



การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สารเศรษฐศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

The Development of Problem-Based Learning Activities Integrated with Social Media to Enhance Media Literacy in Economics among Grade 7 Students

ธนรัตน์ ศรีปัจฉิม¹, และทัชชวัฒน์ เหล่าสุวรรณ²

Thanarat Sripatchim¹, Tatchawat Laosuwan²

Received: January 21, 2026 | Revised: July 8, 2026 | Accepted: August 28, 2026 | Online: August 30, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สารเศรษฐศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสารเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร จำนวน 33 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Samples t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.42/80.20 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 2) ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสารเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน, ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, สื่อสังคมออนไลน์

¹ หลักสูตรศาสตรมหาบัณฑิต 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: dinoatom.11@gmail.com¹



Abstract

The purposes of this research were to: 1) develop problem-based learning activities integrated with social media to enhance media literacy in Economics among Grade 7 students according to the 80/80 efficiency criterion; 2) compare the students' media literacy before and after learning through the developed learning activities; 3) compare the students' learning achievement in Economics before and after learning through the developed learning activities; and 4) investigate the students' satisfaction with the developed learning activities. The sample consisted of 33 Grade 7/1 students at Burapha Phitthayakhan Municipal School, selected through cluster random sampling. The research instruments included 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 results revealed that: 1) the problem-based learning activities integrated with social media had an efficiency of 80.42/80.20, which was higher than the established 80/80 criterion; 2) the students' media literacy after learning through the problem-based learning activities integrated with social media was significantly higher than before learning at the .05 significance level; 3) the students' learning achievement in Economics after learning through the problem-based learning activities integrated with social media was significantly higher than before learning at the .05 significance level; and 4) the students' overall satisfaction with the learning activities was at the highest level.

Keywords: Problem-based learning (PBL), media literacy, learning achievement, social media

บทนำ

การศึกษาถือเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาประเทศไทย โดยรัฐบาลได้กำหนดให้มีการศึกษาภาคบังคับสำหรับเด็กอายุ 7-15 ปี หรือตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้ประชากรมีความรู้ความสามารถในขั้นพื้นฐาน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2562) นอกจากนี้การส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ยังเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะหลากหลายด้าน ได้แก่ ทักษะชีวิต ทักษะการสื่อสาร ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการใช้เทคโนโลยี และทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับอาชีพในอนาคตและรองรับการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องในด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2562) การศึกษาไม่เพียงแต่เป็นการถ่ายทอดความรู้เท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือในการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และทักษะการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสันติสุข

ในยุคดิจิทัลปัจจุบัน การเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในห้องเรียน เนื่องจากเทคโนโลยีที่ทันสมัย ทำให้การเข้าถึงข้อมูลเป็นไปได้อย่างรวดเร็วและสะดวก อย่างไรก็ตาม สถานการณ์ดังกล่าวก่อให้เกิดปัญหาในการรับรู้ข่าวสารของนักเรียน เนื่องจากข้อมูลที่เข้าถึงได้นั้นมักเต็มไปด้วยอคติและข้อมูลที่บิดเบือนหรือเป็นเท็จ จากการศึกษาพบว่าเยาวชนไทยสามารถเข้าถึงและใช้งานอินเทอร์เน็ตได้มากขึ้น แม้จะเป็นโอกาสที่ดีในการพัฒนาทักษะและแสวงหาความรู้จากโลกภายนอก แต่ก็ต้องยอมรับว่าอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ยังแฝงไปด้วยความเสี่ยงและภัยคุกคามในหลายรูปแบบ ซึ่งทุกภาคส่วนควรตระหนักและร่วมกันส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะในการรู้เท่าทันสื่อ สามารถใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และเกิดประโยชน์มากกว่าสร้างโทษ โดยจากรายงานผลการสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ในปี 2562 พบว่า เด็กไทยตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย เกือบสามในสี่เคยพบเห็นสื่อลามกอนาจารทางออนไลน์หรือเคยเล่นเกมออนไลน์ และประมาณหนึ่งในสามมีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ ทั้งในฐานะผู้ถูกละเมิดและผู้กระทำเอง (สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล, 2563) ซึ่งจากการผลการสำรวจสะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและการใช้สื่ออย่างปลอดภัยในกลุ่มเยาวชนอย่างจริงจัง



จากรายงานผลการประเมินตัวเอง (Self-Assessment Report: SAR) ของโรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566 พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับดีขึ้นไปเพียงร้อยละ 75.34 ซึ่งต่ำกว่าเป้าหมายที่โรงเรียนกำหนดไว้ที่ร้อยละ 80 ขึ้นไป (โรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร, 2566) อีกทั้งนโยบายของโรงเรียนที่ต้องการส่งเสริมการพัฒนาความสามารถที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 อีกประการหนึ่งที่กำลังเป็นประเด็นร้อนแรงนั้นก็คือความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนควรได้รับการพัฒนาเป็นกรณีเร่งด่วนอย่างมาก เนื่องจากการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ที่เพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน แม้จะเปิดโอกาสในการเรียนรู้และการสื่อสาร แต่ก็อาจนำไปสู่ความเสี่ยงจากภัยออนไลน์ในหลากหลายรูปแบบที่เข้าถึงตัวเด็กและเยาวชนได้ง่ายขึ้น ทั้งจากพฤติกรรมการใช้งานที่ไม่เหมาะสมของเด็กและเยาวชนเอง และจากภัยที่มาจากบุคคลภายนอก ภัยเหล่านี้รวมถึงการเข้าถึงสื่อลามกอนาจาร เว็บไซต์หรือเพจที่มีเนื้อหาผิดกฎหมาย การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล การคุกคามทางเพศ และการคุกคามทางไซเบอร์ (Cyberbullying) ซึ่งเด็กและเยาวชนอาจตกเป็นเหยื่อผู้ถูกรังแก หรือในบางกรณีอาจเป็นผู้กระทำเองด้วย (สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล, 2567) ดังนั้นจึงจำเป็นต้องส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและการใช้สื่อออนไลน์อย่างปลอดภัยในกลุ่มเด็กและเยาวชนอย่างจริงจัง

การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning: PBL) เป็นหนึ่งในรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ได้รับความนิยมในการจัดการเรียนการสอนสาระเศรษฐศาสตร์ โดยเน้นให้นักเรียนเผชิญกับปัญหาหรือสถานการณ์จริงที่กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และนำไปสู่การวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งสื่อต่าง ๆ (ทิตินา ขัมมณี, 2566) โดยการจัดการเรียนรู้แบบ PBL สามารถเพิ่มความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาได้อย่างมีนัยสำคัญ เนื่องจากนักเรียนมีโอกาสได้ฝึกฝนการสืบค้นและประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กรรทีมา อ่วมเลิศ และคณะ (2566) ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า มีผลคะแนนการทดสอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อ หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้การนำสื่อสังคมออนไลน์ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เป็นอีกหนึ่งนวัตกรรมที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อได้มากขึ้น

จากสถานการณ์ดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนรู้สาระเศรษฐศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน พัฒนาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ และเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อีกทั้งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงและรับมือกับข้อมูลข่าวสารในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

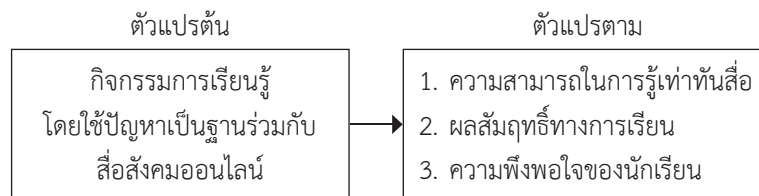
1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สาระเศรษฐศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สาระเศรษฐศาสตร์
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

สมมติฐานการวิจัย

1. ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สาระเศรษฐศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน



กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม สังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2568 จำนวน 5 ห้องเรียน จำนวน นักเรียนทั้งหมด 177 คน

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 33 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 แผนจำนวน 10 ชั่วโมง ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ซึ่งมีค่าอยู่ระหว่าง 4.84-5.00 มีความเหมาะสมของแผน การเรียนรู้อยู่ในระดับความเหมาะสมมากที่สุด
2. แบบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้แบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert) จำนวน 20 ข้อ ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พบว่ามีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.30-0.73 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.94
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ พบว่า มีค่าความยาก อยู่ระหว่าง 0.35-0.70 ค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.20-0.80 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.88
4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหา เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้แบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert) จำนวน 10 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบแผนการทดลอง การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ซึ่งผู้วิจัยใช้แบบแผน การทดลองแบบหนึ่งกลุ่มทดลองก่อน-หลัง (The One Group Pretest-Posttest Design)
2. นำหนังสือจากคณะครุศาสตร์ ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร เพื่อขอความอนุเคราะห์ใน การเก็บรวบรวมข้อมูล
3. ผู้วิจัยได้อธิบายชี้แจงทำความเข้าใจและสร้างข้อตกลงกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในเรื่องการเรียน เวลาเรียน และวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์โดยให้ความสำคัญกับนักเรียน
4. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ แบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อนำคะแนนที่ได้มาเป็นคะแนนทดสอบก่อนเรียน
5. ดำเนินการทดลองโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยวิธีการใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ จากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ใช้เวลาในการสอนทั้งหมด 10 ชั่วโมง โดยแผนการเรียนรู้ที่ 1-3 เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เบื้องต้น จำนวน 3 ชั่วโมง แผนการเรียนรู้ที่ 4-7 เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค จำนวน 4 ชั่วโมง และแผนการเรียนรู้ที่ 8-10 เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง จำนวน 3 ชั่วโมง



6. เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สารเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามการทดลองแล้ว ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ และแบบสอบถามความพึงพอใจ แล้วบันทึกผลการทดสอบไว้เป็นคะแนนทดสอบหลังเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สารเศรษฐศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้สูตร E_1/E_2 เกณฑ์ 80/80
2. เปรียบเทียบความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สารเศรษฐศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งใช้สถิติทดสอบ t-test แบบ Dependent
3. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สารเศรษฐศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งใช้สถิติทดสอบ t-test แบบ Dependent
4. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สารเศรษฐศาสตร์ โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สารเศรษฐศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในการหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ โดยผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน โดยใช้เกณฑ์การประเมินระดับความเหมาะสมแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง และการหาคุณภาพ E_1 ได้มาจากประสิทธิภาพของกระบวนการ ซึ่งได้มาจากคะแนนทดสอบระหว่างเรียน และใบงาน เฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 และ E_2 ได้มาจากประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ซึ่งได้มาจากคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนได้ เฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สารเศรษฐศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

รายการ	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	เกณฑ์ 80/80
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	33	100	80.65	2.89	80.42	สูงกว่าเกณฑ์
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	33	30	24.06	2.57	80.20	
ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (E_1/E_2) เท่ากับ 80.42/80.20						

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลของประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สารเศรษฐศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 80.42/80.20 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 กล่าวคือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) มีค่าเท่ากับ 80.42 ประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) มีค่าเท่ากับ 80.20

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ดังตารางที่ 2



ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	df	t	sig
ก่อนเรียน	33	100	62.12	6.41	32	18.19	.000*
หลังเรียน	33	100	77.64	6.19			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 62.12 คะแนน และมีคะแนนค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 77.64 คะแนน โดยมีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1

3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สารเศรษฐศาสตร์ ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สารเศรษฐศาสตร์

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	df	t	sig
ก่อนเรียน	33	100	14.30	2.33	32	17.10	.000*
หลังเรียน	33	100	24.06	2.57			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สารเศรษฐศาสตร์ คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 14.30 คะแนน และมีคะแนนค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 24.06 คะแนน โดยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 2

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สารเศรษฐศาสตร์ ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สารเศรษฐศาสตร์

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. นักเรียนชอบวิธีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	4.58	0.75	มากที่สุด
2. นักเรียนพอใจกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้วิชาเศรษฐศาสตร์	4.76	0.50	มากที่สุด
3. นักเรียนรู้สึกยินดีที่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่มที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน	4.48	0.87	มาก
4. นักเรียนชอบการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น	4.30	1.07	มาก

(ต่อ)



ตารางที่ 4 (ต่อ)

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
5. สื่อที่ใช้ในการเรียนมีความหลากหลาย เข้าใจง่าย และเป็นที่พึงพอใจสำหรับนักเรียน	4.55	0.71	มากที่สุด
6. นักเรียนพอใจกับการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงในวิชาเศรษฐศาสตร์	4.67	0.65	มากที่สุด
7. นักเรียนชอบการใช้ภาพ วิดีโอ หรือเนื้อหาจากสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้	4.85	0.66	มากที่สุด
8. นักเรียนพอใจที่สามารถใช้สื่อออนไลน์อย่างปลอดภัยและเหมาะสม	4.61	0.75	มากที่สุด
9. นักเรียนพอใจกับการที่ได้ฝึกคิดวิเคราะห์และรู้เท่าทันข้อมูลจากสื่อออนไลน์	4.39	0.86	มาก
10. นักเรียนรู้สึกยินดีเมื่อได้รับคำแนะนำจากครูในการค้นหาข้อมูลจากสื่อออนไลน์	4.73	0.52	มากที่สุด
รวม	4.59	0.73	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สาระเศรษฐศาสตร์ โดยรวมมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.59$, S.D.=0.73) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ มีความพึงพอใจมากที่สุดมีจำนวน 7 ข้อ เรียงลำดับค่าเฉลี่ยสูงสุดไปหาลำดับต่ำสุด 3 ลำดับแรก ได้แก่ ข้อที่ 7 นักเรียนชอบการใช้ภาพ วิดีโอ หรือเนื้อหาจากสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ ($\bar{X}=4.85$, S.D.=0.66) รองลงมาได้แก่ ข้อที่ 2 นักเรียนพอใจกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้วิชาเศรษฐศาสตร์ ($\bar{X}=4.76$, S.D.=0.50) และข้อที่ 10 นักเรียนรู้สึกยินดีเมื่อได้รับคำแนะนำจากครูในการค้นหาข้อมูลจากสื่อออนไลน์ ($\bar{X}=4.73$, S.D.=0.52) มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก จำนวน 3 ข้อ เรียงลำดับค่าเฉลี่ยสูงสุดไปหาลำดับต่ำสุด ได้แก่ ข้อ 3 นักเรียนรู้สึกยินดีที่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่มที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน ($\bar{X}=4.48$, S.D.=0.87) รองลงมา ข้อ 9 นักเรียนพอใจกับการที่ได้ฝึกคิดวิเคราะห์และรู้เท่าทันข้อมูลจากสื่อออนไลน์ ($\bar{X}=4.39$, S.D.=0.86) และข้อที่ 4 นักเรียนชอบการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น ($\bar{X}=4.30$, S.D.=1.07) ตามลำดับ

อภิปรายผล

1. ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สาระเศรษฐศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.42/80.20 ซึ่งถือว่าเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ หากนำมาพิจารณาพบว่า ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) ซึ่งได้มาจากคะแนนใบงานและคะแนนพฤติกรรม มีคะแนนเฉลี่ย 80.65 จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ครูได้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่ใกล้เคียงและสอดคล้องกับบริบทในชีวิตจริง ซึ่งทำให้นักเรียนได้ใช้กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูล และประเมินความน่าเชื่อถือของสื่อที่พบในสื่อสังคมออนไลน์ อีกทั้งยังส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกความสามารถในการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง รวมถึงการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและนำเสนอข้อมูลอย่างมีเหตุผล ซึ่งกระบวนการดังกล่าวมีส่วนสำคัญในการพัฒนาความสามารถของผู้เรียนได้สูงขึ้น และสามารถสะท้อนให้เห็นได้ว่านักเรียนได้มีส่วนร่วมกับการเรียนการสอนอย่างสม่ำเสมอและทำงานที่ได้รับมอบหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในส่วนของค่าประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.06 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน สะท้อนให้เห็นได้ว่านักเรียนมีศักยภาพเป็นไปตามที่ผู้วิจัยคาดหวัง จากผลของค่าประสิทธิภาพทั้งสองด้านที่มีผลลัพธ์สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ สะท้อนให้เห็นได้ว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ โดยผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้รวมทั้งหมด 10 แผน โดยการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ ทางผู้วิจัยได้ให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้จริง ซึ่งในแผนการจัดการเรียนรู้จะเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบแบบแผน และในแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละองค์ประกอบมีความสอดคล้องกัน เช่น การวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับตัวชี้วัด สื่อการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน การจัดกิจกรรมในขั้นตอนต่าง ๆ ที่ต้องคำนึงถึงระยะเวลาที่มีอย่างจำกัด เป็นต้น เครื่องมือดังกล่าวช่วยให้การจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้เป็นไปตามเกณฑ์ที่คาดหวัง ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 6 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจกับปัญหา ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษาค้นคว้า ขั้นที่ 4 สังเคราะห์



ความรู้ ชั้นที่ 5 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ และชั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน และนำสื่อสังคมออนไลน์เข้ามาร่วมในขั้นตอนที่ 1, 2 และชั้นที่ 3 ซึ่งจากผลการศึกษาสะท้อนได้ชัดเจนว่านักเรียนมีความสนใจ กระตือรือร้น เกิดความไม่เรียนรู้ได้จากการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เผชิญปัญหาจากการจัดสภาพการณ์ของผู้สอน และได้ฝึกกระบวนการวิเคราะห์และแก้ปัญหาาร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งจะก่อให้เกิดการเข้าใจในปัญหานั้นได้อย่างชัดเจน (ทิตนา แหมมณี, 2566) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เมธวาลัย จันทะหงส์ และคณะ (2564) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง กลไกราคาในระบบเศรษฐกิจ วิชาเศรษฐศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า มีประสิทธิภาพอยู่ที่ 88.33/82.22 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ อมรรัตน์ สิงห์โท และอรุณ ชูกระเดื่อง (2564) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานรายวิชาเศรษฐศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.42/81.05 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

2. ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สารเศรษฐศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องมาจากลักษณะของการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้นักเรียนได้เผชิญกับสถานการณ์ปัญหาต่าง ๆ ส่งผลให้นักเรียนต้องสืบค้นหาข้อมูลจากหลายแหล่งนำมาวิเคราะห์ และสรุปข้อมูล เพื่อนำมาแก้ปัญหาด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้นักเรียนได้จัดทำสื่อเพื่อนำเสนออย่างง่ายในกลุ่มไลน์ของสายชั้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้สามารถส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้และความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อที่สูงขึ้น เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ในการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สารเศรษฐศาสตร์ เน้นให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้และแก้ปัญหาด้วยตนเองจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ โดยเป็นปัญหาและสถานการณ์ที่นักเรียนคุ้นเคย สามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน หรือพบเจอได้ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ซึ่งนักเรียนสามารถเข้าถึงข้อมูล สืบค้นข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอข้อมูลได้ด้วยตนเอง (วิลาสินี พิพิธกุล, 2563) สอดคล้องกับงานวิจัยของ กรรพิตา อ่วมเลิศ และคณะ (2566) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า มีผลคะแนนการทดสอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อ หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ เจษฎา สามิ และเกศินี ครุณาสวัสดิ์ (2564) ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อ พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สารเศรษฐศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หากพิจารณาจากคะแนน พบว่า นักเรียนมีคะแนนสอบหลังเรียนเฉลี่ยอยู่ที่ 24.06 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียนที่ได้คะแนนเฉลี่ยอยู่เพียง 14.30 เท่านั้น ทั้งนี้เนื่องมาจากการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนมีประสบการณ์ตรงจากการลงมือปฏิบัติจริง ส่งผลให้นักเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสามารถช่วยให้นักเรียนมีศักยภาพที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ อีกทั้งยังช่วยให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ มริณดี อัมพา และคณะ (2567) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ เมธวาลัย จันทะหงส์ และคณะ (2564) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง กลไกราคาในระบบเศรษฐกิจ วิชาเศรษฐศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีคะแนนค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 14.56 คะแนน และมีคะแนนค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 24.66 คะแนน โดยมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

4. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ =4.59, S.D.=0.73) จากการพิจารณา พบว่า ข้อที่มีความพึงพอใจมากที่สุดได้แก่ข้อที่ 7 นักเรียนชอบการใช้ภาพ วิดีโอ หรือเนื้อหาจากสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ ($\bar{X}$ =4.85, S.D.=0.66) จากการนำสื่อออนไลน์มาใช้ร่วมกับการเรียนการสอนทำให้นักเรียนได้เห็นกรณีศึกษาที่ชัดเจน และสื่อที่นำมาใช้มีความเข้าใจง่ายในช่วงวัย



ของนักเรียนและกำลังเป็นกระแสนแรงทำให้นักเรียนมีความสนใจสูง รองลงมาได้แก่ ข้อที่ 2 นักเรียนพอใจกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้วิชาเศรษฐศาสตร์ ($\bar{X}=4.76$, $S.D.=0.50$) และมากที่สุดอันดับสาม ได้แก่ ข้อที่ 10 นักเรียนรู้สึกยินดีเมื่อได้รับคำแนะนำจากครูในการค้นหาข้อมูลจากสื่อออนไลน์ ($\bar{X}=4.73$, $S.D.=0.52$) โดยนักเรียนสามารถเลือกใช้สื่อออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากมักจะปรึกษากับเพื่อนในกลุ่มอยู่เสมอ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ ข้อที่ 4 นักเรียนชอบการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น ($\bar{X}=4.30$, $S.D.=1.07$) ซึ่งจะเห็นได้ว่านักเรียนยังขาดความมั่นใจในการแสดงความคิดเห็น แต่โดยรวมแล้วนักเรียนสามารถช่วยกันแสดงความคิดเห็นช่วยกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เนื่องมาจากช่วงวัยและลักษณะนิสัยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีความสนใจเกี่ยวกับการรับชมสื่อต่าง ๆ เช่น ภาพ และวิดีโอ หากเป็นสิ่งที่กำลังเป็นกระแสในช่วงเวลานั้นนักเรียนจะให้ความสนใจเป็นพิเศษ และครูผู้สอนจะต้องนำมาเชื่อมโยงกับบริบทของเนื้อหาอย่างครอบคลุมและชัดเจน นอกจากนี้นักเรียนมีความกระตือรือร้นเมื่อครูแนะนำการสืบค้นจากแหล่งอื่น ๆ ที่เหมาะสมกับเรื่องที่นักเรียนต้องการศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อมรรัตน์ สิงห์โท และอริย์ ชูกระเดื่อง (2564) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานรายวิชาเศรษฐศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีระดับความพึงพอใจมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ครูผู้สอนต้องจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยเลือกประเด็นปัญหาที่สอดคล้องกับช่วงวัยของนักเรียนเพื่อให้นักเรียนเข้าใจปัญหาได้ชัดเจนและรวดเร็วมากขึ้น
2. เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์มีหลายขั้นตอน ครูผู้สอนควรอธิบายรายละเอียดให้ชัดเจน และควรจัดการเวลาให้เหมาะสม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ในสาระอื่น ๆ เช่น หน้าที่พลเมือง ภูมิศาสตร์ และประวัติศาสตร์ เป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จากเนื้อหาที่แปลกใหม่
2. ควรนำการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานไปร่วมพัฒนาความสามารถที่นักเรียนควรมีในศตวรรษที่ 21 ด้วย ไม่ว่าจะเป็นความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ความสามารถในการเทคโนโลยี เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กรทิมา อ่วมเลิศ, สุมาลี เชื้อชัย, และกิตติชัย สุธาสิโนบล. (2566). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนเอกชนจังหวัดนนทบุรี สังกัดคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. *วารสารวิจัยทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 18(2), 1-12.
- เจษฎา สามิ, และเกศินี ครุณาสวัสดิ์. (2564). ผลการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, 13(2), 55-69.
- ทิตนา แหมมณี. (2566). *ศาสตร์การสอน* (พิมพ์ครั้งที่ 26). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มิรณดี อัมพา, วันทนี นามสวัสดิ์, และสุรัช ปิยานุกุล. (2567). ผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารมณีเชษฐาราม*, 7(6), 1131-1147.
- เมธาวลัย จันทะหงส์, ประภัศร ปรีเอี่ยม, และอริย์ ชูกระเดื่อง. (2564). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเรื่อง กลไกราคาในระบบเศรษฐกิจ วิชาเศรษฐศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 8(2), 327-340.



- โรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร. (2566). รายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร. โรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร.
- วิลาสินี พิพิธกุล. (2563). การรู้เท่าทันสื่อในยุคดิจิทัล. ใน เอกสารประกอบการสัมมนาวิชาการ เรื่อง พลเมืองดิจิทัลกับการรู้เท่าทันสื่อ. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).
- สถาบันวิจัยประชากรและสังคม, มหาวิทยาลัยมหิดล. (2563). สื่อสังคมออนไลน์. อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง.
- สถาบันวิจัยประชากรและสังคม, มหาวิทยาลัยมหิดล. (2567). เครือข่ายและสื่อสังคมออนไลน์. อมรินทร์ คอร์เปอเรชันส์.
https://ipsr.mahidol.ac.th/post_research/thai-health-report-2024-th/
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2562). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- อมรรัตน์ สิงห์โท, และอรุณ ชูกระเดื่อง. (2564). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานรายวิชาเศรษฐศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 15(2), 113-124.