

การพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริม ทักษะการอ่าน
อัลกุรอานสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยฟาฏอนี
มุสลิม ดิเยะ^{1*} อิสมาอีล ราโอบ²

สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยฟาฏอนี^{1*, 2}

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เนื่องจากการพัฒนา นวัตกรรมแพลตฟอร์มออนไลน์ และมีการทดลองใช้เพื่อตรวจสอบคุณภาพ ซึ่งมีการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม นำไปสู่การสร้างต้นฉบับนวัตกรรม โดยวิจัยครั้งนี้ได้ดำเนินการวิจัยและพัฒนา ตามขั้นตอนกระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process) ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบในกลุ่ม วิชาอัลกุรอาน เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านอัลกุรอานด้วยแพลตฟอร์มออนไลน์ในกลุ่มวิชาอัลกุรอาน สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยฟาฏอนี และศึกษาผลการสะท้อนคิดต่อแพลตฟอร์มออนไลน์ในกลุ่มวิชาอัล กุรอานของนักศึกษามหาวิทยาลัยฟาฏอนี กลุ่มเป้าหมายที่ทำการศึกษา คือ นักศึกษาระดับอุดมศึกษาชั้น ปีที่ 1 มหาวิทยาลัยฟาฏอนี ตำบลเขาตุ้ม อำเภอยะรัง จังหวัดปัตตานี ปีการศึกษา 2565 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีเลือกเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ 1. แบบวัดทักษะการ อ่านอัลกุรอาน โดยการวัดตามหัวข้อและเกณฑ์การประเมิน 2. แบบประเมินสะท้อนคิดของนักศึกษาที่มี ต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้อัลกุรอานออนไลน์ และการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการหา ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบค่า Dependent t-test และ Content Analysis ผลการวิจัย พบว่า ประสิทธิภาพของการพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริม ทักษะการอ่านอัลกุรอานสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยฟาฏอนี จากการทดลองพบว่าผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.30 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.601 เนื่องจากความรู้พื้นฐาน บริบท ของผู้เรียนมีผลต่อทักษะการอ่านอัลกุรอาน และผลสัมฤทธิ์หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.23 ค่าส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.278 ซึ่งคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 และผลสะท้อนคิดต่อแพลตฟอร์มออนไลน์ในกลุ่มวิชาอัลกุรอานของนักศึกษามหาวิทยาลัยฟาฏอนี ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านอัลกุรอานสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยฟาฏอนี โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : แพลตฟอร์มออนไลน์, กระบวนการคิดเชิงออกแบบ, ทักษะการอ่านอัลกุรอาน



*DEVELOPING AN ONLINE PLATFORM WITH A DESIGN THINKING
PROCESS TO PROMOTE QUR'AN RECITATION SKILLS FOR
FATONI UNIVERSITY STUDENTS*

Muslim Diyo^{1}, Ismail Raob²*

E-mail: Muslimmed63@gmail.com^{1*} ; E-mail: waseemer.raob@gmail.com²

Abstract

This research was carried out as a result of the development of online platform innovation and the test of quality inspection. They study the concepts and theories related to innovation to create innovation. This research is based on the design thinking process, including six steps. This study aims to develop an online platform through the design thinking process in the Qur'an, and promote Qur'an recitation skills through the online platform of the Qur'an group of Fatoni's undergraduate students. It also studies the reflection of the students of Fortoni University on the online platform of the Qur'an. The target group of the study was first year students from Fatoni University in KhaoToom sub- district, Yarang District, Pattani Province, academic year 2022, their amount was 30 students through Purposive sampling. Research tools include: The tools used to collect information in this study are divided into two categories: 1. Qur'an recitation skills, by measuring according to the subject and evaluation criteria 2. Use online Qur'an learning platform and data analysis to evaluate students' thinking on learning management by calculating the mean value, standard deviation, dependency t test and content analysis. The results showed that: the effective of developing an online platform through the design thinking process to improve the efficiency of the students' reading skills of the Qur'an at Fatoni University was very high, according to the experiment, the average score of pre-test achieved 13.30, the standard deviation was 1.601, while the average score of post-test achieved 17.23 points, the standard deviation was 1.278, The score of post-test was significantly higher than 0.001, reflecting the online platform of the Qur'an group of students from the University of Fatoni. The overall level of Qur'an recitation skills through designing the thinking process of the students of Fatoni University was very high.

Keywords: Online Platform, Design Thinking, Promote Quran Reading Skills.

อัลกุรอานคือวิถีชีวิตที่เป็นรากฐานของชีวิตมนุษย์ คำจำกัดความของอัลกุรอานที่นักวิชาการเห็นพ้องต้องกันว่าเป็นพระดำรัสของอัลลอฮ์ (ซ.บ) ซึ่งเป็นปาฏิหาริย์ที่ทรงประทานลงมาแก่พระศาสดามุฮัมมัด (ซ.ล) ทั้งนี้มุสลิมและมุสลิมะฮ์ทุกคนจึงจำเป็นต้องเรียนรู้อัลกุรอาน ด้วยวิธีการเรียนอัลกุรอานแบบตัวต่อตัวระหว่างผู้รู้กับผู้เรียน วิธีการเรียนอัลกุรอานแบบฮะละเกาะฮ์ที่ยังประโยชน์ต่อสมาชิกฮะละเกาะฮ์อัลกุรอานนั้นได้ จะต้องประกอบด้วยห้วงเวลาที่เหมาะสม วิธีการและรูปแบบของฮะละเกาะฮ์ การอรรถาธิบาย อัลกุรอาน วิธีการเลือกอายะฮ์ในการอรรถาธิบาย ตลอดจนวิธีการท่องจำอัลกุรอาน ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้จะต้องมีความสัมพันธ์กัน (อิสมาอีลลุตฟี จะปะกียา, 2558)

ดังนั้นการอ่านอัลกุรอานโดยเริ่มจากการเรียนรู้การอ่านตัวอักษรและตัจญวீดจึงเป็นสิ่งจำเป็นเนื่องจากความสามารถในการอ่านอัลกุรอานเป็นก้าวแรกสำหรับความพยายามในการทำความเข้าใจและฝึกฝนเนื้อหาของอัลกุรอานในการดำรงชีวิตประจำวัน การอ่านอัลกุรอานไม่เหมือนกับการอ่านหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หรือหนังสือทั่วไป แต่การอ่านอัลกุรอานจะมีวิธีการออกเสียงอักขระจากตำแหน่งฐานของการเปล่งเสียง คุณสมบัติของเสียงแต่ละอักขระหรือการผสมกับพยัญชนะอื่น อีกรกฎเกณฑ์หนึ่งที่สำคัญ คือ การหยุดอ่านและการอ่านเชื่อมต่อไปประโยคของอัลกุรอานตามสัญลักษณ์และความหมายของโองการ ที่จะส่งผลให้เกิดการอ่านผิดแก่ผู้อ่าน เพราะการอ่านอัลกุรอานนั้นรวมถึงการอ่านละหมาดที่อัลลอฮ์ (ซ.บ) จะตอบแทนด้วย (Quraish Shihab, 1994: 25)

ปัจจุบันสังคมโลก และสังคมไทยเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม การเมืองการปกครอง สิ่งแวดล้อม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและการสื่อสาร การจัดการเรียนการสอนจึงยังเป็นกระบวนการหนึ่งในการพัฒนาทักษะของนักเรียนให้มีความพร้อมในการสร้างทักษะสำคัญสำหรับการเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 นั่นคือ ทักษะด้านเทคโนโลยี และการสื่อสาร (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546 และวิจารณ์ พานิช, 2555) ซึ่งทั้งหมดล้วนมีอิทธิพลและส่งผลกระทบต่อการศึกษาและการมีชีวิตความเป็นอยู่ อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและการสื่อสาร ที่มีการเปลี่ยนแปลง อย่างไม่หยุดยั้ง ด้วยกลไกของคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์ (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2554)

นอกจากนี้สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อโรคโควิด19 ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต่างๆ ในการดำรงชีวิตที่ผิดไปจากวิถีชีวิตแบบเดิม ๆ ตั้งแต่ การทำงาน การดูแลสุขภาพอย่างเคร่งครัด แม้กระทั่งการจัดการเรียนรู้ที่จะต้องปรับตัว ในช่วงยุค New Normal ที่เกิดขึ้นจากการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19 และการกักตัวอยู่บ้านจำเป็นที่ต้องอยู่บ้านให้มาก ๆ เท่าที่จะทำได้ และอย่าได้ออกไปปะปนกับผู้คนหมู่มากหรือที่มีกิจกรรมที่แออัดภายนอกบ้านโดยไม่จำเป็น เพื่อเป็นการหลีกเลี่ยงและปกป้องตัวเองจากการรับเชื้อโรคที่กำลังระบาดอย่างไวรัสโคโรนา โควิด-19 ที่อาจจะมียู่ตามตัวของคน แม้จะไม่ได้ลอยอยู่ในอากาศทั่วไป รวมถึงโรคติดต่ออื่น ๆ ด้วย (Malee Boonsiripun, 2563และอิสมาอีล



ลุตฟี จะปะกียา, 2020) จากการสำรวจความคิดเห็นครู 678 คน จากโรงเรียน 67 จังหวัด ถึงความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ และความต้องการสิ่งสนับสนุนจากโรงเรียนหรือรัฐบาลพบว่าแพลตฟอร์มที่ครูจะเลือกใช้มากที่สุดคือ Facebook 51.8%, Line 49%, Google Classroom 38% และ YouTube 31.1% (EDUC, 2020) ในการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Online นั้นเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ผู้สอน ผู้เรียน สถานศึกษาต้องปรับตัวอย่างเร่งด่วนผู้พัฒนาระบบทางด้านสารสนเทศเร่งพัฒนาเครื่องมือที่จะมาช่วยในการจัดการศึกษาและการประชุมทางไกลที่มีการดำเนินการอยู่บ้างแล้วแต่มาถึงยุคโควิด 19 การสอนทางไกลการประชุมทางไกลยิ่งเป็นเรื่องที่สำคัญและจำเป็นอย่างมากจึงเกิดเครื่องมือที่ช่วยในการจัดการเรียนการสอนการประชุมทางไกลเกิดขึ้นมากมายเพื่อสนองตอบต่อความต้องการของผู้ใช้ เช่น Website, Google meet, Zoom, FaceTime, Facebook, Messenger, Line, Skype, Microsoft Teams, True Virtual World, Google Hangouts, Vroom, Web X, YouTube, Open Chat, Google Sites, Instagram, Twitter เป็นต้น

ดังนั้น จากการวิเคราะห์เชิงเอกสาร อาศัยข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการค้นพบโดยการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้อัลกอรานที่ใช้เป็นเทคโนโลยีมีการพัฒนาให้ออกแบบมาเพื่อการเข้าถึงองค์ความรู้และนวัตกรรมที่ช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันได้สะดวก รวดเร็วขึ้นบนโลกออนไลน์ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรม หรืองานในด้านต่าง ๆ ได้ เช่น ด้านการศึกษา ด้านการแพทย์ ด้านธุรกิจ และทางด้านความบันเทิง เป็นต้น แพลตฟอร์มการเรียนรู้อัลกอรานสามารถแสดงผลได้หลายรูปแบบและมุ่งหวังให้นักศึกษาเกิดทักษะ 4 ด้าน คือ ด้านการอ่าน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสาร ด้านการรู้ดิจิทัล และด้านสารสนเทศ ที่จะก่อให้เกิดการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ในการใช้นวัตกรรมทางการศึกษากับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้อัลกอรานโดยใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ด้วยกระบวนการของ Design Thinking การคิดเชิงออกแบบในกลุ่มวิชาอัลกอราน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านอัลกอรานสำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยฟาฏอนี พบประเด็นสำคัญและนำไปสู่การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่าน และปรับเปลี่ยนวิธีการสอนของครู ส่งผลให้เกิดสมรรถนะให้ผู้เรียนในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1 เพื่อพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบในกลุ่มวิชาอัลกอราน
- 2 เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านอัลกอรานด้วยแพลตฟอร์มออนไลน์ในกลุ่มวิชาอัลกอรานสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยฟาฏอนี
- 3 เพื่อศึกษาผลสะท้อนคิดต่อแพลตฟอร์มออนไลน์ในกลุ่มวิชาอัลกอรานของนักศึกษา มหาวิทยาลัยฟาฏอนี

วิธีการดำเนินการวิจัย



การวิจัยครั้งนี้ การดำเนินการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามวิธีการกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process) โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้ (พิสุทธา อารีราษฎร์. 2558) กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจงใช้เวลาในการดำเนินการภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 8 สัปดาห์ๆ ละ 1 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง รวมการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม (Review literature) นำไปสู่การสร้างต้นฉบับนวัตกรรม (D1) ตรวจสอบประสิทธิภาพในกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็ก (R1) และนำไปปรับปรุงต้นฉบับ (D2) และมีการทดลองใช้ในกลุ่มตัวอย่างที่มีขนาดใหญ่ขึ้น (R2) อันนำไปสู่การดำเนินการจนได้ต้นแบบนวัตกรรมที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด และแนวการปฏิบัติในการออกแบบวิจัยและพัฒนา โดยวิจัยครั้งนี้ได้ดำเนินการวิจัยและพัฒนาตามขั้นตอนกระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process) ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน โดยมีลำดับขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

ขั้นที่ 1 (Empathize) การระบุประเด็น ทำความเข้าใจและใส่ใจต่อปัญหาอย่างลึกซึ้ง โดยศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนร่วมกับคณาจารย์จากศูนย์อัลกุรอานและนักศึกษา ในการศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรเพื่อจำแนกกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ สารการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ การวัดและประเมินผลโดยกำหนดเป็นเนื้อหาย่อยโดยละเอียด ศึกษาหลักการและทักษะการอ่านอัลกุรอาน จากเอกสารต่าง ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งลักษณะที่เหมาะสมของแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ต้องการให้พัฒนา ผลการดำเนินการในขั้นตอนนี้จะทำให้ ทีมงานของโครงการ ร่วมออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องเหมาะสมกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่จะใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ที่พัฒนาขึ้น

กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้ใช้ประโยชน์ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย จำนวน 7 คน ประกอบด้วยดังนี้

- 1) อาจารย์จากศูนย์อัลกุรอานมหาวิทยาลัยฟาฏอนี 2 คน
- 2) นักศึกษา 5 คน จากมหาวิทยาลัยฟาฏอนี

เครื่องมือ คือ

- 1) การสัมภาษณ์สะท้อนคิดของปัญหาและความต้องการของผู้ใช้ประโยชน์ต่อการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เสริมทักษะการอ่านอัลกุรอาน (การสัมภาษณ์ในรูปแบบออนไลน์ผ่านช่องทาง Zoom meeting)
- 2) การใช้ชุดเครื่องมือเก็บข้อมูลจากกิจกรรม TRY IT! (ทดลองทำ) ซึ่งประกอบไปด้วยกิจกรรมต่อไปนี้



การวิเคราะห

การวิเคราะหข้อมูล โดยการใช้เครื่องมือการคิดเชิงวิเคราะห เพื่อที่จะหาสาเหตุของปัญหา และความต้องการของผู้ใช้ประโยชน์ต่อการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ และวิเคราะหข้อมูลเชิงเนื้อหา Content Analysis

1. How might we? 2. Why? & How? 3. Journey Map 4. Value Proposition

การไตร่ตรองถึงสิ่งที่เกิดขึ้นกับเราและสิ่งที่เราอาจทำได้

การไตร่ตรองถึงสิ่งที่เกิดขึ้นกับเราและสิ่งที่เราอาจทำได้

การไตร่ตรองถึงสิ่งที่เกิดขึ้นกับเราและสิ่งที่เราอาจทำได้

การไตร่ตรองถึงสิ่งที่เกิดขึ้นกับเราและสิ่งที่เราอาจทำได้

ภาพชุดเครื่องมือเก็บข้อมูลจากกิจกรรม TRY IT! (ทดลองทำ)

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยการถอดบทเรียนจากข้อมูลการสัมภาษณ์สะท้อนปัญหาและความต้องการของผู้ใช้ประโยชน์ต่อการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา Content Analysis

ขั้นที่ 2 (DEFINE) กำหนดระบุปัญหาให้ชัดเจน เป็นการทำความเข้าใจ กลุ่มเป้าหมายเป็นรายบุคคล บริบทของผู้ใช้วิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกและสร้างความเข้าใจ ใส่ใจถึงข้อมูลเพื่อระบุปัญหาและความต้องการ สู่การสร้างความรู้ความตระหนัก (พรพิมล พงนาพิมล(2016), พิชรา วงศ์ตาผา(2019), มานิตย์ อาษานอก(2018)) โดยการทำความเข้าใจปัญหาผ่านการใช่วิธีการ ประชุมระดมสมอง ศึกษาตัวอย่างแหล่ง ข้อมูลอื่น ๆ หลักฐาน กำหนดโจทย์ แนวทางการช่วยเหลือ และประเมินผล คิดแบบนักวิเคราะห์ และวิธีคิดเชิงระบบแบบองค์รวม กำหนดประเด็นปัญหาที่จะแก้ไข กำหนดแนวทางช่วยเหลือคณาจารย์ (สัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์) กำหนดแนวทางช่วยเหลือนักศึกษา ลูกค้ และกำหนดแนวทางการประเมินผล (ธงชัย ภูวนาถวิจิตร(2020), อัญชิสา เหมทานนthy(2020))

กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้ใช้ประโยชน์ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย จำนวน 7 คน ประกอบด้วยดังนี้

- 1) อาจารย์จากศูนย์อัลกรุอานมหาวิทยาลัยฟาฏอนี 2 คน
- 2) นักศึกษา 5 คน จากมหาวิทยาลัยฟาฏอนี

เครื่องมือ คือ

- 1) การสัมภาษณ์สะท้อนปัญหาและความต้องการของผู้ใช้ประโยชน์ต่อการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เสริมทักษะการอ่านอัลกรุอาน (การสัมภาษณ์ในรูปแบบออนไลน์ผ่านช่องทาง Google Meet)
- 2) การใช้กิจกรรม TRY IT! (ทดลองทำ) ซึ่งประกอบไปด้วยกิจกรรมต่อไปนี้

The image displays four templates for the TRY IT! framework, arranged in a 2x2 grid. Each template is a form for user research and product development.

- 1. Persona:** A form for creating a user persona. It includes fields for a name, age, gender, and a photo. There are also sections for a short description, a longer description, and a list of interests or needs.
- 2. Journey Map:** A form for mapping the user journey. It includes a header for the user's name and a table with columns for different stages of the journey (e.g., Awareness, Consideration, Decision, Retention) and rows for different user segments (e.g., New user, Returning user).
- 3. Value Proposition: Customer Segment:** A form for defining the value proposition and customer segment. It includes a circular diagram with three segments (Customer Jobs, Pain, Gain) and a central area for the value proposition. There are also fields for the customer segment and a list of customer jobs, pains, and gains.
- 4. Project Statement:** A form for defining the project statement. It includes fields for the project name, a brief description, the project goals, and the project outcomes. There are also checkboxes for whether the project is a new product or an improvement to an existing one.

ภาพกิจกรรม TRY IT! (ทดลองทำ)

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา Content Analysis

ขั้นที่ 3 (IDEATE) หาทางเลือกหรือระดมความคิดแก้ปัญหาใหม่ๆ ซึ่งนำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่1 และ2 นำมาหาแนวทางการแก้ปัญหา เป็นการร่วมกันระดมความคิดใหม่ ๆ เลือกประเด็นย่อยที่จะนำไปสู่การพัฒนาแพลตฟอร์ม Quran for All การเรียนรู้อัลกุรอานออนไลน์ ต่อความสนใจสู่การ “ปฏิบัติ” หรือ “การลงมือกระทำ” ด้วยวิธีคิดแบบผู้สร้างนวัตกรรมบนฐานทรัพยากรที่มีอยู่ในชุมชน (พรพิมล พงนาพิมล(2016), ธงชัย ภูวนาถวิจิตร(2020),พลเดช เชาวรัตน์(2017)) สามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการได้อย่างเต็มที่ผ่านการระดมความคิด เพื่อให้ได้แนวทางที่หลากหลายที่สามารถตอบโจทย์ปัญหาของ คณาจารย์ผู้เข้าร่วมได้ หลังจากระดมความคิดพอสมควรแล้ว ร่วมกันคัดเลือกแนวทางที่คาดว่าจะสามารถตอบโจทย์ ปัญหา ความต้องการ และการสร้างไอเดียพัฒนาแนวคิด วิธีการ ประชุมระดมสมอง ศึกษาตัวอย่าง แหล่ง ข้อมูลอื่น ๆ หลักฐาน ออกแบบนวัตกรรมเทคโนโลยีสิ่งอำนวยความสะดวกได้ การออกแบบนวัตกรรมเทคโนโลยีสิ่งอำนวยความสะดวก สะดวกสำหรับผู้พิการทางการเรียนรู้ ตามประเด็นแนวทางการช่วยเหลือครูผู้สอนอัลกุรอาน (จะสอนอย่างไร) แนวทางการช่วยเหลือเด็กผู้เรียน (จะเรียนรู้อย่างไร) และแนวทางการประเมินผล (จะวัดและประเมินอย่างไร) (พัชรา วงศ์คำผา(2019), มานิตย์ อาษานอก(2018), อัญชิสา เหมทานนท์(2020))

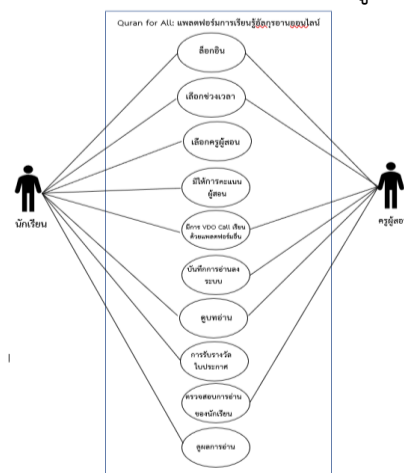
กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้ใช้ประโยชน์ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย จำนวน 8 คน ประกอบด้วยดังนี้

- 1) อาจารย์จากศูนย์อัลกรุอานมหาวิทยาลัยฟาฏอนี 2 คน
 - 2) โปรแกรมเมอร์ 1 คน
 - 3) นักศึกษา 5 คน จากมหาวิทยาลัยฟาฏอนี
- เครื่องมือ คือ

- 1) การสัมภาษณ์สะท้อนปัญหา การ SWOT Analysis และความต้องการของผู้ใช้ประโยชน์ต่อการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เสริมทักษะการอ่านอัลกรุอาน

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา Content Analysis

ขั้นที่ 4 (PROTOTYPE) ลงมือทำ และสร้างต้นแบบกับกลุ่มเป้าหมายที่เลือก เป็นขั้นตอนการออกแบบแพลตฟอร์มออนไลน์ร่วมกับคณาจารย์ ออกแบบเนื้อหาแพลตฟอร์มออนไลน์ การเรียนรู้ต่าง ๆ ในแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยการนำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1, 2 และ 3 มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปร่วมกันกับที่ทีมงานของโครงการและโปรแกรมเมอร์ ช่างเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ และเตรียมทรัพยากรต่าง ๆ ที่จะนำมาดำเนินการเขียนโปรแกรมบนแพลตฟอร์มออนไลน์ต่อไป โดยการออกแบบ Use Case Diagram และการออกแบบ story board เมื่อเขียนสตอรี่บอร์ดเสร็จแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม หลังจากนั้นทีมโปรแกรมเมอร์ได้ลงมือเขียนโปรแกรมแพลตฟอร์มออนไลน์จริง ภาพ Use Case Diagram Quran for All: แพลตฟอร์มการเรียนรู้อัลกรุอานออนไลน์



แพลตฟอร์มการเรียนรู้อัลกรุอานออนไลน์ สามารถตอบโจทย์สำหรับผู้ใช้และผู้เรียน และเป็นการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง ส่งเสริม ให้คนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากการสร้างสรรค์และพัฒนานวัตกรรม การเรียนรู้เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียน ผ่านการสร้างแพลตฟอร์มการเรียนรู้จากสื่อสังคมออนไลน์โดยการ ลงทะเบียนระบุตัวตนเพื่อใช้งานทั้งผู้เรียนและผู้สอน สำหรับผู้เรียนสามารถเลือกช่วงเวลาและครูผู้สอนได้ในการเรียนรู้อัลกรุอานเป็นการอำนวยความสะดวกสำหรับผู้เรียนได้มากขึ้น และมีการให้คะแนนครูผู้สอนเพื่อเป็นการสร้างแรงบันดาลใจแก่

ผู้สอนและเป็นการประเมินตนเองในการพัฒนาการสอนต่อไป โดยการสอนของผู้สอนผ่านช่องทาง Google Meet ในการเรียนการสอนโดยมีเครื่องมือในการบันทึกการอ่านในระบบให้กับผู้เรียน และผู้เรียนสามารถดูบทที่อ่านของตนเองและตรวจสอบการเรียนรู้ที่ผ่านมาได้ สุดท้ายหลังจากการเรียนรู้จะได้รับการใบประกาศและรางวัลสำหรับผู้เรียนเพื่อเป็นแรงจูงใจในการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้อัลกุรอานออนไลน์ สะดวก ปลอดภัย จรรโลงใจ ใกล้ชิดศาสนา

กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้วิจัย

เครื่องมือ คือ 1) การพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้อัลกุรอานออนไลน์

Tool : Wordpress, **ภาษา :** PHP, HTML, SASS, CSS, JavaScript, Node.js, **Framework :** Nuxt.js, Laravel , **Design :** Adobe Illustrator, Adobe Photoshop

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ขั้นที่ 5 (TESTING) การทดสอบต้นแบบ โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและนำแพลตฟอร์มออนไลน์เบื้องต้นไปหาความเหมาะสมจากการประเมินผลโดยผู้เชี่ยวชาญแล้วนำบทเรียนแพลตฟอร์มออนไลน์ ที่มีความเหมาะสมไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อศึกษาความสะท้อนคิดของผู้เรียนและดัชนีประสิทธิผลของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนแพลตฟอร์มออนไลน์

กลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มนักศึกษารายวิชาอัลกุรอาน จำนวน 30 คน

เมื่อสร้างแพลตฟอร์มออนไลน์เสร็จแล้วจะต้องนำไปตรวจสอบความเหมาะสมและประสิทธิภาพของแพลตฟอร์มออนไลน์ ถ้าหากผลการตรวจสอบความเหมาะสมและประสิทธิภาพยังไม่เป็นที่พึงพอใจหรือมีบางส่วนที่ไม่สมบูรณ์จะต้องดำเนินการปรับปรุงแก้ไขจนกระทั่งแพลตฟอร์มออนไลน์มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด สำหรับการทดลองใช้ผลิตภัณฑ์จะนำมาสู่การใช้จริง และทดสอบการตลาด

เครื่องมือ คือ การจัดการเรียนรู้โดยแพลตฟอร์มออนไลน์ และแบบประเมินผลความเหมาะสม

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบก่อนเรียน หลังจากได้รูปแบบของแพลตฟอร์ม Quran for All ด้วยกระบวนการ Design Thinking แล้วทำการประเมินสะท้อนคิดต่อการใช้แพลตฟอร์ม และประเมินทักษะการอ่านอัลกุรอาน โดยใช้รูปแบบการประเมินของเคิร์กแพทริกการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการวิเคราะห์ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน Dependent t-test และ Content Analysis

ขั้นที่ 6 การบูรณาการและต่อยอดความคิด เป็นการนำมาทดสอบและใช้งานจริง จากการออกแบบแสดงความคิดเห็นผ่านกระดานสะท้อนคิดในการเรียนรู้จากประสบการณ์ ในการใช้คำถามการกระตุ้นผู้เรียนให้ใช้กระบวนการคิดต่าง ๆ เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์อย่างมีวิจารณญาณ และการแก้ปัญหาที่มีลักษณะเป็นคำถาม ปลายเปิด โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและนำ



แพลตฟอร์มออนไลน์ ในการตั้งคำถามสู่การประเมิน เพื่อศึกษาความสะท้อนคิดของผู้เรียนและดัชนีประสิทธิผลของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนแพลตฟอร์มออนไลน์

กลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มนักศึกษารายวิชาอัลกรุอ่าน จำนวน 30 คน

เมื่อผ่านการเรียนรู้เชิงออกแบบเป็นฐานที่มีการคิดขั้นสูงอย่างเป็นระบบในการแก้ปัญหา ปรับตัวและเรียนรู้เพื่อความอยู่รอดของคนในชุมชน เป็นยุทธวิธีการ แก้ปัญหาในทางปฏิบัติที่มีความซับซ้อน และมีความสัมพันธ์กับบริบทชุมชนที่มีการบูรณาการและต่อยอดความคิดในการใช้ชีวิตในสังคม

เครื่องมือ คือ แบบประเมินผลความเหมาะสมโดยใช้แพลตฟอร์มออนไลน์

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทำการประเมินผ่านกระดานสะท้อนคิดในการเรียนประสบการณ์เรียนรู้

ผลการวิจัย

1 การพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์ด้วยกระบวนการของการคิดเชิงออกแบบในกลุ่มวิชาอัลกรุอ่าน

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยปฏิบัติการแบบมีการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) และกระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process) โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเป็นฐานซึ่งประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ที่จะนำมาใช้ประกอบของผู้วิจัยดังต่อไปนี้

1.1 การสำรวจ สังเคราะห์ สภาพปัญหา

ขั้นที่ 1 (Empathize) จากการศึกษาประเด็น ทำความเข้าใจและใส่ใจต่อปัญหาอย่างลึกซึ้ง โดยศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนร่วมกับคณาจารย์จากศูนย์อัลกรุอ่านและนักศึกษา ผลการดำเนินการในขั้นตอนนี้จะทำให้ร่วมออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องเหมาะสมกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่จะใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ที่พัฒนาขึ้น

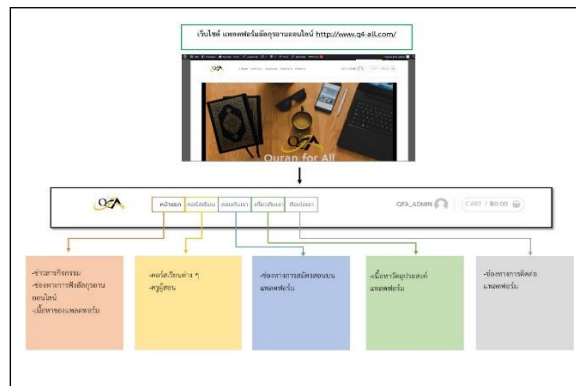
ขั้นที่ 2 (DEFINE) กำหนดระบุปัญหาให้ชัดเจน เป็นการทำความเข้าใจ กลุ่มเป้าหมายเป็นรายบุคคล บริบทของผู้ใช้วิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกและสร้างความเข้าใจ ใส่ใจถึงข้อมูลเพื่อระบุปัญหาและความต้องการ สู่การสร้างภาพตระหนัก เพื่อทำความเข้าใจและสำรวจปัญหาที่แท้จริงอย่างลึกซึ้ง ต่อการพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์

1.2 การออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์

ขั้นที่ 3 (IDEATE) หาทางเลือกหรือระดมความคิดแก้ปัญหาใหม่ๆ ซึ่งนำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่1และ2 นำมาหาแนวทางการแก้ปัญหา เป็นการร่วมกันระดมความคิดใหม่ ๆ เลือกประเด็นย่อยที่จะนำไปสู่การพัฒนาแพลตฟอร์ม Quran for All การเรียนรู้อัลกรุอ่านออนไลน์ ต่อความสนใจสู่การ “ปฏิบัติ” หรือ “การลงมือกระทำ” ด้วยวิธีคิดแบบผู้สร้างนวัตกรรมบนฐานทรัพยากรที่มีอยู่ในชุมชน



ขั้นที่ 4 (PROTOTYPE) ลงมือทำ และสร้างต้นแบบกับกลุ่มเป้าหมายที่เลือก เป็นขั้นตอนการออกแบบแพลตฟอร์มออนไลน์ร่วมกับคณาจารย์ ออกแบบเนื้อหาแพลตฟอร์มออนไลน์ การเรียนรู้ต่าง ๆ ในแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยการนำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1, 2 และ 3 มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปร่วมกันกับที่ทีมงานของโครงการและโปรแกรมเมอร์ ช่างเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ และเตรียมทรัพยากรต่าง ๆ ที่จะนำมาดำเนินการเขียนโปรแกรมบนแพลตฟอร์มออนไลน์ต่อไป โดยการออกแบบ Use Case Diagram และการออกแบบ story board เมื่อเขียนสตอรี่บอร์ดเสร็จแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม หลังจากนั้นทีมโปรแกรมเมอร์ได้ลงมือเขียนโปรแกรมแพลตฟอร์มออนไลน์จริง



ภาพโครงสร้างเว็บไซต์แพลตฟอร์มอัลกุรอานออนไลน์ประกอบด้วย ดังนี้

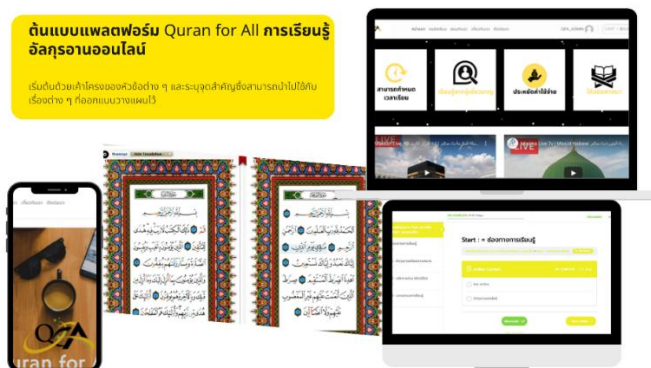
หน้าเว็บไซต์ ประกอบด้วย ข่าวสารกิจกรรมของแพลตฟอร์ม ช่องทางการฟังอัลกุรอานออนไลน์ และเนื้อหาของแพลตฟอร์ม

คอร์สเรียน ประกอบด้วย คอร์สเรียนต่างๆ และครูผู้สอน

สอนกับเรา ประกอบด้วย ช่องทางการสมัครสอนบนแพลตฟอร์ม

เกี่ยวกับเรา ประกอบด้วย เนื้อหาวัตถุประสงค์ของแพลตฟอร์ม

ติดต่อเรา ประกอบด้วย ช่องทางการติดต่อกลับของแพลตฟอร์ม



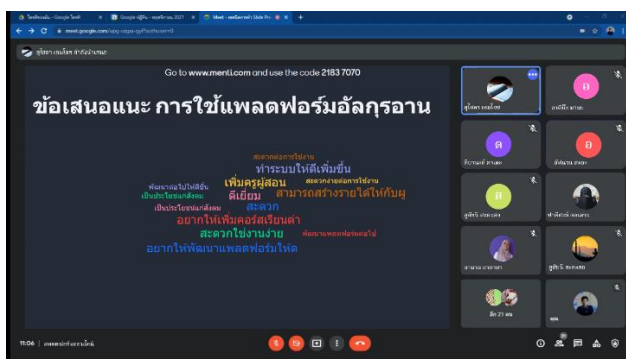
ภาพต้นแบบแพลตฟอร์มอัลกุรอานออนไลน์

1.3 การทดลองใช้ผลิตภัณฑ์

ขั้นที่ 5 (TESTING) การทดสอบต้นแบบ ทางผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและนำแพลตฟอร์มออนไลน์เบื้องต้นไปหาความเหมาะสมจากการประเมินผลโดยผู้เชี่ยวชาญแล้วนำบทเรียนแพลตฟอร์มออนไลน์ ที่มีความเหมาะสมไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวเล็ก เพื่อศึกษาความสะท้อนคิดของผู้เรียนและดัชนีประสิทธิผลของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนแพลตฟอร์มออนไลน์ในการปรับแก้ไขความเหมาะสมและประสิทธิภาพ ซึ่งผลที่ได้จากการทดลองกับกลุ่มเล็กจำนวน 5 คน เมื่อสร้างแพลตฟอร์มออนไลน์เสร็จแล้วจะต้องนำไปตรวจสอบความเหมาะสมและประสิทธิภาพของแพลตฟอร์มออนไลน์ ถ้าหากผลการตรวจสอบความเหมาะสมและประสิทธิภาพยังไม่เป็นที่พึงพอใจหรือมีบางส่วนที่ไม่สมบูรณ์จะต้องดำเนินการปรับปรุงแก้ไขจนกระทั่งแพลตฟอร์มออนไลน์มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด สำหรับการทดลองใช้ผลิตภัณฑ์จะนำมาสู่การใช้จริง และทดสอบการตลาด ซึ่งผลการทดลองได้ผ่านเกณฑ์และสามารถนำไปใช้จริงและผลการทดลองกลุ่มกลางพบว่า นักศึกษามีความสนุกในการเรียน ไม่กีดกันในการเรียนรู้ หรือไม่กลัวที่จะผิดพลาด และสามารถประเมินตนเองจากการเรียนรู้ผ่านผู้สอนได้ด้วยตนเอง เมื่อได้ไปใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ ทำให้เรียนรู้ได้เร็ว ประหยัดเวลาการเดินทาง และจดจำสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในอัลกุรอานได้อย่างดีขึ้น ในส่วนด้านความจำและความเข้าใจนั้นนักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้ดี แต่ผู้เรียนยังขาดทักษะด้านการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ กลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มนักศึกษารายวิชาอัลกุรอาน จำนวน 30 คน เครื่องมือ คือ การจัดการเรียนรู้โดยแพลตฟอร์มออนไลน์ และแบบประเมินผลความเหมาะสม

1.4 การเผยแพร่ผลิตภัณฑ์

ขั้นที่ 6 การบูรณาการและต่อยอดความคิด เป็นการนำมาทดสอบและใช้งานจริง จากการออกแบบแสดงความคิดเห็นผ่านกระดานสะท้อนคิดในการเรียนรู้จากประสบการณ์ ในการใช้คำถามการกระตุ้นผู้เรียนให้ใช้กระบวนการคิดต่าง ๆ เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ อย่างมีวิจารณญาณ และการแก้ปัญหา มีลักษณะเป็นคำถาม ปลายเปิด โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและนำแพลตฟอร์มออนไลน์ ในการตั้งคำถามสู่การประเมิน เพื่อศึกษาความสะท้อนคิดของผู้เรียนและดัชนีประสิทธิผลของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนแพลตฟอร์มออนไลน์ กลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มนักศึกษารายวิชาอัลกุรอาน จำนวน 30 คน และที่ใช้เครื่องมือ คือ แบบประเมินผลความเหมาะสมโดยใช้แพลตฟอร์มออนไลน์



ภาพการบูรณาการและต่อยอดความคิด

จากภาพพบว่าเมื่อผ่านการเรียนรู้เชิงออกแบบเป็นฐานที่มีการคิดขั้นสูงอย่างเป็นระบบในการแก้ปัญหา ปรับตัวและเรียนรู้เพื่อความอยู่รอดของคนในชุมชน เป็นยุทธวิธีการ แก้ปัญหาในทางปฏิบัติที่มีความซับซ้อน และมีความสัมพันธ์กับบริบทชุมชนที่มีการบูรณาการต่อยอดความคิดและการเผยแพร่ผลิตภัณฑ์องค์ความรู้สู่ชุมชนและการใช้ชีวิตในสังคมต่อไป

2 การส่งเสริมทักษะการอ่านอัลกรุอานด้วยแพลตฟอร์มออนไลน์ในกลุ่มวิชาอัลกรุอานสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยฟาฏอนี

ตาราง ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	จำนวนกลุ่ม ตัวอย่าง(n)	คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	t	Sig
ก่อนเรียน	30	13.30	1.601	12.520	.000***
หลังเรียน	30	17.23	1.278		

***มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

จากตาราง พบว่าผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านอัลกรุอานสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยฟาฏอนี จากการทดลองพบว่าผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.30 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.601 เนื่องจากความรู้พื้นฐาน บริบทของผู้เรียนมีผลต่อทักษะการอ่านอัลกรุอาน และผลสัมฤทธิ์หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.23 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.278 ซึ่งคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 เนื่องจากการเรียนรู้ออนไลน์แพลตฟอร์มออนไลน์ รวดเร็ว เข้าถึงองค์ความรู้ เรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา สร้างการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ดังนั้นข้อมูลที่ได้จากการศึกษา พบว่า เมื่อนักศึกษาได้เรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ทำให้นักศึกษาไม่กดดันในการเรียนรู้ หรือไม่กลัวที่จะผิดพลาด และสามารถประเมินตนเองจากการเรียนรู้ผ่านผู้สอนได้ด้วยตนเอง เมื่อได้ไปใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ ทำให้เรียนรู้ได้เร็ว ประหยัดเวลาการเดินทาง และ



จดจำสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในอัลกุรอานได้อย่างดีขึ้น ดังนั้น ควรส่งเสริมและขับเคลื่อนแพลตฟอร์มออนไลน์ในการขยายผลสู่สมาคมเครือข่ายครุสอนอัลกุรอานเพิ่มขึ้น

3 การศึกษาผลสะท้อนคิดต่อแพลตฟอร์มออนไลน์ในกลุ่มวิชาอัลกุรอานของนักศึกษา มหาวิทยาลัยฟาฏอนี

ตาราง ผลการสะท้อนคิดต่อแพลตฟอร์มออนไลน์ในกลุ่มวิชาอัลกุรอานของนักศึกษา มหาวิทยาลัยฟาฏอนี

ข้อที่	ข้อคำถาม	$\bar{X}$	(S.D.)	ระดับ
1 ด้านการตรงตามความต้องการของผู้ใช้แพลตฟอร์ม				
	การเข้าถึงเนื้อหาของแพลตฟอร์มการเรียนรู้	3.60	6.00	มาก
	ความสามารถของแพลตฟอร์มส่วนของการแสดงเนื้อหา	4.03	5.57	มาก
	ความสามารถของแพลตฟอร์มส่วนการแสดงผลข้อมูลรูปภาพ วิดีโอ	4.20	6.32	มาก
	ความสามารถของแพลตฟอร์มส่วนแสดงผลข้อมูลแบบทดสอบ	4.13	5.52	มาก
2 ด้านการทำงานตามฟังก์ชันการทำงาน				
	การใช้คำสั่งต่าง ๆ ส่วนของเมนูมีความสะดวก	4.20	6.12	มาก
	แพลตฟอร์มที่สร้างมีความครอบคลุมกับการใช้งานจริง	4.07	5.34	มาก
	ความเร็วในการประมวลผลของแพลตฟอร์ม	4.27	6.16	มาก
	แพลตฟอร์มสามารถใช้งานได้ง่ายไม่ซับซ้อน	4.17	6.04	มาก
3 ด้านความง่ายต่อการใช้งานแพลตฟอร์ม				
	ความเหมาะสมในการเลือกใช้ชนิด ขนาด สี อักษร บนแพลตฟอร์ม	4.17	5.79	มาก
	ความเหมาะสมในการใช้ข้อความเพื่ออธิบายสื่อความหมายของการเรียน	4.17	5.79	มาก
	ความเหมาะสมในการใช้สัญลักษณ์หรือรูปภาพในการสื่อความหมาย	4.20	6.12	มาก
	ความเหมาะสมในการวางตำแหน่งของส่วนประกอบและเมนูต่าง ๆ ของแพลตฟอร์ม	4.13	5.66	มาก
4 ด้านการออกแบบปฏิสัมพันธ์				
	การออกแบบของแพลตฟอร์มการเรียนรู้	4.17	5.79	มาก
	การควบคุมการนำเสนอของแพลตฟอร์มการเรียนรู้	4.13	6.04	มาก
	การเชื่อมโยงของแต่ละรายวิชาที่กำหนดมีความเหมาะสม	4.20	5.87	มาก



ข้อที่	ข้อความถาม	$\bar{X}$	(S.D.)	ระดับ
	การได้ตอบข้อซักถามหรือการเสนอความคิดเห็น	4.20	6.04	มาก
5 ด้านการนำไปใช้ประโยชน์				
	การส่งเสริมให้เกิดทบทวนความรู้สำหรับผู้ที่มีความสนใจ	4.43	7.65	มาก
	น่าสนใจและการค้นคว้าสำหรับผู้สนใจ	4.40	7.31	มาก
	มีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้	4.40	7.35	มาก
	มีความตั้งใจจะใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ต่อไปในอนาคต	4.50	8.57	มาก
	โดยรวม	4.19	6.25	มาก

จากตารางพบว่าผลการสะท้อนคิดต่อแพลตฟอร์มออนไลน์ในกลุ่มวิชาอัลกุรอานของนักศึกษามหาวิทยาลัยฟาฏอนี ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านอัลกุรอานสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยฟาฏอนี โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 6.25 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ นักศึกษามีความตั้งใจจะใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ต่อไปในอนาคต มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.50 เนื่องจากผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ทักษะการอ่านอัลกุรอานจากเนื้อหาบนแพลตฟอร์มออนไลน์สู่การนำไปใช้ต่อตนเองและผู้อื่น และคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ด้านการตรงตามความต้องการของผู้ใช้แพลตฟอร์ม การเข้าถึงเนื้อหาของแพลตฟอร์มการเรียนรู้ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.60 เนื่องจากการแพลตฟอร์มมีความซับซ้อนในการเข้าถึงเนื้อหาต้องมีการยืนยันการเข้าถึงหลายรอบและการจัดวางของเนื้อหาในการเรียนรู้โดยเนื้อหาแบ่งออก 3 ประเภท ประกอบด้วย 1) อัลกุรอานพร้อมความหมาย 2) หลักการอ่าน(ตัจญีวีด) และ 3) บททบทวนการเรียนรู้ รวมทั้งบางเนื้อหามีความคล้ายกันทำให้ผู้เรียนมีความซับซ้อนของเนื้อหา

บทเรียนรู้จากการวิจัย

จากการศึกษาการพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านอัลกุรอานสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยฟาฏอนี โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์ด้วยกระบวนการของ Design Thinking การคิดเชิงออกแบบ สู่การส่งเสริมทักษะการอ่านอัลกุรอานด้วยแพลตฟอร์มออนไลน์และเพื่อศึกษาการสะท้อนคิดต่อแพลตฟอร์มออนไลน์ในกลุ่มวิชาอัลกุรอานของนักศึกษามหาวิทยาลัยฟาฏอนี ซึ่งได้บทเรียนรู้จากการดำเนินวิจัย และได้วิเคราะห์ถอดบทเรียนผ่านการวิเคราะห์ SWOT ได้ผลการเรียนรู้ดังต่อไปนี้



ตารางการแสดงการจัดทำ (Position Matrix) จุดแข็งและจุดอ่อนของวิจัย

ปัจจัยภายในที่สำคัญ (Critical success internal factors)	น้ำหนัก (Weight)	การประเมิน (Rating)	คะแนนถ่วงน้ำหนัก (Weighted score)
S ₁ บุคลากรหลักการศึกษา	0.3	4	1.2
S ₂ เผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์	0.2	3	0.6
S ₃ เรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์	0.1	3	0.3
รวม			2.1
W ₁ จำนวนเนื้อหาละเอียดมากไป	0.1	2	0.2
W ₂ การบูรณาการในชีวิตประจำวัน	0.2	1	0.2
W ₃ ครูผู้สอนยังไม่เข้าใจระบบของแพลตฟอร์ม	0.1	1	0.2
รวม			0.5

หมายเหตุ : การประเมินตัวเลข 1 = จุดอ่อนหลัก, 2 = จุดอ่อนรอง, 3 = จุดแข็งรอง, 4 = จุดแข็งหลัก

ตารางการแสดงการจัดทำ (Position Matrix) โอกาสและอุปสรรค

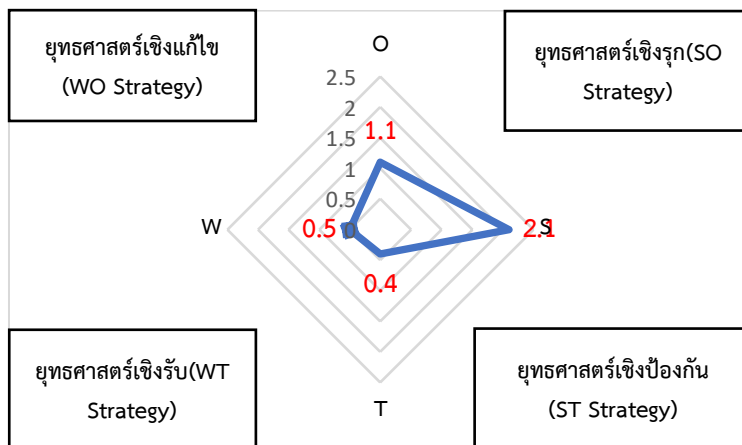
ปัจจัยภายนอกที่สำคัญ (Critical success external factors)	น้ำหนัก (Weight)	การประเมิน (Rating)	คะแนนถ่วงน้ำหนัก (Weighted score)
O ₁ สมาคมเครือข่ายครูสอนอัลกุรอาน	0.2	3	0.6
O ₂ การเรียนรู้ออนไลน์	0.3	4	1.2
O ₃ ทักษะการจัดการเรียนรู้ของครู	0.1	3	0.3
รวม			1.1
T ₁ สถานการณ์ไวรัสโควิด 2019	0.2	1	0.2
T ₂ ความพร้อมของผู้เรียน	0.2	1	0.2
รวม			0.4

หมายเหตุ : การประเมินตัวเลข 4 = โอกาสตอบสนองดี (Response is superior), 3 = โอกาสตอบสนองสูงกว่าค่าเฉลี่ย (Response is above average), 2 = โอกาสตอบสนองเท่ากับค่าเฉลี่ย (Response is average), 1 = การตอบสนองไม่ดี (Response is poor)

จากตาราง พบว่า ปัจจัยภายในของการวิเคราะห์ SWOT คือ จุดแข็งมีทั้งหมด 3 ข้อ และจุดอ่อนมี 3 ข้อ ซึ่งได้นำมาคำนวณในการทำ Position Matrix โดยการให้น้ำหนัก และประเมิน โดยผลรวมของน้ำหนัก ทั้งจุดแข็งและจุดอ่อน ไม่เกิน 1.00 ซึ่งค่า Position Matrix ของจุดแข็ง เท่ากับ 2.1 และจุดอ่อน เท่ากับ 0.5 สำหรับปัจจัยภายนอก ผลของการ SWOT คือโอกาส มี 3 ข้อ และอุปสรรค มี 2 ข้อ โดยใช้



หลักการเดียวกันในการคำนวณได้ค่า Position Matrix ของ โอกาส เท่ากับ 1.1 และอุปสรรค เท่ากับ 0.4 ซึ่งจะนำผลการคำนวณไปกำหนดยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนาต่อไป ดังในภาพประกอบถัดไป



ภาพแสดงการจัดทำ (Position Matrix) โอกาสและอุปสรรค

จากภาพพบว่าผลจากการคำนวณ Position Matrix นำมาแสดงให้เห็นการกำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาของโครงการวิจัย ซึ่งผลการศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้อัลกุรอานโดยใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านอัลกุรอานสำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยฟาฏอนี ควรกำหนดยุทธศาสตร์เชิงรุกเป็นอันดับแรก เนื่องจากเส้นกราฟมีความเบ้ของเส้นไปในทิศทางเชิงรุกมากที่สุด เชิงแก้ไข เชิงป้องกัน และเชิงรับตามลำดับ

สรุปและอภิปรายผล

จากการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยขอสรุปผลการวิจัยดังต่อไปนี้

1.การพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์ด้วยกระบวนการของ Design Thinking การคิดเชิงออกแบบในกลุ่มวิชาอัลกุรอาน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยวิจัยครั้งนี้ได้ดำเนินการวิจัยและพัฒนาตามขั้นตอนกระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process) ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน 1) การระบุประเด็น ทำความเข้าใจและใส่ใจต่อปัญหาอย่างลึกซึ้ง 2) กำหนดระบุปัญหาให้ชัดเจน 3) หาทางเลือกหรือระดมความคิดแก้ปัญหาใหม่ๆ 4) ลงมือทำ และสร้างต้นแบบกับกลุ่มเป้าหมายที่เลือก 5) การทดสอบต้นแบบ 6) การบูรณาการและต่อยอดความคิด เป็นการนำมาทดสอบและใช้งานจริง โดยชี้ให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการของ Design Thinking สามารถเสริมสร้างการคิดสร้างสรรค์อย่างมีวิจารณญาณสำหรับนักศึกษา

2 การส่งเสริมทักษะการอ่านอัลกุรอานด้วยแพลตฟอร์มออนไลน์ในกลุ่มวิชาอัลกุรอานสำหรับ นักศึกษามหาวิทยาลัยฟาฏอนี ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อ ส่งเสริมทักษะการอ่านอัลกุรอานสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยฟาฏอนี จากการทดลองพบว่าผลสัมฤทธิ์ ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.30 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.601 เนื่องจากความรู้พื้นฐาน บริบทของผู้เรียนมีผลต่อทักษะการอ่านอัลกุรอาน และผลสัมฤทธิ์หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.23 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.278 ซึ่งคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.001 เนื่องจากการการเรียนรู้บนแพลตฟอร์มออนไลน์ รวดเร็ว เข้าถึงองค์ความรู้ เรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา สร้างการเรียนรู้ด้วยตนเอง ดังนั้น ควรส่งเสริมและขับเคลื่อนแพลตฟอร์มออนไลน์ในการขยาย ผลสู่สมาคมเครือข่ายครุสอนอัลกุรอานเพิ่มขึ้น แท้จริงแล้วประชาชาติอิสลามทุกยุคทุกสมัยได้ให้ ความสำคัญกับอัลกุรอานเป็นอย่างมาก และในบรรดาผู้ที่ได้ให้ความสำคัญต่ออัลกุรอานมากที่สุดคือ ท่านศาสนทูตมุฮัมมัด (ซ.ล) ดังที่ปรากฏจากโองการที่อัลลอฮ์ (ซ.บ) ได้ตรัสว่า “แท้จริง หน้าที่ของเราคือ การรวบรวมอัลกุรอาน (ให้อยู่ในทรงอกของเจ้า) และการอ่านเพื่อให้ จดจำ ดังนั้นเมื่อเราอ่านอัลกุรอาน เจ้าก็จะติดตามการอ่านนั้น แล้วแท้จริงหน้าที่ของเราคือ การอธิบาย อัล กุรอาน” (อัลกียามะฮุม, 75:17-19)

3 การศึกษาผลสะท้อนคิดต่อแพลตฟอร์มออนไลน์ในกลุ่มวิชาอัลกุรอานของนักศึกษามหาวิทยาลัยฟาฏอนี พบว่าผลการสะท้อนคิดต่อแพลตฟอร์มออนไลน์ในกลุ่มวิชาอัลกุรอานของนักศึกษามหาวิทยาลัยฟาฏอนี ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านอัลกุรอานสำหรับ นักศึกษามหาวิทยาลัยฟาฏอนี โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 6.25 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ นักศึกษามีความตั้งใจจะใช้ แพลตฟอร์มการเรียนรู้ต่อไปในอนาคต มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.50 ดังนั้นการสะท้อนความคิดของ นักศึกษา หลังจากใช้แพลตฟอร์ม Quran for All ข้างต้นนักศึกษาได้สะท้อนคิดเห็น ดังนี้ สะดวกง่ายต่อ การใช้งาน, เรียนง่าย สะดวก, ประโยชน์แก่สังคม, พัฒนาแพลตฟอร์มต่อไป, ดีเยี่ยม เป็นต้น จากการ สะท้อนคิดของผู้เรียนจะพบว่า มีทั้งข้อเสนอแนะและจุดที่ต้องพัฒนาแพลตฟอร์ม เพื่อการสร้างการเรียนรู้ แก่สังคมต่อไป การสะท้อนคิดเป็นรูปแบบหนึ่งของการคิดในรูปแบบอภิปัญญา (Metacognition) ซึ่งเป็น การคิดเกี่ยวกับการคิดของตนเอง การคิดพินิจพิเคราะห์ ตรึกตรอง ใคร่ครวญอย่างลึกซึ้ง โดยเริ่มจาก ความสงสัยใคร่รู้ในเรื่องที่เกี่ยวกับความคิดความเชื่อหรือองค์ความรู้ที่ยึดถือกันอยู่และใช้ความพยายามใน การค้นหาคำตอบโดยอาศัยเหตุผลและข้อมูลอ้างอิง แพรวนภา เรียงริลา. (2020)



เอกสารอ้างอิง

- Malee Boonsiripun. 2563. Online : <https://news.thaipbs.or.th/content/292126>. 6th May 2020
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.(2554) การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ
- ธงชัย ภูวนาถวิจิตร, กฤต พิริยธัชกุล. (2020). การจัดการทรัพยากรชุมชนผ่านการเรียนรู้เชิงออกแบบร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่5. Journal of MCU Nakhondhat, 7(12), 210-221.
- พรพิมล พจนานิคม, ดนุตา จามจุรี, มนัสบุญ ประกอบ, วรณรัตน์ ตั้งเจริญ. (2016). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อ เสริมสร้างการคิดสร้างสรรค์อย่างมีวิจารณญาณสำหรับนิสิตสาขา วิชาการออกแบบทัศนศิลป์. Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and arts), 9(1), 878-894.
- พัชรา วงศ์ตาผา, เนาวนิตย์ สงคราม. (2019). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับหลักการสอนแบบทริช เพื่อ ส่งเสริมการแก้ปัญหาทางวิศวกรรมของนิสิตนักศึกษาวิศวกรรมศาสตร์ ระดับ ปริญญาบัณฑิต. Journal of Engineering, RMUTT, 2, 37-47.
- แพรวนภา เรียงริลา. (2020). การศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการสะท้อนคิด. วารสารครุศาสตร์มหาวิทยาลัย ราชภัฏ เลย, 14(2), 1-13.
- มานิตย์ อาชานอก. (2018). การบูรณาการกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้. Journal of Educational Technology and Communications Faculty of Education Mahasarakham University (JETC), 1(1).
- อัญชิสา เหมทานนท์., วรณวิศา สืบบุสรณ์ คล้ายจำแลง, สุดารัตน์ สารสว่าง. (2020). แนวทางการประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบในการพัฒนารอบความคิดเชิงออกแบบของครู: กรณีศึกษาครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2. Journal of Educational Review Faculty of Education in MCU, 7(2), 132-146.
- อิสมาอีลลุตฟี จะปะกียา. (2020) คู่มือเผชิญโรคระบาด คำแนะนำเนื่องในวิกฤตการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019(COVID-19).สถาบันอัสสลาม มหาวิทยาลัยฟาฏอนี
- อิสมาอีลลุตฟี จะปะกียา. (2558). Halqaatul Quran. ปัตตานี: มหาวิทยาลัยฟาฏอนี.

