

การศึกษาความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ ASSURE Model เพื่อวางแผนการใช้สื่อและ
เทคโนโลยีในการแนะแนวของนิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
THE STUDY OF KNOWLEDGE AND UNDERSTANDING OF THE ASSURE MODEL IN
DESIGNING THE PLANNING OF TECHNOLOGY AND LEARNING MEDIA FOR
GUIDANCE OF THE UNDERGRADUATE STUDENTS AT FACULTY OF EDUCATION
KASETSART UNIVERSITY

กรกฏา นักคัม* และปวีณา อ่อนใจเอื้อ

Karakada Nugkim* and Paweena Onjai-uea

E-mail: karakada@yahoo.com and fedupny@ku.ac.th

ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ กรุงเทพมหานคร 10900
Department of Educational and Guidance of Education, Faculty of Education, Kasetsart University,
Bangkok 10900 Thailand

*Corresponding author E-mail: karakada@yahoo.com

(Received: June 14, 2021; Revised: July 7, 2021; Accepted: August 5, 2021)

ABSTRACT

The purposes of this study were 1) to study knowledge, understanding how to use the ASSURE model to design the planning of technology and learning media in guidance. 2) to study satisfaction of students about participation in learning activity. The sample was of 32 undergraduate students enrolling in Educational Psychology and Guidance for Teacher in the section 5 of the 2nd semester of the academic year 2020 at Faculty of Education, Kasetsart University that selected by cluster random sampling. This study was a quasi-experimental research that was one group pre-test and post-test design. The research instruments included 1) A learning lesson plan on the topic of designing for guidance activities based on the ASSURE model, 2) An assessment test for knowledge and understanding the ASSURE model, and 3) A questionnaire on the satisfaction of the students attending Educational Psychology and Guidance for Teacher. All research instruments were validated with content validity index between 0.60-1.00. Mean and standard deviation were used to analyze data and the paired sample t-test was used to determine the difference in scores.

The research findings indicated that 1) The knowledge and understanding score of the ASSURE model of the students enrolling in Educational Psychology and Guidance for Teacher in the post-experiment ($\bar{X} = 3.72$) were significantly higher than the pre-experiment ($\bar{X} = 2.48$) with statistical significance level of .05. 2) The students were satisfied at the highest level of what they achieved from participating in Educational Psychology and Guidance for Teacher in three areas, respectively, the ASSURE model was used in designing activities that were suitable for the course content ($\bar{X} = 4.59$). Participating in Educational Psychology and Guidance for Teacher helps the students know and understand about designing the planning of technology and learning media for guidance based on the ASSURE Model ($\bar{X} = 4.43$). Participating in Educational Psychology and Guidance for Teacher helps the students to have a guideline for designing or using technology appropriately ($\bar{X} = 4.40$).

Keywords: ASSURE model; Guidance activities; Planning of technology and learning media;
Undergraduate students

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ ASSURE Model เพื่อวางแผนการใช้สื่อและเทคโนโลยีในการแนะแนว 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตต่อการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาคือนิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนวสำหรับครู ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 หมู่เรียนที่ 5 จำนวน 32 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มอย่างง่าย การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองที่มีกลุ่มทดลองเพียงกลุ่มเดียวโดยมีการวัดตัวแปรตามก่อนและหลังการทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยคือ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยการออกแบบกิจกรรมแนะแนวโดยใช้ ASSURE Model 2) แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ASSURE Model 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรม เครื่องมือทั้งหมดได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยมีค่าความตรงเชิงเนื้อหาระหว่าง 0.60-1.00 การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความแตกต่างของคะแนนโดยใช้สถิติ Paired sample t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ ASSURE Model ของนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมในระยหลังการทดลอง ($\bar{X} = 3.72$) สูงกว่าระยก่อนการทดลอง ($\bar{X} = 2.48$) อย่างมีนัยสำคัญที่ .05 2) นิสิตมีความพึงพอใจเกี่ยวกับสิ่งที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด 3 ด้าน ตามลำดับ คือ การนำ ASSURE Model มาใช้ในการวางแผน การจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับเนื้อหาของรายวิชา ($\bar{X} = 4.59$) การเข้าร่วมกิจกรรมช่วยให้นิสิตมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบการใช้เทคโนโลยีและสื่อการเรียนรู้เพื่อการแนะแนวโดยใช้ ASSURE Model ($\bar{X} = 4.43$) การเข้าร่วมกิจกรรมช่วยให้นิสิตมีแนวทางในการออกแบบหรือเลือกประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม ($\bar{X} = 4.40$)

คำสำคัญ: ASSURE Model; กิจกรรมแนะแนว; แผนการใช้สื่อและเทคโนโลยี; นิสิตปริญญาตรี

1. ความสำคัญและที่มา

ในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลง ความรู้ถูกเผยแพร่หลากหลายช่องทาง ผู้ที่รักการเรียนรู้และแสวงหาความรู้จึงสามารถต่อยอดสู่ความรู้ใหม่ได้อย่างไร้ขีดจำกัด การพัฒนาทางการศึกษาจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการเตรียมพร้อมรับสถานการณ์ของการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน [1], [2] ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนในสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ในยุคปัจจุบันมีความจำเป็นต้องพัฒนาเทคนิค วิธีการต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบกับในปัจจุบันเกิดสถานการณ์โรคระบาดที่รุนแรง ทำให้การติดต่อสื่อสารเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม การจัดการเรียนการสอนในยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นยุคที่มีความเปลี่ยนแปลงและก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมาก จึงต้องอาศัยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีเพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ให้รองรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วจึงเป็นช่วงเวลาที่สำคัญที่ผู้สอนสามารถนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

Office of The Higher Education Commission [3] ได้กำหนดแนวทางการจัดการเรียนรู้ไว้ในด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ คือ การส่งเสริมให้นิสิตได้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประมวลผล แปลความหมายและนำเสนอข้อมูลข่าวสารอย่างสม่ำเสมอ ในการจัดการเรียนรู้จึงควรสนับสนุนให้นิสิตได้ใช้สื่อเทคโนโลยีในการค้นหาข้อมูลความรู้เพิ่มขึ้น [4] ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการใช้สื่อออนไลน์ประกอบการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาที่ตนเองสอน เพื่อช่วยให้นิสิตสามารถเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยจัดขึ้นได้อย่างสอดคล้องกับลักษณะของการเรียนรู้ในปัจจุบันคือ การเรียนรู้มีได้อยู่ในชั้นเรียนเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ซึ่งสอดคล้องกับที่ Netasit [5] ได้กล่าวถึง การใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับการให้บริการแนะแนวว่าในปัจจุบันการพัฒนาเทคโนโลยีมีหลายรูปแบบและง่ายต่อการใช้งาน แต่ครูแนะแนวยังขาดความชำนาญในการใช้สื่อเทคโนโลยีเหล่านั้น ซึ่งการที่ครูแนะแนวสามารถเลือกใช้และออกแบบการใช้เทคโนโลยีให้เหมาะสมกับผู้เรียน และสามารถวางแผนการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ จึงเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญเนื่องจากจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

การวางแผนการใช้เทคโนโลยีเพื่อการแนะแนว หากมีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจนก็จะช่วยให้ผู้สอนสามารถผลิตสื่อ/เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ขั้นตอนของการวางแผนในรูปแบบของ ASSURE MODEL ของ Heinich, Molenda, Russeell, และ Smaldino [6] เป็นรูปแบบของการวางแผนหรือออกแบบการสอนโดยเน้นการใช้สื่อและเทคโนโลยีเป็นองค์ประกอบและเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งเป็นแนวทางการปฏิบัติเพื่อให้ผู้สอนเกิดความมั่นใจ ที่จะใช้สื่อการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพและทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้สูงสุดตามความสามารถของแต่ละคน ซึ่งจะช่วยให้นิสิตเข้าใจลำดับของ การวางแผนการใช้เทคโนโลยี/สื่อการสอนได้อย่างเป็นระบบ อันประกอบด้วยการวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ การเลือกและประยุกต์ออกแบบ

สื่อการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยี/ สื่อการเรียนรู้ การกำหนดให้ผู้เรียนตอบสนองต่อการเรียนรู้ และการประเมินการเรียนรู้ ดังนั้นหากนิสิตที่ลงทะเบียนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับความเป็นนักแนะแนวหรือผู้ทำหน้าที่ทางการแนะแนวได้มีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องในการวางแผนการใช้/สร้าง เทคโนโลยีเพื่อการแนะแนว เช่น การพัฒนาวิธีการให้บริการสนเทศในการให้ข้อมูลที่สะดวกรวดเร็วสอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้เรียนจะช่วยให้การจัดการบริการแนะแนวมีประสิทธิภาพ เข้าถึงผู้เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา ตามบริบทของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป จากความสำคัญและที่มาดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจศึกษาความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ ASSURE Model เพื่อวางแผนการใช้สื่อและเทคโนโลยีในการแนะแนวของนิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เพื่อนำผลวิจัยที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาการให้บริการแนะแนวให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยการออกแบบกิจกรรมแนะแนวโดยใช้ ASSURE Model ของนิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

2.2 เพื่อศึกษาความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ ASSURE Model เพื่อวางแผนการใช้สื่อและเทคโนโลยีในการแนะแนวของนิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตต่อการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยการออกแบบกิจกรรมแนะแนวโดยใช้ ASSURE model ของนิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

3. ขอบเขตงานวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษาการใช้ ASSURE Model เพื่อวางแผนการใช้สื่อและเทคโนโลยีในการแนะแนว มีขอบข่ายในด้านการจัดการบริการสนเทศเพื่อการแนะแนว ซึ่งอยู่ในหน่วยการเรียนรู้เรื่องการจัดการบริการแนะแนวในสถานศึกษา โดยเป็นเนื้อหาของรายวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนวสำหรับครู โดยใช้เวลาในการสอนในหน่วยการออกแบบกิจกรรมแนะแนวโดยใช้ ASSURE Model จำนวน 2 ครั้ง ครั้งละ 4 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง โดยแบ่งเป็น 4 เทคนิคคือ ทบทวนความรู้เดิม เติมความรู้ใหม่การประยุกต์ใช้ และการนำไปใช้

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

นิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนวสำหรับครู ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 5 หมู่เรียน มีจำนวนนิสิตทั้งสิ้น 106 คน

กลุ่มตัวอย่าง

นิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนวสำหรับครู ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 หมู่เรียนโดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่มอย่างง่าย (Simple random) โดยวิธีการจับสลากซึ่งสุ่มได้หมู่เรียนที่ 5 จำนวนนิสิตทั้งสิ้น 32 คน

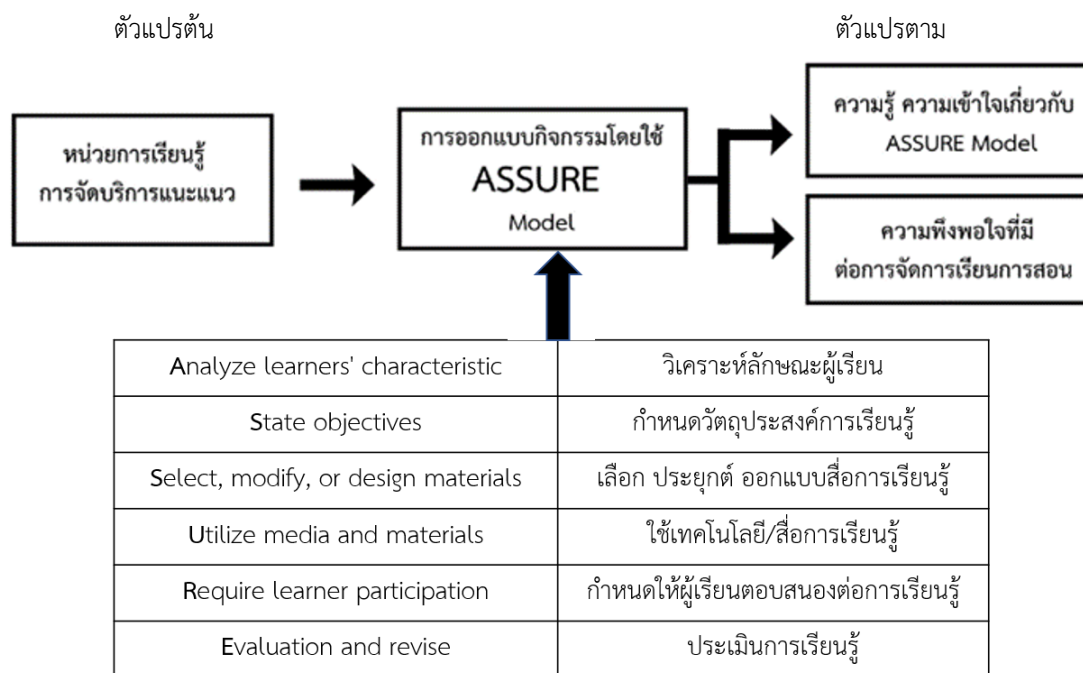
ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยการออกแบบกิจกรรมแนะแนวโดยใช้ ASSURE Model

ตัวแปรตาม คือ 1. ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ ASSURE Model

2. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอน

4. กรอบแนวคิดในการวิจัย



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากรูปที่ 1 แสดงถึงกรอบแนวคิดในการวิจัยที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับขั้นตอนของการวางแผนในรูปแบบของ ASSURE MODEL ซึ่งเป็นแนวคิดของ Heinich, Molenda, Russeell, และ Smaldino [6]

สมมุติฐานการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนจากแบบทดสอบวัดความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับ ASSURE Model ในระยะหลังเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีรายละเอียด ดังนี้

5.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยการออกแบบกิจกรรมแนะแนวโดยใช้ ASSURE Model โดยการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและสืบค้นงานวิจัยเกี่ยวกับการวางแผนเทคโนโลยีและการจัดการเรียนรู้อย่างบูรณาการจากนั้นผู้วิจัยนำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือพบว่ามีความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์และการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ (IOC) อยู่ที่ 1.0 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 1 ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยการออกแบบกิจกรรมแนะแนวโดยใช้ ASSURE Model

เวลา	เทคนิค/วิธี	รายละเอียด	วัสดุ/อุปกรณ์/สื่อ
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน			
10 นาที	ทบทวนความรู้เดิม	ผู้สอนทบทวนประสบการณ์เดิมของผู้เรียนว่ามีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการวางแผนการใช้สื่อเทคโนโลยี อย่างไร และอภิปรายร่วมกันว่าการใช้เทคโนโลยี/สื่อ มีประโยชน์ต่อการให้บริการแนะแนวอย่างไร โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการออกแบบการให้บริการสนเทศ	
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน			
10 นาที	ทบทวนความรู้เดิม	ผู้สอนทบทวนประสบการณ์เดิมของผู้เรียนว่ามีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการวางแผนการใช้สื่อเทคโนโลยี อย่างไร และอภิปรายร่วมกันว่าการใช้เทคโนโลยี/สื่อ มีประโยชน์ต่อการให้บริการแนะแนวอย่างไร โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการออกแบบการให้บริการสนเทศ	
ขั้นสอน			
20 นาที	เดิมความรู้ใหม่	ผู้สอนบรรยายพร้อมอภิปรายร่วมกับผู้เรียน ในเรื่องการวางแผนการใช้เทคโนโลยีในการแนะแนว โดยใช้ ประกอบ PowerPoint และแจกใบความรู้ เรื่องการวางแผนใช้เทคโนโลยี สำหรับการจัดบริการสนเทศในการแนะแนวโดยใช้ ASSURE Model	ใบความรู้ประจำหน่วยเรื่องการวางแผนการใช้เทคโนโลยีเพื่อการแนะแนว PowerPoint เรื่องการวางแผนการใช้เทคโนโลยีเพื่อการแนะแนว
20 นาที	การประยุกต์ใช้	ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มๆละ 5-7 คน ศึกษาคลิปวิดีโอที่เกี่ยวกับการวางแผนการใช้เทคโนโลยี และฝึกการวิเคราะห์วางแผนการให้บริการสนเทศ โดยใช้ ASSURE Model ลงในใบงานที่ 1 และช่วยกันสรุปข้อคิดที่ได้จากกิจกรรม	ใบงานที่ 1 คลิปวิดีโอเรื่องการวางแผนการใช้เทคโนโลยีเพื่อการแนะแนว
ขั้นสรุป			
40 นาที	การนำไปใช้	ผู้สอนให้แต่ละกลุ่มออกแบบ การวางแผนการใช้เทคโนโลยีในการบริการสนเทศเพื่อการแนะแนว ในใบงานที่ 2 และให้แต่ละกลุ่มรายงานกลุ่มละ 7-10 นาที และร่วมกันสรุปแนวทางในการนำไปปรับใช้กับการจัดบริการแนะแนว	ใบงานที่ 2 การวางแผนการออกแบบการให้บริการสนเทศโดยใช้ ASSURE Model

5.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วยดังนี้

5.2.1 แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ASSURE Model

การสร้างแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ASSURE Model ดำเนินการโดยผู้วิจัยทำการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับทฤษฎีของ ASSURE Model และทำการสร้างแบบทดสอบตามองค์ประกอบของ ASSURE Model และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านเพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความเหมาะสม ความถูกต้องของภาษา เนื้อหาและทำการแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ และได้คัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.60 ถึง 1.00 รวมจำนวนแบบทดสอบทั้งสิ้น 6 ข้อ ซึ่งเป็นแบบปรนัยโดยมีตัวเลือก 4 ตัวเลือกที่ครอบคลุมขั้นตอนของการวางแผนโดยใช้ ASSURE Model หลังจากนั้นนำแบบทดสอบ 6 ข้อดังกล่าวไปหาค่าอำนาจจำแนกกับนิสิตจำนวน 30 คนที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนวสำหรับครู ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ซึ่งไม่ใช่กลุ่มเดียวกับกลุ่มตัวอย่างและนำมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกพบว่า อยู่ระหว่าง 0.20-0.80

5.2.2 แบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิตต่อการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิตต่อการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ดำเนินการโดยกำหนดโครงสร้างในการสอบถามความพึงพอใจซึ่งแบ่งเป็นด้านเนื้อหา ด้านกระบวนการ และด้านสิ่งที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม หลังจากนั้นนำแบบสอบถามที่จัดทำขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านเพื่อตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือและขอคำแนะนำในการปรับใช้ซึ่งมีค่าความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์และข้อคำถาม (IOC) อยู่ระหว่าง 0.86 ถึง 1.00

6. การดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยกึ่งทดลองโดยใช้แบบแผนการทดลองที่มีกลุ่มทดลองเพียงกลุ่มเดียวซึ่งมีการวัดค่าตัวแปรตามก่อนและหลังการทดลอง (One group pretest posttest design) โดยมีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

6.1 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการออกแบบการใช้เทคโนโลยีเพื่อการแนะแนว และกำหนดรูปแบบการใช้เทคโนโลยีโดยพิจารณาความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ พบว่าการใช้ ASSURE Model มีความเหมาะสมโดยศึกษาจากจากเอกสารขั้นตอนของการวางแผนในรูปแบบของ ASSURE MODEL ของ Heinich, Molenda, Russeell, และ Smaldino [6]

6.2 ดำเนินการออกแบบหน่วยการเรียนรู้บริการแนะแนวในสถานศึกษา ในหัวข้อ การออกแบบกิจกรรมแนะแนวโดยใช้ ASSURE Model

6.3 ดำเนินการศึกษาคำความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ ASSURE Model เพื่อวางแผนการใช้สื่อและเทคโนโลยีในการแนะแนว โดยให้นิสิตการทำแบบทดสอบวัดความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับทฤษฎีของ ASSURE Model ก่อนการทดลอง (Pre-test) และจัดกิจกรรมเรียนรู้การออกแบบกิจกรรมแนะแนวโดยใช้ ASSURE Model มีจำนวนการเรียนการสอน 2 ครั้ง ครั้งละ 4 ชั่วโมง

6.4 เมื่อดำเนินการทดลองตามที่ได้กำหนดแล้ว ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ ASSURE Model ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้วัดก่อนการทดลองมาวัดกับนิสิตอีกครั้งภายหลังการทดลอง (Post-test)

6.5 ดำเนินการศึกษาคำพึงพอใจของนิสิตต่อการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยการออกแบบกิจกรรมแนะแนวโดยใช้ ASSURE Model โดยให้นิสิตตอบแบบสอบถามความพึงพอใจมีต่อการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

6.6 นำคะแนนจากแบบทดสอบเกี่ยวกับ ASSURE Model มาวิเคราะห์เปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองกิจกรรมการเรียนรู้

6.7 นำข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจมาวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

7. การวิเคราะห์ข้อมูล

7.1 วิเคราะห์ผลการศึกษาคำความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ ASSURE Model เพื่อวางแผนการใช้สื่อและเทคโนโลยีในการแนะแนวโดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) ของคะแนนจากแบบทดสอบวัดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ ASSURE Model ในระยะก่อนและหลังการทดลอง และทดสอบความแตกต่างของคะแนน จากแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ ASSURE Model โดยใช้สถิติ Paired-sample t-test

7.2 วิเคราะห์ผลการศึกษาคำพึงพอใจของนิสิตต่อการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยการออกแบบกิจกรรมแนะแนว โดยใช้ ASSURE Model โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) ของคะแนนจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรม โดยใช้เกณฑ์การแปลผลระดับความพึงพอใจตามระดับคะแนนเฉลี่ยของ Wanichbancha [7] ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	4.21–5.00	มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย	3.41–4.20	มีความพึงพอใจในระดับมาก
คะแนนเฉลี่ย	2.61–3.40	มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	1.81–2.60	มีความพึงพอใจในระดับน้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.00–1.80	มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

8. ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาคำความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ ASSURE Model เพื่อวางแผนการใช้สื่อและเทคโนโลยีในการแนะแนว

ตารางที่ 2 คะแนนความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับ ASSURE Model ในระยะก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

คะแนนที่ได้รับ	จำนวน (N)	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t	P
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ ASSURE Model	32	2.48	1.33	3.72	1.03	4.07	.00

*p < .05

จากตารางที่ 2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับ ASSURE Model ในระยะหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าระยะก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

โดยมีตัวอย่างผลงานของนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้หน่วยการออกแบบกิจกรรมแนะแนวโดยใช้ ASSURE Model แสดงดังในรูปที่ 2



รูปที่ 2 ASSURE Model

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนิสิตต่อการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยการออกแบบกิจกรรมแนะแนวโดยใช้ ASSURE Model

ตารางที่ 3 ระดับความพึงพอใจของนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรม

ข้อที่	ข้อความคำถาม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1	การเข้าร่วมกิจกรรมช่วยให้นิสิตมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบการใช้เทคโนโลยีและสื่อการเรียนรู้เพื่อการแนะแนวโดยใช้ ASSURE Model	4.43	0.62	มากที่สุด
2	กิจกรรมที่จัดขึ้นช่วยให้นิสิตเกิด กระบวนการคิดเป็นรายบุคคล	4.12	0.71	มาก
3	กิจกรรมที่จัดขึ้นช่วยให้นิสิตเกิดกระบวนการคิดเป็นกลุ่ม	3.87	0.98	มาก
4	การนำ ASSURE Model มาใช้ในการวางแผนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับเนื้อหาของรายวิชา	4.59	0.56	มากที่สุด
5	การเข้าร่วมกิจกรรมช่วยให้นิสิตมีแนวทางในการออกแบบหรือเลือกประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม	4.40	0.56	มากที่สุด
6	กิจกรรมที่จัดขึ้นมีความเหมาะสมในด้านลักษณะกิจกรรม/ สื่อ-อุปกรณ์	4.38	0.66	มากที่สุด
7	ลักษณะกิจกรรมที่จัดขึ้นมีความเหมาะสม ในด้านระยะเวลา	4.09	0.69	มาก
8	ความพึงพอใจในภาพรวมที่มีต่อการเข้าร่วมกิจกรรม	4.28	0.63	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า จากการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ นิสิตมีความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมในระดับมากที่สุด 5 ด้าน ตามลำดับคือ การนำ ASSURE Model มาใช้ในการวางแผนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับเนื้อหาของรายวิชา ($\bar{X} = 4.59$) การเข้าร่วมกิจกรรมช่วยให้นิสิตมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบการใช้เทคโนโลยีและสื่อการเรียนรู้เพื่อการแนะแนวโดยใช้ ASSURE Model ($\bar{X} = 4.43$) การเข้าร่วมกิจกรรมช่วยให้นิสิตมีแนวทางในการออกแบบหรือเลือกประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม ($\bar{X} = 4.40$) กิจกรรมที่จัดขึ้นมีความเหมาะสมในด้านลักษณะกิจกรรม/ สื่อ-อุปกรณ์ ($\bar{X} = 4.38$) ความพึงพอใจในภาพรวมที่มีต่อการเข้าร่วมกิจกรรม ($\bar{X} = 4.28$)

8. อภิปรายผลการวิจัย

8.1 ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ ASSURE Model

จากผลการวิจัยที่พบว่า นิสิตมีระดับคะแนนความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ ASSURE Model ในระยะหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าระยะก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้แสดงให้เห็นว่า การออกแบบการจัดการเรียนรู้ในการวิจัยครั้งนี้มีความเหมาะสมและช่วยให้นิสิตเกิดการพัฒนาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ASSURE Model ได้ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบดังจะเห็นได้จากรายละเอียดในแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้เสนอไว้ ซึ่งสอดคล้องกับ Phumpuang [8] ที่ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่งด้วยการเรียนรู้ร่วมกันผ่านสังคมออนไลน์ เพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศสำหรับผู้เรียนระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ พบว่า 1) รูปแบบการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่งด้วยการเรียนรู้ร่วมกันผ่านสังคมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศฯ มีองค์ประกอบหลัก คือ 1) การเตรียมตัวผู้เรียน 2) กิจกรรมการเรียน 3) ปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียน 4) การถ่ายโยงความรู้ของผู้เรียน มีขั้นตอนและกิจกรรมการเรียนการสอน 6 ขั้นตอน คือ 1) ปฐมนิเทศ/แนะนำวิธีการเรียนผ่านระบบอีเลิร์นนิ่ง 2) เข้าสู่บทเรียนผ่านระบบอีเลิร์นนิ่ง 3) ศึกษาเนื้อหาบทเรียน 4) กิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งมีกิจกรรมการเรียนการสอนย่อย 5 ขั้นตอน คือ 4.1) การเข้าถึงเพื่อสร้างแรงจูงใจ 4.2) การสร้างสัมพันธ์ทางสังคม 4.3) การแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ 4.4) การสร้างสรรค์ความรู้ใหม่ 4.5) การพัฒนาความรู้ 5) ปฏิสัมพันธ์การเรียนผ่านสังคมออนไลน์ และ 6) ก้าวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน และสอดคล้องกับกระบวนการออกแบบกิจกรรมในหน่วยการเรียนรู้ส่งผลให้นิสิตมีความรู้ ความเข้าใจเพิ่มมากขึ้น ตามผลการวิจัยที่เกิดขึ้นและสอดคล้องกับที่ Panich [9] ได้กล่าวถึงแนวทางในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ว่า การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ต้องเน้นไปที่การเสริมสร้างความรักและทักษะในแสวงหาความรู้ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรักที่จะเรียนรู้และพัฒนาทักษะที่จะหาความรู้ไม่ว่าจะเป็นการสอบถามผู้รู้ การค้นหาจากการใช้สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ หรือการระดมสมองจากกลุ่มคนที่หลากหลายจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อให้ผู้เรียนจะได้เกิดการเชื่อมโยงและต่อยอดความรู้ที่มาจากหลายแหล่งให้กลายเป็นผลงานหรือองค์ความรู้ใหม่ที่มีคุณค่า

8.2 ความพึงพอใจของนิสิตต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

ผู้วิจัยขออภิปรายความพึงพอใจของนิสิตในประเด็นที่เป็นจุดเด่น และจุดที่สมควรปรับปรุงแก้ไขดังต่อไปนี้ ในส่วนของจุดเด่น นิสิตมีความพึงพอใจในการนำ ASSURE Model มาใช้ในการวางแผนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับเนื้อหา ของรายวิชา ($\bar{X} = 4.59$) สอดคล้องกับ แนวคิดของ Insa-ard [10] ที่ได้กล่าวถึง เคล็ดลับการใช้ ASSURE Model ในการ จัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานว่า หากผู้สอนสามารถจัดวางเนื้อหาเป็นไปตามความต้องการของผู้เรียน และวิเคราะห์ระดับ ความสามารถของผู้เรียนก็จะทำให้ผู้เรียนให้ความสนใจในเนื้อหาสาระที่ผู้สอนนำเสนอ การเข้าร่วมกิจกรรมช่วยให้นิสิตมีแนวทาง ในการออกแบบหรือเลือกประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม ($\bar{X} = 4.40$) สอดคล้องกับแนวคิดของ Aeamkongsee [11] ที่ได้กล่าวถึง การจัดการห้องเรียน ในศตวรรษที่ 21 ว่า การรับรู้อย่างต่อเนื่องของผู้เรียน จะช่วยให้เกิดการมีส่วนร่วมที่แท้จริง และเกิดวิธีการเรียนรู้ที่คงทนหลังการเข้าร่วมกิจกรรมมากกว่าร้อยละ 90 ซึ่งจะเห็นได้ว่า ในการประเมินความพึงพอใจที่ผู้สอนได้ สร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกและประยุกต์ใช้ และออกแบบอย่างเป็นลำดับขั้นตอน ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่คงทน และสามารถ นำไปใช้ในรายวิชาอื่น ๆ ได้ สำหรับประเด็นที่ควรปรับปรุงแก้ไขที่พบจากผลประเมินความพึงพอใจของนิสิตต่อการเข้าร่วม กิจกรรมการเรียนรู้คือ การช่วยให้นิสิตเกิดกระบวนการคิดเป็นกลุ่ม ($\bar{X} = 3.87$) ซึ่งในทัศนะของผู้วิจัยนั้น การจัดการเรียน การสอนในระบบออนไลน์มีข้อจำกัดคือ การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ส่งผลต่อการมอบหมายงานกลุ่มในชั้นเรียนซึ่ง สอดคล้องกับ Nugkim และ Kaneungchaisakul [12] ที่ได้ศึกษาวิจัยวิจัยเรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการจัดการเรียนรู้อย่าง ไรรายวิชาจิตวิทยาเด็กในโรงเรียนภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 25 คน พบว่า นิสิตมีระดับความพึงพอใจเกี่ยวกับกิจกรรมที่จัด ขึ้นช่วยให้นิสิตได้พัฒนาการทำงานกลุ่ม ($\bar{X} = 4.05$) ซึ่งเมื่อเทียบกับด้านอื่น ถือว่าอยู่ในลำดับต่ำ ซึ่งจากข้อค้นพบดังกล่าวนี้ เป็น ข้อจำกัดในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในระบบออนไลน์โดยนิสิตเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มไม่สามารถอธิบายถึงเหตุผลของตนเอง ได้มากนัก การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นในกลุ่มมีน้อยลง รวมถึงการไม่สามารถสังเกตปฏิริยาต่าง ๆ ของสมาชิกกลุ่มซึ่ง ส่งผลต่อความสมบูรณ์แบบของผลงาน

9. ข้อเสนอแนะ

9.1 ข้อเสนอแนะจากการวิจัยครั้งนี้

9.1.1 จากข้อค้นพบจากการวิจัยที่พบว่า นิสิตมีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับการใช้ ASSURE Model ในการวางแผนการใช้ เทคโนโลยีและสื่อการเรียนรู้เพื่อการแนะแนวในระดับดี ดังระบุในผลการวิจัยตารางที่ 2 ผู้วิจัยจึงขอเสนอให้มีการนำไปปรับใช้ ในรายวิชาที่เกี่ยวข้องต่อไป เช่น วิชาจิตวิทยาการศึกษา และวิชาหลักการแนะแนว เป็นต้น

9.1.2 ผู้สอนควรเตรียมการ/ศึกษาผลที่เกิดขึ้น ในการจัดกิจกรรมกลุ่มในระบบออนไลน์ให้ชัดเจนซึ่งจะช่วยให้การดำเนิน กิจกรรมมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

9.2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

9.2.1 ควรนำหลักการของ ASSURE Model ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในระดับการศึกษาต่าง ๆ ตามความ เหมาะสม เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

9.2.2 ควรศึกษาพฤติกรรมของผู้เรียนในการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ เช่น พฤติกรรมการประยุกต์ใช้ สื่อสารสนเทศในการจัดการเรียนการสอน เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] Nawaporn, C. (2015). "The Teacher's Role and Instruction in The 21st Century." *The Far Eastern University Academic Review*. 9(1), 64-71. (in Thai)
- [2] Sudaporn, L. (2010). *Learning to change*. Bangkok: Professional and Organizational Development Network in Higher Education. 43. (in Thai)
- [3] Office of The Higher Education Commission. (2019). *Guidelines for Compliance with the Thai Qualifications Framework for Higher Education on Digital Competence for an Undergraduate Degree*. [online]. Available: <http://edu.vru.ac.th/main> Retrieved December 2, 2020.
- [4] Amornvivat, S. (2011). *Teachers and Challenging Changes*. Bangkok: Wacharin P.P. Printing. 44-46. (in Thai)

- [5] Netasit. A. (2020). **Guidance and Using Technology in Guidance**. Bangkok: Decembury. 235. (in Thai)
- [6] Heinich, R., Molenda, M., Russeell, J., & Smaldino, S. (1999). **Instructional Media and Technologies for Learning**. 6th ed. Columbus: Prentice- Hall. 264.
- [7] Wanichbancha, K. (2007). **Statistics Analysis Statistics for management and Research**. Bangkok: Chulalongkorn University. 89. (in Thai)
- [8] Phumpuang, K. (2015). “The Development of e-Learning Model by Collaborative Learning on Social Media to Develop Information Literacy Skills for Undergraduate Students of Educational Faculty.” Doctor’s thesis, Silpakorn University, 1. (in Thai)
- [9] Panich, W. (2013). **How to Learning in 21st Century**. Bangkok: Siam Kammajol Foundation. 19. (in Thai)
- [10] Insa-ard, S. (2018). **A Design of e-Learning Lessons to Enhance Advance Thinking Skill**. Bangkok: V Print. 31. (in Thai)
- [11] Aeamkongsee, S. (2018). **Classroom Management in the 21st Century**. Bangkok: Triple Education. 163. (in Thai)
- [12] Nugkim, K., & Kaneungchaisakul, N. (2020). “Using Social Media-Material for Learning in Child Psychology in School.” **Journal of Industrial Education**. 19(2), 1-11. (in Thai)