

บทความวิจัย (Research Article)

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

LEARNING ACTIVITY DEVELOPMENT USING CASE STUDY FROM MEDIA IN DAILY LIFE ON CONSUMPTION BEHAVIORS TO ENHANCE REFLECTIVE THINKING ABILITY FOR GRADE 9 STUDENTS

Received: January 3, 2021

Revised: February 6, 2021

Accepted: February 16, 2021

อภิษฎาวิริ์ จันทเขตต์^{1*} และวาริรัตน์ แก้วอุไร²
Apitchayavee Chantakhet^{1*} and Wareerat Kaewurai²

^{1,2}คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

^{1,2}Faculty of Education, Naresuan University, Phitsanulok 65000, Thailand

*Corresponding Author, E-mail: Apitcha8@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75 2) ทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ศึกษาผลการใช้โดย 2.1) ศึกษาความสามารถในการคิดไตร่ตรองด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ และ 2.2) เปรียบเทียบความสามารถในการคิดไตร่ตรองก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชากังราวิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) อำเภอเมืองกำแพงเพชร สังกัดเทศบาลเมืองกำแพงเพชร จำนวน 19 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน จำนวน 4 แผน และแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง ผลการวิจัย พบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย กิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 3 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 นำเสนอกรณีศึกษาโดยใช้สื่อ ขั้นที่ 2 การศึกษากรณีศึกษา และการอภิปราย และขั้นที่ 3 สรุปผลการเรียนรู้ โดยกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, $SD = 0.14$) และมีประสิทธิภาพ 76.02/75.63 และ 2) การทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า 1) ความสามารถในการคิดไตร่ตรองหลังเรียนในภาพรวมมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75.13 และ 2) ความสามารถในการคิดไตร่ตรองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: กิจกรรมการเรียนรู้ กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน ความสามารถในการคิดไตร่ตรอง

Abstract

The purposes of this research were 1) to create and study the efficiency of learning activities by using of case study from the media in daily life on consumption behaviors, in order to enhance grade 9 students' reflective thinking skills as the criteria at 75/75, 2) to experiment the using of the learning activities by 2.1) measuring the students' reflective thinking skills, and 2.2) comparing their reflective thinking skills between pre-learning and post-learning. The samples were 30 grade 9 students of Chakungrao Wittaya School, Mueang District, Kamphaeng Phet Province. The instruments were 4 lesson plans for using of learning activities by using case study from the media in daily life, and pre-test and post-test evaluation forms. The results of research were as follows: 1) The learning activities by using case study from media in daily life on Consumption Behaviors consisted of learning activities amount 3 steps as follows: (1) proposing a case studies by using the media; (2) studying the case studies and make a discussion; and (3) summarizing the learning results. The developed learning activities were appropriate at the highest level (4.58) and the efficiency was at 76.02/75.63 as the setting criteria. 2) The experiment of the using the learning activities indicated that: 1) After learning, the students' post-reflective thinking ability had mean scores was at 75.13%. 2) Reflective thinking ability of students after learning was higher than before learning with statistical significance at the level of .05.

Keywords: Learning Activity, Case Study from Media in Daily Life, Reflective Thinking Ability

บทนำ

สังคมในศตวรรษที่ 21 มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งเป็นยุคแห่งการพัฒนาอย่างกว้างขวาง ทั้งทางด้านการศึกษา เศรษฐกิจ การเมือง สังคม วัฒนธรรม โดยเฉพาะความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและระบบสารสนเทศที่ทำให้เกิดปรากฏการณ์ การสื่อสารไร้พรมแดนที่ทำให้เกิดการแพร่กระจายของวัฒนธรรมต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การมีสื่อสังคมออนไลน์เป็นตัวการจน มีอิทธิพลต่อความคิด ทักษะคิด รวมถึงพฤติกรรมของผู้บริโภคในหลายๆ ประเทศ นอกจากนั้นผลอันเนื่องมาจากเทคโนโลยี การสื่อสารไร้พรมแดนที่เปลี่ยนไปตามยุคตามสมัยจึงเกิดระบบอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่สามารถทำให้สื่อสารกันได้อย่างรวดเร็ว (Jitsatikul, 2014) จึงส่งผลให้สื่อเทคโนโลยีหรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์มีอิทธิพลอย่างสูงต่อระบบเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของ มนุษย์ ในยุคปัจจุบันเด็กและเยาวชนจะต้องเผชิญอยู่ตลอดเวลา การแยกแยะข่าวสารจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการใช้ความคิด ในการวิเคราะห์ แยกแยะข่าวสาร การพัฒนากระบวนการคิดจึงมีความจำเป็น เพื่อให้สามารถปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง และสามารถเผชิญหน้าและแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Hirunro, 2002, p. 6)

การที่บุคคลจะเกิดการเรียนรู้ขึ้น จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญคือ “การคิด” โดยการคิดขั้นพื้นฐานนั้นเป็น ทักษะที่มีขั้นตอนไม่ซับซ้อน ในขณะที่ทักษะการคิดขั้นสูงจะมีความซับซ้อนและผสมผสานหลายขั้นตอนเข้าด้วยกันเพื่อจะนำไปสู่ การแก้ปัญหาหรือสถานการณ์ที่หลากหลายและเกิดประโยชน์สูงสุดได้ (Khammani et al., 1997) ซึ่งการคิดไตร่ตรอง (Reflective Thinking) ถูกจัดให้เป็นทักษะการคิดขั้นสูง (Hmelo & Ferrari, 1997) เนื่องจากเป็นทักษะที่ (1) ช่วยให้ผู้เรียน สามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับสิ่งที่เข้าใจอยู่เดิม (2) ช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดทั้งในเชิงนามธรรมและสรุปเป็นความคิดรวบ ยอดได้ (3) สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในกลวิธีการสอนใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพและ (4) ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจในความคิด และกระบวนการการเรียนรู้ของตนเองได้ นอกจากนี้การคิดไตร่ตรองยังถูกจัดเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นในการเรียนการสอน เพราะช่วยให้ผู้เรียนได้คิดทบทวนในการกระทำของตนเอง ทั้งที่กระทำผ่านไปแล้วและที่กำลังทำอยู่ (Schön, 1987) ดังนั้น การคิด ไตร่ตรองจึงเป็นทักษะขั้นสูงที่สามารถมาแก้ปัญหา แก้สถานการณ์ หรือจัดการกับงานที่มีความซับซ้อนได้เป็นอย่างดี (King & Kitchener, 1994) ซึ่งในการที่จะสอนให้เรียนเกิดความสามารถการคิดไตร่ตรองได้นั้นสามารถทำได้ด้วยการใช้กลยุทธ์

หรือวิธีการที่เหมาะสม (Shin, 1998) โดยที่การเรียนการสอนจะต้องมุ่งเน้นไปที่การช่วยเหลือ กระตุ้นและส่งเสริมนักเรียนให้เกิดการคิดไตร่ตรอง เช่น การเขียนบทความ การบันทึกประจำวัน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่ม การใช้สถานการณ์ตัวอย่าง การใช้สื่อในชีวิตประจำวัน เป็นต้น นอกจากนี้ การนำกรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวันมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับนักเรียน โดยนำเอกสารจริงซึ่งเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ เอกสารต่างๆ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน อันได้แก่ สื่อจากโฆษณา การ์ตูน นิทานหนังสือพิมพ์ คำอธิบายการใช้ผลิตภัณฑ์ต่างๆ มาใช้ประกอบการเรียนการสอนจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดไตร่ตรองได้ดียิ่งขึ้นเพราะเป็นสิ่งที่ผู้เรียนคุ้นเคยและพบเห็นในชีวิตประจำวัน สามารถนำมาคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และส่งผลให้สามารถคิดไตร่ตรองได้ดียิ่งขึ้น ดังผลการวิจัยของ Ampai (2017) ที่พบว่า นักเรียนมีระดับทักษะการคิดไตร่ตรองโดยใช้กระบวนการแบบเผชิญสถานการณ์จากสื่อในชีวิตประจำวัน อยู่ในระดับมาก

จากปัญหาและแนวทางแก้ปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เป็นการจัดการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนได้ศึกษากฎการศึกษาหรือเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นจริง ได้แก่ ข่าวหนังสือพิมพ์ ข่าวอินเทอร์เน็ต โดยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันตัดสินใจเลือกแนวทางการแก้ปัญหา หรือแนวทางการพัฒนา โดยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นช่วงวัยที่กำลังเข้าสู่วัยรุ่น มีเปลี่ยนแปลงพัฒนาทางร่างกายและจิตใจซึ่งมีผลต่อการรับข้อมูลข่าวสารและสื่อต่างๆ ในปัจจุบัน ซึ่งวิธีการสอนโดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวันจะทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการคิดไตร่ตรองในการบริโภค นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมบริโภคที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนและสามารถนำประสบการณ์จากการฝึกหัดไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริงได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ศึกษาผลการใช้โดย
 - 2.1 ศึกษาความสามารถในการคิดไตร่ตรองด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
 - 2.2 เปรียบเทียบความสามารถในการคิดไตร่ตรอง ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

วิธีการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาตามกระบวนการของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) แบบ One-Group Pretest – Posttest Design ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการ 2 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 สร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่

1. ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเหมาะสมขององค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้ใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุม ดีสารอุปถัมภ์) สังกัดเทศบาลเมืองกำแพงเพชร จำนวน 30 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนทดลองกลุ่มเดี่ยว ขั้นตอนทดลองกลุ่มย่อย และขั้นตอนทดลองภาคสนาม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ใช้เวลา 14 ชั่วโมง ประกอบด้วย 4 แผนการเรียนรู้ และแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

การเก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งเป็น 2 ช่วงคือ ช่วงที่ 1 ผู้วิจัยนำแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน และช่วงที่ 2 ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 คน เพื่อประเมินความเหมาะสมของกิจกรรม ภาษา เนื้อหา สื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ โดยการทำใบงานระหว่างเรียนเพื่อหาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ (E_1) และแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อหาค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุม ดีสารอุปถัมภ์) สังกัดเทศบาลเมืองกำแพงเพชร จำนวน 19 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 4 แผน ใช้เวลา 14 ชั่วโมง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรองก่อนเรียนและหลังเรียนกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบอัตนัย โครงสร้างของแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรองจะครอบคลุมองค์ประกอบของความสามารถในการคิดไตร่ตรองที่ต้องการวัด คือ การตั้งประเด็นคำถาม กำหนดจุดมุ่งหมาย กำหนดสมมติฐาน ตรวจสอบหลักฐาน การแก้ปัญหา จัดลำดับการคิด และการประเมินผล ซึ่งเนื้อหาของแบบทดสอบประกอบด้วยข้อความที่มีลักษณะที่เป็นการคิดไตร่ตรองในสถานการณ์ของพฤติกรรมการบริโภคสินค้าและบริการ ข้อโต้แย้งของสถานการณ์ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง เรื่องเล่า กรณีศึกษา กรณีตัวอย่าง จำนวน 4 ข้อใหญ่ 28 ข้อย่อย ซึ่งมีคุณภาพตามเกณฑ์ คือ ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20-1.00 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทั้ง 4 เรื่อง จำนวน 4 ครั้ง ใช้เวลาในการทดลอง 14 ชั่วโมง จากนั้นทดลองหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดไตร่ตรองเป็นข้อสอบอัตนัยแบบสถานการณ์ ให้เลือกเขียนคำตอบอธิบายแบบไตร่ตรองโดยการให้เหตุผลที่มาจากการตัดสินใจของตนเอง ตามกรอบแนวคิดของตนเอง โดยการเชื่อมโยงความคิดหรือเหตุผลไปยังสถานการณ์หรือปัญหาต่างๆ ที่กำหนด จำนวน 28 ข้อ เวลา 60 นาที ให้คะแนนคำตอบจากการวิเคราะห์คะแนนตามเกณฑ์ (Scoring Rubric) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ระดับ โดยให้คะแนน 3, 2, 1 และ 0 ตามเกณฑ์ที่กำหนดให้

ผลการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาโดยใช้กระบวนการของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) แบบ One-Group Pretest – Posttest Design ซึ่งนำเสนอผลการวิจัยเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผลการการสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75

1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดำเนินการ จำนวน 3 ขั้นตอน โดยผู้วิจัยได้สังเคราะห์จากเอกสาร รวมถึงทฤษฎี แนวคิด หลักการสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวันอย่างละเอียด คือ 1) ชี้นำเสนอกรณีศึกษา เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนเสนอกรณีศึกษาและประเด็นคำถามสำหรับผู้เรียนอภิปราย ซึ่งผู้สอนได้เตรียมไว้ วิธีการนำเสนอสามารถทำได้หลายวิธี เช่น พิมพ์เป็นเอกสารแจกให้อ่าน แล้วกรณีศึกษาให้ฟังหรือนำเสนอโดยใช้สื่อ ได้แก่ ข่าว หนังสือพิมพ์ ข่าวจากอินเทอร์เน็ต ผู้สอนอาจใช้กรณีตัวอย่างที่เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริงในสังคมปัจจุบันมาใช้ก็ได้ แต่กรณีนี้ผู้สอนจะต้องตั้งประเด็นคำถามสำหรับการค้นหาคำตอบและอภิปรายได้รวดเร็ว 2) ขั้นการศึกษกรณีศึกษา หรือกรณีตัวอย่างและการอภิปราย โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อยตามความเหมาะสม จากนั้นให้ผู้เรียนศึกษกรณีศึกษาหรือกรณีตัวอย่าง โดยให้เวลาในการศึกษาอย่างเพียงพอ ให้สมาชิกหาคำตอบตามประเด็นคำถามที่ครูกำหนดไว้ โดยผู้เรียนแต่ละคนควรจะมีคำตอบตามประเด็นคำถามเตรียมไว้เพื่ออภิปราย โดยสมาชิกกลุ่มร่วมกันอภิปรายตามประเด็นคำถามเพื่อให้ได้ข้อสรุปของกลุ่มย่อย และนำเสนอผลการอภิปรายระหว่างกลุ่มเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน 3) ขั้นสรุปผลการเรียนรู้ โดยผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายคำตอบ ปัญหา มุมมอง และวิธีแก้ปัญหาของผู้เรียนและสรุปสาระสำคัญ หรือข้อคิดที่ได้จากการเรียนรู้ และร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การทำแบบทดสอบ การตรวจผลงาน การสังเกตการณ์เข้าร่วมกิจกรรมของผู้เรียน ซึ่งในแต่ละขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น เสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรองโดยมีเนื้อหา 4 เรื่อง คือ เตรียมความรู้การบริโภค การเลือกซื้อ การเลือกใช้ และเลือกบริการ

2. ผลการพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญในองค์ประกอบต่างๆ ของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยภาพรวมมีความเหมาะสมระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, $SD = 0.14$) เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า ด้านสาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ด้านสาระสำคัญ ด้านสาระการเรียนรู้ และด้านการวัดประเมินผล มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, $SD = 0.58$) ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, $SD = 0.29$) ด้านสื่อการเรียนรู้ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$, $SD = 0.58$) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.48$, $SD = 0.16$)

3. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75 กับนักเรียนจำนวน 30 คน พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพกระบวนการเท่ากับ 76.02 และมีประสิทธิภาพผลลัพธ์เท่ากับ 75.63 แสดงว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรม

การบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 76.02/75.63 โดยเป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพที่ E_1/E_2 กำหนดไว้ คือ 75/75

ขั้นตอนที่ 2 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1. ผลการศึกษาความสามารถในการคิดไตร่ตรองด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า คะแนนเฉลี่ยร้อยละของความสามารถในการคิดไตร่ตรองสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ในภาพรวมผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75.13 และผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละของความสามารถในการคิดไตร่ตรองในแต่ละขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 ขึ้นตั้งประเด็นคำถามเท่ากับ 75.42 ขั้นตอนที่ 2 ขึ้นกำหนดจุดมุ่งหมายเท่ากับ 74.67 ขั้นตอนที่ 3 ขึ้นกำหนดสมมติฐานเท่ากับ 74.58 ขั้นตอนที่ 4 ตรวจสอบหลักฐานเท่ากับ 75.00 ขั้นตอนที่ 5 การแก้ปัญหาเท่ากับ 74.58 ขั้นตอนที่ 6 จัดลำดับการคิดเท่ากับ 75.42 และขั้นที่ 7 การประเมินเท่ากับ 76.33

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการคิดไตร่ตรองก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลปรากฏดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงผลเปรียบเทียบความสามารถในการคิดไตร่ตรองก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	SD	$\bar{D}$	S.D. _D	t	p
ก่อนเรียน	19	84	45.11	3.25	18.00	3.90	20.11*	.00
หลังเรียน	19	84	63.11	3.18				

*p < .05

จากตาราง 1 พบว่า ความสามารถในการคิดไตร่ตรองหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 63.11 คิดเป็นร้อยละ 75.13 ความสามารถในการคิดไตร่ตรองก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 45.11 คิดเป็นร้อยละ 54.89 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ความสามารถในการคิดไตร่ตรองหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภคสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย กิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 3 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 นำเสนอกรณีศึกษาโดยใช้สื่อ ขั้นที่ 2 การศึกษากรณีศึกษา และการอภิปราย และขั้นที่ 3 สรุปผลการเรียนรู้ โดยกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.58, S.D. = 0.14) และมีประสิทธิภาพ 76.02/75.63

2. การทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า

2.1 ความสามารถในการคิดไตร่ตรองหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน ในภาพรวมมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75.13

2.2 ความสามารถในการคิดไตร่ตรองหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภคสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้นำมาอภิปรายเป็น 2 ตอน ดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวันมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, $SD = 0.14$) และมีประสิทธิภาพ 76.02/75.63 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามองค์ประกอบของการสอน แบบกรณีศึกษาโดยศึกษาแนวคิดของ Khemmani (2014, p. 362) ที่กล่าวว่า 1) มีผู้สอนและผู้เรียน 2) มีกรณีเรื่องที่คล้าย เหตุการณ์จริง 3) มีประเด็นคำถามให้คิดพิจารณาหาคำตอบ 4) มีคำตอบที่หลากหลายคำตอบไม่มีผิดถูกอย่างชัดเจน 5) มีการอภิปรายเกี่ยวกับสภาพการณ์ปัญหา มุมมองและวิธีการแก้ปัญหา และ 6) มีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาโดยเริ่มจากการกระตุ้นความคิดของผู้เรียน โดยการถามคำถามจากสิ่งที่ผู้เรียนได้ศึกษาจากการรับชม วิดีทัศน์ ผลที่เกิดขึ้น คือ ผู้เรียนมีความสนใจ อยากรู้ อยากเห็น เกิดข้อสงสัยมากมาย จากนั้นให้ผู้เรียนช่วยกันวิเคราะห์ข้อคำถาม เพื่อหาคำตอบ ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้สามารถส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาความสามารถทางการคิดไตร่ตรองได้อย่างดี อีกทั้ง กิจกรรมกรณีศึกษาที่ผู้เรียนได้ศึกษานั้นล้วนแต่เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริงรอบตัวผู้เรียนทั้งสิ้น ด้วยกระบวนการทั้งหมดนี้จึงทำให้การ พิจารณาความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านนั้น มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และผลการทดลองเพื่อหา ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 รวมทั้งผ่านการทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพก่อนนำไปทดลองจริงตามแผนการวิจัย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Punpersert (2007) ได้วิจัยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง กฎหมายในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัย พบว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา เรื่อง กฎหมาย ในชีวิตประจำวันกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.02/85.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้

2. ผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2.1 ผลการศึกษาความสามารถในการคิดไตร่ตรองด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ในภาพรวมผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75.12 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน แต่ละขั้นตอนมีการเสริมสร้างให้นักเรียนได้มีการฝึกการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ จากการนำเสนอสถานการณ์ที่นักเรียน พบเห็นได้ในชีวิตจริงของนักเรียนจึงทำให้นักเรียนมีความสนใจ รวมทั้งการกำหนดสถานการณ์จริงโดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน โดยมีการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา ขั้นที่ 1 นำเสนอกรณีศึกษาโดยใช้สื่อ ได้แก่ กิจกรรมเสนอกรณีศึกษาและประเด็นคำถามสำหรับอภิปราย โดยใช้สื่อคือข่าวหนังสือพิมพ์ข่าวจากอินเทอร์เน็ต และตั้ง ประเด็นคำถามสำหรับการค้นหาคำตอบ ขั้นที่ 2 การศึกษารณีศึกษาหรือกรณีตัวอย่างและการอภิปราย ได้แก่ กิจกรรมการ อภิปรายกลุ่มย่อยและการอภิปรายระหว่างกลุ่ม ขั้นที่ 3 สรุปผลการเรียนรู้ ได้แก่ กิจกรรมร่วมกันอภิปรายคำตอบปัญหา มุมมอง และวิธีแก้ปัญหาโดยมีเนื้อหา 4 เรื่อง คือ เตรียมความพร้อมเรื่องพฤติกรรมการบริโภค การเลือกซื้อ เลือกใช้ เลือกบริโภค ซึ่งใน กิจกรรมการเรียนรู้จะมีการศึกษาปัญหาโดยการอภิปรายกลุ่มย่อยและนำเสนอผลการอภิปรายต่อกลุ่มใหญ่ ใช้คำถามกระตุ้นให้ เกิดการคิดไตร่ตรอง ดังเช่น 1) การตั้งประเด็นคำถาม 2) การกำหนดจุดมุ่งหมาย 3) การกำหนดสมมติฐาน 4) การตรวจสอบ หลักฐาน 5) การจัดลำดับการคิด 6) ดำเนินการแก้ปัญหา 7) การประเมินผล ซึ่งทำให้นักเรียนได้ร่วมกันวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นจริง

ในสังคม เกิดความกระตือรือร้นที่อยากจะช่วยกันแก้ปัญหาเพราะเป็นเรื่องใกล้ตัวและเกิดขึ้นจริงในสังคม ซึ่งสอดคล้องกับ Kaewurai (1998, p. 70) ได้กล่าวว่ากรณีตัวอย่าง (Case) เป็นเรื่องราวหรือสภาพปัญหาซึ่งอาจจะเกิดขึ้นในชีวิตจริงที่ผู้สอนนำเสนอเป็นสถานการณ์การเรียนรู้ โดยกำหนดแนวทางการเรียนรู้ที่ต้องการไว้ภายในกรณีตัวอย่างจะแสดงความขัดแย้งทางความคิดในการตัดสินใจ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นโดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้การอภิปราย และกระบวนการกลุ่มแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระในการเลือกแนวทางในการแก้ปัญหา ทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดไตร่ตรองในแต่ละขั้นตอนดีทุกขั้นตอน และสอดคล้องกับ Wichawut (2013) ที่กล่าวสรุปในบทความวิชาการว่า “การคิดไตร่ตรองด้วยเหตุผลได้เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ แต่เป็นทักษะที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์การเรียนรู้ และการอบรมสั่งสอนให้รู้จักใช้คำถามตรวจสอบความคิดของตนเองและของผู้อื่น”

2.2 การเปรียบเทียบความสามารถในการคิดไตร่ตรองก่อนและหลังเรียนที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ความสามารถในการคิดไตร่ตรองของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค ที่เสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นอย่างมีระบบจัดกิจกรรมให้มีลำดับขั้นตอนเพื่อผู้เรียนได้เกิดความรู้ความเข้าใจอย่างต่อเนื่อง ไม่สับสนและสามารถโยงความสัมพันธ์ของเนื้อหาที่เรียนอย่างเป็นระบบ การจัดลำดับขั้นตอนเริ่มจากง่ายไปยาก มีการนำสถานการณ์ที่นักเรียนพบเห็นได้ในชีวิตจริงของนักเรียนจึงทำให้นักเรียนมีความสนใจ รวมทั้งการกำหนดสถานการณ์จริงโดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน มีการเสริมสร้างให้นักเรียนได้มีการฝึกการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการอภิปรายกลุ่มย่อยไปจนถึงระดับกลุ่มทั้งห้องเรียนซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี โดยผู้วิจัยได้สร้างกิจกรรม 4 กิจกรรม แต่ละกิจกรรมจัดให้ผู้เรียนได้เรียนโดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เกิดความสามารถในการคิดไตร่ตรอง ได้แก่ ข่าวหนังสือพิมพ์ และแหล่งออนไลน์ หรือเรื่องเล่าเหตุการณ์สมมติขึ้นจากความจริงเกี่ยวกับพฤติกรรมการบริโภค โดยมีการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา ขั้นที่ 1 นำเสนอกรณีศึกษาโดยใช้สื่อ เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนถามคำถามนักเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการคิดในเรื่องการบริโภคที่มีประสิทธิภาพ ขั้นที่ 2 การศึกษากรณีศึกษาหรือกรณีตัวอย่างและการอภิปราย เป็นขั้นตอนที่นักเรียนศึกษาศึกษากรณีศึกษาจากใบความรู้ และช่วยกันวิเคราะห์หาคำตอบตามประเด็นคำถามที่ครูกำหนดไว้ จากนั้นสมาชิกกลุ่มร่วมกันสรุปประเด็นคำถามโดยใช้แผนผังความคิด ขั้นที่ 3 สรุปผลการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายคำตอบ ปัญหา มุมมอง และวิธีแก้ปัญหาของผู้เรียนและสรุปสาระสำคัญหรือข้อคิดที่ได้จากการเรียนรู้ โดยมีเนื้อหาสาระของพฤติกรรมการบริโภคแต่ละประเภท 4 เรื่อง คือ เตรียมความพร้อมผู้บริโภค การเลือกซื้อ การเลือกใช้ การเลือกบริการ และมีความเกี่ยวข้องกับผู้เรียนในสังคมที่มีเนื้อหาสอดคล้องชีวิตประจำวันของนักเรียน และมีการทดสอบความรู้หลังเรียนท้ายกิจกรรมการเรียนรู้ทุกกิจกรรม ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ Thammasathit (2009) ได้ศึกษาผลของการเรียนแบบร่วมมือผ่านเว็บโดยใช้กรณีตัวอย่างด้วยการแบ่งกลุ่มสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม ที่มีต่อความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกันเมื่อเรียนด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือผ่านเว็บไซต์ต่างกัน โดยใช้กรณีตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Prompet (2017) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้สาระหน้าที่พลเมืองโดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องกฎหมายคุ้มครองสิทธิของบุคคล เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้สาระหน้าที่พลเมือง

โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวันสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้จึงส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ในการเลือกใช้กรณีศึกษาควรเลือกกรณีที่เป็นปัจจุบัน ทันต่อเหตุการณ์ในปัจจุบัน สัมพันธ์กับเนื้อหาที่เรียน เหมาะสมกับบุคลิกภาพผู้เรียน เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนไม่ให้เกิดความเบื่อหน่ายกับการอ่านกรณีศึกษา

1.2 ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวันในช่วงแรกๆ ก่อนที่นักเรียนจะปฏิบัติกิจกรรม นักเรียนหลายคนยังไม่เข้าใจเกี่ยวกับการเรียนแบบกรณีศึกษา การดำเนินการเรียนในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ ครูควรอธิบายขั้นตอนว่ามีลำดับอย่างไรบ้างเพื่อให้นักเรียนเข้าใจก่อนดำเนินการกิจกรรม

1.3 ในขั้นการศึกษากรณีศึกษาและการอภิปราย ครูผู้สอนต้องตระหนักว่าการสอนมิได้มุ่งที่ความถูกต้องของคำตอบ เพราะไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิดอย่างชัดเจน ต้องการให้ผู้เรียนเห็นคำตอบและเหตุผลที่หลากหลายครูควรมุ่งความสนใจไปที่เหตุผลหรือที่มาที่ผู้เรียนใช้ในการแก้ปัญหาเป็นสำคัญ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

จากผลการวิจัย พบว่า พัฒนาการความสามารถในการคิดไตร่ตรองของผู้เรียนโดยรวม ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดไตร่ตรองหลังเรียนอยู่ในระดับมาก ซึ่งผู้สอนสังเกตเห็นว่า กระบวนการในการคิดไตร่ตรองของผู้เรียนนั้น ขั้นตอนการแก้ปัญหา ยังมีปัญหาอยู่บ้าง เพราะผู้เรียนเสนอแนวทางการแก้ปัญหาการบริโภคสินค้าและบริการยังไม่ค่อยชัดเจน ทั้งนี้ อาจมาจากการรวบรวมความคิดและข้อมูลของผู้เรียนยังไม่สนับสนุนในการแก้ปัญหาได้ จึงทำให้การแก้ปัญหาคาดเคลื่อนและไม่ชัดเจน ดังนั้น จึงควรมีการวิจัยและพัฒนาผู้เรียนในด้านการคิดแก้ปัญหา เพื่อให้ผู้เรียนมีพื้นฐานด้านความคิด ซึ่งจะนำมาพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดไตร่ตรองที่สูงขึ้น

References

- Ampai, W. (2017). *The effects of learning management based on a situated learning using authentic materials to enhance reflective thinking ability in consumption of grade 7 students* (Master thesis). Phitsanulok: Naresuan University. [in Thai]
- Hirunro, L. (2002). *Lifestyle, media exposure and purchasing behavior of older consumers in Bangkok* (Master thesis). Bangkok: Chulalongkorn University. [in Thai]
- Hmelo, D., E., & Ferrai, M. (1997). The problem – based learning tutorial: Cultivating higher order thinking skills. *Journal for the Education of the Gifted*, 20(4), 401-422.
- Jitsatikul, N. (2014). *Media exposure, consumer behavior and merchandise consumption in Otaku culture* (Master thesis). Bangkok: National Institute of Development Administration. [in Thai]
- Khammani, T., Kanjanawasee, S., Chawakirtipoon, N., Dachakupt, P., & Vidhayasirinun, S. (1997). Learning for develop Thinking process. *Journal of Education Studies*, 26(1), 35-60. [in Thai]
- Khemmani, T. (2014). *Science of Teaching Pedagogy*. Bangkok: Chulalongkorn University Press. [in Thai]
- Kaewurai, W. (1998). *The development of the instructional model for general methods of teaching subject emphasizing cases to enhance teacher students' reflective thinking ability in the science of teaching* (Doctoral dissertation). Bangkok: Chulalongkorn University. [in Thai]

- King, P., & Kitchener, K. (1994). *Developing reflective judgment*. United States: Jossey-Bass.
- Punpersert, S. (2007). *Developing learning activities by using case study in social studies on law in everyday life for grade 7 students* (Master thesis). Maha Sarakham: Mahasarakham University. [in Thai]
- Prompt, P. (2017). *Developing learning activities by using case study from media in daily life on the law of personal right protection to enhance problem solving competencies for grade 7 students* (Master thesis). Phitsanulok: Naresuan University. [in Thai]
- Schön, D. A. (1987). *Educating the reflective practitioner*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Shin, M. (1998). Promoting students' self – regulation ability: Guidelines for instructional design. *Educational Technology*, 12(1), 38-43.
- Thammasathit, P. (2009). *Effects of web-based cooperative learning with case study by using student teams achievement division and team game tournament upon problem-solving ability and learning achievement in social studies, religion and culture subject group of ninth grade student*. Bangkok: Chulalongkorn University. [in Thai]
- Wichawut, S. (2013). Critical thinking. *Journal of HR Intelligence*, 8(2), 78-85. [in Thai]