

ความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาการณศึกษา:
วิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนวิศวกรสังคม)
The Satisfaction of Learning Achievement in 21st Century Skills:
A Case Study of the Cultural Creative Economy Course
(Social Engineer Classroom)

กัลญา แก้วประดิษฐ์¹
Kanlaya Kaewpradit¹

Received: February 25, 2025
Revised: May 14, 2025
Accepted: June 26, 2025

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา การณศึกษาวิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนวิศวกรสังคม) มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอการวิจัยความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาวิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม และเปรียบเทียบความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 กับนักศึกษาวิชาการจัดการธุรกิจทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนปกติ) ใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างคัดเลือกแบบเจาะจง จากนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ลงทะเบียน 2 วิชา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 และเข้าร่วมกิจกรรมจัดการเรียนการสอนไม่น้อยกว่า ร้อยละ 90 ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาวิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม จำนวน 16 คน และ วิชาการจัดการธุรกิจทางวัฒนธรรม จำนวน 45 คน เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 การวิเคราะห์ใช้สถิติ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำเสนอผลการวิจัยเชิงพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัยพบว่าความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาวิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมในภาพรวมอยู่ระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ =4.38, S.D.=0.12) และความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาทั้ง 5 ทักษะ อยู่ระดับสูงมากที่สุดทุกด้าน โดยทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมสูงที่สุด ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ =4.44, S.D.=0.04) รองลงมาเป็นทักษะชีวิตและอาชีพ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ =4.39, S.D.=0.13) ความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 มีน้อยที่สุด คือ ทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ =4.30, S.D.=0.72) และเปรียบเทียบความ

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

Email: kkaewpradit129@gmail.com, Assistant Professor Dr., Faculty of Humanities and Social Sciences
Suratthani Rajabhat University.

พึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 วิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมสูงกว่าวิชาการ
จัดการธุรกิจทางวัฒนธรรม

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้, ทักษะในศตวรรษที่ 21, ห้องเรียนวิศวกรสังคม, ความพึงพอใจ

Abstract

The research article was part of a study on the students' learning achievements in 21st-century skills. The case study focused on students in the Cultural Creative Economy (Social Engineer Classroom) and sought to compare their satisfaction with the acquisition of 21st-century skills to those in the Cultural Business Management (Regular Classroom). The quantitative research methods was used, with a purposive sampling of students enrolled in two subjects in the first semester of the 2024 academic year who participated in at least 90% of the teaching activities. The sample size included 16 students from the class of Cultural Creative Economy and 45 students from the class of Cultural Business Management. The questionnaire was used to collect the data to measure the satisfaction with the learning achievement in 21st-century skills. Statistical analysis included percentage, mean, and standard deviation, with results presented in a descriptive manner.

The result showed that the overall satisfaction with the learning achievement in 21st-century skills of students in the Cultural Creative Economy was at the highest level, with an average ($\bar{x}=4.38$, S.D.=0.12). The satisfaction with the learning achievement in 21st-century skills across all five skills was at the highest level in every aspect. The average for learning and innovation skills was at the highest level ($\bar{x}=4.44$, S.D.=0.04), followed by life and career skills with an average ($\bar{x}=4.39$, S.D.=0.13). The least satisfaction was in information, media, and technology skills with the average ($\bar{x}=4.30$, S.D.=0.72). Moreover, the satisfaction with the learning achievement in 21st-century skills of students in Cultural Creative Economy was higher than that of the students in Cultural Business Management.

Keywords: Learning Achievement, Learning Skills in 21st Century, Social Engineering, Classroom, Satisfaction

บทนำ

ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เป็นความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถและทักษะทางด้านวิชาการ รวมทั้งสมรรถภาพสมอง และประสบการณ์ที่นักศึกษาได้รับในสภาพแวดล้อม ทั้งที่ควบคุมได้และไม่ได้จากกระบวนการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาต่าง ๆ ของหลักสูตรในสถาบันอุดมศึกษา ซึ่งไพศาล หวังพานิช

(2523) นิยามคำว่า ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ คือ คุณลักษณะและความสามารถของบุคคลอันเกิดจากการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการฝึกอบรมหรือจากการสอบเป็นการตรวจสอบความสามารถหรือความสัมฤทธิ์ (Level of Accomplishment) ของบุคคลว่าเรียนรู้แล้วเท่าไร ซึ่งการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อให้เกิดความพึงพอใจของผู้เรียนที่แตกต่างออกไปจากผลสัมฤทธิ์ที่ผู้สอนวัดผล มีผลของความพึงพอใจของผู้เรียน ซึ่งแสดงเป็นความรู้สึกหรือความคิดเห็นของคน ไม่ว่าจะเป็นทางบวก หรือทางลบเป็นผลมาจากความรู้ ความเชื่อ และประสบการณ์ที่สั่งสมมาของบุคคล ณ เวลาใด เวลาหนึ่ง เมื่อเวลาเปลี่ยนความพึงพอใจต่อสิ่งเดียวกันมีการเปลี่ยนแปลงได้เสมอ ดังนั้น การศึกษาความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา จึงต้องศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาระดับความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนว่ามีความเหมาะสมและพึงพอใจอยู่ในระดับใด โดยราชบัณฑิตยสถาน (2542) นิยามคำว่า “พึงพอใจ” หมายถึง รัก ชอบใจ และประสาธ เกตุแก้ว (2546) ให้ความหมายของความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกของมนุษย์ที่เกี่ยวกับอารมณ์ จากการได้รับการตอบสนองความต้องการแสดงออกมาทางพฤติกรรม สามารถสังเกตได้จาก สายตา คำพูด และการแสดงออกทางพฤติกรรม การศึกษาความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาเป็นสิ่งที่ผู้สอนต้องตระหนักและให้ความสำคัญเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาต่าง ๆ

ด้วยวิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม และวิชาการจัดการธุรกิจทางวัฒนธรรม ซึ่งทั้ง 2 วิชาเป็นวิชาในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาการจัดการทางวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี เป็นรายวิชาที่มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรู้เกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี กระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ของมนุษย์ เพื่อใช้ในการพัฒนาเศรษฐกิจบนฐานความรู้ทางวัฒนธรรม กอปรกับกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม มีนโยบายการขับเคลื่อนการวิจัยและพัฒนาบุคลากรการวิจัยด้านสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ของประเทศ (TASSHA) ให้เป็นการพัฒนาอย่างยั่งยืน มุ่งเน้นไปสาขาที่เกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage) ทุนทางสังคม และวัฒนธรรมชุมชน ภายใต้กรอบการขับเคลื่อนของ “ธัชชา” (TASSHA) และพันธกิจของสถาบันอุดมศึกษาและมหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี มุ่งผลิตบัณฑิตที่สามารถนำทุนทางวัฒนธรรมมาพัฒนาและนำไปบูรณาการให้เกิดคุณค่าทางสังคมและมูลค่าทางเศรษฐกิจบวกกับการพัฒนาการเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ให้กับนักศึกษาภายใต้โครงการวิศวกรรมสังคมและการวิจัยผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาจากการบูรณาการจัดการเรียนการสอนให้เป็นไปตามมาตรฐานหลักสูตรและนโยบายการพัฒนานักศึกษาของมหาวิทยาลัยให้บรรลุวัตถุประสงค์ของรายวิชา หลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพเกิดประโยชน์สูงสุดกับนักศึกษาต่อไป

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ทักษะในศตวรรษที่ 21 เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องฝึกฝน เนื่องจากสังคมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว วิจารณ์ พาณิช (2556) กล่าวว่าสาระวิชาที่มีความสำคัญ แต่ไม่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้เพื่อมีชีวิตในโลกยุคศตวรรษที่ 21 ปัจจุบันการเรียนรู้สาระวิชา (Content) ควรเป็นการเรียนจากการค้นคว้าเองของศิษย์ โดยครู ช่วยแนะนำ และช่วยออกแบบกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนแต่ละคนสามารถ ประเมินความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของตนเองได้ ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ประกอบกัน 3 ด้าน ได้แก่ 1) ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม 2) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี และ 3) ทักษะ

ชีวิตและอาชีพ สุคนธ์ สินธพานนท์ (2558) อ้างถึงใน, Bernie Trilling and Charles fade (2009) กล่าวถึง ทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 คือ 3R+7C โดย 3R หมายถึง ทักษะการเรียนรู้ประกอบด้วย 3 ทักษะ ได้แก่ 1) การอ่าน 2) การเขียน และ 3) การคำนวณ และ 7C หมายถึง ทักษะการเรียนรู้ประกอบด้วย 7 ทักษะ ได้แก่ 1) การคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหา 2) การสร้างสรรค์และนวัตกรรม 3) ความเข้าใจความต่างวัฒนธรรมต่างกระบวนทัศน์ 4) ความร่วมมือการทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ 5) การสื่อสารสารสนเทศและรู้เท่าทันสื่อ 6) คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และ 7) อาชีพและทักษะการเรียนรู้ ด้วยทักษะในยุคศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วยแกนวิชาหลัก และหัวข้อหลักของศตวรรษที่ 21 ซึ่งทั้ง 2 ส่วนนี้ต้องมีการบูรณาการวิชาให้ครอบคลุมทั้ง 3 ทักษะที่ผู้สอนเป็นผู้มอบความรู้ผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน

ภายใต้โครงการห้องเรียนวิศวกรสังคมได้รับการสนับสนุนทุนดำเนินโครงการจากมหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ผู้วิจัยสนใจศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา กรณศึกษา วิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม โดยบทความวิจัยฉบับนี้มุ่งนำเสนอผลการศึกษาคความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาวิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม และเปรียบเทียบความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 นักศึกษาวิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมกับวิชาการจัดการธุรกิจทางวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาการเรียนของผู้เรียนให้มีความรู้ เข้าใจ มีความสามารถ และทักษะทางด้านวิชาการและประสบการณ์ที่นักศึกษาได้รับในสภาพแวดล้อม ทั้งที่ควบคุมได้และไม่ได้จากกระบวนการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอย่างมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานรายวิชา มีความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้นมากที่สุด และพัฒนากิจกรรมในแผนจัดการเรียนการสอนในรูปแบบการสอน Active Learning เพื่อให้นักศึกษามีกระบวนการสร้างองค์ความรู้ วิเคราะห์ ตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ จากสถานการณ์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยจะช่วยให้พัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้และทักษะผ่านกระบวนการศึกษาค้นคว้าและการใช้ความรู้ผ่านกิจกรรมฝึกปฏิบัติภาคสนามสามารถตั้งต้นได้จากปัญหา สถานการณ์ คำถาม เจอใจหรือข้อจำกัดความต้องการต่าง ๆ สร้างเป็นนวัตกรรมผ่านกิจกรรมสำรวจภูมิปัญญาทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่ชุมชนรอบอ่าวบ้านดอน จังหวัดสุราษฎร์ธานี ซึ่งเป็นพื้นที่เหมาะสมในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตามมาตรฐานหลักสูตรที่ต้องรวบรวมข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมในภาคสนาม การศึกษาจะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาเทคนิคการสอนและพัฒนาผู้เรียน ผลิदनวัตกรรมถ่ายทอดความรู้ทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาสู่ชุมชนทั้งสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา กรณศึกษา วิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนวิศวกรสังคม)
2. เพื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาวิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนวิศวกรสังคม) กับนักศึกษาเรียนวิชาการจัดการธุรกิจทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนปกติ)

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ มีขอบเขตการศึกษา ดังนี้

- 1) ขอบเขตประชากร กลุ่มตัวอย่างใช้วิธีคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวนทั้งสิ้น 61 คน จากนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ลงทะเบียน 2 วิชา คือ วิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม และ วิชาการจัดการธุรกิจทางวัฒนธรรม ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 และเข้าร่วมกิจกรรมจัดการเรียนการสอนไม่น้อยกว่า ร้อยละ 90 ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาวิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม จำนวน 16 คน และ วิชาการจัดการธุรกิจทางวัฒนธรรม จำนวน 45 คน
- 2) ขอบเขตเนื้อหา ศึกษาความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาต่อแผนการสอนวิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนวิศวกรสังคม) และวิชาการจัดการธุรกิจทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนปกติ)
- 3) ขอบเขตพื้นที่ศึกษา นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ลงทะเบียน 2 วิชา คือ วิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม และ วิชาการจัดการธุรกิจทางวัฒนธรรม ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 และเข้าร่วมกิจกรรมจัดการเรียนการสอนไม่น้อยกว่า ร้อยละ 90
- 4) ขอบเขตเวลาเก็บรวบรวมข้อมูล ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ระหว่างเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2567 ถึง มกราคม พ.ศ. 2568

ระเบียบวิธีการวิจัย

การศึกษาความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา กรณีศึกษา วิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม เป็นส่วนหนึ่งของผลการศึกษาวิจัยผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา กรณีศึกษาวิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนวิศวกรสังคม) แบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods) มีวิธีการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างใช้วิธีคัดเลือกแบบเจาะจงโดยมีเกณฑ์ ดังนี้
 - 1.1 นักศึกษาลงทะเบียนเรียนวิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม และวิชาการจัดการธุรกิจทางวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 62 คน
 - 1.2 นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมจัดการเรียนการสอนตามแผนการเรียนวิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม และวิชาการจัดการธุรกิจทางวัฒนธรรม ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 90
 กลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูลในการวิจัยเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดในการวิจัย จำนวน 61 คน เป็นนักศึกษาลงทะเบียนเรียนวิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม จำนวน 16 คน และนักศึกษาวิชาการจัดการธุรกิจทางวัฒนธรรม จำนวน 45 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถามความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา แบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 3 ตอน ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 ข้อคำถามวัดระดับความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา และตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นอื่นๆ โดยมีการแปลผลความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาที่มีต่อการ

จัดกิจกรรมการเรียนการสอน แบ่งออกเป็นมาตราส่วน 5 ระดับ คือ 5 หมายถึง สูงมากที่สุด 4 หมายถึง สูงมาก 3 หมายถึง ปานกลาง 2 หมายถึง น้อย และ 1 หมายถึง น้อยที่สุด

ตรวจสอบค่าความน่าเชื่อถือของเครื่องมือโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) เท่ากับ 0.96 นำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย จำนวน 27 ข้อ และดำเนินการอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เมื่อวันที่ 23 กันยายน พ.ศ. 2567 เอกสารรับรอง เลขที่ SRU-EC 2024/087

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลยึดหลักข้อมูลที่มีลักษณะสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกระบวนการจริยธรรมวิจัยในมนุษย์ คือ 1) ชี้แจงที่มาและความสำคัญของการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาให้เป็นไปตามมาตรฐานการวิจัยในมนุษย์ 2) ตรวจสอบข้อคำถามและแบบสอบถามก่อนให้ผู้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามการวิจัย และ 3) นำข้อมูลจากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเครื่องมือการวิจัยมาตรวจสอบความถูกต้องจัดหมวดหมู่และวิเคราะห์ข้อมูลตามระเบียบวิธีวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษามาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป แปลผลความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา ช่วงคะแนน 5 ระดับ คือ 1.00-1.79 หมายถึง น้อยที่สุด 1.80-2.59 หมายถึง น้อย 2.60-3.39 หมายถึง ปานกลาง 3.40-4.19 หมายถึง สูงมาก และ 4.20-5.00 หมายถึง สูงมากที่สุด สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำเสนอผลการวิจัยด้วยวิธีการพรรณนาวิเคราะห์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา กรณีศึกษาวิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมในการรวบรวมองค์ความรู้ในการจัดการทรัพยากรธุรกิจทางวัฒนธรรมในชุมชนท้องถิ่น เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตรระยะสั้นในการถ่ายทอดกระบวนการจัดการที่เหมาะสมชุมชนและทรัพยากรทางวัฒนธรรม และเทคนิคการจัดการธุรกิจทางวัฒนธรรมทางการตลาดสมัยใหม่สู่ชุมชนท้องถิ่น อีกทั้งนำไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาของหลักสูตรให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานและเกิดความพึงพอใจสูงสุดกับผู้เรียนและเกิดการเรียนรู้กระบวนการพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกในปัจจุบัน

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษานำเสนอวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา ซึ่งไพศาล หวังพานิช (2523) ให้ความหมายของคำว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Academic Achievement)

คือ คุณลักษณะและความสามารถของบุคคลอันเกิดจากการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการฝึกอบรมหรือจากการสอบจึงเป็นการตรวจสอบความสามารถ หรือความสัมฤทธิ์ (Level of Accomplishment) ของบุคคลว่าเรียนรู้แล้วเท่าไร มีความสามารถชนิดใด พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2530) ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ คือ คุณลักษณะรวมถึงความรู้ความสามารถของบุคคลอัน เป็นผลจากการเรียนการสอนหรือมวลประสบการณ์ทั้งปวงที่บุคคลได้รับจากการเรียนการสอนทำให้บุคคล เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ ของสมรรถภาพสมอง ส่วนความพึงพอใจเป็นความรู้สึกหรือ ความคิดเห็นของคนไม่ว่าจะเป็นทางบวกหรือทางลบ ซึ่งเป็นผลมาจากความรู้ ความเชื่อ ประสบการณ์ที่สั่ง สมมาของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ณ เวลาใดเวลาหนึ่ง เมื่อเวลาเปลี่ยนความพึงพอใจต่อสิ่งเดียวกัน เปลี่ยนแปลงได้เสมอ ราชบัณฑิตยสถาน (2542) นิยามคำว่า “พึงพอใจ” หมายถึง รัก ชอบใจ และประภาส เกตุแก้ว (2546) นิยาม ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของมนุษย์ที่เกี่ยวกับอารมณ์จากการได้รับการ ตอบสนองความต้องการซึ่งแสดงออกมาทางพฤติกรรมซึ่งสังเกตได้จากสายตา คำพูด และการแสดงออก ทางพฤติกรรม

แนวคิดเกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยคำว่า ทักษะ (Skill) หมายถึง ความสามารถหรือความ เชี่ยวชาญในการกระทำหรือการปฏิบัติอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งอาจเป็นทักษะด้านร่างกาย สติปัญญา และ สังคมที่เกิดขึ้นจากการฝึกฝนจนเกิดความเชี่ยวชาญในการกระทำหรือแสดงพฤติกรรมเหล่านั้นทั้งที่เป็น รูปธรรมและนามธรรมในการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมคน ซึ่งทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นสิ่งสำคัญ ที่ฝึกฝนเนื่องจากสังคมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทักษะในศตวรรษที่ 21 ซึ่งวิจารณ์ พานิช (2556) กล่าวว่าสาระวิชาที่มีความสำคัญ แต่ไม่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้เพื่อมีชีวิตในโลกยุคศตวรรษที่ 21 ปัจจุบันการเรียนรู้สาระวิชา (Content) ควรเป็นการเรียนจากการค้นคว้าเองของศิษย์ โดยครูช่วยแนะนำ และช่วยออกแบบกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนแต่ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของ ตนเองได้ ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ประกอบกัน 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านทักษะด้านการเรียนรู้ และนวัตกรรม ประกอบด้วย 1.1) ความริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม 1.2) การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการแก้ปัญหา และ 1.3) การสื่อสารและการร่วมมือ 2) ด้านทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ประกอบด้วย 2.1) ความรู้ด้านสารสนเทศ 2.2) ความรู้เกี่ยวกับสื่อ และ 2.3) ความรู้ด้านเทคโนโลยี และ 3) ด้านทักษะชีวิตและอาชีพ ประกอบด้วย 3.1) ความยืดหยุ่นและปรับตัว 3.2) การริเริ่มสร้างสรรค์และเป็น ตัวของตัวเอง 3.3) ทักษะสังคมและสังคมข้ามวัฒนธรรม 3.4) การเป็นผู้สร้างหรือผลิต (Productivity) และ ความรับผิดชอบ เชื้อถือได้ (Accountability) และ 3.5) ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ (Responsibility) และสุคนธ์ สินธพานนท์ (2558) อ้างถึงใน, Bernie Trilling and Charles fade (2009) ได้กล่าวถึง ทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 คือ 3R+7C โดย 3R หมายถึง ทักษะการเรียนรู้ประกอบด้วย 1) ด้านการอ่าน (Reading) 2) ด้านการเขียน (Riting) และ 3) ด้านการคำนวณ (Rithmetic) คือ การนำทักษะ ดังกล่าวมาเพิ่มความสำเร็จให้กับนักศึกษา และ 7C ประกอบด้วย 1) ด้านทักษะด้านการคิดอย่างมี วิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหา 2) ด้านทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม 3) ด้านทักษะความ เข้าใจความต่างวัฒนธรรมต่างกระบวนทัศน์ 4) ด้านทักษะความร่วมมือการทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ 5) ด้านทักษะการสื่อสารสารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ 6) ด้านทักษะคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร และ 7) ด้านทักษะอาชีพและทักษะการเรียนรู้

งานวิจัยความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 พบการศึกษาวิจัยของสุธน วงศ์แดง ภาณุมาส เศรษฐจันทร์ และวีระพงษ์ สิงห์ครุฑ (2561) การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาครูมหาวิทยาลัยราชภัฏ กลุ่มรัตนโกสินทร์พบว่า นักศึกษาครูมีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อยู่ในระดับดีมาก และหลังการอบรมสูงกว่าก่อนการอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักศึกษาครูมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรฝึกอบรมอยู่ในระดับมากที่สุด การศึกษาของกัมปนาท คูศิริรัตน์ และนุชรัตน์ นุชประยูร (2559) พบว่าผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ รายวิชาสถิติวิจยสำหรับการดำรงชีวิต และการทำงานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 พบว่า ผลประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์รายวิชาสถิติวิจยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงาน ที่มีต่อทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 อยู่ระดับมาก

ผลการวิจัย

1. ความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา กรณีศึกษาวิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนวิศวกรสังคม)

การศึกษาความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 นักศึกษา กรณีศึกษาวิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนวิศวกรสังคม) นำเสนอผลการวิเคราะห์ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการแปลผลความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาวิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนวิศวกรสังคม)

ข้อความคำถามทักษะในศตวรรษที่ 21	ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ (N=16)		
	$\bar{x}$	S.D.	การแปลผล
1. ด้านทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม	4.44	0.04	มากที่สุด
1.1 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีความคิดเริ่มสร้างสรรค์	4.50	0.52	มากที่สุด
1.2 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีความสามารถในการสร้างนวัตกรรมมากขึ้น	4.38	0.72	มากที่สุด
1.3 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีวิจรรย์ญาณเพิ่มมากขึ้น	4.44	0.63	มากที่สุด
1.4 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีการแก้ปัญหาเป็น	4.44	0.63	มากที่สุด
1.5 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีการสื่อสารที่ดีขึ้น	4.44	0.73	มากที่สุด
1.6 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษาเต็มใจให้ความร่วมมือในการทำงานกลุ่มตามที่ได้รับมอบหมาย	4.44	0.63	มากที่สุด
2. ด้านทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี	4.30	0.17	มากที่สุด
2.1 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีความสามารถในการอัปเดตข้อมูลข่าวสารได้ดียิ่งขึ้น	4.13	0.72	มาก
2.2 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีความรู้เท่าทันสื่อมากยิ่งขึ้น	4.38	0.81	มากที่สุด

ข้อความคำถามทักษะในศตวรรษที่ 21	ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ (N=16)		
	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
2.3 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีความรอบรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมากยิ่งขึ้น	4.19	0.75	มาก
2.4 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีความฉลาดในการสื่อสารเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการจัดเก็บข้อมูลในชุมชนมากยิ่งขึ้น	4.50	0.52	มากที่สุด
3. ด้านทักษะชีวิตและอาชีพ	4.39	0.13	มากที่สุด
3.1 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีความยืดหยุ่นในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมายเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การทำงานเป็นทีมมากยิ่งขึ้น	4.50	0.73	มากที่สุด
3.2 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษารู้จักปรับตัว	4.25	0.77	มากที่สุด
3.3 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีความคิดริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ	4.38	0.62	มากที่สุด
3.4 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีความใส่ใจดูแลตัวเอง	4.44	0.73	มากที่สุด
3.5 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษารู้จักเข้าสังคมมากยิ่งขึ้น	4.57	0.63	มากที่สุด
3.6 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษาเรียนรู้วัฒนธรรมและสังคมพหุวัฒนธรรมมากยิ่งขึ้น	4.44	0.73	มากที่สุด
3.7 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีความเป็นผู้นำมากยิ่งขึ้น	4.19	0.54	มาก
3.8 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย	4.25	0.86	มาก
3.9 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษาหันหาความรู้ให้รอบด้านมากขึ้น	4.50	0.73	มากที่สุด
4. ด้าน 3 R	4.31	0.00	มากที่สุด
4.1 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีความสามารถในการอ่านเพิ่มขึ้น	4.31	0.66	มากที่สุด
4.2 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีความสามารถในการเขียนมากยิ่งขึ้น	4.31	0.66	มากที่สุด
4.3 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีความสามารถในการคิดเลขเพิ่มมากขึ้น	4.13	0.72	มาก
5. ด้าน 7 C	4.38	0.15	มากที่สุด
5.1 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหาเพิ่มขึ้น	4.25	0.77	มากที่สุด
5.2 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีทักษะการสร้างสรรค์และสร้างนวัตกรรมเพิ่มมากขึ้น	4.13	0.81	มาก

ข้อคำถามทักษะในศตวรรษที่ 21	ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ (N=16)		
	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
5.3 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีทักษะการทำความเข้าใจความต่างทางวัฒนธรรมเพิ่มมากขึ้น	4.50	0.63	มากที่สุด
5.4 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีทักษะการให้ด้านความร่วมมือการทำงานเป็นทีมและมีภาวะผู้นำ	4.44	0.73	มากที่สุด
5.5 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีทักษะการสื่อสารสารสนเทศเพิ่มมากขึ้น	4.38	0.72	มากที่สุด
5.6 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารมากขึ้น	4.38	0.81	มากที่สุด
5.7 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีทักษะอาชีพและทักษะการเรียนรู้ที่จะนำความรู้ไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคตเพิ่มขึ้น	4.56	0.63	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.38	0.12	มากที่สุด

ตารางที่ 1 ความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิชาเศรษฐกึสร้างสร้งสรรค์ทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนวิศวกรรมสังคม) พบว่า ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษายู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}=4.38$, S.D.=0.12) และพบว่าความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษารายด้านมีความพึงพอใจอยู่ในระดับสูงมากที่สุดทุกด้าน สูงที่สุดอยู่ในทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}=4.44$, S.D.=0.04) รองลงมาเป็นทักษะชีวิตและอาชีพ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}=4.39$, S.D.=0.13) และความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุดทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ($\bar{x}=4.30$, S.D.=0.17)

ผลการวิเคราะห์พบว่าความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิชาเศรษฐกึสร้างสร้งสรรค์ทางวัฒนธรรม รายข้ออยู่ในระดับสูงสุด คือ ข้อ 3.5 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษารู้จักเข้าใจสังคมมากยิ่งขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}=4.57$, S.D.=0.63) รองลงมา ข้อ 5.7 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีทักษะอาชีพและทักษะการเรียนรู้ที่จะนำความรู้ไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคตเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}=4.56$, S.D.=0.63) และมีความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาน้อยที่สุด มี 3 ข้อ อยู่ในระดับมากที่สุด คือ ข้อ 2.1 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีความสามารถในการอัปเดตข้อมูลข่าวสารได้ดียิ่งขึ้น ($\bar{x}=4.13$, S.D.=0.72) ข้อ 4.3 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีความสามารถในการคิดเลขเพิ่มมากขึ้น ($\bar{x}=4.13$, S.D.=0.72) และ ข้อ 5.2 กิจกรรมการเรียนสอนทำให้นักศึกษามีทักษะการสร้างสรรค์และสร้างนวัตกรรมเพิ่มมากขึ้น ($\bar{x}=4.13$, S.D.=0.81)

2. เปรียบเทียบความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาวิชา เศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนวิศวกรสังคม) กับนักศึกษาวิชาการจัดการธุรกิจทาง วัฒนธรรม (ห้องเรียนปกติ)

การศึกษาความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา กรณีศึกษา วิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนวิศวกรสังคม) กับวิชาการจัดการธุรกิจทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนปกติ) นำเสนอผลการวิเคราะห์ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาวิชา เศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนวิศวกรสังคม) กับวิชาการจัดการธุรกิจทางวัฒนธรรม

ข้อเปรียบเทียบ	วิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทาง วัฒนธรรม (ห้องเรียนวิศวกร สังคม) (N=16)		วิชาการจัดการธุรกิจทาง วัฒนธรรม (ห้องเรียนปกติ) (N=45)	
	$\bar{x}$	(S.D.)	$\bar{x}$	(S.D.)
ความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา	4.38	0.12	4.31	0.10

ตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาวิชา เศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนวิศวกรสังคม) มีสูงกว่าวิชาการจัดการธุรกิจทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนปกติ) และทั้ง 2 วิชา มีความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 อยู่ในระดับสูง มากที่สุด

อภิปรายผล

ผลการศึกษาความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาวิชา เศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนวิศวกรสังคม) ในภาพรวมพบว่า ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ =4.38, S.D.= 0.12) อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของสุธน วงศ์แดง ภาณุมาส เศรษฐจันทร์ และวีระ พงษ์ สิงห์ครุฑ (2561) วิจัยเรื่องการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาครูมหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มรัตนโกสินทร์พบว่า นักศึกษาครูมีความพึงพอใจต่อ หลักสูตรฝึกอบรมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ =4.58, S.D.=0.08) และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุสันtha ยิ้มแย้ม และคณะ (2558) วิจัยเรื่องการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อพัฒนาทักษะ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 พบว่าผู้เรียนพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานในระดับมากถึง มากที่สุด ซึ่งสอดคล้องและแตกต่างจากผลการศึกษาของ ดาราวรรณ รองเมือง (2562) วิจัยเรื่อง บรรยายาการการเรียนรู้ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ของนักศึกษาหลักสูตรพยาบาลศาสตรบัณฑิตพบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาพยาบาลต่อการจัดการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คะแนนเฉลี่ย โดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย(M =4.00, S.D.=0.48) และ การศึกษาความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาวิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนวิศวกรสังคม) พบว่า ความพึงพอใจการเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของ นักศึกษาทุกด้านอยู่ในระดับสูงมากที่สุด โดยทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมสูงมากที่สุด ค่าเฉลี่ย

($\bar{X}=4.44$, S.D.=0.04) รองลงมาเป็นทักษะชีวิตและอาชีพ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}=4.39$, S.D.=0.13) และนักศึกษามีความพึงพอใจน้อยที่สุดในทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}=4.30$, S.D.=0.17) ซึ่งพบว่า มีความแตกต่างและสอดคล้องกับผลการศึกษาของกัมปนาท คูศิริรัตน์ และนุชรัตน์ นุชประยูร (2559) การวิจัยเรื่องผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 พบว่า ผลประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงาน ที่มีต่อทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 อยู่ระดับมาก ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}=4.20$, S.D.=0.74) และต่างกับผลการศึกษาของเจริญพงษ์ ชมภูษ (2564) การวิจัยเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายแผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=3.80$, S.D.=0.73)

ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาวิชาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนวิศวกรสังคม) สูงกว่าวิชาการจัดการธุรกิจทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนปกติ) ทุกทักษะ และอยู่ในระดับสูงมากที่สุด ทั้ง 5 ทักษะ คือ 1) ด้านทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม 2) ทักษะสารสนเทศ สื่อสารและเทคโนโลยี 3) ทักษะชีวิตและอาชีพ 4) ทักษะ 3R และ 5) ทักษะ 7C ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของชลธิชา หอมพุ่ม และสมพร ร่วมสุข (2559) ศึกษาการสอนคติชนวิทยากับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียนและการเสริมสร้างความภูมิใจในภูมิปัญญาไทยพบว่า คติชนวิทยาเป็นวิชาที่ศึกษาเกี่ยวกับวิถีชีวิต เช่น ความเชื่อ ประเพณี และพิธีกรรมของคนทุกชนชั้นในสังคม วิธีสอนคติชนวิทยาที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจวิถีชีวิตของกลุ่มชนหรือชาวบ้านที่ศึกษาได้อย่างแท้จริงก็คือการนำผู้เรียนลงเก็บข้อมูลสนาม อันจะทำให้ผู้เรียนได้เกิดการพัฒนาตนเองอย่างรอบด้าน โดยเฉพาะพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ พัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ ทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการสื่อสาร ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ ทักษะอาชีพและทักษะการใช้ชีวิต และทักษะการใช้ชีวิตในวัฒนธรรมข้ามชาติ และยังได้พัฒนาคุณธรรม จริยธรรม นอกจากนี้สิ่งสำคัญ คือ ผู้เรียนจะเกิดความสำนึกรักและภาคภูมิใจในภูมิปัญญาของบรรพชนมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ดารารวรรณ รองเมือง (2562) วิจัยเรื่องบรรยากาศการเรียนรู้ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษาหลักสูตรพยาบาลศาสตรบัณฑิต พบว่าความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีความสัมพันธ์ทางบวกในระดับปานกลางกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($r(196)=.661$, $p<.05$) และผู้สอนควรมีการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลที่มุ่งเน้นพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหารวมถึงทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการศึกษาความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษากรณีศึกษาวิชาเศรษฐกึญสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม สุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จากนักศึกษาลงทะเบียนเรียนวิชาเศรษฐกึญสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม จำนวน 16 คน และวิชาเศรษฐกึญสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม จำนวน 45 คน และนักศึกษาผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนไม่น้อยกว่า ร้อยละ 90 ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 61 คน ใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาพบว่า ความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษายู่ในระดับมากที่สุด และความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา ด้านทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมสูงที่สุด รองลงมาเป็นด้านทักษะชีวิตและ และมีความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาที่น้อยที่สุดด้านทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี เมื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาวิชาเศรษฐกึญสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนวิศวกรสังคม) สูงกว่าวิชาการจัดการธุรกิจทางวัฒนธรรม (ห้องเรียนปกติ) การพัฒนาการเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาให้มีประสิทธิภาพและเกิดทักษะตามจุดมุ่งหมายที่คาดหวัง การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จึงมีความสำคัญในการพัฒนาผู้เรียน

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาที่มีความแตกต่างในศาสตร์และสาขาวิชา หรือศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจทักษะในศตวรรษที่ 21 เช่น ปัจจัยครอบครัว ปัจจัยระดับการศึกษา หรือปัจจัยสภาพแวดล้อมในชุมชนเพื่อเป็นประเด็นในการวิจัยเพื่อหาคำตอบในการพัฒนานักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานีซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการนำผลการวิจัยไปใช้ในวงกว้างมากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการนำงานวิจัยไปใช้พบว่าการศึกษาความพึงพอใจทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรและการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

- กัมปนาท คูศิริรัตน์ และนุชรัตน์ นุชประยูร. (2559). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 12(2), 1-11.
- เจริญพงษ์ ชมภูณ. (2564). การวิจัยเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายแผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์. *วารสารครุศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร*, 6(2), 39-45.

- ชลธิชา หอมพุ่ม และสมพร ร่วมสุข. (2559). การสอนคณิตศาสตร์กับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียนและการเสริมสร้างความภูมิใจในภูมิปัญญาไทย. *วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 9(2), 1–15.
- ดารารวรรณ รองเมือง. (2562). การศึกษาบรรยากาศการเรียนรู้ ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษาหลักสูตรพยาบาลศาสตรบัณฑิต. *วารสารเครือข่ายวิทยาลัยพยาบาลและการสาธารณสุขภาพใต้*, 6(1), 167–177.
- ประภาส เกตุแก้ว. (2546). ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการที่มีต่อการให้บริการของฝ่ายทะเบียนรถสำนักงาน เขตขนส่งจังหวัดประจวบคีรีขันธ์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2530). การสร้างและพัฒนาแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรี นครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- ไพศาล หวังพานิช. (2523). *การวัดผลการศึกษา*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). *วิธีสร้างการเรียนรู้ศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์. (2558). *ครูยุคใหม่กับการจัดการเรียนรู้สู่การศึกษา 4.0*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิควิธีคิด.
- สุธน วงศ์แดง ภาณุมาศ เศรษฐจันทร์ และวีระพงษ์ สิงห์ครุฑ. (2561). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อ เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาครูมหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่ม รัตนโกสินทร์. *วารสารวิชาการและวิจัยสังคมศาสตร์*, 13(1), 75–89.
- สุสัณหา ยิ้มแย้ม และคณะ. (2558). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อพัฒนาทักษะการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. *วารสารพยาบาลมหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 42(พิเศษ)