาดโอกาสสำคัญเพราะขาดการติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและวิชาชีพของตนเองดังกล่าวนั้น การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ในชั้นเรียนจึงควรเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ การรู้สารสนเทศ และการรู้ดิจิทัลควบคู่กันไปด้วยเพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำทรัพยากรสารสนเทศและสื่อต่าง ๆ มาใช้ได้อย่างถูกต้อง น่าเชื่อถือ และเท่าทันต่อเหตุการณ์ ทั้งยังเอื้อต่อการสื่อสารความคิดสู่พื้นที่สาธารณะอย่างปลอดภัยและช่วยสร้างการมีส่วนร่วมอย่างมีชีวิตชีวาในการจัดกระบวนการเรียนรู้จนก่อเกิดเป็นทักษะหรือประสบการณ์ฝังลึกที่นำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวันและชีวิตการทำงานในอนาคต (Michael & Modell, 2003 ; Rodney & Stuart Palmer, 2015)

การพัฒนาการเรียนรู้เชิงรุกในระดับอุดมศึกษา (Active learning In Higher Education) จำเป็นต้องประเมินองค์ประกอบและสภาพแวดล้อมที่มีอยู่อย่างรอบด้าน จากนั้นจึงวางแผนและดำเนินการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ระดับนโยบายจนถึงระดับปฏิบัติการ โดยประยุกต์ใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การอภิปรายกลุ่มย่อย การแสดงบทบาทสมมติ การใช้สถานการณ์จำลอง การใช้กรณีศึกษา การอ่านและการเขียนอย่างกระตือรือร้น การทำงานกลุ่มย่อย และการใช้เกมเพื่อประกอบการจัดการเรียนรู้ทั้งนี้เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกใช้ความคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์องค์ความรู้ การแลกเปลี่ยนและเชื่อมโยงองค์ความรู้เพื่อแก้ไขปัญหาหรือประกอบสัมมาอาชีพในอนาคต (ทัศนศรี เสมียนเพชร, 2556 ; ปณิตตา อินทร์รักษา 2562, วารินทร์พร พันเฟื่องฟู, 2562, อริยา คูหา, สรินญา ปุติ & ฮานานมูฮิบบะตุตดิน นอจิ, 2562 ; กมล โพธิเย็น, 2564)

ในส่วนของมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ซึ่งเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทความรับผิดชอบและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นสำคัญ พร้อมทั้งบูรณาการกับทักษะการรู้ในศตวรรษที่ 21 จึงได้กำหนดให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ทุกคนลงทะเบียนเรียนในรายวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร คือ “วิชา ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ (9001301)” โดยบูรณาการองค์ความรู้จาก 3 ศาสตร์ ได้แก่ การรู้สารสนเทศ (Information literacy) การรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) และการรู้ดิจิทัล (Digital literacy) ดังกล่าวนั้น คณะผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในรายวิชาความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ กรณีศึกษานักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

## วัตถุประสงค์ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ในรายวิชา “ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ (9001301)” ของนักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

## กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นรูปแบบการสอนที่นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวาด้วยวิธีการอันหลากหลายจนเกิดทักษะที่นำไปประยุกต์ใช้ได้ในอนาคต โดยงานวิจัยนี้สังเคราะห์กรอบแนวคิดมาจากการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการเตรียมการสอน ด้านวิธีการสอน ด้านเนื้อหาที่ได้รับ และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ รวมถึงศึกษาปัญหาอุปสรรคและข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในอนาคต (Michael & Modell, 2003 ; Rodney & Stuart Palmer, 2015 ; ญัฐตะวัน ลิมประสงค์, 2562 ; ธนพัฒน์ อินทวิ, 2563 ; พัสสรณ์ วิวรรณมงคล, 2564 ; ปณพร ศรีปลั่ง และเพ็ญภา ปัญชนะ, 2564 ; วิวิชัย บุญส่ง, 2565)

## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive research) มุ่งศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ในด้านการเตรียมการสอน ด้านวิธีการสอน ด้านเนื้อหาที่ได้รับ และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ รวมถึงปัญหาอุปสรรคและข้อเสนอแนะในอนาคตประชากรที่ศึกษา คือนักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา “ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ (9001301)” ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ซึ่งสมัครใจและยินยอมตอบแบบสอบถาม จำนวน 107 คน โดยได้รับแบบสอบถามกลับคืน 91 คน คิดเป็นร้อยละ 85.04 ของจำนวนประชากรทั้งหมด ด้านเครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการวิจัยโดยการศึกษาในครั้งนี้มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 1 ชุด คือ แบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาค่าด้านความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา (content validity) พบว่ามีค่าเท่ากับ 0.90 และผ่านการหาความเชื่อมั่นของเครื่องมือวิจัย (reliability) โดยผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับนักศึกษา จำนวน 10 คน เมื่อคำนวณค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) (Cronbach, 1970) ได้เท่ากับ 0.94 ซึ่งเป็นค่าที่ยอมรับได้ทั้งนี้แบบสอบถามดังกล่าว แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ (1) ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา ประกอบด้วย เพศ ชั้นปี และสาขาวิชา (2) ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ในรายวิชา “ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ (9001301)” และ (3) ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับนักศึกษา รวมถึงปัญหาอุปสรรค และข้อเสนอแนะในอนาคต โดยข้อคำถามในส่วนที่ (2) และ (3) เป็นแบบ Likert Scale มี 5 ระดับ เรียงจากระดับตรงกับความคิดมากที่สุดถึงตรงกับความเห็นน้อยที่สุด ด้านการวิเคราะห์ข้อมูล ในการศึกษานี้ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามออนไลน์สำหรับรวบรวมข้อมูลด้วย Google Form และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์สถิติโดยใช้ Google Sheet ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ (1) ผู้วิจัยแจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ยของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (2) ผู้วิจัยหา

วารสารสารสนเทศปีที่ 22 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2566)

ค่าเฉลี่ยและค่าร้อยละของระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) และ (3) ผู้วิจัยจัดกลุ่มข้อมูลและสรุปประเด็นข้อเสนอแนะที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)

## ผลการวิจัย

### ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาที่ตอบแบบสอบถาม

ผลการศึกษาข้อมูลทั่วไป ปรากฏข้อมูลสำคัญดังแสดงไว้ในตารางที่ 1 ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้ นักศึกษาที่ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 73.63 สาขาวิชาที่มีการตอบแบบสอบถามมากที่สุด คือ สาขาวิชาการตลาด คิดเป็นร้อยละ 39.56 ชั้นปีที่มีการตอบแบบสอบถามมากที่สุด คือ ชั้นปีที่ 1 จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 98.90 และนักศึกษาที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ไม่เคยมีประสบการณ์ในการเรียนแบบสอดแทรกกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) มาก่อน คิดเป็นร้อยละ 98.90

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของนักศึกษาที่ตอบแบบสอบถาม

| ข้อมูลทั่วไป |                                                                  | จำนวน | ร้อยละ |
|--------------|------------------------------------------------------------------|-------|--------|
| เพศ          | ชาย                                                              | 23    | 25.27  |
|              | หญิง                                                             | 67    | 73.63  |
|              | ไม่ต้องการระบุเพศ                                                | 1     | 1.10   |
|              | รวม                                                              | 91    | 100.00 |
| สาขาวิชา     | บริหารธุรกิจ (การตลาด)                                           | 36    | 39.56  |
|              | บริหารธุรกิจ (การจัดการโลจิสติกส์)                               | 55    | 60.44  |
|              | รวม                                                              | 91    | 100.00 |
| ชั้นปี       | ชั้นปีที่ 1                                                      | 90    | 98.90  |
|              | ชั้นปีที่ 2                                                      | 1     | 1.10   |
|              | รวม                                                              | 91    | 100.00 |
| ประสบการณ์   | เคยเรียนแบบสอดแทรกกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)    | 1     | 1.10   |
|              | ไม่เคยเรียนแบบสอดแทรกกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) | 90    | 98.90  |
|              | รวม                                                              | 91    | 100.00 |

### ส่วนที่ 2 ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

#### 2.1 ผลการศึกษาความพึงพอใจด้านการเตรียมการสอน

ผลการศึกษาความพึงพอใจ “ด้านการเตรียมการสอน” เมื่อพิจารณาในแต่ละประเด็น ปรากฏข้อมูลสำคัญดังแสดงไว้ในตารางที่ 2 และ ตารางที่ 3 ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้ (1) การกำหนดเค้าโครงรายวิชาที่สอดแทรกกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ

วารสารสารสนเทศปีที่ 22 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2566)

56.04 (2) การอธิบายวัตถุประสงค์ของวิชาที่เรียนพร้อมสอดแทรกกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 61.54 (3) การเตรียมการสอนที่สอดแทรกกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ไว้ล่วงหน้า พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 51.65 (4) การอธิบายวิธีประเมินผลที่สอดแทรกกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) อย่างชัดเจน พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 45.05 (5) การใช้วิธีการวัดและการประเมินผลกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) อย่างเหมาะสม พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 49.45 (6) นักศึกษามีความพึงพอใจด้านการเตรียมการสอนโดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $X = 4.13$ ,  $S.D. = 0.67$ )

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของความพึงพอใจที่นักศึกษามีต่อ “ด้านการเตรียมการสอน”

| ด้านการเตรียมการสอน                                                                     | ระดับความพึงพอใจ |        |       |        |         |        |       |        |           |        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------------|--------|-------|--------|---------|--------|-------|--------|-----------|--------|
|                                                                                         | น้อยที่สุด       |        | น้อย  |        | ปานกลาง |        | มาก   |        | มากที่สุด |        |
|                                                                                         | จำนวน            | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน   | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน     | ร้อยละ |
| การกำหนดเค้าโครงรายวิชาที่สอดแทรกกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)            | -                | -      | -     | -      | 16      | 17.58  | 51    | 56.04  | 24        | 26.37  |
| การอธิบายวัตถุประสงค์รายวิชาพร้อมสอดแทรกกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)     | -                | -      | -     | -      | 14      | 15.38  | 56    | 61.54  | 21        | 23.08  |
| การเตรียมการสอนที่สอดแทรกกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ไว้ล่วงหน้า        | -                | -      | -     | -      | 14      | 15.38  | 47    | 51.65  | 30        | 32.97  |
| การอธิบายวิธีประเมินผลที่สอดแทรกกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) อย่างชัดเจน | -                | -      | 2     | 2.19   | 16      | 17.58  | 41    | 45.05  | 32        | 35.16  |
| การใช้วิธีการวัดและการประเมินผลกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) อย่างเหมาะสม | -                | -      | -     | -      | 16      | 17.58  | 45    | 49.45  | 30        | 32.97  |

วารสารสารสนเทศปีที่ 22 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2566)

**ตารางที่ 3** ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจที่นักศึกษามีต่อ “การเตรียมการสอน”

| การเตรียมการสอน                                                                             | ค่าเฉลี่ย<br>(X) | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน<br>(S.D.) | ระดับ |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|--------------------------------|-------|
| การกำหนดเค้าโครงรายวิชาที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)            | 4.09             | 0.66                           | มาก   |
| การอธิบายวัตถุประสงค์รายวิชาพร้อมสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)     | 4.08             | 0.62                           | มาก   |
| การเตรียมการสอนที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ไว้วางหน้า         | 4.18             | 0.68                           | มาก   |
| การอธิบายวิธีประเมินผลที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) อย่างชัดเจน | 4.14             | 0.77                           | มาก   |
| การใช้วิธีการวัดและการประเมินผลกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) อย่างเหมาะสม     | 4.15             | 0.70                           | มาก   |
| รวม                                                                                         | 4.13             | 0.67                           | มาก   |

## 2.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจด้านวิธีสอน

สำหรับผลการศึกษาความพึงพอใจ “ด้านวิธีสอน” เมื่อพิจารณาในแต่ละประเด็น ปรากฏข้อมูลสำคัญดังแสดงไว้ในตารางที่ 4 และ ตารางที่ 5 ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้ (1) การใช้เทคนิคการสอนกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 52.75 (2) การใช้สื่อและอุปกรณ์บูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ได้ทันสมัย พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 54.95 (3) การอธิบายกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ได้ตรงประเด็นและยกตัวอย่างประกอบได้อย่างชัดเจน พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 53.85 (4) บรรยากาศการสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ไม่เคร่งเครียด พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 51.65 (5) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ในชั้นเรียนได้มีการผสมผสานกับการแนะนำแหล่งค้นคว้า พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 56.04 (6) ขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) มีการเปิดโอกาสให้ซักถาม พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 56.04 (7) นักศึกษา มีความพึงพอใจ “ด้านวิธีสอน” โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $X = 4.12$ ,  $S.D. = 0.67$ )

วารสารสารสนเทศปีที่ 22 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2566)

**ตารางที่ 4** จำนวนและร้อยละของความพึงพอใจที่นักศึกษามีต่อ “ด้านวิธีการสอน”

| ด้านวิธีการสอน                                                                               | ระดับความพึงพอใจ |        |       |        |         |        |       |        |           |        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|--------|-------|--------|---------|--------|-------|--------|-----------|--------|
|                                                                                              | น้อยที่สุด       |        | น้อย  |        | ปานกลาง |        | มาก   |        | มากที่สุด |        |
|                                                                                              | จำนวน            | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน   | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน     | ร้อยละ |
| การใช้เทคนิคการสอนกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ | -                | -      | -     | -      | 17      | 18.61  | 48    | 52.75  | 26        | 28.57  |
| การใช้สื่อและอุปกรณ์บูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ได้ทันสมัย           | -                | -      | -     | -      | 13      | 12.28  | 50    | 54.95  | 28        | 30.77  |
| การอธิบายกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ได้ตรงประเด็นและชัดเจน                  | -                | -      | -     | -      | 15      | 16.48  | 42    | 46.15  | 34        | 37.36  |
| บรรยากาศการสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ไม่เคร่งเครียด                 | -                | -      | 1     | 1.09   | 18      | 19.78  | 49    | 53.85  | 23        | 25.27  |
| กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) มีอย่างหลากหลายไม่น่าเบื่อ                       | -                | -      | -     | -      | 19      | 20.87  | 47    | 51.65  | 25        | 27.47  |
| กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ในชั้นเรียนได้ผสมผสานกับการแนะนำแหล่งค้นคว้า     | -                | -      | -     | -      | 13      | 12.28  | 51    | 56.04  | 27        | 29.67  |
| ขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) มีการเปิดโอกาสให้ซักถาม                    | -                | -      | -     | -      | 14      | 15.38  | 51    | 56.04  | 26        | 28.57  |

**ตารางที่ 5** ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจที่นักศึกษามีต่อ “ด้านวิธีการสอน”

| ด้านวิธีการสอน                                                                          | ค่าเฉลี่ย (X) | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) | ระดับ |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-----------------------------|-------|
| การใช้เทคนิคการสอนกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ | 4.10          | 0.68                        | มาก   |
| การใช้สื่อและอุปกรณ์บูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ได้ทันสมัย      | 4.16          | 0.65                        | มาก   |
| การอธิบายกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ได้ตรงประเด็นและชัดเจน             | 4.21          | 0.71                        | มาก   |
| บรรยากาศการสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ไม่เคร่งเครียด            | 4.03          | 0.69                        | มาก   |
| กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) มีอย่างหลากหลายไม่น่าเบื่อ                  | 4.07          | 0.70                        | มาก   |
| กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ผสมผสานกับการแนะนำแหล่งค้นคว้า              | 4.15          | 0.65                        | มาก   |
| ขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) มีการเปิดโอกาสให้ซักถาม               | 4.14          | 0.64                        | มาก   |
| รวม                                                                                     | 4.12          | 0.67                        | มาก   |



วารสารสารสนเทศปีที่ 22 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2566)

### 2.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจด้านเนื้อหาที่ได้รับ

สำหรับผลการศึกษาความพึงพอใจ “ด้านเนื้อหาที่ได้รับ” เมื่อพิจารณาในแต่ละประเด็น ปรากฏข้อมูลสำคัญดังแสดงไว้ในตารางที่ 6 และ ตารางที่ 7 ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้ (1) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ในชั้นเรียนเนื้อหาและหลักสูตรตรงกับความต้องการช่วยให้ได้รับ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 60.44 (2) ความรู้ที่ได้รับจากการสอนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ในชั้นเรียนตรงกับความต้องการ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 47.25 (3) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ในชั้นเรียนช่วยนำเสนอความรู้หลายๆ ด้านของผู้สอนและนำมาประยุกต์ใช้ได้ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 51.65 (4) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ในชั้นเรียนสะท้อนว่าผู้สอนมีความรู้ในเนื้อหาวิชาที่สอนอย่างถ่องแท้ คิดเป็นร้อยละ 56.04 (5) นักศึกษามีความพึงพอใจ “ด้านเนื้อหาที่ได้รับ” โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $X = 4.13$ ,  $S.D. = 0.67$ )

ตารางที่ 6 จำนวนและร้อยละของความพึงพอใจที่นักศึกษามีต่อ “ด้านเนื้อหาที่ได้รับ”

| ด้านเนื้อหาที่ได้รับ                                                                                                         | ระดับความพึงพอใจ |        |       |        |         |        |       |        |           |        |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|--------|-------|--------|---------|--------|-------|--------|-----------|--------|
|                                                                                                                              | น้อยที่สุด       |        | น้อย  |        | ปานกลาง |        | มาก   |        | มากที่สุด |        |
|                                                                                                                              | จำนวน            | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน   | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน     | ร้อยละ |
| กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ในชั้นเรียนมีเนื้อหาตรงกับความต้องการ                                            | -                | -      | -     | -      | 11      | 12.09  | 55    | 60.44  | 25        | 27.47  |
| ความรู้ที่ได้รับจากการสอนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ในชั้นเรียนตรงกับความต้องการ                        | -                | -      | -     | -      | 16      | 17.58  | 43    | 47.25  | 32        | 35.16  |
| กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ในชั้นเรียนช่วยนำเสนอความรู้หลายๆ ด้านของผู้สอนและนำมาประยุกต์ใช้ในวิชาที่สอนได้ | -                | -      | -     | -      | 16      | 17.58  | 47    | 51.65  | 28        | 30.77  |
| กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ในชั้นเรียนสะท้อนว่าผู้สอนมีความรู้ในเนื้อหาวิชาที่สอนอย่างถ่องแท้               | -                | -      | -     | -      | 12      | 13.19  | 51    | 56.04  | 28        | 30.77  |

ตารางที่ 7 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจที่นักศึกษามีต่อ “ด้านเนื้อหาที่ได้รับ”

| ด้านเนื้อหาที่ได้รับ                                                                                                         | ค่าเฉลี่ย<br>(X) | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน<br>(S.D.) | ระดับ |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|--------------------------------|-------|
| กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ในชั้นเรียนเนื้อหาและหลักสูตรตรงกับความต้องการช่วยเหลือที่ได้รับ                 | 4.09             | 0.66                           | มาก   |
| ความรู้ที่ได้รับจากการสอนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ในชั้นเรียนตรงกับความต้องการ                        | 4.08             | 0.62                           | มาก   |
| กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ในชั้นเรียนช่วยนำเสนอความรู้หลายๆ ด้านของผู้สอนและนำมาประยุกต์ใช้ในวิชาที่สอนได้ | 4.18             | 0.68                           | มาก   |
| กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ในชั้นเรียนสะท้อนว่าผู้สอนมีความรู้ในเนื้อหาวิชาที่สอนอย่างถ่องแท้               | 4.17             | 0.72                           | มาก   |
| รวม                                                                                                                          | 4.13             | 0.67                           | มาก   |

## 2.4 ผลการศึกษาความพึงพอใจด้านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกแต่ละประเภท

ผลการศึกษาความพึงพอใจ “ด้านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกแต่ละประเภท” แสดงไว้ในตารางที่ 6 และ 7 ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้ (1) การแสดงละครคุณธรรมสะท้อนปัญหาสังคมในยุคดิจิทัล พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 57.14 (2) การนำชมห้องสมุดและแหล่งเรียนรู้ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 57.14 (3) การตอบคำถามเกี่ยวกับทรัพยากรสารสนเทศด้วย Kahoot! พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 55.05 (4) การสร้างอินโฟกราฟิกด้วย CANVA พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 51.65 (6) การใช้สื่อสังคมออนไลน์สร้างสรรค์ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 49.45 (7) การอภิปรายกรณีศึกษาด้านความปลอดภัยทางสารสนเทศในยุคดิจิทัล พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 53.85 (8) การสาธิตเครื่องมือสืบค้นสารสนเทศเพื่อการทำรายงานอย่างมืออาชีพ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 51.65 (9) การสอนเทคนิคการเขียนอ้างอิงบรรณานุกรมในรายงานให้ถูกต้อง พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 53.85 (10) การนำเรื่องเล่าเร้าพลังเพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมในชั้นเรียน พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 54.95 (11) สาธิตการแบ่งปันข้อมูลและสารสนเทศผ่าน Cloud Storage พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 56.04 (12) การสร้างเอกสารอย่างมีประสิทธิภาพด้วย Microsoft Word พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 51.65 (13) การสร้างสไลด์นำเสนองานให้น่าสนใจด้วย Microsoft PowerPoint พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 49.45 (14) การสร้างตารางคำนวณสำหรับผู้เริ่มต้นธุรกิจ ด้วย Microsoft Excel พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 57.14 (15) การวิเคราะห์

วารสารสารสนเทศปีที่ 22 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2566)

ข่าวและนำเสนอความผิดตาม พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ฉบับปัจจุบัน พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 49.45(16) นักศึกษามีความพึงพอใจ “ด้านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกแต่ละประเภท” โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $X = 4.15$ ,  $S.D. = 0.66$ )

**ตารางที่ 8** จำนวนและร้อยละของความพึงพอใจที่นักศึกษามีต่อ “กิจกรรมการเรียนรู้”

| ด้านกิจกรรมการเรียนรู้                                        | ระดับความพึงพอใจ |        |       |        |         |        |       |        |           |        |
|---------------------------------------------------------------|------------------|--------|-------|--------|---------|--------|-------|--------|-----------|--------|
|                                                               | น้อยที่สุด       |        | น้อย  |        | ปานกลาง |        | มาก   |        | มากที่สุด |        |
|                                                               | จำนวน            | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน   | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน     | ร้อยละ |
| การแสดงละครคุณธรรมสะท้อนปัญหาสังคมในยุคดิจิทัล                | -                | -      | -     | -      | 13      | 12.28  | 26    | 28.57  | 52        | 57.14  |
| การนำชมห้องสมุดและแหล่งเรียนรู้                               | -                | -      | -     | -      | 10      | 10.99  | 52    | 57.14  | 29        | 31.87  |
| การตอบคำถามเกี่ยวกับทรัพยากรสารสนเทศด้วยคาฮูท (Kahoot!)       | -                | -      | 2     | 2.19   | 16      | 17.58  | 46    | 50.55  | 27        | 29.67  |
| การสร้างอินโฟกราฟิกด้วย CANVA                                 | -                | -      | -     | -      | 20      | 27.97  | 47    | 51.65  | 24        | 26.37  |
| การใช้สื่อสังคมออนไลน์สร้างสรรค์                              | -                | -      | -     | -      | 17      | 18.61  | 45    | 49.45  | 29        | 31.87  |
| การอภิปรายกรณีศึกษาด้านความปลอดภัยทางสารสนเทศในยุคดิจิทัล     | -                | -      | -     | -      | 11      | 12.09  | 49    | 53.85  | 31        | 34.07  |
| การสาธิตเครื่องมือสืบค้นสารสนเทศเพื่อการทำรายงานอย่างมืออาชีพ | -                | -      | -     | -      | 17      | 18.61  | 47    | 51.65  | 27        | 29.67  |
| การสอนเทคนิคการเขียนอ้างอิงบรรณานุกรมในรายงานให้ถูกต้อง       | -                | -      | -     | -      | 14      | 15.38  | 49    | 53.85  | 28        | 30.77  |
| การนำเรื่องเล่าเร้าพลังเพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมในชั้นเรียน | -                | -      | -     | -      | 13      | 12.28  | 50    | 54.95  | 28        | 30.77  |
| สาธิตการแบ่งปันข้อมูลและสารสนเทศผ่าน Cloud Storage            | -                | -      | -     | -      | 11      | 12.09  | 51    | 56.04  | 29        | 31.87  |
| การสร้างเอกสารอย่างมีประสิทธิภาพด้วย Microsoft Word           | -                | -      | -     | -      | 13      | 12.28  | 47    | 51.65  | 31        | 34.07  |
| การสร้างสไลด์นำเสนองานให้น่าสนใจด้วย Microsoft PowerPoint     | -                | -      | -     | -      | 15      | 16.48  | 45    | 49.45  | 31        | 34.07  |
| การสร้างตารางคำนวณสำหรับผู้เริ่มต้นธุรกิจด้วย Microsoft Excel | -                | -      | -     | -      | 10      | 10.99  | 52    | 57.14  | 29        | 31.87  |
| วิเคราะห์ข่าวและนำเสนอเกี่ยวกับ                               | -                | -      | -     | -      | 12      | 13.19  | 45    | 49.45  | 34        | 37.36  |

วารสารสารสนเทศปีที่ 22 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2566)

| ด้านกิจกรรมการเรียนรู้        | ระดับความพึงพอใจ |        |       |        |         |        |       |        |           |        |
|-------------------------------|------------------|--------|-------|--------|---------|--------|-------|--------|-----------|--------|
|                               | น้อยที่สุด       |        | น้อย  |        | ปานกลาง |        | มาก   |        | มากที่สุด |        |
|                               | จำนวน            | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน   | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน     | ร้อยละ |
| ความติดตาม พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ |                  |        |       |        |         |        |       |        |           |        |

ตารางที่ 9 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจที่นักศึกษามีต่อ “กิจกรรมการเรียนรู้”

| ด้านกิจกรรมการเรียนรู้                                                           | ค่าเฉลี่ย<br>(X) | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน<br>(S.D.) | ระดับ     |
|----------------------------------------------------------------------------------|------------------|--------------------------------|-----------|
| การแสดงละครคุณธรรมสะท้อนปัญหาสังคมในยุคดิจิทัล                                   | 4.52             | 0.70                           | มากที่สุด |
| การนำชมห้องสมุดและแหล่งเรียนรู้                                                  | 4.19             | 0.62                           | มาก       |
| การตอบคำถามเกี่ยวกับทรัพยากรสารสนเทศด้วยคาฮูท (Kahoot!)                          | 4.07             | 0.74                           | มาก       |
| การสร้างอินโฟกราฟิกด้วย CANVA                                                    | 4.03             | 0.69                           | มาก       |
| การใช้สื่อสังคมออนไลน์สร้างสรรค์                                                 | 4.12             | 0.70                           | มาก       |
| การอภิปรายกรณีศึกษาด้านความปลอดภัยทางสารสนเทศในยุคดิจิทัล                        | 4.22             | 0.63                           | มาก       |
| การสาธิตเครื่องมือสืบค้นสารสนเทศเพื่อทำรายงานอย่างมืออาชีพ                       | 4.10             | 0.68                           | มาก       |
| การสอนเทคนิคการเขียนอ้างอิงบรรณานุกรมในรายงานให้ถูกต้อง                          | 4.14             | 0.66                           | มาก       |
| การนำเรื่องเล่าเร้าพลังเพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมในชั้นเรียน                    | 4.17             | 0.64                           | มาก       |
| สถิติการแบ่งปันข้อมูลและสารสนเทศผ่าน Cloud Storage                               | 4.18             | 0.64                           | มาก       |
| การสร้างเอกสารอย่างมีประสิทธิภาพด้วย Microsoft Word                              | 4.19             | 0.67                           | มาก       |
| ด้านกิจกรรมการเรียนรู้                                                           | ค่าเฉลี่ย<br>(X) | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน<br>(S.D.) | ระดับ     |
| การสร้างสไลด์นำเสนองานให้น่าสนใจด้วย Microsoft PowerPoint                        | 4.16             | 0.69                           | มาก       |
| การสร้างตารางคำนวณสำหรับผู้เริ่มต้นธุรกิจ ด้วย Microsoft Excel                   | 4.20             | 0.62                           | มาก       |
| วิเคราะห์ข่าวและนำเสนอเกี่ยวกับการกระทำความผิด พ.ร.บ.<br>คอมพิวเตอร์ฉบับปัจจุบัน | 4.23             | 0.67                           | มาก       |
| รวม                                                                              | 4.15             | 0.66                           | มาก       |

### ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในอนาคต

นักศึกษากล่าวถึงความรู้สึก “ก่อนเรียน” โดยสรุปไว้ว่า “...ก่อนที่เรียนรายวิชานี้รู้สึกมีหลากหลายอารมณ์ที่แตกต่างกันบางครั้งรู้สึกกระตือรือร้นเพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิดใหม่ ๆ หรือบางที่อาจรู้สึกกังวลเกี่ยวกับเนื้อหาที่ซับซ้อน แต่ก็พยายามเตรียมพร้อมในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ...” สำหรับความรู้สึก “ระหว่างเรียน” สรุปความได้ว่า

วารสารสารสนเทศปีที่ 22 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2566)

“...การใช้กิจกรรม Active Learning ในการเรียนรู้จะช่วยให้ท่านมีโอกาสได้ฝึกฝนทักษะและความสามารถให้มากขึ้น ช่วยให้การเรียนรู้มีความสนุกสนานมากขึ้น และสามารถนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ สามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตยุคดิจิทัลได้ รวมถึงรู้สึกว่าคุณเองได้รับความรู้ใหม่ๆ ได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมหรือชิ้นงานต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน สำหรับความรู้สึก “หลังเรียน” สรุปความได้ว่า “...การใช้กิจกรรม Active learning ได้รับความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลต่างๆ ได้ทำสไลด์นำเสนอ แสดงละคร วิเคราะห์แอปพลิเคชันได้ลองทำชิ้นงานหลาย ๆ อย่างจนรู้สึกสนุกเป็นอย่างมาก ทำให้มั่นใจในการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้...” นอกจากนี้ นักศึกษาได้กล่าวถึงปัญหา/อุปสรรคและข้อเสนอแนะในอนาคต โดยสรุปได้ความว่า “...ต้องการให้เปลี่ยนอุปกรณ์ให้ทันสมัย และอยากให้มีการสอนอย่างน้อย 2 คาบต่อสัปดาห์เพื่อให้ได้ฝึกปฏิบัติมากขึ้น...”

### สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

(1) นักศึกษาที่ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิง สาขาวิชาการตลาด ชั้นปีที่ 1 และนักศึกษาส่วนใหญ่ไม่เคยมีประสบการณ์ในการเรียนรู้เชิงรุกมาก่อน ทั้งนี้ นักศึกษามีความพึงพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก 4 ด้าน ได้แก่ “ด้านการเตรียมการสอน” “ด้านวิธีสอน” “ด้านเนื้อหาที่ได้รับ” และ “ด้านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกแต่ละประเภท” โดยรวมอยู่ในระดับมาก สำหรับปัญหาอุปสรรคและข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในอนาคต ได้แก่ การเพิ่มเวลาเรียนให้มากขึ้น การปรับปรุงอุปกรณ์ให้ทันสมัยยิ่งขึ้น และขอให้ผู้สอนช่วยอธิบายเนื้อหาที่ยากหรือซับซ้อนอีกหลาย ๆ รอบ สำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนานขอให้ยังคงมีอยู่ในปีถัดไป (2) ในการอภิปรายผลการศึกษาค้นคว้าความพึงพอใจของนักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชรที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning อยู่ในระดับมากนั้น พบว่า มีความสอดคล้องกับผลงานวิจัยของนักวิชาการ 3 ท่าน ได้แก่ ณัฐตะวัน ลิมประสงค์ (2562) พัสสรณ์ วิวรรณมงคล (2564) ปณพร ศรีปลั่ง และเพ็ญผกา ปัญจนะ (2564) ซึ่งพบว่านักศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก นอกจากนี้ในผลการวิจัยของวีรวิทย์ บุญส่ง (2565) พบว่านักศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เป็นเพราะกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้สร้างกระบวนการมีส่วนร่วมรับผิดชอบในการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมุ่งเน้นความกระตือรือร้น รวมทั้งเสริมสร้างประสบการณ์ในภาคปฏิบัติผ่านการฝึกฝนทักษะการรู้สารสนเทศ ทักษะรู้เท่าทันสื่อ และทักษะความฉลาดรู้ทางดิจิทัลเต็มตามศักยภาพของนักศึกษาอย่างสร้างสรรค์

### ข้อเสนอแนะในการวิจัย

จากผลกาวิจัยนี้ ขอเสนอให้มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชรพัฒนาระบบ กลไก และสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกอย่างหลากหลาย โดยเฉพาะการนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลมาหนุนเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การสังเคราะห์องค์ความรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้

วารสารสารสนเทศปีที่ 22 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2566)

อย่างเป็นกัลยาณมิตรในระดับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชรด้วยตนเอง รวมถึงในระดับเครือข่ายของคณาจารย์ผู้สอนในต่างมหาวิทยาลัยเพื่อความยั่งยืนของนโยบายการเรียนรู้เชิงรุกสู่ภาคปฏิบัติ

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การพัฒนาระบบฐานความรู้เพื่อเก็บรวบรวมและอนุรักษ์ประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) จากสถานศึกษาทุกระดับ อาทิ ปฐมวัย ประถมศึกษา มัธยมศึกษา อาชีวศึกษา และอุดมศึกษา รวมถึงการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยทั้งนี้เพื่อประโยชน์ในการยกระดับองค์ความรู้ไปสู่การพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาที่เหมาะสมกับบริบทที่หลากหลายของสถานศึกษาในประเทศไทยต่อไป

### บรรณานุกรม

- กมล โพธิเย็น. (2564). Active Learning: การจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21. *ว.ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*. 19(1), 11-28.
- ณัฐตะวัน ล้มประสงค์. (2562). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning รายวิชาการบริหาร และการประกันคุณภาพการศึกษา. *ว.วิชาการ Veridian E-Journal, Silpakorn University*. 12(5), 1316-1342.
- ทัศนศรี เสมียนเพชร. (2556). การประเมินองค์ประกอบและการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เชิงรุกของสถาบันอุดมศึกษาเพื่อเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ศตวรรษที่ 21. *ว.สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์*. 6(1), 59-80.
- ธนพัฒน์ อินทวิ. (2563). ปัจจัยสาเหตุที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการเรียนแบบ Active Learning ของนักศึกษามหาวิทยาลัย. *ว.นวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย*. 4(1), 383-394.
- ปณิตตา อินทรักษา. (2562). การจัดการเรียนรู้ด้วย Active Learning เพื่อการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์. *ว.ครุศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี*. 1(1), 35-43.
- ปณพร ศรีปลั่ง, และเพ็ญผกา ปัญจนะ. (2564). การศึกษาผลการเรียนรู้นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษาและการเรียนรู้ ของผู้เรียนด้วยกระบวนการ Active Learning. *ว.มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด*. 15(3), 144-152.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, และเพียวาร์ ยินดีสุข. (2561). การเรียนรู้เชิงรุกแบบรวมพลังกับ PLC เพื่อการพัฒนา. *จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.

วารสารสารสนเทศปีที่ 22 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2566)

- พัสสรณ์ วิวรรณมงคล. (2564). การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้แหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ในพื้นที่จังหวัดพระนครศรีอยุธยาสำหรับนักศึกษาครู. *ว.มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์*. 10(2), 198-210.
- วารินทร์พร ฟันเฟื่องฟู. (2562). การจัดการเรียนรู้ Active Learning ให้สำเร็จ. *ว.วไลยอลงกรณ์ปริทัศน์*. 9(1), 135-145.
- วีรวิทย์ บุญส่ง. (2565). การพัฒนาความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ของนักศึกษาสาขาวิชา สังคมศึกษา ชั้นปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning. *ว.การบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น*. 8(3), 73-85.
- อริยา คูหา, สรินญา ปุติ, และฮานานมูฮิบบะตุตดิน นอจิ. (2562). โลกที่เปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ที่ผ่านสู่ Active Learning. *ว.ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี*. 30(2), 1-13.
- Michael, J. A. & Modell, H. I. (2003). *Active learning in college and science classrooms: A working model helping the learner to learn*. Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Rodney, C. & Stuart, P. (2015). Active learning: The importance of developing a comprehensive measure. *Active Learning in Higher Education*. 16(3), 1-14.