

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัย สำหรับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สามารถสรุปผลการวิจัยโดย นำเสนอวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะตามลำดับ ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความต้องการรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัยของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
2. เพื่อพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัยของ นักศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
3. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่ใช้ชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัย
4. เพื่อศึกษาความสามารถในการจัดการความรู้ด้านการวิจัยของนักศึกษาที่ใช้ชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัย
5. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัย

ระเบียบวิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัย สำหรับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ทั้งนี้ผู้วิจัยแบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 4 ระยะ ดังนี้

การวิจัยระยะที่ 1 ศึกษาความต้องการและความคิดเห็นของอาจารย์ที่มีต่อรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัยของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

การวิจัยระยะที่ 2 สร้าง (ร่าง) รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัย

การวิจัยระยะที่ 3 พัฒนาและตรวจสอบคุณภาพร่างรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัย

การวิจัยระยะที่ 4 แก่ไข (ร่าง) รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ฯ และประเมินคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ/นำเสนอรายงานการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัย สำหรับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สามารถสรุปผลการวิจัยโดยแบ่งเป็น 5 ตอนตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลความต้องการรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัยของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

ความต้องการรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัยของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช มีดังนี้ ความต้องการรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ของอาจารย์ โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยในระดับมาก (Mean=3.73) ส่วนรายการที่มีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ได้แก่ เครื่องมือหรือเว็บไซต์ที่ให้บริการชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ที่เหมาะสมได้แก่ Facebook , YouTube, Line หรือ LMS อื่นๆ (Mean=4.14) รองลงมา คือ 2. มหาวิทยาลัยส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อกลางในการปฏิบัติงาน/การเรียนการสอนเพื่อฝึกปฏิบัติ (นโยบาย, ผู้รับผิดชอบ, การเผยแพร่ข่าวสาร) (Mean=4.03) มหาวิทยาลัยเปิดโอกาสให้คณาจารย์ได้เป็นผู้นำในการสอนและนำประสบการณ์มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยการสร้างและแบ่งปันความรู้ (ถ่ายทอดความรู้ พูดคุย เสวนา ระดมสมอง เชื่อมโยงความรู้) (Mean=3.97) และ 9.บทบาทผู้สอนในชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ ได้แก่ ให้โครงสร้างปฏิสัมพันธ์ ให้รูปแบบความร่วมมือ สร้างกลยุทธ์การสอน อำนวยความสะดวกในการเรียน ตรวจสอบ ประเมิน แก้ปัญหาเฉพาะหน้า สร้างความสัมพันธ์ภายในกลุ่ม (Mean=3.86) ตามลำดับ และยังพบอีกว่า อาจารย์มีความรู้และความเข้าใจทางด้านการจัดการความรู้ ด้านการวิจัยและด้าน นวัตกรรมการเรียนการสอน โดยภาพรวมมีความรู้ทางด้านการวิจัยมากที่สุด (Mean=4.36) รองลงมา คือ ความรู้ทางด้านนวัตกรรมการเรียนการสอน (Mean=3.85) และ ความรู้ทางด้านการจัดการความรู้ (Mean=3.66) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาความรู้ทางด้านการจัดการความรู้พบว่าอาจารย์สามารถใช้เครื่องมือสื่อสารประเภทสังคมออนไลน์ได้ เช่น Facebook, Line, Twitter, Youtube, Instagram, Snapchat, WhatsApp เป็นต้น มากที่สุด (Mean=3.99) รองลงมา คือ

อาจารย์สามารถอธิบายความหมายของการจัดการความรู้ได้ (Mean=3.95) และอาจารย์สามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการความรู้ที่เป็นนัยได้ เช่น อีเมล (e-Mail) การประชุมด้วยวิดีโอ (Video Conferencing) กระดานอภิปราย (Discussion Boards) และ เครื่องมือสนับสนุนโครงการ (Project Support Tools) (Mean=3.92) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาความรู้ด้านการวิจัย พบว่าอาจารย์สามารถอธิบายประโยชน์ของการวิจัยได้มากที่สุด (Mean=4.54) รองลงมา คือ อาจารย์สามารถตั้งวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ (Mean=4.53) และอาจารย์สามารถอธิบายความหมายของการทำวิจัยได้ และสามารถอธิบายประโยชน์ของการวิจัยได้ (Mean=4.47) เท่ากัน ตามลำดับ และเมื่อพิจารณาความรู้ทางด้านนวัตกรรมการเรียนการสอน พบว่า อาจารย์สามารถยกตัวอย่างนวัตกรรมการเรียนการสอนได้มากที่สุด (Mean=4.04) รองลงมา คือ อาจารย์สามารถบอกถึงประโยชน์ของนวัตกรรมการเรียนการสอนได้ (Mean=4.03) และ อาจารย์สามารถอธิบายความหมายนวัตกรรมการเรียนการสอนได้ (Mean=3.96) ตามลำดับ

ส่วนความต้องการรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ของนักศึกษาโดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยในระดับมาก (4.46) ส่วนรายการที่มีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ได้แก่ 10. เครื่องมือหรือเว็บไซต์ที่ให้บริการชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ที่เหมาะสมได้แก่ Facebook , YouTube, Line หรือ LMS อื่นๆ (Mean=4.62) รองลงมา คือ 2. มหาวิทยาลัยส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อกลางในการปฏิบัติงาน/การเรียนการสอนเพื่อฝึกปฏิบัติ (นโยบาย, ผู้รับผิดชอบ, การเผยแพร่ข่าวสาร) (Mean=4.56) 11. มหาวิทยาลัยมีวิธีการออกแบบวิธีการเรียนรู้และการส่งเสริมการเรียนรู้ทั่วทั้งมหาวิทยาลัย (ระบบการหมุนเวียนงาน, ระบบการเรียนรู้, การระดมสมองก่อนการปฏิบัติงาน, การจัดระบบ, ปรับปรุงให้ทันสมัย) (Mean=4.54) และ 6. มหาวิทยาลัยส่งเสริมให้มีการสนทนาภายในกลุ่ม มีการปฏิบัติตนอิสระทางความคิด เคารพความคิดเห็นของผู้อื่น กล้าแสดงความคิดเห็น (Mean=4.52) 16. มหาวิทยาลัยสนับสนุนให้มีความพร้อมทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการจัดเก็บข้อมูลหรือความรู้ต่างๆ (Mean=4.52) ตามลำดับ และยังพบอีกว่านักศึกษามีความรู้และความเข้าใจทางการจัดการความรู้ ด้านการวิจัยและด้าน นวัตกรรมการเรียนการสอน โดยภาพรวมมีความรู้ทางการจัดการความรู้มากที่สุด (Mean=4.15) รองลงมา คือ ความรู้ทางการวิจัย (Mean=3.97) และความรู้ทางด้านนวัตกรรมการเรียนการสอน (Mean=3.95) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาความรู้ทางการจัดการความรู้ พบว่า นักศึกษาสามารถใช้เครื่องมือสื่อสารประเภทสังคมออนไลน์ได้ เช่น Facebook, Line, Twitter, Youtube, Instagram, Snapchat, WhatsApp เป็นต้น มากที่สุด (Mean=4.54) รองลงมา คือ นักศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการความรู้ที่เป็นนัยได้ เช่น

อีเมล (e-Mail) การประชุมด้วยวิดีโอ (Video Conferencing) กระดานอภิปราย (Discussion Boards) และ เครื่องมือสนับสนุนโครงการ (Project Support Tools) (Mean=4.50) และนักศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อช่วยในการเข้าถึงความรู้ได้ เช่น ใช้ระบบการจัดการฐานข้อมูล ระบบการจัดการเอกสาร โปรแกรมค้นหา เว็บทำ ระบบการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ (LMS) เป็นต้น (Mean=4.40) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาความรู้ด้านการวิจัย พบว่านักศึกษาสามารถอธิบายประโยชน์ของการวิจัยได้มากที่สุด (Mean=4.19) รองลงมา คือ นักศึกษาสามารถตั้งวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ (Mean=4.13) และนักศึกษานำเสนอข้อมูลและสารสนเทศต่างๆได้อย่างเหมาะสม เช่น ใช้ตาราง แผนภูมิ หรือกราฟได้ (Mean=4.10) ตามลำดับ และเมื่อพิจารณาความรู้ทางด้านนวัตกรรมการเรียนการสอน พบว่า นักศึกษาสามารถบอกถึงประโยชน์ของนวัตกรรมการเรียนการสอนได้มากที่สุด (Mean=4.09) รองลงมา คือ นักศึกษาสามารถยกตัวอย่างนวัตกรรมการเรียนการสอนได้ (Mean=4.05) และ นักศึกษาสามารถอธิบายความหมายนวัตกรรมการเรียนการสอนได้ (Mean=3.97) ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนา รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัยของ นักศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัยของ นักศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ประกอบไปด้วย ขั้นตอนทั้งหมด 6 ขั้นตอน และองค์ประกอบของชุมชนทั้งหมด 5 องค์ประกอบ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นตอน (Process)

ขั้นตอนของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัยของนักศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช แบ่งออกเป็น 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) สร้างความรู้ (Create) 2) คัดเลือกความรู้ (Select) 3) ปรับความรู้ (Adapt) 4) เก็บความรู้ (Keep) 5) จัดการความรู้ (Manage) และ 6) เผยแพร่ความรู้ (Publish) มีรายละเอียด ดังนี้

1. สร้างความรู้ (Create) เป็นขั้นตอนและวิธีการในสร้างความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ชัดแจ้ง ค้นหาความความรู้ว่าในองค์กร มีความรู้อะไรอยู่ อยู่ในรูปแบบใด อยู่ที่ใคร ความรู้อะไรที่จำเป็นต้องมีเพื่อให้องค์กรสามารถจัดการทรัพยากรความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีการระบุความต้องการความรู้ สำรองและรวบรวมความรู้ ซึ่งในขั้นตอนการสร้างความรู้จะต้องทำให้ความรู้มีการเชื่อมโยงไปยังองค์ประกอบด้านบุคคลเพื่อให้บุคคลมีบทบาทที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2. คัดเลือกความรู้ (Select) เป็นขั้นตอนที่บุคคลในชุมชนร่วมกันคัดเลือกความรู้ จับความรู้ที่ดี ความรู้ที่มีคุณค่า และสมเหตุสมผลเพื่อให้เหมาะสมกับการนำไปใช้ต่อไป โดยบุคคลในชุมชนร่วมกันประเมินความรู้ที่ได้ว่ามีคุณค่าและมีความสมเหตุสมผลมากน้อยเพียงใด

3. ปรับความรู้ (Adapt) เป็นขั้นตอนที่บุคคลได้ปรับความรู้ที่มีอยู่ให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลง มีการดำเนินการจัดปรับทฤษฎีใหม่ให้สามารถนำไปปฏิบัติได้

4. เก็บความรู้ (Keep) เป็นขั้นตอนที่มีการดำเนินการให้บุคคลในชุมชนร่วมกันจัดโครงสร้างและเก็บข้อมูลที่เป็นประโยชน์ไว้ในระบบฐานความรู้ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงและค้นหาข้อมูลได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว

5. จัดการความรู้ (Manage) เป็นขั้นตอนที่มีการตรวจสอบและประเมินความรู้ ทบทวนประเด็นสำคัญๆ ให้ทันต่อยุคปัจจุบัน มีการตรวจสอบความรู้และทบทวนถึงความตรงของประเด็นหรือความรู้อยู่เสมอ

6. เผยแพร่ความรู้ (Publish) เป็นการนำเสนอความรู้ซึ่งถูกจัดให้อยู่ในรูปแบบที่บุคคลโดยทั่วไปต้องการ สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา โดยมีการใช้เทคโนโลยีช่วยในการเผยแพร่ความรู้อย่างกว้างขวาง และนำความรู้ที่มีนั้นใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด รวมทั้งให้มีการกำหนดแนวทางปฏิบัติอย่างชัดเจน เพื่อให้ชุมชนมีความเป็นพลวัต สามารถขับเคลื่อนชุมชนได้ด้วยตนเอง โดยบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องได้ติดตามและประเมินผลหลังการเผยแพร่ความรู้ออกไปแล้วว่าบุคคลทั่วไปมีความรู้เพิ่มขึ้น หรือนำความรู้ที่ได้ไปขยายผลต่อมากน้อยเพียงใด

องค์ประกอบของชุมชน (Element of Community)

องค์ประกอบของชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัยของนักศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ประกอบไปด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ บุคคล กิจกรรม การสนับสนุน เครื่องมือบนเว็บ และองค์ความรู้ มีรายละเอียด ดังนี้

บุคคล (People) บุคคลในชุมชนออนไลน์ ได้แก่ ผู้สอน ผู้เรียน ผู้ดูแลระบบ ผู้จัดการชุมชนออนไลน์ ผู้เชี่ยวชาญ หรือผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกสำหรับการศึกษาทางไกล

กิจกรรม (Activity) จะต้องอาศัยความร่วมมือของบุคคลในชุมชน ผู้สอนสามารถมีกลยุทธ์การสอน ผู้เรียนและผู้สอนสามารถระดมสมองเพื่อให้เกิดความรู้หรือนวัตกรรมสิ่งใหม่ๆร่วมกันได้

สร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้สอนกับผู้สอน และผู้เรียนกับผู้เรียนร่วมกัน มีความสะดวกในการเรียน มีการถ่ายทอด ตรวจสอบและประเมินร่วมกันในระบบการศึกษาทางไกล

การสนับสนุน (Supporting) จะต้องอาศัยการสนับสนุนจากส่วนงานต่างๆ เช่น มหาวิทยาลัยส่งเสริมให้มีชุมชนการเรียนรู้ในหน่วยงาน เพื่อร่วมกันสร้างวัฒนธรรมองค์กร กำหนดแนวทางร่วมกัน จัดระบบ ส่งเสริมให้มีการปฏิสัมพันธ์ ใช้พลังกลุ่มเพื่อการร่วมมือ สนทนากลุ่มเพื่อเป็นการเปิดโอกาสทางความคิด ให้ร่วมกันมีการอภิปราย จัดระบบและเพื่อการแบ่งปันทรัพยากรร่วมกัน เพื่อการเรียนรู้ในระบบเปิด

เครื่องมือบนเว็บ (Tools) เทคโนโลยีและเครื่องมือที่นำมาใช้ในชุมชนออนไลน์ ประกอบด้วย กลุ่มเครื่องมือในการบริหารจัดการข้อมูล เช่น ระบบการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ Learning Management System, Content Management System กลุ่มเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร เช่น Social Media ต่างๆ Line, Youtube Facebook กลุ่มเครื่องมือในการระดมความคิด เช่น Forum, Discussion กลุ่มเครื่องมือในการวัดและประเมินผล เช่น Quiz, แบบทดสอบออนไลน์ต่างๆ เป็นต้น สำหรับการเรียนรู้ออนไลน์

องค์ความรู้ (Knowledge) ประกอบด้วยองค์ความรู้ การจัดการความรู้ ความรู้พื้นฐานทางด้านการวิจัยและความรู้ทางด้านนวัตกรรมการเรียนการสอนสำหรับการเรียนรู้ออนไลน์

โดยรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัยสำหรับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 5 ท่าน ได้ผลการประเมินโดยสรุป ดังนี้ ความเหมาะสมของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัยของนักศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชเมื่อพิจารณาโดยรวมมีความเหมาะสมระดับมากที่สุดคิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.58 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.61 (Mean=4.58, SD=0.61) โดยค่าเฉลี่ยขององค์ประกอบด้านบุคคล (People) การสนับสนุน (Supporting) และ เครื่องมือบนเว็บ (Tools) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean=4.80, SD=0.45) และค่าเฉลี่ยของขั้นตอนการเผยแพร่ความรู้ (Publish) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.45 (Mean=4.80, SD=0.45) รองลงมา คือ ปรับความรู้ (Adapt) เก็บความรู้ (Keep) และจัดการความรู้ (Manage) เท่ากัน คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.55 (Mean=4.60, SD=0.55) นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อ

เสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัยของนักศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ดังนี้ ให้เพิ่มบทบาทหน้าที่ขององค์ประกอบบุคคล (People) ระบุกิจกรรม (Activity) ขั้นตอนมีการกำหนดความรู้ร่วมกัน และเพิ่มเติมขั้นตอนการระบุความรู้แยกออกมาเป็นอีกหนึ่งขั้นตอน รวมไปถึงให้ระบุเกณฑ์ในการคัดเลือกความรู้ว่าตรงกับเกณฑ์ที่ต้องการหรือไม่

ตอนที่ 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่ใช้ชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัย

ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากใช้ชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัย มีผลสรุปโดยภาพรวม คือ พบว่าผู้เรียนที่มีคะแนนความรู้พื้นฐานด้านการวิจัยและการจัดการความรู้สูงขึ้นจำนวน 14 คน คะแนนเท่าเดิมจำนวน 3 คน และมีคะแนนลดลงจำนวน 5 คน และยังพบอีกว่า หลังจากเข้าใช้ระบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ฯ มีคะแนนเฉลี่ย 9.23 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.18 (Mean=9.23, SD=3.18) ส่วนก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 7.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.85 (Mean=7.64, SD=2.85) เมื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของทั้งสองกลุ่ม พบว่าหลังเรียนผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 4 ความสามารถในการจัดการความรู้ด้านการวิจัยของนักศึกษาที่ใช้ชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัย

ผู้เรียนมีคะแนนความสามารถในการเขียนโครงการวิจัยในส่วนของชื่อโครงการฯ มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด รองลงมา คือ มีโอกาสที่จะทำงานวิจัยได้สำเร็จและมีการเขียนคำถามในการวิจัย วัตถุประสงค์การวิจัย และสมมติฐานการวิจัย ตามลำดับคิดเป็นร้อยละ 85.00 82.60 และ 80.00 ตามลำดับ และเมื่อพิจารณาคะแนนผู้เรียนเป็นรายบุคคล ผู้เรียนมีคะแนนอยู่ระหว่าง 29 – 33 และมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 30.75 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.49

ตอนที่ 5 ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัย

ผู้เรียนส่วนใหญ่มีเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 72.73 และมีอายุน้อยกว่า 31 ปี รองลงมา คือ อยู่ระหว่าง 31 – 40 ปี คิดเป็นร้อยละ 50.00 และ 40.90 ตามลำดับ โดยภาพรวมเฉลี่ยทุกๆ ด้าน ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจด้านสื่อและเนื้อหาประเภทสื่อภาพ Infographic มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.70 เมื่อพิจารณา

รายการในด้านสื่อและเนื้อหา (สื่อภาพ Infographic) ผู้เรียนคิดว่าสื่อภาพ Infographic มีประโยชน์ ได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้นและนำไปประยุกต์ใช้ได้มากที่สุด รองลงมา คือ ภาพ Infographic สวยงาม และมีความน่าสนใจ และภาพประกอบใน Infographic เข้าใจง่ายเท่ากัน คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.86 และ 4.73 ตามลำดับ เมื่อพิจารณารายการในด้านสื่อและเนื้อหา (สื่อคลิปวิดีโอ) ผู้เรียนคิดว่าสื่อคลิปวิดีโอ มีประโยชน์ ได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้นและนำไปประยุกต์ใช้ได้มากที่สุด รองลงมา คือ เนื้อหาคลิปวิดีโอ มีความเหมาะสม คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.82 และ 4.68 ตามลำดับ เมื่อพิจารณารายการในด้านระบบฯ ผู้เรียนคิดว่าสามารถใช้งานระบบฯ ได้อย่างง่ายและสะดวกมากที่สุด รองลงมา คือ เมนูต่างๆ อยู่ในตำแหน่งเดียวกันทุกจอภาพ และ สัญลักษณ์ไอคอนหรือภาพต่างๆ บนระบบสื่อความหมายทำให้ เข้าใจได้ง่ายเท่ากัน คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.64 และ 4.55 ตามลำดับ

นอกจากนี้ผู้เรียนยังมีข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ได้แก่ นักศึกษาส่วนใหญ่ชอบภาพ อินโฟกราฟิกเพราะช่วยสรุปประเด็นเนื้อหาให้เข้าใจโดยรวมก่อนไปศึกษาในตัวเนื้อหาจริง เป็นการ ทบทวนความรู้และเนื้อหาในสื่อภาพและวิดีโอมีความเหมาะสม สั้นกระชับ เข้าใจง่าย มีรูปภาพที่ สวยงาม คลิปวิดีโอ ให้ความรู้เครื่องมือสื่อสารยุคสังคมออนไลน์ และคลิปอื่นๆ ให้ความรู้ได้ดีและมี ภาพที่เข้าใจง่าย มีประโยชน์และควรเผยแพร่ และยังได้แนะนำให้มีภาพเคลื่อนไหวเพิ่มเติมอีก อยากรู้ในชุดวิชาอื่นๆ ของหลักสูตรการเรียนของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชดำเนินการแบบนี้ บ้าง

อภิปรายผล

การอภิปรายผล เรื่อง รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการ วิจัย สำหรับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สามารถอภิปรายผล โดยแบ่งเป็น 5 ตอนตามผลการวิจัย ดังนี้

ตอนที่ 1 อภิปรายผลความต้องการรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการ ความรู้ด้านการวิจัยของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

ความต้องการรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัยของ นักศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชของอาจารย์และนักศึกษามีค่าเฉลี่ยในระดับมากเหมือนกัน ดังนั้นมหาวิทยาลัยควรมีนโยบายในการส่งเสริมให้ทั้งอาจารย์และนักศึกษามีการจัดการความรู้ร่วมกัน ในระดับที่ต่างๆ กัน ชักชวนผู้ที่มีความรู้ในศาสตร์ต่างๆ มาสร้างชุมชนการเรียนรู้ในเรื่องต่างๆ เพื่อให้ เกิดองค์ความรู้ร่วมกัน เกิดการแบ่งปันความรู้ได้ ส่วนเครื่องมือหรือเว็บไซต์ที่ให้บริการชุมชนการ

เรียนรู้ออนไลน์ที่เหมาะสมมากที่สุด ได้แก่ Facebook, Youtube, Line หรือ LMS อื่นๆ สอดคล้องกับผลรายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2561 (Thailand Internet User Profile 2018) ว่า Social Media ยอดฮิตในปี 2561 คือ Youtube (98.8%) Line (98.6%) และ Facebook (96.0%) และยังสอดคล้องกับงานวิจัย ของ Habibi และคณะ (2018) ที่ได้เลือกใช้ประโยชน์จากบริการเครือข่ายสังคม ซึ่งใช้ประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร เช่น Whatsapp, Telegram, Email และ Google Form ตามลำดับ รวมไปถึง Hajli (2016) ที่ได้กล่าวว่าปัจจุบันสื่อสังคมมีความนิยมมากขึ้น ในแต่ละชุมชนมีการใช้คำพูด (Word-of-mouth) ซึ่งกลายเป็นการส่งต่อความรู้ไปได้อย่างรวดเร็ว ส่วนในเรื่องของนโยบายของทางมหาวิทยาลัยข้อสรุปทางมหาวิทยาลัยควรนำไปปรับใช้ คือ มหาวิทยาลัยส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อกลางในการปฏิบัติงาน/การเรียนการสอนเพื่อฝึกปฏิบัติ (นโยบาย, ผู้รับผิดชอบ, การเผยแพร่ข่าวสาร) มหาวิทยาลัยเปิดโอกาสให้คณาจารย์ได้เป็นผู้นำในการสอนและนำประสบการณ์มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยการสร้างและแบ่งปันความรู้ (ถ่ายทอดความรู้ พูดคุย เสวนา ระดมสมอง เชื่อมโยงความรู้) บทบาทผู้สอนในชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ ได้แก่ ให้โครงสร้างปฏิสัมพันธ์ ให้รูปแบบความร่วมมือ สร้างกลยุทธ์การสอน อำนวยความสะดวกในการเรียน ตรวจสอบ ประเมิน แก้ปัญหาเฉพาะหน้า สร้างความสัมพันธ์ภายในกลุ่ม สอดคล้องกับงานวิจัยของ Trust และ Horrocks (2019) ที่ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการบ่งชี้ความสำเร็จของชุมชนแห่งการเรียนรู้ และ Tsiotakis และ Jimoyiannis (2016) ที่ได้ออกแบบและประยุกต์ใช้ชุมชนแห่งการเรียนรู้ในโรงเรียนรัฐบาลระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาของประเทศกรีซ ที่กล่าวเกี่ยวกับปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ ได้แก่ การสนับสนุน การกระตุ้น การแบ่งปัน กำกับดูแล อำนวยความสะดวก การเรียนรู้ของบุคคล หลักการชี้แนะ กฎ การสนับสนุนขององค์กร การกำหนดเป้าหมายที่มีความชัดเจน การมีส่วนร่วมของคุณครู การเข้าร่วมเครือข่ายทางสังคมอย่างสม่ำเสมอ มุมมองและการรับรู้ ความคิดเชิงบวก การตอบสนองของคุณครู การส่งเสริมและพัฒนาวิชาชีพ เป็นต้น และยังพบอีกว่าอาจารย์โดยภาพรวมมีความรู้ทางด้านการวิจัยมากที่สุด สอดคล้องกับความ เป็นจริงที่อาจารย์มหาวิทยาลัยจะต้องมีความรู้ในการทำวิจัย เพื่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา ในทางตรงกันข้ามนักศึกษาจะมีความรู้ด้านการวิจัยมีค่าน้อยกว่าด้านการจัดการความรู้นั้นแสดงให้เห็นว่านักศึกษาส่วนใหญ่ยังมีความรู้ในการทำวิจัยไม่เพียงพอ ทางมหาวิทยาลัยควรมีนโยบายสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการทำวิจัยมากขึ้น เพื่อเป็นการสนับสนุนให้นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาที่จบการศึกษาไป มีความรู้ความสามารถในการทำวิจัย และส่งเสริมให้เกิดองค์ความรู้และนวัตกรรมใหม่ๆ ได้

ตอนที่ 2 อภิปรายผลการพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัยของ นักศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัยของ นักศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ประกอบไปด้วย ขั้นตอนทั้งหมด 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) สร้างความรู้ (Create) 2) คัดเลือกความรู้ (Select) 3) ปรับความรู้ (Adapt) 4) เก็บความรู้ (Keep) 5) จัดการความรู้ (Manage) และ 6) เผยแพร่ความรู้ (Publish) โดยที่ค่าเฉลี่ยของขั้นตอนการเผยแพร่ความรู้ (Publish) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.45 (Mean=4.80, SD=0.45) สอดคล้องกับแนวคิดของ วิจารย์ พานิช (2549), สายสุนีย์ เทพสุขเอี่ยม (2553) , Kucza (2001), Natarajan and Shekhar (2000) และ ปัทมา จันทวิมล (2556) ที่มีผลรองรับว่าขั้นการเผยแพร่องค์ความรู้เป็นขั้นตอนหนึ่งที่สำคัญในการพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ และเป็นกระบวนการขั้นตอนหนึ่งในการจัดการความรู้ โดยขั้นตอนนี้มีความสำคัญที่จะเป็นการส่งต่อองค์ความรู้ที่ได้มาไปสู่องค์กรอื่นๆ หน่วยงานอื่นๆ ต่อไปได้ หน่วยงานหรือองค์กรอื่นๆ ก็จะได้รับความรู้ใหม่นี้ไปปรับและใช้ในการทำงานต่อไป เป็นการเพิ่มพูนองค์ความรู้ที่มีอยู่แล้วในองค์กร และมีการส่งต่อองค์ความรู้เป็นวงจรที่ไม่มีที่สิ้นสุด รองลงมา คือ ปรับความรู้ (Adapt) เก็บความรู้ (Keep) และจัดการความรู้ (Manage) เท่ากัน คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.55 (Mean=4.60, SD=0.55) สอดคล้องกับกระบวนการของ Leibowitz (1998) อ้างถึงใน ภราดร จินดาวงศ์ (2549), Natarajan and Shekhar (2000) และ Kucza (2001) และ ปัทมา จันทวิมล (2556) โดยทั้ง 3 ขั้นตอนนี้จะมีความสำคัญเช่นเดียวกัน เพราะว่าความรู้ที่ได้มาหน่วยงานแต่หน่วยงานจะต้องมีการปรับความรู้ที่นำมาใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของหน่วยงานนั้นๆ หากปรับความรู้ที่ได้มาแล้วนั้นใช้งานได้ดี มีความเหมาะสมก็จะต้องมีการจัดเก็บความรู้ไว้ในระบบสารสนเทศของหน่วยงาน เพื่อเวลาเรียกใช้งานทางผู้ใช้หรือคนในองค์กรก็จะสามารถเรียกองค์ความรู้นั้นขึ้นมาใช้งานได้ทันที ในส่วนของการจัดการความรู้ นั้น ทางหน่วยงานควรมีระบบฯ ในการจัดการเช่น ประเภทของความรู้ ความรู้พื้นฐาน ความรู้ระดับกลาง ความรู้ระดับผู้เชี่ยวชาญ การจัดการความรู้จะใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วยให้ความรู้มีการจัดเก็บ ผู้ดูแลระบบสามารถกำหนดสิทธิ์ต่างๆ ให้ผู้ใช้งานเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ที่มีอยู่ในระบบนั้นได้

สำหรับองค์ประกอบของชุมชนทั้งหมด 5 องค์ประกอบ ได้แก่ บุคคล (People) กิจกรรม (Activity) การสนับสนุน (Supporting) เครื่องมือบนเว็บ (Tools) และองค์ความรู้ (Knowledge) ผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบด้านบุคคล (People) การสนับสนุน (Supporting) และ เครื่องมือบนเว็บ (Tools) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุดสอดคล้องกับแนวคิดของวิจารย์ พานิช (2551)

ที่กล่าวว่า “คน” ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดเพราะเป็นแหล่งความรู้ และยังเป็นผู้นำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ และการสนับสนุน สอดคล้องกับข้อค้นพบของ Habibi และคณะ (2018) และ Tsiotakis และ Jimoyiannis (2016) ที่พบว่าการศึกษาการสนับสนุนให้มีปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้น เช่น การอภิปรายร่วมกัน การส่งเสริมและสนับสนุนด้านประสบการณ์ แรงจูงใจในการเรียนรู้ การตอบสนองของคนในชุมชนต่อการใช้คำถามปลายเปิด จะช่วยทำให้องค์ประกอบชุมชนมีความสมบูรณ์มากขึ้น และเครื่องมือบนเว็บ เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้คนสามารถค้นหา จัดเก็บ แลกเปลี่ยน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Habibi และคณะ (2018) ที่ได้เลือกใช้โปรแกรมง่ายๆ ในการสร้างชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ คือ Whatsapp, Telegram, Email และ Google Form ฯลฯ และ ณิชกฤชภูมิธำณัฏ แก้วละเอียด (2552) ได้นำเสนอระบบเว็บสำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของชุมชนนักปฏิบัติไว้ถึง 4 ระบบ ได้แก่ 1) ระบบการจัดการสมาชิก 2) ระบบช่วยเหลือเกื้อหนุน 3) ระบบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และ 4) ระบบการจัดเก็บความรู้ ทั้งนี้จะเห็นว่าแต่ละหน่วยงานหรือองค์กรควรจะทำให้การสนับสนุนคนในองค์ในการใช้การจัดการความรู้ด้วยเช่นกัน และสำหรับข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญได้แนะนำให้เพิ่มหน้าที่และบทบาทของบุคคล (People) และ ระบุกิจกรรม (Activity) สอดคล้องกับวิจารณ์ พานิช (2551) และ จุฑิตยา เนตรวงษ์ (2553) ที่มีแนวคิดว่าองค์ประกอบที่สำคัญของชุมชนการเรียนรู้จะต้องมีการระบุหน้าที่บทบาทของคน และการดำเนินกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์

ตอนที่ 3 อภิปรายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่ใช้ชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัย

การขาดหายของตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เนื่องมาจากพบว่ามีนักศึกษาออกกลางคันทั้งในระดับปริญญาตรีและปริญญาโท (ตั้งแต่ปี 2555 – 2559) โดยมีแนวโน้มจำนวนสูงขึ้นเรื่อยๆ (กองแผนงาน, 2561) โดยมีสาเหตุในการออกกลางคันหลายสาเหตุ เช่น ผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกลส่วนใหญ่เป็นผู้ที่ทำงานมาแล้ว มีภาระต่างๆ มากมาย จึงไม่สามารถจัดสรรเวลาให้กับการเรียนเพียงอย่างเดียว ผู้เรียนบางคนมีรายได้อยู่แล้ว บางคนจบการศึกษามานาน ไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับการศึกษาในระบบการศึกษาทางไกลได้ ผู้เรียนบางคนมีปัญหาทางการเงินทำให้ต้องทำงานไม่สามารถเรียนต่อได้ เป็นต้น (สุมาลี สังข์ศรี และคณะ, 2546) และสำหรับคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนบางคนมีคะแนนลดลง จำนวน 5 คน หลังจากใช้ชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ฯ มีสาเหตุมาจากการขาดการเตรียมตัวในการทำแบบทดสอบ โดยในช่วงการทำแบบทดสอบผู้ใช้เรียนเป็นผู้ที่ประกอบอาชีพและมีงานทำอยู่แล้ว เป็นบุคคลที่มีภาระทางครอบครัว ประกอบกับในช่วงนั้นต้องทำงานส่งในรายวิชาที่กำลังศึกษา ทำงานประกอบอาชีพเป็นครู ส่งงานปลายภาคเรียนทางโรงเรียน

บางคนอยู่ในระหว่างการเดินทางไปสัมมนาทางวิชาการหรือทำงานตามที่ได้รับมอบหมายจากหน่วยงาน บางคนขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ บางคนขาดทักษะในการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นต้น ด้วยเหตุผลนี้ทำให้การขาดหายของตัวอย่างในการวิจัยและคะแนนที่ลดลงไม่มีผลกระทบต่องานวิจัย

ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากใช้ชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัย มีผลสรุปโดยภาพรวม คือ พบว่าผู้เรียนที่มีคะแนนความรู้พื้นฐานด้านการวิจัยและการจัดการความรู้สูงขึ้นจำนวน 14 คน คะแนนเท่าเดิมจำนวน 3 คน และมีคะแนนลดลงจำนวน 5 คน และเมื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของทั้งสองกลุ่ม พบว่าหลังเรียนผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นเพราะในชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์มีการสรุปความรู้เป็นภาพอินโฟกราฟิกและสื่อวิดีโอ โดยที่ประโยชน์ของภาพอินโฟกราฟิกสอดคล้องกับแนวคิดของ จงรัก เทศนา (2555) ที่กล่าวไว้ว่าการนำข้อมูลหรือความรู้มาสรุปเป็นสารสนเทศด้วยอินโฟกราฟิกจะช่วยให้ข้อมูล ความรู้ที่มีความซับซ้อน ยากต่อการเข้าใจ มาเปลี่ยนเป็นรูปภาพ ลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ แผนภูมิ ไดอะแกรม แผนที่ ที่ออกแบบเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ดูแล้วเข้าใจได้ง่ายในเวลารวดเร็วและชัดเจน สามารถสื่อสารให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายของข้อมูลหรือความรู้ได้อย่างสรุปได้โดยไม่ต้องอธิบาย และประโยชน์ของสื่อวิดีโอยังสอดคล้องกับแนวคิดของ กิดานันท์ มลิทอง (2543) และ ฐาปนีย์ ธรรมเมธา (2539) ที่ได้กล่าวว่าสื่อวิดีโอมีข้อดีต่อการเรียนการสอน สามารถนำเสนอได้ทั้งภาพและเสียงไปพร้อมกัน สามารถควบคุมให้ดูย้อนหลังได้ ดึงดูดความสนใจได้ดี และยังสามารถเปิดชมได้ทุกที่ทุกเวลาอีกด้วย ชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์สามารถช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นได้

ตอนที่ 4 อภิปรายผลความสามารถของนักศึกษาที่ใช้ชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ในการจัดการความรู้ด้านการวิจัย

ผู้เรียนมีคะแนนความสามารถในการเขียนโครงการวิจัยในส่วนของชื่อโครงการฯ มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด รองลงมาคือมีโอกาสที่จะทำงานวิจัยได้สำเร็จและมีการเขียนคำถามในการวิจัย วัตถุประสงค์การวิจัย และสมมติฐานการวิจัย ตามลำดับคิดเป็นร้อยละ 85.00 82.60 และ 80.00 ตามลำดับ เพราะการเขียนชื่อโครงการวิจัยผู้เรียนได้รับความรู้จากระบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ทั้งในสื่อภาพอินโฟกราฟิก และสื่ออื่นๆ ในชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เป็นประเด็นที่สามารถดำเนินการได้ไม่ยาก

ตอนที่ 5 อภิปรายความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัย

ผู้เรียนส่วนใหญ่โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด แต่เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจด้านสื่อและเนื้อหาประเภทสื่อภาพ Infographic มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.70 เมื่อพิจารณารายการในด้านสื่อและเนื้อหา (สื่อภาพ Infographic) ผู้เรียนคิดว่าสื่อภาพ Infographic มีประโยชน์ ได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้นและนำไปประยุกต์ใช้ได้มากที่สุด รองลงมา คือ ภาพ Infographic สวยงามและมีความน่าสนใจ และภาพประกอบใน Infographic เข้าใจง่ายเท่ากัน คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.86 และ 4.73 ตามลำดับ สอดคล้องกับการสัมภาษณ์ผู้เรียนผ่านทางโปรแกรมสนทนา ผู้เรียนให้ข้อมูลว่าชอบสื่ออินโฟกราฟิกมาก เพราะดูง่ายสวยงาม เข้าใจง่ายดี สามารถแชร์ภาพนี้ให้กับคนอื่นต่อได้ อยากให้ในชุดวิชาอื่นของมหาวิทยาลัยมีแบบนี้บ้าง เช่นเดียวกัน การทำสื่อคลิปวิดีโอก็มีประโยชน์เพราะเป็นการสรุปความรู้ในประเด็นที่สำคัญ ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงระบบที่ไหนก็ได้ สามารถเปิดดูคลิปและศึกษาไปพร้อมๆ กันได้เช่นกัน

ข้อเสนอแนะ

จากผลสรุปและอภิปรายผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้และข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1.1 นำองค์ความรู้และสื่อต่างๆ ที่อยู่ในระบบฯ เรื่อง การจัดการความรู้และความรู้ทางด้านการวิจัยไปเป็นสื่อการเรียนรู้ในชุดวิชาอื่นๆ ในหลักสูตรของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

1.2 นำระบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัยของนักศึกษาไปเป็นสื่อการสอนเพื่อสนับสนุนการสอนในวิชาอื่นๆ ในหลักสูตรของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

1.3 ก่อนนำระบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความรู้ด้านการวิจัยของนักศึกษาไปใช้ ผู้ใช้หรืออาจารย์ควรศึกษาและชี้แนะแนวทางในการดำเนินการต่างๆ ให้กับนักศึกษาก่อนและสร้างความเข้าใจต่างๆ ร่วมกันเพื่อให้การดำเนินงานการจัดการความรู้สามารถดำเนินไปได้อย่างลุล่วง ตามที่ได้ตั้งเป้าหมายไว้

1.4 บุคลากรทางการศึกษาหรือผู้ที่สนใจสามารถนำรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ก่อนนำไปใช้งาน ควรปรับให้เข้ากับบริบทของตนเองที่ทำงานอยู่ตามความเหมาะสม

1.5 เพื่อต่อยอดระบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ในอนาคต ผู้ใช้งานอาจนำสื่อความเป็นจริงเสริม (AR: Augmented Reality) หรือ สภาพแวดล้อมเสมือนจริง (VR: Virtual Reality) มาใช้งานเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียนหรือบุคคลในชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 ประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification Concept) มาเป็นแนวทางการจัดการความรู้ร่วมกันในชุมชนออนไลน์ เพื่อสร้างแรงจูงใจและความผูกพันให้กับบุคลากรในชุมชนมากขึ้น

2.2 พัฒนางค์ความรู้หรือสื่ออื่นๆ ให้เป็นสื่อภาพ Infographic และสื่อวิดีโอมากขึ้น เพื่อให้บุคลากรได้เข้าใจองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายขึ้น

2.3 พัฒนาสื่อการสอน เรื่อง การผลิตสื่อ Infographic เพื่อให้บุคลากรในชุมชนได้ผลิตองค์ความรู้ของตนเองแล้วนำมาแบ่งปันในชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์

2.4 นำกลยุทธ์การออกแบบการเรียนการสอนมาประยุกต์ใช้การจัดการความรู้ในชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์

