



การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สารเศรษฐศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

The Development of Cooperative Learning Activities Using the Teams-Games-Tournaments Technique Combined with Social Media to Enhance Media Literacy in Economics among Grade 9 Students

กวิน สวัสดิ์¹, และทัชชวัฒน์ เหล่าสุวรรณ²

Kawin Savisit¹, and Tatchawat Laosuwan²

Received: January 21, 2026 | Revised: July 11, 2026 | Accepted: August 28, 2026 | Online: August 30, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สารเศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพ 80/80 2) เปรียบเทียบความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 4) ศึกษาความพึงพอใจ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร จำนวน 30 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ และแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติ Dependent Samples t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สารเศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.51/84.44 2) ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT, สื่อสังคมออนไลน์, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การรู้เท่าทันสื่อ

¹ หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม 44000.

M.Ed. (Social Studies), Faculty of Education, Rajabhat Maha Sarakham University, Mahasarakham 44000, Thailand.

² สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม 44000.

Program in Social Studies, Faculty of Education, Rajabhat Maha Sarakham University, Mahasarakham 44000, Thailand.

Corresponding author; e-Mail: Kawinsavit@gmail.com¹



Abstract

The purposes of this research were to: 1) develop cooperative learning activities using the Teams-Games-Tournaments (TGT) technique combined with social media to enhance media literacy in Economics among Grade 9 students, with an effectiveness criterion of 80/80; 2) compare students' media literacy before and after learning; 3) compare students' learning achievement before and after learning; and 4) investigate students' satisfaction with the learning activities. The sample consisted of 30 Grade 9 students in Class 3/1 at Burapha Pittayakarn Municipal School, selected through cluster random sampling. The research instruments comprised lesson plans, a learning achievement test, a media literacy test, and a satisfaction questionnaire. The data were analyzed using percentages, means, standard deviations, and a dependent-samples t-test.

The findings were as follows: 1) the developed cooperative learning activities using the Teams-Games-Tournaments (TGT) technique combined with social media achieved an effectiveness of 84.51/84.44, exceeding the specified criterion of 80/80; 2) students' media literacy after learning was significantly higher than before learning at the .05 level of statistical significance; 3) students' learning achievement after learning was significantly higher than before learning at the .05 level of statistical significance; and 4) students' overall satisfaction with the learning activities was at the highest level.

Keywords: Cooperative learning, teams-games-tournaments (TGT) technique, social media, learning achievement, media literacy

บทนำ

ความก้าวหน้าทางวิทยาการแห่งการสื่อสารและสารสนเทศหรือที่เรียกว่า ยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT: The Information Technology Age) สื่อสังคมออนไลน์กลายเป็นส่วนสำคัญของชีวิตประจำวัน การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) ได้รับการยอมรับว่าเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบัน โดยหมายถึงความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมินและสร้างสรรค์สื่ออย่างมีวิจารณญาณ ช่วยให้ผู้ใช้สามารถสร้างความเข้าใจในผลกระทบของเนื้อหา ที่บริโภคและผลิตรวมถึงการตัดสินใจเลือกใช้อุปกรณ์อย่างเหมาะสม (อุษา บั๊กกันส์, 2566) การเปลี่ยนแปลงด้วยอิทธิพลของกระแสแห่งยุคโลกาภิวัตน์ส่งผลให้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ต้องปรับเปลี่ยนไป การศึกษาจึงมิใช่เพียงแค่การส่งต่อความรู้ หากแต่เป็นการพัฒนาบุคคลให้มีคุณภาพ เพียบพร้อมด้วยทักษะและคุณลักษณะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ได้กำหนดแนวทางการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นให้สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยมุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และความรู้ คู่คุณธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542) สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่เปรียบเสมือนแผนที่นำทางการศึกษาไทยไปสู่มิติใหม่ของการพัฒนาเยาวชน การจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มุ่งพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้ และเสริมสร้างสมรรถนะสำคัญ 5 ประการตามที่หลักสูตรกำหนด ได้แก่ 1) ความสามารถในการสื่อสาร 2) ความสามารถในการคิด 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และ 5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี อันเป็นรากฐานสำคัญสำหรับการดำรงชีวิตในยุคแห่งการเปลี่ยนแปลง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

สาระเศรษฐศาสตร์เป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ในการบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เพื่อตอบสนองความต้องการที่ไม่มีที่สิ้นสุด การศึกษาเศรษฐศาสตร์จึงมิใช่เพียงการเรียนรู้หลักการหรือทฤษฎีเท่านั้น หากแต่เป็นการปลูกฝังวิธีคิดแบบเศรษฐศาสตร์ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และตัดสินใจอย่างมีเหตุผล สาระเศรษฐศาสตร์จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อันเป็นเข็มทิศนำทางที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ เข้าใจกลไกราคาในระบบเศรษฐกิจ เศรษฐกิจพอเพียง การค้าและการลงทุนระหว่างประเทศ



อุปสงค์ อุปทาน ราคาคุณภาพ และตลาด นำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อให้สามารถเลือกซื้อ เลือกใช้ อุปโภคและบริโภคสินค้าที่มีอยู่อย่างจำกัดให้เกิดประโยชน์สูงสุด (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

จากการศึกษารายงานการประเมินตนเอง (SAR: Self-Assessment Report) ของโรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร ปีการศึกษา 2566 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 รายวิชาสังคมศึกษาอยู่ที่ร้อยละ 72.88 ซึ่งยังไม่เป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 80 ตามเป้าประสงค์ที่กำหนดไว้ (โรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร, 2566) สอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนและการสังเกตสภาพการเรียนการสอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยเฉพาะในสาระเศรษฐศาสตร์ พบว่า ผู้เรียนมีโอกาสดูและพัฒนาและเพิ่มพูนความกระตือรือร้นได้มากขึ้น อันสะท้อนจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ยังไม่ถึงเกณฑ์ ทั้งนี้เนื่องจากสาระเศรษฐศาสตร์มีเนื้อหาค่อนข้างมากและมีคำศัพท์เฉพาะที่ซับซ้อน ยากต่อการทำความเข้าใจ ปัญหาเหล่านี้อาจแก้ไขได้โดยการบูรณาการสื่อสังคมออนไลน์ผนวกกับเกมการแข่งขันที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ศึกษาประเด็นปัญหาเพื่อคำตอบที่ถูกต้องร่วมกัน

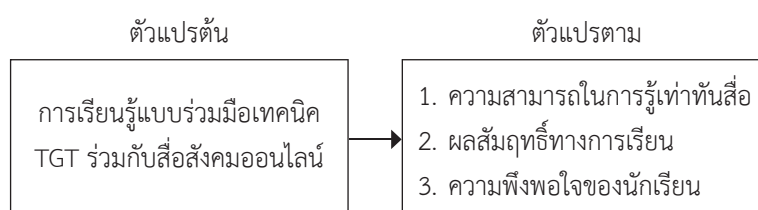
การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT (Team Game Tournament) เป็นรูปแบบการสอนที่มุ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านเกมการแข่งขันเป็นทีม อันเป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการทำงานร่วมกัน มีการจัดกลุ่มผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อยที่คล่องตามความรู้ความสามารถ เพื่อทำงานร่วมกันกลุ่มละประมาณ 4-6 คน โดยสมาชิกแต่ละคนจะเป็นตัวแทนไปแข่งขันกับกลุ่มอื่น ๆ ตามระดับความสามารถ ในการทดสอบความรู้ คะแนนที่ได้จากการแข่งขันของสมาชิกแต่ละคนจะถูกนำมารวมเป็นคะแนนของทีม กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยคะแนนสูงสุดจะได้รับการยอมรับว่าเป็นทีมชนะเลิศ (พิชาติ แก้วพวง, 2563) เพื่อให้การเรียนรู้สอดคล้องกับกระแสแห่งยุคโลกาภิวัตน์จึงมีการบูรณาการสื่อสังคมออนไลน์ มาประยุกต์ใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ซึ่งเป็นแนวทางที่น่าสนใจในการพัฒนาการเรียนการสอน โดยสื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อใหม่ที่กำลังมีบทบาทค่อนข้างสูงในวงการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ อันเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการสืบค้นข้อมูล แลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมสร้างทักษะความรู้ได้อย่างมีวิจารณญาณ (ทิวรัตน์ ประเสริฐสังข์, 2560)

ด้วยเหตุผลข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สาระเศรษฐศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้และสมรรถนะสำคัญที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ที่ส่งเสริมความสามารถ ในการรู้เท่าทันสื่อ สาระเศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัด กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สาระเศรษฐศาสตร์
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร สังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม ตำบลตลาด อำเภอเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 4 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 111 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 30 คน โดยกลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สารสนเทศศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 10 แผน รวมทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง โดยผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมอยู่ระหว่าง 4.90-5.00 ซึ่งถือว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด
2. แบบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี ของพัชรภา อื้อมอมรรณิข (2563); ธนกร ศรีสุขใส (2565) และอุษา บิ๊กกินส์ (2566) และผ่านการทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 แล้วคัดเลือกข้อที่ผ่านเกณฑ์โดยใช้มาตรประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ของลิเคิร์ท จำนวน 16 ข้อ มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ อยู่ระหว่าง 0.65-0.72 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค เท่ากับ 0.94
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งผ่านการทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และคัดเลือกข้อที่ผ่านเกณฑ์ โดยมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.60-1.00 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ อยู่ระหว่าง 0.30-0.59 ค่าความยาก อยู่ระหว่าง 0.20-0.57 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยวิธีของโลเวท เท่ากับ 0.87
4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งผ่านการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน โดยใช้มาตรประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ของลิเคิร์ท จำนวน 10 ข้อ มีค่า IOC อยู่ที่ 1.00 ทุกข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบแผนการทดลองแบบหนึ่งกลุ่มทดลองก่อน-หลัง (One Group Pretest-Posttest Design)
2. นำหนังสือจากคณะครุศาสตร์ ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. ผู้วิจัยได้อธิบายชี้แจงทำความเข้าใจ และสร้างข้อตกลงกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในเรื่องการเรียน เวลาเรียน และวิธีจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์โดยให้ความสำคัญกับนักเรียน
4. ทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre-test) โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อนำคะแนนที่ได้มาเป็นคะแนนทดสอบก่อนเรียน
5. ดำเนินการทดลองโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ จากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ใช้เวลาในการสอนทั้งหมด 10 ชั่วโมง โดยแผนการเรียนรู้ที่ 1-2 เรื่อง กลไกราคา จำนวน 2 ชั่วโมง แผนการเรียนรู้ที่ 3-4 เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาประเทศ จำนวน 2 ชั่วโมง แผนการเรียนรู้ที่ 5-6 เรื่อง บทบาทของรัฐบาลในการพัฒนาประเทศ จำนวน 2 ชั่วโมง แผนการเรียนรู้ที่ 7-8 เรื่อง การค้าและการลงทุนระหว่างประเทศ จำนวน 2 ชั่วโมง และแผนการเรียนรู้ที่ 9-10 เรื่อง การรวมกลุ่มเศรษฐกิจระหว่างประเทศ จำนวน 2 ชั่วโมง
6. ดำเนินการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น



การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สารสนเทศศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สูตร E_1/E_2 เกณฑ์ 80/80 โดยที่ “80 ตัวแรก หรือ (E_1)” หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ ได้จากคะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ระหว่างเรียน และชิ้นงาน เฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 และ “80 ตัวหลัง หรือ (E_2)” หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ได้จากคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนได้ เฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
2. วิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนจากแบบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้สถิติ Dependent Samples t-test
3. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติ Dependent Samples t-test
4. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สารสนเทศศาสตร์ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในการหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ โดยผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน โดยใช้เกณฑ์การประเมินระดับความเหมาะสม แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ซึ่งผลการประเมินความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ มีคะแนนความเหมาะสมอยู่ระหว่าง 4.90-5.00 จากนั้นได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างระหว่างการจัดการเรียนรู้ในแต่ละแผน ผู้วิจัยได้เก็บคะแนนจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ระหว่างเรียน และชิ้นงาน เพื่อคำนวณหาประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) โดยกำหนดเกณฑ์ไว้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 และเมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ครบทุกแผนได้ทำการทดสอบหลังเรียน โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ เพื่อคำนวณหาประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) โดยกำหนดเกณฑ์ไว้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

รายการ	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	เกณฑ์ 80/80
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	30	360	304.27	11.26	84.51	สูงกว่าเกณฑ์
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	30	30	25.33	2.35	84.44	
ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (E_1/E_2) เท่ากับ 84.51/84.44						

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลของประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 84.51/84.44 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 กล่าวคือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) มีค่าเท่ากับ 84.51 ประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) มีค่าเท่ากับ 84.44

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ดังตารางที่ 2



ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	df	t	sig
ก่อนเรียน	30	16	36.86	5.72	29	29.50	.000*
หลังเรียน	30	16	72.83	3.22			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 36.86 คะแนน และมีคะแนนค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 72.83 คะแนน โดยมีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1

3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สารเศรษฐศาสตร์ ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สารเศรษฐศาสตร์

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	df	t	sig
ก่อนเรียน	30	30	12.63	1.65	29	25.23	.000*
หลังเรียน	30	30	25.33	2.35			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สารเศรษฐศาสตร์ คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 12.63 คะแนน และมีคะแนนค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 25.33 คะแนน โดยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 2

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สารเศรษฐศาสตร์ ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สารเศรษฐศาสตร์

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. นักเรียนพอใจกับการจัดกลุ่มแบบคณะความสามารถในกิจกรรม TGT	4.40	0.72	มาก
2. นักเรียนชอบและสนุกกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (เช่น Facebook Group, YouTube, TikTok) ในการเรียนรู้	4.83	0.46	มากที่สุด
3. นักเรียนพึงพอใจกับการให้คะแนนโบนัสจากการแข่งขันภายในกลุ่ม	4.80	0.41	มากที่สุด
4. นักเรียนชอบการอธิบายเนื้อหาสาระเศรษฐศาสตร์ของครูที่ชัดเจน	4.77	0.43	มากที่สุด
5. นักเรียนพอใจที่ได้สรุปใจความสำคัญร่วมกันกับเพื่อนในกลุ่มผ่านสื่อสังคมออนไลน์	4.50	0.68	มาก



ตารางที่ 4 (ต่อ)

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
6. นักเรียนพอใจกับความร่วมมือและการทำงานเป็นทีมในกิจกรรมเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT	4.57	0.68	มากที่สุด
7. นักเรียนพอใจกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ที่ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาเศรษฐศาสตร์ได้ดีขึ้น	4.77	0.43	มากที่สุด
8. นักเรียนพอใจที่ได้รับรู้ผลการแข่งขันและทีมที่ชนะผ่านช่องทางสื่อสารออนไลน์ (Facebook Group)	4.57	0.73	มากที่สุด
9. นักเรียนพอใจกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์และเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้	4.83	0.38	มากที่สุด
10. นักเรียนรู้สึกยินดี มีความสุขและสนุกสนานกับการเรียนรู้สาระเศรษฐศาสตร์ด้วยกิจกรรมนี้	4.87	0.35	มากที่สุด
รวม	4.69	0.56	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สาระเศรษฐศาสตร์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.69$, S.D.=0.56) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความพึงพอใจที่อยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 8 ข้อ เรียงลำดับค่าเฉลี่ยสูงสุดไปหาลำดับต่ำสุด จำนวน 3 ลำดับแรก ได้แก่ ข้อ 10 นักเรียนรู้สึกยินดี มีความสุขและสนุกสนานกับการเรียนรู้สาระเศรษฐศาสตร์ด้วยกิจกรรมนี้ ($\bar{X}=4.87$, S.D.=0.35) รองลงมาได้แก่ ข้อ 9 นักเรียนพอใจกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์และเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ($\bar{X}=4.83$, S.D.=0.38) และมากที่สุดอันดับสาม ได้แก่ ข้อ 2 นักเรียนชอบและสนุกกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (เช่น Facebook Group, YouTube, TikTok) ในการเรียนรู้ ($\bar{X}=4.83$, S.D.=0.38) ข้อที่มีความพึงพอใจในระดับมาก มีจำนวน 2 ข้อ ได้แก่ ข้อ 5 นักเรียนพอใจที่ได้สรุปใจความสำคัญร่วมกันกับเพื่อนในกลุ่มผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ($\bar{X}=4.50$, S.D.=0.68) และข้อ 1 นักเรียนพอใจกับการจัดกลุ่มแบบคณะความสามารถในกิจกรรม TGT ($\bar{X}=4.40$, S.D.=0.72) ตามลำดับ

อภิปรายผล

การพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สาระเศรษฐศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถสรุปและอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สาระเศรษฐศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.51/84.44 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 โดยที่ “80 ตัวแรก หรือ (E_1)” หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ ได้จากคะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ระหว่างเรียน และชิ้นงาน เฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 นั่นคือ 84.51 และ “80 ตัวหลัง หรือ (E_2)” หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ได้จากคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนได้ เฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 นั่นคือ 84.44 และผลการประเมินคุณภาพของการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 4.90-5.00 ซึ่งหมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านการสร้างอย่างเป็นระบบ ตามกระบวนการเทคนิคร่วมมือ TGT และมีองค์ประกอบขั้นตอนครบถ้วน ดังนี้ ขั้นที่ 1 แบ่งทีม ขั้นที่ 2 สอน ขั้นที่ 3 แข่งขัน ขั้นที่ 4 สรุปผล และขั้นที่ 5 ยอมรับความสำเร็จ โดยได้รับการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขจากอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ ก่อนที่จะนำไปใช้จริง และยังเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลาย อีกทั้งยังกระตุ้นความสมัครใจของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้โดยคำนึงถึง



ความรับผิดชอบและผลประโยชน์ร่วมกันอย่างเต็มที่ ส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาประสิทธิภาพทางการเรียนที่สูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับทฤษฎีของ Johnson & Johnson (1994) กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนอยู่ 3 ลักษณะ คือ ลักษณะแข่งขัน ลักษณะต่างคนต่างเรียน และลักษณะร่วมมือกัน โดยมีองค์ประกอบสำคัญคือ five pillars ที่เน้นความสำคัญของการช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนไม่เพียงเพิ่มผลสัมฤทธิ์ แต่ยังพัฒนาทักษะสังคมสำหรับศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุธิรา สิงห์สุวรรณ และคณะ (2565) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เรื่อง ออมไว้มือขัดสน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เรื่องออมไว้มือขัดสน มีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 81.4/81.7 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 75/75 สอดคล้องกับงานวิจัยของ รัชก นาคพงษ์ และคณะ (2566) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในชั้นเรียนที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุก โดยใช้สถานการณ์ปัญหาจากสื่อออนไลน์ยูทูบ (YouTube) และชุดกิจกรรมเรื่องอาเซียนน่ารู้ พบว่า ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมเรื่อง อาเซียนน่ารู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในชั้นเรียนที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุก โดยใช้สถานการณ์ปัญหาจากสื่อออนไลน์ยูทูบ (YouTube) และชุดกิจกรรมเรื่อง อาเซียนน่ารู้ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานมีประสิทธิภาพ 86.41/85.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุทธิสา บางระมุง และคณะ (2566) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ศาสนาต่าง ๆ และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดด่านสำโรง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT (Team-Game-Tournament) ร่วมกับสื่ออินโฟกราฟิก พบว่า สื่ออินโฟกราฟิก เรื่อง ศาสนาต่าง ๆ และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.78/82.50 สอดคล้องกับงานวิจัยของ พิรพัฒน์ เสี่ยงล้ำ และไกรฤกษ์ ศิลาคม (2568) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา และศาสนพิธี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT (Team Games Tournaments) พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนาและศาสนพิธี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 95.02/77.53 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 75/75 สะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและการช่วยเหลือกัน ส่งเสริมและพัฒนาความเข้าใจในเนื้อหาของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างเห็นได้ชัด

2. ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เป็นเพราะผู้วิจัยได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ อันเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการสื่อสังคมออนไลน์เข้ามาช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อศึกษา ค้นคว้า และสืบค้นสถานการณ์ทางเศรษฐศาสตร์จริง ให้ผู้เรียนได้ฝึกเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เช่น การเข้าถึง ที่ผู้เรียนต้องค้นหาและใช้สื่อเศรษฐศาสตร์จาก Facebook YouTube และ TikTok ที่มีความหลากหลาย การวิเคราะห์ ที่ผู้เรียนต้องแยกแยะกลไกสื่อข่าวปลอม และโฆษณาชวนเชื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง การประเมิน ที่ผู้เรียนต้องตรวจสอบความน่าเชื่อถือและผลกระทบของเนื้อหาที่ได้ และการสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนสามารถสร้างสื่อ infographic หรือคลิปสรุปความรู้แบ่งปันกลุ่ม เพื่อแบ่งปันความรู้ให้เกิดมุมมองใหม่จากการเรียนรู้ ส่งผลให้ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนพัฒนาสูงขึ้นต่อเนื่องอย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ อพัชชา ช่างขวัญยืน และคณะ (2565) ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า นิสิตมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริกาญจน์ จันทรวีชน และคณะ (2565) ได้ศึกษาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐ ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาจำแนกตามตัวแปร เพศ ระดับชั้น เกรดเฉลี่ยสะสม และรายได้ผู้ปกครองต่อเดือน พบว่า นักศึกษามีความแตกต่างกัน มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่แตกต่างกัน นักศึกษาที่ชั้นปีต่างกัน คะแนนเฉลี่ยสะสมต่างกัน และรายได้ของผู้ปกครองต่างกัน มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมและรายด้านแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ จิรภัทร เริ่มศรี (2566) ได้ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนในจังหวัดสกลนคร โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group) พบว่า ผู้ให้ข้อมูลหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ ความเข้าใจ สามารถเข้าถึงสื่อได้อย่างหลากหลาย โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เปรียบเทียบใน



การวิเคราะห์เนื้อหาสาระ ใช้เหตุและผลเป็นพื้นฐานของการตีความหมายของข่าวสาร เข้าใจถึงกระบวนการผลิต สามารถแยกได้ว่าสิ่งที่ปรากฏบนสื่อเป็นสิ่งที่ประกอบสร้างเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ สะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่นำสื่อสังคมออนไลน์มาบูรณาการเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้อันเป็นปัจจัยสำคัญ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงข้อมูล วิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข่าวสาร และประเมินตรวจสอบข้อเท็จจริงจากสื่อหลากหลายรูปแบบ ส่งผลโดยตรงต่อการพัฒนาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อที่สูงขึ้น

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สาระเศรษฐศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เป็นเพราะผู้วิจัยได้สร้างแผนการจัดการเรียนรู้อย่างถูกต้อง จากการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และดำเนินการตามขั้นตอนของเทคนิค TGT อย่างถูกต้อง โดยบูรณาการสื่อสังคมออนไลน์มาเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการจัดการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนสามารถศึกษา ค้นคว้า สร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองและร่วมแลกเปลี่ยนมุมมองกับเพื่อนร่วมทีมอย่างมีประสิทธิภาพและต่อเนื่องไม่ว่าจะเป็นการส่งต่อข้อมูลผ่านกลุ่ม Facebook การศึกษาข้อมูลผ่านคลิปวิดีโอ YouTube หรือการอ่านสรุปเนื้อหาผ่าน TikTok เพื่อวิเคราะห์สถานการณ์ทางเศรษฐศาสตร์จริง สร้างประสบการณ์ตรงและมุมมองที่หลากหลาย กระบวนการเหล่านี้ส่งเสริมการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การทำงานเป็นทีม และการสร้างแรงจูงใจจากคะแนนโบนัส ส่งผลให้เกิดผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุริรา สิงห์สุวรรณ และคณะ (2565) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เรื่องอ้อมไฉ่ไม่ขัดสน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT มีคะแนนค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 10.67 คะแนน และมีคะแนนค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 24.53 คะแนน โดยมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ กัญปริยาวิ มุ่นเขย และคณะ (2566) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ วิชาเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันด้วยเกมร่วมกับการใช้สมองเป็นฐาน พบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ พงศธร เหล็กคง (2566) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาสังคมศึกษาโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำทายเป็นฐานร่วมกับเทคนิคที่จิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 73.33 โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 22.56 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.19 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ รัชนก นาคพงษ์ และคณะ (2566) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในชั้นเรียนที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกโดยใช้สถานการณ์ปัญหาจากสื่อออนไลน์ยูทูบ (YouTube) และชุดกิจกรรมเรื่องอาเซียนน่ารู้ พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในชั้นเรียนที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ 0.01 สอดคล้องกับงานวิจัยของ ไพรพัฒน์ เสี่ยงล้ำ และไกรฤกษ์ ศิลาคม (2568) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนาและศาสนพิธี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT (Team Games Tournaments) พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนาและศาสนพิธี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สะท้อนให้เห็นว่าการเรียนรู้จะมีประสิทธิผลสูงเมื่อมี 3 องค์ประกอบร่วมกัน คือ 1) กิจกรรมที่เป็นระบบและผู้เรียนมีบทบาทจริง 2) สื่อสังคมออนไลน์ที่ใกล้ชิดและเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน และ 3) การประเมินผลที่สะท้อนทั้งกระบวนการและผลลัพธ์ เมื่อสามส่วนนี้ทำงานร่วมกันจึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างยั่งยืนดังเห็นได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง

4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ โดยรวมอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด ทั้งนี้เป็นเพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ผู้เรียนพึงพอใจการนำเทคโนโลยีที่หลากหลายมาบูรณาการกับการเรียนรู้เทคนิค TGT ที่มีความสนุกสนาน การจัดกลุ่มละความสามารถที่ส่งเสริมความเท่าเทียมและการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการศึกษา ค้นคว้า และสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งทำให้ผู้เรียนรู้สึกเป็นเจ้าของความรู้และนำมาแลกเปลี่ยนมุมมองกับเพื่อนร่วมทีมก่อนเล่นเกมการแข่งขัน นอกจากนี้ ยังมีการสร้างแรงจูงใจผ่านคะแนนโบนัส การสร้างความรับผิดชอบต่อผลลัพธ์ร่วมกันและการประกาศผลทีมชนะเลิศผ่านทาง Facebook Group ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในตนเองที่เป็นส่วนหนึ่งในความสำเร็จของทีม สอดคล้อง



กับงานวิจัยของ ศรีณย์ อวิรุทธิ์ไพบูลย์ และคณะ (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มสี่คนที่มีสื่อสังคมสนับสนุน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เมื่อเทียบกับเกณฑ์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.61$, S.D.=0.10) สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุธิรา สิงห์สุวรรณ และคณะ (2565) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เรื่องอ้อมไฉ่ไม่ขัดสน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}=4.66$, S.D.=0.45) สอดคล้องกับงานวิจัยของ กัญปรียาวิ มุ่นเชย และคณะ (2566) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ วิชาเศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันด้วยเกมร่วมกับการใช้สมองเป็นฐาน พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันด้วยเกมร่วมกับการใช้สมองเป็นฐานมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธิดาชนก ไชยวงศ์ และคณะ (2566) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือ พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค Team Games Tournament (TGT) อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X}=4.39$) สอดคล้องกับงานวิจัยของ ไพรัตน์ เสี่ยงล้ำ และไกรฤกษ์ ศิลาคม (2568) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนาและศาสนพิธี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT (Team Games Tournaments) พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนาและศาสนพิธี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวสร้างความสนุกสนาน ทำท่าย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำงานเป็นทีม พร้อมทั้งมีแรงจูงใจจากการแข่งขันและคะแนนสะสม ทำให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมและภาคภูมิใจในความสำเร็จของกลุ่ม ช่วยเสริมแรงให้ผู้เรียนตั้งใจเรียนและมีทัศนคติที่ดีต่อรายวิชา ส่งผลให้เกิดความพึงพอใจต่อกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ครูผู้สอนต้องอธิบายขั้นตอนและความสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ให้นักเรียนเข้าใจตรงกัน
2. ก่อนการจัดการเรียนการสอนผู้สอนควรจัดเตรียม เอกสาร เครื่องมือ สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ ประกอบการจัดการเรียนการสอนให้พร้อม เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคอื่น ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เกิดความน่าสนใจแปลกใหม่ และเหมาะสมกับยุคสมัย
2. ควรนำกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ไปศึกษาความสามารถด้านอื่น ๆ ด้วย เช่น ความสามารถในการแก้ไขปัญหา ความสามารถในการคิดอย่างสร้างสรรค์ หรือความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). *นโยบายและแผนการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน 12 ปี*. โรงพิมพ์ศาสนา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.



- กัณปรียาวิ มุ่นเขย, ชุตินา วัฒนศิริ, และสุตาพร พงษ์พิชญ. (2566). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และการคิดอย่างมี
วิจารณ์ญาณ วิชา เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค
การแข่งขันด้วยเกมร่วมกับการใช้สมองเป็นฐาน. *วารสารการวัดผลการศึกษา*, 40(107), 145-159.
- จิรภัทร เริ่มศรี. (2566). การรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนในจังหวัดสกลนคร. *วารสารวิชาการเทคโนโลยีการจัดการ*, 4(2), 188-197.
- ทิวารัตน์ ประเสริฐสังข์. (2560). *สื่อการเรียนการสอน = Instructional Media*. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ธนกร ศรีสุขใส. (2565). สร้างการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อสร้างวัคซีนทางปัญญาให้สังคม. *วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและ
สร้างสรรค์*, 1(1), 1-21.
- ธิดาชนก ไชยวงศ์, ชาทรี เกษโพหนอง, และอัคราพร สุขทอง. (2566). การจัดการเรียนรู้เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือ. *วารสาร
วิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์*, 8(3), 308-319.
- พัชรภา เอี่ยมอมรวนิช. (2563). การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นไทยในกรุงเทพมหานคร. *วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร*,
43(3), 97-109.
- พิชาติ แก้วพวง. (2563). *ศาสตร์การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา = Science of Social Studies Learning Management*.
สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พีรพัฒน์ เสียงล้ำ, และไกรฤกษ์ ศิลาคม. (2568). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนาและ
ศาสนพิธี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT (Team Games
Tournaments). *วารสารครูธรรมศน์*, 5(1), 126-142.
- พงศธร เหล็กคง. (2566). การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา
สังคมศึกษา โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำทายเป็นฐานร่วมกับเทคนิคที่จิที ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 3. *วารสารเศรษฐศาสตร์ประยุกต์ การจัดการ และสังคมศาสตร์*, 1(3), 45-62.
- รัชนก นาคพงษ์, อาริยา สุริยนต์, และนิราศ จันทระจิตร. (2566). การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 6 ในชั้นเรียนที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกโดยใช้สถานการณ์ปัญหาจากสื่อออนไลน์ยูทูป (YouTube) และ
ชุดกิจกรรมเรื่องอาเซียนน่ารู้. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 17(3), 58-66.
- โรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร. (2566). *รายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร*. โรงเรียน
เทศบาลบูรพาพิทยาคาร.
- ศรัณย์ อวิรุทธไพบูลย์, ประวิทย์ สิมมาทัน, และขจรพงษ์ ร่วมแก้ว (2565). การพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการจัดกิจกรรม
การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มสี่คนที่มีสื่อสังคมสนับสนุน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียน
ผดุงนารี. *วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 19(2), 77-86.
- ศิริกาญจน์ จันท์วิชโน, วิภากร วัฒนสินธุ์, และศุภรชตรา แสนวา. (2565). ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษา
ระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารบรรณศาสตร์ มศว*, 15(1),
36-51.
- ศุภิสรา บางระมุง, จตุรวิทย์ ผ่านเมือง, วีรพจน์ รัตนวาร, และกรรณิการ์ ภิรมย์รัตน์. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
เรื่อง ศาสนาต่าง ๆ และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดด่านสำโรง
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT (Team-Game-Tournament) ร่วมกับสื่ออินโฟกราฟิก. *วารสาร
ครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 20(2), 180-188.
- สุริรา สิงห์สุวรรณ, ประภัศร ปรีเอี่ยม, และปิยลักษณ์ โพธิ์วรรณ. (2565). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค
TGT เรื่องอ้อมไฉ่ไม่ขัดสน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*,
9(1), 39-54.



- อพัชชา ช้างขวัญยืน, รุจโรจน์ แก้วอุไร, วินัย วงษ์ไทย, และเอื้อมพร หลินเจริญ. (2565). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์. *วารสารข้อมูลและการเรียนรู้*, 34(1), 24-33.
- อุษา บิ๊กกินส์. (2566). *พลเมืองฉลาดรู้เท่าทันสื่อ*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1994). *Learning together and alone: Cooperative, Competitive and Individual learning* (4th ed). A Paramount Communications.