

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ ADDIE Model เพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านการออกแบบนวัตกรรม การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยของนักศึกษาครูชั้นปีที่ 2

Results of Learning Management by Using ADDIE Model to Develop Competencies in Learning Innovation Design for Early Childhood of Second Year Teacher Students

วิภารัตน์ อัมรัมย์¹, เบญจพร วรณูปถัมภ์², วิไลวรรณ ศิริเมษา³, กัลยา พวงมะลิ⁴ และ ธนากร เทียมตัน⁵
Wiparat Imram¹, Benchaporn Wannupatam², Wilaiwan Sirimeka³, Kanlaya Paungmali⁴
and Tanakorn Tiamtan⁵

Received: 27 ธ.ค. 2566

Revised: 10 มิ.ย. 2567

Accepted: 17 มิ.ย. 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบสมรรถนะด้านการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาครูหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ ADDIE Model กับเกณฑ์ที่กำหนด 2) เพื่อประเมินคุณภาพสื่อวัตกรรมการเรียนรู้หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ ADDIE Model และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ ADDIE Model กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาครูชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด จำนวน 32 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย โดยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ ADDIE Model จำนวน 5 แผน แบบประเมินสมรรถนะด้านการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ แบบประเมินคุณภาพสื่อวัตกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ ADDIE Model การดำเนินการทดลองใช้ระยะเวลาสัปดาห์ละ 4 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 20 ชั่วโมง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t แบบกลุ่มเดียว

ผลการวิจัยพบว่า 1) สมรรถนะด้านการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ ADDIE Model อยู่ในระดับดี และสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) คุณภาพสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาครูหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ ADDIE Model อยู่ในระดับดี และ 3) ความพึงพอใจของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ ADDIE Model โดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ADDIE Model, นวัตกรรมการเรียนรู้, สมรรถนะ

¹ อาจารย์ ประจำสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด อีเมล: wiparatoiw1929@gmail.com

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำกลุ่มวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด อีเมล: wbenchaporn@gmail.com

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด อีเมล: Wilaiwan.sr@bru.ac.th

⁴ อาจารย์ ประจำสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด อีเมล: Kanlaya.pm@bru.ac.th

⁵ อาจารย์ ประจำสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด อีเมล: thanakorn.tt@bru.ac.th

¹ Lecture, Program in Early Childhood Education, Buriram Rajabhat University, Email: wiparatoiw1929@gmail.com

² Assistant Professor, Ph.D., Program in Curriculum and Instruction, Buriram Rajabhat University, Email: wbenchaporn@gmail.com

³ Assistant Professor, Program in Early Childhood Education, Buriram Rajabhat University, Email: Wilaiwan.sr@bru.ac.th

⁴ Lecture, Program in Early Childhood Education, Buriram Rajabhat University, Email: Kanlaya.pm@bru.ac.th

⁵ Lecture, Program in Early Childhood Education, Buriram Rajabhat University, Email: thanakorn.tt@bru.ac.th

Abstract

The objectives of this research were: 1) to compare the competencies in learning innovation design of teacher students after learning management by using the ADDIE Model with the specified criteria, 2) to evaluate the quality of media, learning innovation after learning management by using the ADDIE Model, and 3) to study the satisfaction of teacher students towards learning management by using the ADDIE Model. The Samples were 32 second-year students majoring in early childhood education, faculty of education, Buriram Rajabhat University, recruited through simple random sampling using a lottery method. The research instruments used for data collection were 5 lesson plans of learning management by using the ADDIE Model, competencies assessment forms of learning innovation design, quality assessment forms of learning innovation for early childhood, and satisfaction assessment forms of teacher students towards learning management using the ADDIE Model. The experimental implementation lasted for 4 hours per week, totaling 20 hours. Statistics used in analyzing data were mean, standard deviation, and one-sample t-test.

The research findings revealed that: 1) Competencies in learning innovation design after learning management by using the ADDIE Model was at a good level and significantly higher than the specified criteria, with statistical significance at the .05 level, consistent with the hypothesis. 2) The quality of learning innovation among teacher students after learning management using the ADDIE Model met the specified criteria and was at a good level. 3) Teacher students' satisfaction towards learning management using the ADDIE Model was at the highest level of satisfaction.

Keywords: ADDIE Model, learning innovation, Competencies

บทนำ

การพัฒนาสมรรถนะครูในประเทศไทยพัฒนาตามสมรรถนะ ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประกอบด้วย สมรรถนะหลัก และสมรรถนะประจำสายงาน สมรรถนะหลัก (Core Competency) ประกอบด้วย 5 สมรรถนะ คือ การมุ่งผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงาน การบริการที่ดี การพัฒนาตนเอง การทำงานเป็นทีม จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพครู และสมรรถนะประจำสายงาน (Functional Competency) ประกอบด้วย 6 สมรรถนะ ได้แก่ การบริหารหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาผู้เรียน การบริหารจัดการชั้นเรียน การวิเคราะห์สังเคราะห์ และการวิจัยเพื่อพัฒนาผู้เรียนภาวะผู้นำครู การสร้างความสัมพันธ์ และความร่วมมือกับชุมชนเพื่อการจัดการเรียนรู้ (สำนักพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553: 24-25) สมรรถนะจึงเป็นความสามารถของบุคคลในการนำความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะเฉพาะตนมาประยุกต์ใช้ในงาน หรือในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้จนประสบความสำเร็จ สมรรถนะจึงเป็นผลรวมของความรู้ ทักษะ เจตคติหรือคุณลักษณะที่ทำให้บุคคลประสบความสำเร็จในการทำงาน การแก้ปัญหา และการดำรงชีวิต สมรรถนะจะเกิดขึ้นได้เมื่อบุคคลมีโอกาสดำเนินการใช้ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่ตนมีในการทำงาน การแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ จนเกิดความชำนาญ และความมั่นใจ ทำให้สามารถทำงานต่าง ๆ ได้สำเร็จ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2562: 9-10) การที่จะพัฒนาสมรรถนะให้เกิดขึ้นได้ต้องอาศัยความรู้ความสามารถของครูซึ่งเป็นบุคลากรทางการศึกษา ที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาคนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์มีสมรรถนะตามที่หลักสูตรกำหนด โดยถ่ายทอดผ่านทางกระบวนการจัดการเรียนรู้การส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ ตลอดจนการอบรมสั่งสอน ครูจึงมีความเกี่ยวข้องใกล้ชิดกับผู้เรียน และคุณภาพของครูมีความสำคัญต่อการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ดังนั้นครูต้องพัฒนาตนเองให้มีสมรรถนะของการเป็นครูมืออาชีพอยู่เสมอ เพื่อที่จะปรับตัวให้ก้าวทันกับความเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ

ที่เกิดขึ้นในสังคมโลกอันนำไปสู่การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพให้แก่ผู้เรียน ดังนั้นการพัฒนาด้านการศึกษา และการปรับเปลี่ยนวิธีการสอนให้หลากหลายนับว่าเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญประการหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนระดับอุดมศึกษา ให้ผู้เรียนมีความสนใจ และสร้างแรงจูงใจในการเรียน ซึ่งถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนานักศึกษาให้มีความรู้ ความสามารถ ในด้านทักษะความรู้และทักษะชีวิต ส่งเสริมการเป็นผู้นำ และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เพื่อสร้างความพร้อมในการเป็นบุคลากรที่มีศักยภาพในการพัฒนาองค์กร และประเทศชาติให้มีความเจริญก้าวหน้าต่อไป (สุภารัตน์ จงบุญลสิทธิ์, 2562: 669)

ปรัชญาการอุดมศึกษาไทยและระบบอุดมศึกษาใหม่ด้านการสร้างบัณฑิตและพัฒนากำลังคน ระบุว่า “การอุดมศึกษาไทย มุ่งสร้างบัณฑิตและพัฒนากำลังคนในทุกช่วงวัย (Lifelong Learning) ให้เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม และมีสมรรถนะ (Competency) ที่จำเป็นรองรับสังคม และเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไปอย่างฉับพลัน (Disruption) ทั้งในปัจจุบันและอนาคตได้เป็นอย่างดี รวมถึงเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน (Competitiveness) ของประเทศในระดับสากล และยกระดับ คุณภาพชีวิตของประชาชน ขณะเดียวกันการส่งเสริมความรักและภูมิใจในสถาบัน วัฒนธรรม และประเพณีที่ดีงามของชาติ ทั้งนี้ ให้การสร้างบัณฑิตและพัฒนา กำลังคนต้องทำร่วมกับภาคส่วนต่าง ๆ เช่น ภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคมและชุมชนอย่างใกล้ชิด” (กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2564: 2) สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ มีหน้าที่ ในการพัฒนานักศึกษาคูให้มีสมรรถนะตามที่หลักสูตรกำหนด ประกอบด้วย สมรรถนะด้านการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ และสมรรถนะด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เมื่อสำเร็จการศึกษาต้องสามารถออกแบบและผลิตสื่อการสอนสำหรับเด็ก ปฐมวัย และสามารถจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยได้ (สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย, 2564: 4) สมรรถนะด้านการ ออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ เป็นสมรรถนะหนึ่งของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเพื่อให้สามารถ ประกอบอาชีพและดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ จัดเป็นทักษะเชิงประยุกต์ (Apply skills) ที่ต้องผสมผสานทักษะต่าง ๆ เข้าด้วยกัน การสร้างสรรค์นวัตกรรมนั้นเป็นความสามารถในการใช้ความรู้ (Knowledge) จินตนาการ (Imagination) ความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) ความร่วมมือ (Collaborative) ทำให้เกิดนวัตกรรมที่อาจอยู่ในรูปแบบของความคิด วิธีการ หรือสิ่งประดิษฐ์ ต่าง ๆ โดยอาจเป็นสิ่งใหม่ทั้งหมดหรือใหม่เพียงบางส่วน และอาจใหม่ในบริบทใดบริบทหนึ่ง หรือในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง มีองค์ประกอบหลัก 3 ประการ ได้แก่ 1) การคิดอย่างสร้างสรรค์ (Think creatively) 2) การทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์ (Work creatively with others) 3) การสร้างนวัตกรรมให้เกิดผลสำเร็จ (Implement innovation) (วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา, 2562: 1-2) จึงกล่าวได้ว่าองค์ประกอบหลัก 3 ประการนั้น เป็นความสามารถของผู้เรียนซึ่งจะนำไปสู่การเป็นผู้มีสมรรถนะ ด้านการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้

จากการศึกษาแนวคิดนักการศึกษา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบแอดดี (ADDIE model) (Kruse, 2008: 1, ศักดิ์เศรศ ประกอบผล, 2563: 17-30, วินัยชนันท์ นวลคำ และทัศนัท ชูโตศรี, 2562: 1782-1795) พบว่า การจัดการเรียนรู้ แบบแอดดี (ADDIE Model) เป็นรูปแบบการสอนอย่างหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะด้านการออกแบบสื่อวัตกรรม ซึ่งรูปแบบนี้เป็นวิธีการเชิงระบบที่ช่วยในการจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ และมีความเหมาะสมอย่างยิ่ง ประกอบด้วย กิจกรรม 5 ขั้นตอน ได้แก่ วิเคราะห์ (Analyze) ออกแบบ (Design) พัฒนา (Develop) นำไปใช้ (Implement) และประเมินผล (Evaluate) เมื่อพิจารณาให้ดีแล้วมีลักษณะ คล้ายกระบวนการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบเริ่มจากการวิเคราะห์ปัญหา (Analyze) การนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหา (Design) การเตรียมการแก้ปัญหา (Develop) การทดลองการแก้ปัญหา (Implement) และสุดท้ายประเมินแนวทางการแก้ปัญหาว่าประสบความสำเร็จหรือไม่ (Evaluate) นอกจากนี้จากผลการวิจัยของ สมิตี อนันต์ปฏิเวธ, วารุณี ทับทิมทอง และอุไรวรรณ ชินมุข (2564: 64) พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบแอดดี (ADDIE Model) เป็นแนวคิด ที่ช่วยในการพัฒนาสื่อการสอน วิถีทัศน์ที่พัฒนาขึ้น เป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพ อาจารย์สามารถนำมาใช้เป็นสื่อการสอน และให้ นักศึกษานำไปใช้เรียนรู้ได้ด้วยตนเองนอกเวลาที่จะส่งผลต่อการพัฒนาความรู้ให้กับนักศึกษา และจากผลการวิจัยของ วราภรณ์ ตริมงคล และคณะ (2566: 60) พบว่า การผลิตนิทานแอนิเมชันสามมิติสำหรับเด็กปฐมวัยตามกระบวนการ ADDIE Model ทำให้ สื่อนิทานแอนิเมชันมีประสิทธิภาพสามารถส่งเสริมพฤติกรรมการเลือกรับประทานอาหารของเด็กปฐมวัย จึงเป็นที่ยืนยันได้ว่า

รูปแบบการสอนแบบแอตตี (ADDIE Model) เป็นรูปแบบการสอนรูปแบบหนึ่งที่จะทำให้ได้สื่อนวัตกรรมที่มีคุณภาพและนำไปใช้พัฒนาผู้เรียนได้จริง

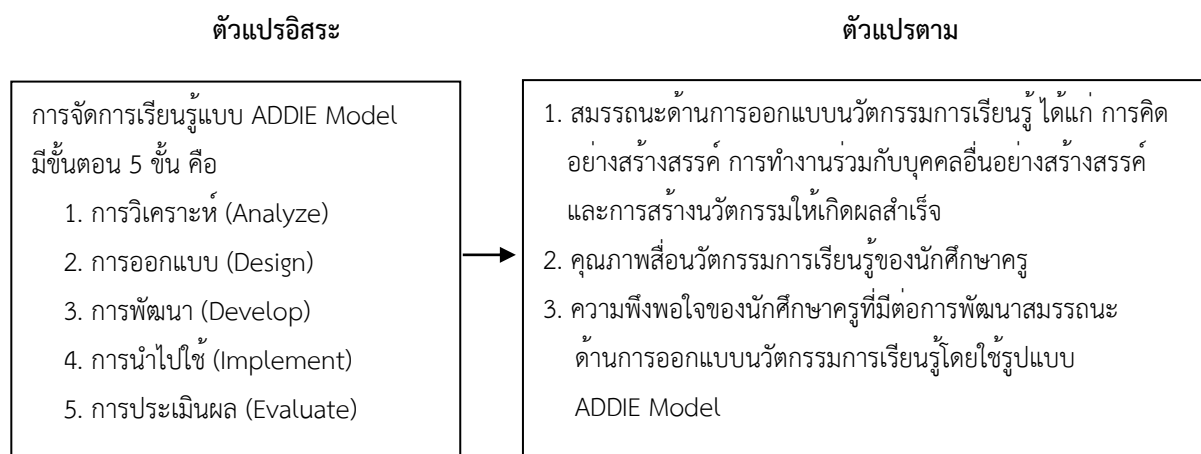
ดังนั้น ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นผู้รับผิดชอบจัดการเรียนรู้ในรายวิชาการวรรณกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งเป็นรายวิชาที่เน้นการลงมือปฏิบัติ โดยการออกแบบและผลิตสื่อวรรณกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย จึงมีความสนใจที่จะพัฒนาสมรรถนะนักศึกษาครูด้านการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ให้กับนักศึกษาครูชั้นปีที่ 2 โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model เพื่อให้นักศึกษาสามารถออกแบบและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสามารถนำไปพัฒนาเด็กปฐมวัยได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบสมรรถนะด้านการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาครูหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model กับเกณฑ์ที่กำหนด
2. เพื่อประเมินคุณภาพสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาครูหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model

กรอบแนวคิด

ผู้วิจัยแสดงกรอบแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ ADDIE Model ของแนวคิดของ Kruse (2008: 1) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาการวรรณกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย ที่ประกอบด้วยกิจกรรมในการดำเนินงาน 5 กิจกรรม ได้แก่ 1) การวิเคราะห์ (Analyze) 2) การออกแบบ (Design) 3) การพัฒนา (Develop) 4) การนำไปใช้ (Implement) และ 5) การประเมินผล (Evaluate) แนวคิดนี้ได้กำหนดเป็นตัวแปรต้น และแนวคิดของ วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา (2562: 1-2) เกี่ยวกับทักษะในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของผู้เรียน ที่มีองค์ประกอบ 3 ประการ คือ 1) การคิดอย่างสร้างสรรค์ 2) การทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์ 3) การสร้างนวัตกรรมให้เกิดผลสำเร็จ ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดนี้ มากำหนดเป็นตัวแปรตาม ดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model เพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยของนักศึกษาครูชั้นปีที่ 2

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาครูชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด จำนวน 66 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาครูชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ดที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 32 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยวิธีการจับสลาก (Lottery)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการวิจัย ดังนี้

2.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาการวรรณกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยโดยใช้รูปแบบ ADDIE Model เพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ ดำเนินการทดลอง 5 สัปดาห์ จำนวน 5 แผน จำนวน 20 ชั่วโมง มีรายละเอียดประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ กิจกรรมที่ปฏิบัติในขั้นนี้ ได้แก่ 1) วิเคราะห์ผู้เรียน 2) วิเคราะห์เนื้อหา 3) การวิเคราะห์รูปแบบและวิธีการประเมินผล ขั้นที่ 2 การออกแบบ กิจกรรมที่ปฏิบัติในขั้นนี้ ได้แก่ 1) การออกแบบเนื้อหา ประกอบด้วย การเตรียมเนื้อหา การออกแบบเนื้อหาประเภทต่าง ๆ และการออกแบบข้อคำถามสำหรับการประเมิน 2) การออกแบบร่างหนังสือนิทาน 3) ออกแบบร่างภาพประกอบ 4) ออกแบบร่างเครื่องมือประเมินผลการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ขั้นที่ 3 การพัฒนา กิจกรรมที่ปฏิบัติในขั้นนี้ ได้แก่ 1) นำโครงร่างนิทานให้อาจารย์ผู้สอนประเมินและให้ข้อเสนอแนะ 2) การปรับปรุงเนื้อหาตามคำแนะนำ 3) การสร้างนิทานฉบับสมบูรณ์ตามที่ได้ออกแบบไว้ ขั้นที่ 4 การนำไปใช้เป็นขั้นตอนการเผยแพร่วรรณกรรมนิทานสำหรับเด็กปฐมวัยที่สร้างขึ้น โดยการนำวรรณกรรมนิทานไปทดลองใช้กับเด็กปฐมวัย การนิเทศและให้คำแนะนำ ขั้นที่ 5 การประเมิน กิจกรรมที่ปฏิบัติในขั้นนี้ ได้แก่ 1) ประเมินคุณภาพของนิทานที่สร้างขึ้น 2) ประเมินผลการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยหลังการเล่านิทาน 3) ประเมินความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อกิจกรรมการเล่านิทาน ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.88 อยู่ในระดับมากที่สุด สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้

2.2 แบบประเมินสมรรถนะด้านการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ เป็นแบบประเมินที่มีประเด็นการประเมิน 3 ด้าน ได้แก่ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์ และการสร้างนวัตกรรมให้เกิดผลสำเร็จ มีค่าความเที่ยงตรง (IOC) อยู่ในช่วง 0.60-1.00

2.3 แบบประเมินคุณภาพสื่อวรรณกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย เป็นแบบประเมินคุณภาพชิ้นงานหรือผลงานของกลุ่มตามประเด็นการประเมินลักษณะของนิทานที่ดีสำหรับเด็กปฐมวัย (มานพ ถนอมศรี, 2546: 28-29, กระทรวงศึกษาธิการ, 2546: 10-17) ประกอบด้วย 4 ด้านคือ ด้านรูปเล่ม ด้านการจัดภาพ ด้านเนื้อหา ด้านภาษามีค่าความเที่ยงตรง (IOC) อยู่ในช่วง 0.60-1.00

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model แบบสอบถามความพึงพอใจ ประกอบด้วย 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐาน และประกอบด้วย เพศ อายุ ตอนที่ 2 เป็นประเด็นการประเมิน 5 ด้าน ได้แก่ ความพึงพอใจด้านการสอน/ด้านบรรยากาศ/ด้านกิจกรรมการเรียนรู้/ด้านการวัดผลประเมินผล/ด้านประโยชน์ในการเรียนรู้ ว่าแต่ละด้านมีความถูกต้องเหมาะสมและทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจหรือไม่อย่างไร และตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม มีค่าความเที่ยงตรง (IOC) อยู่ในช่วง 0.60-1.00

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชา 1072302 วรรณกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model ตามแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองที่สร้างขึ้น จำนวน 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน คือ วันอังคาร เวลา 08.40-12.10 น. ใช้เวลา 4 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 20 ชั่วโมง

3.2 ดำเนินการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนขณะทำกิจกรรมเพื่อประเมินสมรรถนะด้านการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้

3.3 ดำเนินการประเมินคุณภาพชิ้นงานหรือผลงานของกลุ่มโดยใช้แบบประเมินคุณภาพสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ ของนักศึกษาครูที่ได้จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model

3.4 ดำเนินการสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model หลังการจัดกิจกรรมเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model

3.5 รวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ดังนี้

4.1 วิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบสมรรถนะด้านการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาครูก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และค่า t-test for one sample เทียบกับเกณฑ์ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.50

4.2 วิเคราะห์ผลการประเมินคุณภาพสื่อนวัตกรรมเรียนรู้ของนักศึกษาครูหลังการจัดการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

4.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model โดยการหา ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

สรุปผล

จากผลการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model เพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านการออกแบบนวัตกรรม การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยของนักศึกษาครูชั้นปีที่ 2 ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบสมรรถนะด้านการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 2.56$, S.D. = 0.10) และสูงกว่าเกณฑ์ ($\bar{X} = 2.50$) ดังตาราง 1

ตาราง 1 ผลการเปรียบเทียบสมรรถนะด้านการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model กับเกณฑ์

รายการประเมิน	ผลประเมิน (N=32)		ระดับ ความสามารถ	t	P
	$\bar{X}$	S.D.			
ด้านการคิดอย่างสร้างสรรค์	2.37	0.22	พอใช้	-3.132	.004
ด้านการทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์	2.75	0.17	ดี	8.394	.000
ด้านการสร้างนวัตกรรมให้เกิดผลสำเร็จ	2.57	0.16	ดี	2.675	.012
ค่าเฉลี่ยรวม	2.56	0.10	ดี	3.571	.001

*P < .05, df = 31

จากตาราง 1 พบว่า สมรรถนะที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ สมรรถนะด้านการทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์ นักศึกษาครูมีความสามารถในระดับดี ($\bar{X} = 2.75$, S.D.= 0.17) มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด รองลงมาสมรรถนะด้านการสร้างนวัตกรรมให้เกิดผลสำเร็จ นักศึกษาครูมีความสามารถในระดับดี ($\bar{X} = 2.57$, S.D.= 0.16) มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์และสมรรถนะที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ สมรรถนะด้านการคิดอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับพอใช้ ($\bar{X} = 2.37$, S.D.= 0.22) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าเกณฑ์

2. ผลการวิเคราะห์คุณภาพสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาครูหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model กับเกณฑ์ที่กำหนด อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 2.59$, S.D. = 0.49) ดังตาราง 2

ตาราง 2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาครูหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model

กลุ่มที่	รายการประเมิน								รวม		ระดับ คุณภาพ (รายการกลุ่ม)
	ด้านรูปเล่ม		ด้านการจัดภาพ		ด้านเนื้อหา		ด้านภาษา				
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	
กลุ่มที่ 1	3.00	0.00	3.00	0.00	3.00	0.00	2.50	0.50	2.88	0.13	ดี
กลุ่มที่ 2	2.57	0.49	2.38	0.48	2.75	0.43	2.50	0.50	2.55	0.48	ดี
กลุ่มที่ 3	2.71	0.45	2.75	0.43	2.75	0.43	2.25	0.43	2.62	0.44	ดี
กลุ่มที่ 4	2.71	0.45	2.75	0.43	2.50	0.50	2.50	0.50	2.62	0.47	ดี
กลุ่มที่ 5	2.86	0.35	2.88	0.33	2.25	0.43	2.50	0.50	2.62	0.40	ดี
กลุ่มที่ 6	2.71	0.45	2.50	0.50	2.25	0.43	2.50	0.50	2.49	0.47	พอใช้
กลุ่มที่ 7	2.43	0.49	2.63	0.48	2.25	0.43	2.00	0.00	2.33	0.35	พอใช้
กลุ่มที่ 8	3.00	0.00	2.63	0.48	2.25	0.43	2.50	0.50	2.59	0.35	ดี
ผลรวมรายด้าน	2.75	0.34	2.69	0.39	2.50	0.39	2.41	0.86	2.59	0.49	ดี
ระดับคุณภาพ	ดี		ดี		ดี		พอใช้		ดี		

จากตาราง 2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาครูหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model ซึ่งเป็นการประเมินระดับคุณภาพของนิทานภูมิปัญญาท้องถิ่นผ้าไหมบุรีรัมย์ จากการประเมินคุณภาพชิ้นงานหรือผลงานของกลุ่ม พบว่า คุณภาพสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาครูอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 2.59$, S.D.= 0.49) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านรูปแบบมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 2.75$) รองลงมาคือ ด้านการจัดภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 2.69$) ด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 2.50$) และด้านภาษาอยู่ในระดับพอใช้ ($\bar{X} = 2.41$)

3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model โดยรวมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.46) ดังตาราง 3

ตาราง 3 ความพึงพอใจของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		ระดับความพึงพอใจ
	$\bar{X}$	S.D.	
1. ด้านการสอน	4.48	0.51	มาก
2. ด้านบรรยากาศ	4.72	0.44	มากที่สุด
3. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.60	0.47	มากที่สุด
4. ด้านการวัดผลประเมินผล	4.44	0.45	มาก
5. ด้านประโยชน์ในการเรียนรู้	4.68	0.43	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน	4.58	0.46	มากที่สุด

จากตาราง 3 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการวรรณกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า นักศึกษาครูมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model โดยรวมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, S.D.= 0.46) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านบรรยากาศ ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$, S.D.= 0.44) รองลงมา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D.= 0.47) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, S.D.= 0.46) ด้านการสอน ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$, S.D.= 0.51) และด้านการวัดผลประเมินผลความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.44$, S.D.= 0.45) ตามลำดับ

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model เพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านการออกแบบนวัตกรรม การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยของนักศึกษาครูชั้นปีที่ 2 อภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการประเมินสมรรถนะด้านการออกแบบนวัตกรรม การเรียนรู้ของนักศึกษาครูโดยรวมหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 2.56$, S.D. = 0.10) และสูงกว่าเกณฑ์ ($\bar{X} = 2.50$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ที่เป็นเช่นนี้เป็นเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ประกอบด้วยกิจกรรมในการดำเนินงาน 5 กิจกรรม ได้แก่ การวิเคราะห์ (Analyze) การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Develop) การนำไปใช้ (Implement) และการประเมินผล (Evaluate) ซึ่งเป็นรูปแบบที่ผู้วิจัยนำมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับรายวิชา มีรายละเอียดการจัดการเรียนรู้ในขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ กิจกรรมที่ปฏิบัติในขั้นนี้ ได้แก่ 1) วิเคราะห์ผู้เรียน 2) วิเคราะห์เนื้อหา 3) การวิเคราะห์รูปแบบและวิธีการประเมินผล ขั้นที่ 2 การออกแบบกิจกรรมที่ปฏิบัติในขั้นนี้ ได้แก่ 1) การออกแบบเนื้อหา ประกอบด้วย การเตรียมเนื้อหา การออกแบบเนื้อหาประเภทต่าง ๆ และการออกแบบข้อคำถามสำหรับการประเมิน 2) การออกแบบร่างหนังสือนิทาน 3) ออกแบบร่างภาพประกอบ 4) ออกแบบร่างเครื่องมือประเมินผลการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ขั้นที่ 3 การพัฒนากิจกรรมที่ปฏิบัติในขั้นนี้ ได้แก่ 1) นำโครงร่างนิทานให้อาจารย์ผู้สอนประเมินและให้ข้อเสนอแนะ 2) การปรับปรุงเนื้อหาหนังสือตามคำแนะนำ 3) การสร้างนิทานฉบับสมบูรณ์ตามที่ได้ออกแบบไว้ ขั้นที่ 4 การนำไปใช้ เป็นขั้นตอนการเผยแพร่วรรณกรรมนิทานสำหรับเด็กปฐมวัยที่สร้างขึ้น โดยการนำวรรณกรรมนิทานไปทดลองใช้กับเด็กปฐมวัย การนิเทศและให้คำแนะนำ และขั้นที่ 5 การประเมินกิจกรรมที่ปฏิบัติในขั้นนี้ ได้แก่ 1) ประเมินคุณภาพของนิทานที่สร้างขึ้น 2) ประเมินผลการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยหลังการเล่านิทาน 3) ประเมินความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อกิจกรรมการเล่านิทาน นอกจากนี้ลักษณะการออกแบบการจัดการเรียนรู้ในแต่ละขั้น ผู้สอนเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม กระตุ้นและให้การเสริมแรงให้ผู้เรียนแต่ละคน

เข้าไปมีส่วนร่วมในการช่วยกันลงมือปฏิบัติวางแผน และออกแบบ สร้างสรรค์นวัตกรรมหนังสือนิทานภูมิปัญญาท้องถิ่นผ้าไหมบุรีรัมย์ โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันเพื่อให้ได้ผลงานตามที่กลุ่มตนวางแผนไว้ และสามารถนำนวัตกรรมไปใช้ได้จริงกับเด็กปฐมวัยเป็นไปตามแนวคิด หลักการของ ADDIE Model ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติตามขั้นตอน ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการออกแบบพัฒนาที่เป็นระบบ 5 ขั้นตอน สอดคล้องกับคำกล่าวของ ไสว พักขาว และอาภาพร สิงห์ราช (2563: 304) ที่ว่า การสอนแบบ ADDIE Model เป็นการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมผู้เรียนให้สามารถใช้ชีวิตและทำงานอย่างประสบความสำเร็จในศตวรรษที่ 21 ต้องอาศัยครูที่ความคิดใหม่ มีทักษะกว้างขวาง และมีเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสูง ครูที่ทำหน้าที่ออกแบบการจัดการเรียนรู้ ควรเป็นผู้ที่มีความสามารถกำหนดเป้าหมายในการวางแผนการจัดการเรียนรู้อย่างชัดเจน มีความรู้พิเศษทางเทคโนโลยีนอกเหนือจากความรู้ในเนื้อหาวิชาและความรู้ในการจัดการเรียนรู้ ใช้กระบวนการเชิงระบบในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ภายใต้ความท้าทายเกี่ยวกับตัวผู้เรียนที่มีความหลากหลายและเลือกใช้เครื่องมือสำหรับจัดการเรียนรู้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภารัตน์ จงบุญสนิท (2562: 678) ได้ศึกษาการใช้รูปแบบการสอน ADDIE Model เพื่อการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนให้สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ผลจากการปรับการเรียนการสอนภาษาจีนโดยใช้ทฤษฎี ADDIE Model เพื่อการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนให้สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น ความขยัน และความพยายามในการเรียนภาษาจีนมากกว่าเดิม เช่น เข้าเรียนตรงต่อเวลา ส่งงานตามที่กำหนด มีการเตรียมตัวก่อนเรียน มีความพยายามในการท่องศัพท์มากยิ่งขึ้น จึงทำให้ผู้เรียนมีคะแนนเก็บระหว่างภาค คะแนนสอบกลางภาคและปลายภาคเพิ่มมากขึ้น เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษาผู้เรียนจึงมีผลการเรียนที่น่าพอใจ นอกจากนี้ยังพบอีกว่า ครูผู้สอนปรับตนเองในด้านวิธีการสอน นำผู้เรียนออกไปเปิดหูเปิดตาสร้างแรงบันดาลใจใหม่ ๆ สอนภาษาจีนจากเรื่องยากให้ผู้เรียนเข้าใจง่าย ๆ ปัญหาที่เกิดจากตัวผู้เรียนก็ควรแก้ไขตรงจุดผลลัพธ์ที่ตามมาคือ ทำให้มีความสุขทั้งสองฝ่าย ผู้เรียนอยากเรียน ครูผู้สอนก็อยากสอน และสิ่งที่สำคัญในการเรียนภาษาจีน คือ ความใส่ใจของผู้สอน การพัฒนาเทคนิคการสอน และกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ภาษาจีน สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาจีนให้กับผู้เรียน ตลอดจนผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ได้กับชีวิตจริง และสอดคล้องกับงานวิจัยของ วราภรณ์ ตรีมงคล และคณะ (2566: 60-73) ได้ศึกษาประสิทธิภาพของสื่อนิทานแอนิเมชันสามมิติเพื่อการบริโภคอาหารของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า จากการผลิตนิทานแอนิเมชันสามมิติสำหรับเด็กปฐมวัยตามกระบวนการ ADDIE Model ส่งผลให้นิทานแอนิเมชันสามมิติมีประสิทธิภาพ 80/80 ตามเกณฑ์ที่กำหนด

2. ผลการประเมินคุณภาพสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาครูหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model กับเกณฑ์ที่กำหนด เป็นการประเมินระดับคุณภาพของนิทานภูมิปัญญาท้องถิ่นผ้าไหมบุรีรัมย์ จากผลงานของกลุ่ม ซึ่งเป็นผลการประเมินจากผู้สอน ครูผู้สอนระดับปฐมวัยในสถานศึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียน พบว่า คุณภาพสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาครูอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 2.59$, S.D. = 0.49) ที่เป็นเช่นนั้นเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model มีขั้นตอนที่ชัดเจนทำให้นักศึกษาครูได้เรียนรู้อย่างเป็นระบบเป็นไปตามขั้นตอนที่ได้ออกแบบ และนอกจากนี้แต่ละขั้นตอนผู้สอนมีการเตรียมเนื้อหาใบความรู้ และชี้แจงเนื้อหารายละเอียดต่าง ๆ ให้ผู้เรียนทราบก่อนล่วงหน้าทุกครั้ง และจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ความสนใจและเข้าใจในทุก ๆ กิจกรรมที่ผู้เรียนทำ ให้คำปรึกษาแนะนำทุกขั้นตอนในการออกแบบและพัฒนาหนังสือนิทาน สร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียน มีสื่อประกอบการสอนหลากหลาย สร้างมนุษย์สัมพันธ์ที่ดี กระตุ้นด้วยคำชมเพื่อเสริมสร้างกำลังใจ ผู้สอนกำหนดกิจกรรมที่ทำท้าทายความสามารถของผู้เรียน จึงทำให้ผู้เรียนไม่เกียติสัน สามารถแสดงศักยภาพออกมาได้อย่างเต็มที่ มีผลทำให้นิทานที่ออกแบบและพัฒนาคุณภาพเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย ดังที่ สมจิต จันทรฉาย (2557: 245) ได้กล่าวว่า การเตรียมโครงสร้างเนื้อหาเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ โครงสร้างของเนื้อหาที่ครูนำเสนอให้ผู้เรียนทราบก่อนเรียนนี้จะช่วยให้ผู้เรียนเห็นความเชื่อมโยงของสาระความรู้ต่าง ๆ ซึ่งช่วยส่งเสริมการสร้างความรู้ให้กับผู้เรียน และสอดคล้องกับแนวคิดของ วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล (2562: 19) ที่กล่าวว่า การพัฒนาทักษะ และความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ท้าทายความคิดตอบสนองธรรมชาติ ความต้องการ และ

ความสนใจของผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ความคิดของตนเองมากที่สุด กระตุ้นให้ผู้เรียนหาเหตุผลมาสนับสนุนความคิดของตนเอง และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธวัชชัย สหพงษ์ (2563: 7-14) ได้ศึกษาผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model มีคุณภาพโดยรวม อยู่ในระดับดี และงานวิจัยของสุพัสชา คงเมือง และดวงพร โสมสุข (2563: 18-28) ได้ศึกษาผลการพัฒนาสื่อออนไลน์เพื่อเสริมทักษะการสอบภาษาอังกฤษ RMUTSV Test ออกแบบและพัฒนาสื่อออนไลน์โดยใช้รูปแบบการออกแบบบทเรียนของ ADDIE Model พบว่า การพัฒนาสื่อออนไลน์เพื่อเสริมทักษะการสอบภาษาอังกฤษ RMUTSV Test มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการวรรณกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า นักศึกษาครูมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model โดยรวม มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.46) ที่เป็นเช่นนั้นเนื่องจาก การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถอย่างเต็มที่ ผู้สอนมีการออกแบบอย่างเป็นระบบ มีการเลือกวิธีการสอนให้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา กำหนดกิจกรรมที่ทำท้าทายความสามารถของผู้เรียน ผู้มีโอกาช่วยเหลืแบ่งปันซึ่งกันและกันในกลุ่มเพื่อน และเมื่อมีข้อสงสัยหรือปัญหาที่สามารถปรึกษาหารือร่วมกัน นอกจากนี้ผู้สอนสร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่เป็นกันเอง ไม่เคร่งเครียด กระตุ้นด้วยการเสริมแรงจากการใช้คำชมเชยทำให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม ซึ่ง พิสิฐ เทพไกรวัล (2564: 10) กล่าวว่า การศึกษามุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้การปฏิบัติและการสร้างแรงบันดาลใจไปพร้อมกัน กล่าวคือ จะไม่เป็นเพียงผู้รับ (Passive Learning) อีกต่อไป แต่ผู้เรียนต้องฝึกการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติและการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (Active Learning) โดยมีครูเป็น “โค้ช” ที่คอยออกแบบการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ได้ สอดคล้องผลงานวิจัยของกุลกนก จันวันดี (2560: 95) ได้ศึกษาความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการออกแบบของ ADDIE Model ร่วมกับการออกแบบการเรียนรู้แบบย้อนกลับ เรื่องหลักการทำโครงการคอมพิวเตอร์ วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.20) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านนักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุดเป็นอันดับแรก คือ ด้านการสอน ด้านบรรยากาศ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านการวัดผลประเมินผล และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ที่ผลเป็นเช่นนั้นมาจากการจัดกิจกรรมที่ครูผู้สอนมีการออกแบบอย่างเป็นระบบ มีการเลือกวิธีการสอน ให้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา มีเทคนิคการสอนที่หลากหลาย ทำให้นักเรียนได้ร่วมมือกันเรียนรู้ ทำให้มีโอกาสช่วยเหลือซึ่งกันและกันในกลุ่มเพื่อน เมื่อมีข้อสงสัยก็สามารถซักถามปัญหากันอย่างอิสระและนักเรียนที่เรียนอ่อนก็สามารถเรียนรู้ได้จากการช่วยสอนทั้งจากเพื่อนและจากครู บรรยากาศการเรียนเป็นกันเองไม่เคร่งเครียดทำให้นักเรียนมีความสุขในการเรียน ซึ่งจากการวิจัยในครั้งนี้ค้นพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบแอตตี (ADDIE Model) เป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับครูผู้สอนที่จะนำไปพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่รวดเร็ว และทำให้สื่อมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 จากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาครูมีสมรรถนะด้านการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model สูงขึ้น และนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบมีคุณภาพอยู่ในระดับดี ดังนั้น ครูผู้สอนหรือผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดการศึกษาควรนำการจัดการเรียนรู้แบบ ADDIE Model ไปใช้และพัฒนาการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

1.2 การจัดการเรียนรู้แบบ ADDIE Model ทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทาย สนุกสนานในการทำกิจกรรม ได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ดังนั้น ผู้สอนต้องมีความใส่ใจที่จะการพัฒนาผู้เรียนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยการลงมือ

ปฏิบัติ มีเทคนิคการสอนที่หลากหลาย และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้านการออกแบบพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ตลอดจนผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้กับชีวิตจริง

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ แบบ ADDIE MODEL ร่วมกับรูปแบบอื่น ๆ เช่น การสอนแบบโครงงาน การเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นฐานในการเรียนรู้ เป็นต้น

2.2 ควรมีการศึกษาการจัดการเรียนรู้ แบบ ADDIE MODEL ในการพัฒนาสมรรถนะด้านอื่น เช่น สมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ สมรรถนะด้านทำวิจัยในชั้นเรียน เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2564). *ประกาศกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม เรื่อง กำหนดปรัชญาการอุดมศึกษาไทยและระบบอุดมศึกษาใหม่ ด้านการสร้างบัณฑิตและพัฒนากำลังคน*. ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม 138 ตอน พิเศษ 144 ง, 2.
- กุลกนก ขึ้นวันดี. (2560). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการออกแบบของ ADDIE MODEL ร่วมกับการออกแบบการเรียนรู้แบบย้อนกลับ เรื่องหลักการทำโครงงานคอมพิวเตอร์ วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ธวัชชัย สหพงษ์. (2563). ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน. *วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 7(2), 7-14.
- พิสิฐ เทพไกรวัล. (2564). บทบาทของครูกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. *วารสารวิทยาลัยบัณฑิตเอเชีย*, 11(4), 10-22.
- วารภรณ์ ตรีมงคล, ประดิษฐา ภาษาประเทศ, อรพินท์ สุขยศ, กิตติมา บุญยศ, พรศิริ แสนตุ้ม และพัฒน์นรี จันทราภิรมย์. (2566). ผลการศึกษาประสิทธิภาพของสื่อนิทานแอนิเมชันสามมิติเพื่อการบริโภคอาหารของเด็กปฐมวัย. *วารสารคหเศรษฐศาสตร์*, 66(2), 60-73.
- วัชรภรณ์ ประภาสะโนบล. (2566). รูปแบบการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาครูโดยใช้โครงงานเป็นฐาน ร่วมกับการสอนแบบสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี*, 34(1), 144-161.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา. (2562). *นวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้*. สืบค้นเมื่อ 22 พฤศจิกายน 2565, จาก <https://www.curriculumandlearning.com>
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา. (2562). *การพัฒนาทักษะสร้างสรรค์นวัตกรรม*. ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วันชนันท์ นวลคำและทัศนัท ชูโตศรี. (2562). *การพัฒนาแอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องเพศศึกษาและทักษะชีวิตในนักเรียนแบบบูรณาการสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. ในการประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษา ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. ครั้งที่ 2. 19 มกราคม 2562. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. 1782-1795.
- ศักดิ์เครศ ประกอบผล. (2563). การออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้แอตตีโมเดลและแนวคิดของกายเอ. *วารสารครุศาสตร์สาร*, 14(1), 17-30.

- สถาพร พงษ์พิบูล. (2558). เอกสารประกอบการฝึกอบรม“คุณภาพผู้เรียน...เกิดจากกระบวนการเรียนรู้”. สืบค้นเมื่อ 4 กรกฎาคม 2566, จาก https://km.buu.ac.th/article/frontend/article_detail/141
- สมจิต จันทรฉาย. (2557). การออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอน. นครปฐม: เพชรเกษมพรินติ้ง กรุ๊ป.
- สมดี อนันต์ปฏิเวธ, วารุณี ทับทิมทอง และอุไรวรรณ ชินมุข. (2564). การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ตามแนวคิด ADDIE Model เรื่องการพยาบาลทารกเกิดก่อนกำหนดที่มีภาวะเสี่ยงสูง. *วารสารการพยาบาลและการศึกษา*, 14(4), 64-75.
- สาขาวิชาการศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตรบัณฑิต (5 ปี) (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564).
บุรีรัมย์: มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- สุดารัตน์ จงบุญนสิทธิ์. (2562). การใช้รูปแบบการสอน ADDIE Model เพื่อการปรับปรุง และพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนให้สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21. ในการประชุมวิชาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ระดับชาติ “มนุษย์และสังคมศาสตร์นวัตกรรมสร้างสรรค์สังคม”. ครั้งที่ 2. 5-6 สิงหาคม 2562. สงขลา: มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา. 667-679.
- สุพิชชา คงเมือง และดวงพร โสมสุข. (2563). การพัฒนาสื่อออนไลน์เพื่อเสริมทักษะการสอบภาษาอังกฤษ RMUTSV Test. *วารสารวิชาการการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*, 6(1), 18-28.
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2561). ประกาศกระทรวงศึกษาธิการเรื่องมาตรฐานการอุดมศึกษา พ.ศ. 2561.
กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานพัฒนาครูและบุคลากรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2553). *คู่มือประเมินสมรรถนะครู*. (ฉบับปรับปรุง). กรุงเทพฯ: สำนักพัฒนาครูและบุคลากรการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2562). *เข้าใจสมรรถนะอย่างง่าย ๆ ฉบับประชาชน และเข้าใจ หลักสูตรฐานสมรรถนะอย่างง่าย ๆ ฉบับครู ผู้บริหาร และบุคลากรทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: 21 เซ็นจูรี.
- ไสว พักขาว และอาภาพร สิงห์ราช. (2563). ครุฑนกออกแบบการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. *วารสารปัญญาวิวัฒน์*, 12(2), 302-315.
- Kruse, K. (2008). *Introduction to Instructional Design and the ADDIE Model*. Retrieved December 30, 2565, From <http://www.elearningguru.com/articles/art2>