

การพัฒนาชุดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแบบมีส่วนร่วม เรื่อง พลเมืองดี
ในระบอบประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ของโรงเรียนในจังหวัดระนอง

**Development and Qualifying a Participatory Problem-Based Learning
Model on Good Citizens in Democracy for Grade 9
Students in Schools of Ranong**

พิติยันต์ รักษ์พงศ์,

วิรัตน์ ธรรมาภรณ์ และ รพีพรรณ อักษราวดีวัฒน์

วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้

Pitiyan Rakpong,

Wirat Thummarpon and Rapeepan Aksarawadiwat

Southern College of Technology, Thailand

Corresponding Author, E-mail: georgepitiyan@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแบบมีส่วนร่วม เรื่อง พลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนในจังหวัดระนอง ให้มีคุณภาพ ดังนี้ 1) ประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์ตามเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 3) ความพึงพอใจต่อวิชาสังคมศึกษาอยู่ในระดับพอใจขึ้นไป 4) ดัชนีประสิทธิผล (Efficiency Index : E.I.) ไม่ต่ำกว่า .50 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 ภาคเรียนที่ 1/2565 โรงเรียนกะเปอร์วิทยา จังหวัดระนอง จำนวน 30 คน โดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง โดยมีห้องเรียนเป็นหน่วยในการเลือก เครื่องมือที่ใช้ 1) ชุดการจัดการเรียนรู้ 3 แผน มีความเหมาะสม โดยผ่านการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชนิดเลือกคำตอบ จำนวน 30 ข้อ ผ่านการพิจารณาโดยผู้เชี่ยวชาญ ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.72 3) แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา เท่ากับ 0.71 และ 4) แบบวัดความพึงพอใจวิชาสังคมศึกษา ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา เท่ากับ 0.72 สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการและค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดการจัดการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพของกระบวนการ เท่ากับ 81.06 และ ประสิทธิภาพผลลัพธ์ เท่ากับ 80.11 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 3) ดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.60428 หรือคิดเป็น

วันที่รับบทความ : 4 พฤษภาคม 2566; วันแก้ไขบทความ 10 มิถุนายน 2566; วันตอบรับบทความ : 14 มิถุนายน 2566

Received: May 4, 2023; Revised: June 10, 2023; Accepted: June 14, 2023

ร้อยละ 60.42 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อวิชาสังคมศึกษาอยู่ในระดับพอใจ ($\bar{X} = 4.45$)

คำสำคัญ: ชุดการจัดการเรียนรู้; การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแบบมีส่วนร่วม

Abstracts

This study aimed to develop a participatory problem-based learning package on good citizens in democracy for grade 9 students of schools in *Ranong* through the following four objectives: 1) process and product efficiency to meet the 80 percent; 2) higher results of students' learning achievement; and 3) satisfaction after receiving the teaching; and 4) obtaining the efficiency index above .50. A sample of 30 ninth graders enrolled in *Mattayom 3/3* at *Kaper Wittaya School* in *Ranong* Province, Selected through purposive sampling based on class units. The data for the study were collected through four different instruments. Specifically, 1) a problem-based learning package was approved by experts, 2) a multiple choice test had a reliability coefficient of .72, and 4) a questionnaire measuring students' satisfaction with the lesson with a reliability of .72 was used in the study. Statistics employed for data analysis were mean, percentage, standard deviation, process and product efficiency, and independent sample t-test. Results revealed that both the process and product efficiency of the package were at 81.06 and 80.11. After using the problem-based approach, students obtained higher scores than the pre-test at .001. This approach has an efficiency index of .60, which is higher than the set criterion (.50). Finally, students demonstrated their satisfaction with the social studies subject at the satisfied level ($\bar{X} = 4.45$).

Keywords: Learning Package; Participatory Problem-Based Learning

บทนำ

บทบัญญัติของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 มาตรา 65 ได้กำหนดให้มี “ยุทธศาสตร์ชาติ” คือ การพัฒนาประเทศไทยไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน จึงต้องให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างทุนของประเทศ โดยเฉพาะ “การพัฒนาคน” ให้มีการเตรียมความพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 ซึ่งยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580) ด้านที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทยมีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่รอบด้าน และเป็นพลเมืองดีของชาติ (สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ, 2561 : 9)

การสร้างความเป็นพลเมืองตามกรอบนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อการจัดการศึกษาในระดับมัธยมศึกษา อาชีวศึกษา และอุดมศึกษา เป็นภารกิจที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ซึ่งเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมศักยภาพการเป็นพลเมืองดีให้แก่ผู้เรียน โดยการพัฒนากระบวนการศึกษาให้เกิดคุณภาพนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่

จะต้องอาศัยการมีส่วนร่วม แนวคิดของเสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์ กล่าวว่า การให้บุคคลมีส่วนร่วมนั้นบุคคลจะต้องมีส่วนเกี่ยวข้อง (Involvement) ในการดำเนินการหรือปฏิบัติการกิจต่าง ๆ การที่บุคคลมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ย่อมทำให้บุคคลมีความผูกพัน (Commitment) ต่อกิจกรรมและต่อองค์กรในที่สุด การมีส่วนร่วมจึงเป็นการที่บุคคลหรือคณะบุคคลเข้าช่วยเหลือ สนับสนุน ทำประโยชน์ในเรื่องต่าง ๆ อาจมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ หรือในกระบวนการบริหาร (เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์, 2541 : 4-5)

ปัจจุบันความรู้ความเข้าใจเรื่องประชาธิปไตยในโรงเรียนซึ่งสัมพันธ์กับการสร้างความเป็นพลเมืองดีนั้น เท่าที่ปรากฏในสถานศึกษาเป็นแต่เพียงการเลือกตั้งสภานักเรียน ทั้ง ๆ ที่ประชาธิปไตยเป็นเรื่องของวิถีชีวิตการอยู่ร่วมกันในสังคม ทำให้โรงเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถใช้สาระหน้าที่พลเมืองเป็นเครื่องมือในการสร้างพลเมืองได้อย่างที่คาดหวังไว้ได้ (คณะอนุกรรมการนโยบายปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สองด้านพัฒนาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดี, 2553 : 2) ดังนั้น ในการพัฒนาการเรียนการสอน ผู้สอนต้องพัฒนาทั้งในด้านความรู้ และวิธีการสอนรวมทั้งใช้นวัตกรรมเข้ามารองรับ ควรเน้นที่ “กิจกรรม” เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองให้เป็นพลเมืองตามระบอบประชาธิปไตย สื่อการเรียนการสอนที่นำมาใช้ในระบบการเรียนการสอน จะต้องใช้ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรม เวลา สถานที่ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้มากที่สุดในเวลาที่เหมาะสมที่สุด (นิพนธ์ สุขปริดี, 2519 : 14)

ชุดการจัดการเรียนรู้จึงเป็นนวัตกรรมหนึ่งที่จะช่วยการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น นอกจากนี้ชุดการเรียนการสอนจะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (กาญจนา เกียรติประวัติ, 2524 : 118) กระบวนการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีให้กับผู้เรียนได้ ได้แก่ การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem - Based Learning) ซึ่งเป็นการจัดสถานการณ์ของการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย โดยครูอาจนำนักเรียนเผชิญสถานการณ์ปัญหาที่เป็นจริง ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ปัญหาและแก้ปัญหาาร่วมกันเป็นกลุ่ม เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นพัฒนานักเรียนในด้านทักษะการเรียนรู้มากกว่าความรู้ที่นักเรียนจะได้มา ครูเป็นเพียงผู้สนับสนุนและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (ทศนา แคมมณี, 2551 : 386)

จากปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าแนวทางที่จะช่วยในการพัฒนาการเรียนการสอนในสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม คือ การพัฒนาชุดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแบบมีส่วนร่วม เรื่อง พลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ แสวงหาและบูรณาการความรู้ใหม่ที่เหมาะสมกับการนำไปใช้กับสภาพการณ์จริง สอดคล้องกับบทบัญญัติของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 เพื่อพัฒนานักเรียนให้เกิดความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก

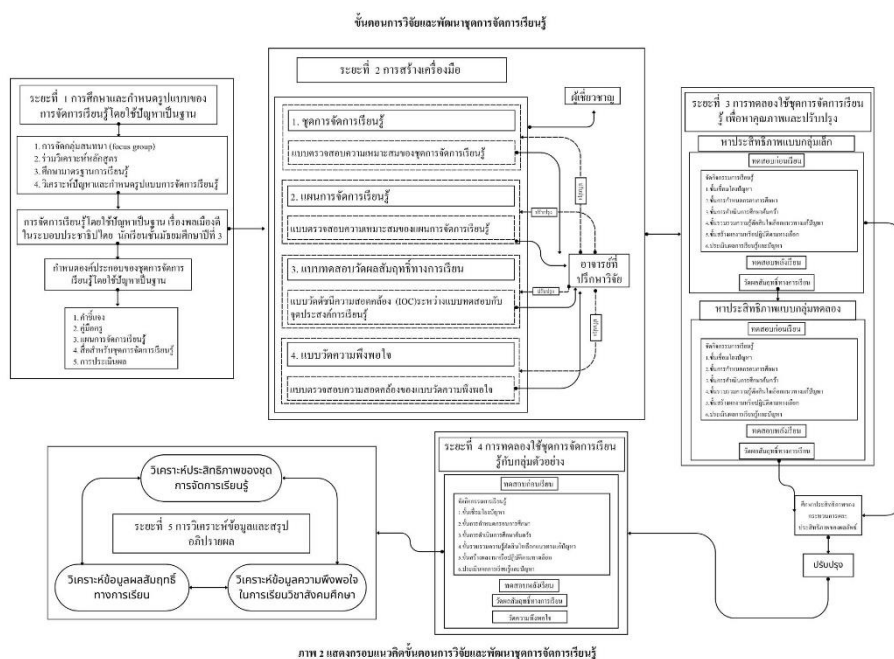
วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อพัฒนาชุดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแบบมีส่วนร่วม เรื่อง พลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในจังหวัดระนอง ให้มีคุณภาพ ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของกระบวนการ (Process efficiency : E_1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (Product efficiency : E_2) ตามเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. ความพึงพอใจต่อวิชาสังคมศึกษาอยู่ในระดับพอใจขึ้นไป
4. ดัชนีประสิทธิผล (Efficiency Index : E.I.) ไม่ต่ำกว่า .50

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยแบบกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development : R&D) ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 5 ระยะ โดยสามารถสรุปเป็นกรอบแนวคิดได้ดังนี้



ระยะที่ 1 การศึกษาและกำหนดรูปแบบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานโดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ศึกษาปัญหาการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม อาศัยการมีส่วนร่วมจากครูผู้สอนในกลุ่มสาระฯ โดยการจัดกลุ่มสนทนา (focus group) ซึ่งผลจากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกเนื้อหาที่มีปัญหามากที่สุด คือ หน่วยของพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย

2. ร่วมวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ร่วมกับครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้

3. ศึกษาแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ หนังสือเรียน วารสาร บทความ และเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแบบมีส่วนร่วม

4. ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ จุดเน้นและขอบข่าย คำอธิบายรายวิชา และผลการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้และตัวชี้วัดสาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

5. ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 เชื่อมโยงปัญหา ขั้นตอนที่ 2 การกำหนดกรอบการศึกษา ขั้นตอนที่ 3 การดำเนินการศึกษาค้นคว้า ขั้นตอนที่ 4 รวบรวมความรู้ ตัดสินใจเลือกแนวทางแก้ปัญหา ขั้นตอนที่ 5 สร้างผลงาน หรือปฏิบัติตามทางเลือก ขั้นตอนที่ 6 ประเมินผลการเรียนรู้และปัญหา

6. กำหนดองค์ประกอบของชุดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแบบมีส่วนร่วม เรื่องพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ระยะที่ 2 การสร้างเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลการใช้ชุดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแบบมีส่วนร่วม เรื่อง พลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วย

1. ชุดการจัดการเรียนรู้

1.1 สร้างแบบตรวจสอบความเหมาะสมของชุดการจัดการเรียนรู้

1.2 นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ของชุดการจัดการเรียนรู้ ทั้ง 6 ด้าน ได้แก่ ด้านคำชี้แจง ด้านคู่มือครู ด้านคู่มือนักเรียน ด้านแผนการจัดการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการประเมิน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของชุดการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน

2. แผนการจัดการเรียนรู้

2.1 สร้างแบบตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

2.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้ ทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้/ผลการเรียนรู้

ที่คาดหวัง ด้านเนื้อหา ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนการสอน ด้านการวัดผลและประเมินผล และกิจกรรมเสนอแนะ/การประยุกต์ใช้ เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ผลการตรวจสอบพบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นโดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 0.88$)

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.1 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ

3.2 สร้างแบบวัดดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้

3.3 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน โดยใช้แบบวัดดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เป็นเครื่องมือในการตรวจสอบดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อคัดเลือกและปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม ผลการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ มีค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ระหว่าง 0.60 – 1.00

4. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

4.1 สร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ในระหว่างการจัดการเรียนรู้ ตามรูปแบบการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment)

4.2 สร้างแบบวัดดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มกับจุดประสงค์การเรียนรู้

4.3 นำแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหาและข้อคำถามแล้วปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ ผลการวัดดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับจุดประสงค์การเรียนรู้ พบว่า มีค่าเท่ากับ 0.92 และมีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค เท่ากับ 0.71

5. แบบวัดความพึงพอใจในการเรียนวิชาสังคมศึกษา

5.1 สร้างแบบวัดความพึงพอใจในการเรียนวิชาสังคมศึกษา

5.2 สร้างแบบตรวจสอบความสอดคล้องของแบบวัดความพึงพอใจวิชาสังคมศึกษา สำหรับผู้เชี่ยวชาญ โดยกำหนดเนื้อหาการประเมินเป็นด้านต่าง ๆ จำนวน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านปัจจัยนำเข้า ด้านกระบวนการ และด้านผลผลิต ซึ่งเป็นไปตามการวิเคราะห์คุณลักษณะของความพึงพอใจในการเรียนวิชาสังคมศึกษา

5.3 นำแบบวัดความพึงพอใจเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ซึ่งความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม มีค่าเท่ากับ 0.72 อยู่ในระดับความเที่ยง ระดับพอใช้

ระยะที่ 3 การทดลองใช้ชุดการจัดการเรียนรู้ เพื่อหาคุณภาพและปรับปรุง

ในขั้นตอนการนำชุดการจัดการเรียนรู้ ไปทดลองใช้ (Try out) เพื่อหาประสิทธิภาพ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนและเก็บรวบรวมข้อมูล โดยขอความอนุเคราะห์จากครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ที่สอนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 ท่าน มาร่วมทดลองใช้ มีขั้นตอน ดังนี้

1. หาประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็ก กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 9 คน

1.1 ทดสอบนักเรียนก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พลเมืองดี ในระบอบประชาธิปไตย ทั้งหมด 30 ข้อ ใช้เวลา 30 นาที ก่อนเริ่มการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

1.2 จัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน ๆ ละ 2 ชั่วโมง และให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่ม เพื่อแก้ปัญหาที่ครูกำหนดขึ้น และครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่มของนักเรียนควบคู่ไปด้วย เพื่อบันทึกคะแนนการทำกิจกรรมระหว่างเรียนของนักเรียน

1.3 ทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังจากจบการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 3 เรื่อง รับผิดชอบต่อสังคม ข้อสอบ 30 ข้อ ใช้เวลา 30 นาที ฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน

1.4 รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลการทำงานเป็นกลุ่มและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1.5 ศึกษาประสิทธิภาพของกระบวนการ (Process efficiency) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (Product efficiency)

1.6 ปรับปรุงแก้ไขชุดการจัดการเรียนรู้ ก่อนนำไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มทดลอง

2. หาประสิทธิภาพแบบกลุ่มทดลอง (Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 30 คน

2.1 ร่วมกับครูผู้สอนรายวิชาสังคมศึกษา จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามแผนการจัดการเรียนรู้

2.2 ทดสอบนักเรียนก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พลเมืองดี ในระบอบประชาธิปไตย ทั้งหมด 30 ข้อ ใช้เวลา 30 นาที ก่อนเริ่มการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

2.3 จัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน ๆ ละ 2 ชั่วโมง และให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่ม เพื่อแก้ปัญหาที่ครูกำหนดขึ้น และครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่มของนักเรียนควบคู่ไปด้วย เพื่อบันทึกคะแนนการทำกิจกรรมระหว่างเรียนของนักเรียน

2.4 ทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังจากจบการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 3 เรื่อง รับผิดชอบต่อสังคม ข้อสอบ 30 ข้อ ใช้เวลา 30 นาที ฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน

2.5 รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลการทำงานเป็นกลุ่มและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ศึกษาประสิทธิภาพของกระบวนการ (Process efficiency) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (Product efficiency)

2.6 วัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิชาสังคมศึกษา

2.7 พิจารณาข้อบกพร่องของชุดการจัดการเรียนรู้ ปรับปรุงแก้ไขชุดการจัดการเรียนรู้ ก่อนนำไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

ระยะที่ 4 การทดลองใช้ชุดการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่าง

1. การใช้ชุดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแบบมีส่วนร่วม เรื่อง พลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนกะเปอร์วิทยา อำเภอกะเปอร์ จังหวัดระนอง กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 30 คน มีการดำเนินการดังนี้

1.1 ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ตามแผนการจัดการเรียนรู้ ขอความอนุเคราะห์จากครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ที่สอนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 ท่าน มาร่วมทดลองใช้จริง

1.2 ทดสอบนักเรียนก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย ทั้งหมด 30 ข้อ ใช้เวลา 30 นาที ก่อนเริ่มการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

1.3 จัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน ๆ ละ 2 ชั่วโมง และให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่ม เพื่อแก้ปัญหาที่ครูกำหนดขึ้นในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ และครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่มของนักเรียนควบคู่ไปด้วย เพื่อบันทึกคะแนนการทำกิจกรรมระหว่างเรียนของนักเรียน โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน

1.4 ทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังจากจบการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 3 เรื่อง รับผิดชอบต่อสังคม ข้อสอบ 30 ข้อ ใช้เวลา 30 นาที ฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน

1.5 วัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิชาสังคมศึกษา

ระยะที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปอภิปรายผล

1. การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดการจัดการเรียนรู้
 - 1.1 ตรวจสอบความเหมาะสมของชุดการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ
 - 1.2 ร่วมกับครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมที่สอนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 ท่าน มาร่วมวิเคราะห์คุณภาพชุดการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ปัญหาอุปสรรค และข้อเสนอแนะสำหรับผลการใช้ชุดการจัดการเรียนรู้
2. การวิเคราะห์ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย
 - 2.1 นำกระดาษคำตอบจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังใช้ชุดกิจกรรมของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมาตรวจให้คะแนน โดยให้ข้อที่ตอบถูก 1 คะแนน ข้อที่ผิดหรือข้อที่ไม่ตอบหรือตอบเกินกว่า 1 ตัวเลือก ให้ 0 คะแนน และนำมาหาค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
 - 2.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หาประสิทธิภาพของกระบวนการ (Process efficiency) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (Product efficiency) ตามเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 และทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติ t (t-test dependent)
3. การวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจในการเรียนวิชาสังคมศึกษา
 - 3.1 การวัดความพึงพอใจในการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียน ใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานในแต่ละด้าน
4. การวิเคราะห์ข้อมูลดัชนีประสิทธิผล (Efficiency Index : E.I.)
 - 4.1 วิเคราะห์หาค่าอัตราส่วนของผลต่าง ระหว่างผลรวมของคะแนนก่อนเรียน และหลังเรียนทุกคน ซึ่งมีค่าสูงสุดเป็น 1.00 ส่วนค่าต่ำสุดไม่สามารถกำหนดได้ เพื่อหาพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นของผู้เรียน
 - 4.2 เปรียบเทียบค่าดัชนีประสิทธิผล โดยการคำนวณเป็นร้อยละ เพื่อแสดงผลความรู้เพิ่มขึ้นหรือลดลงของนักเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย สรุปผลได้ดังนี้

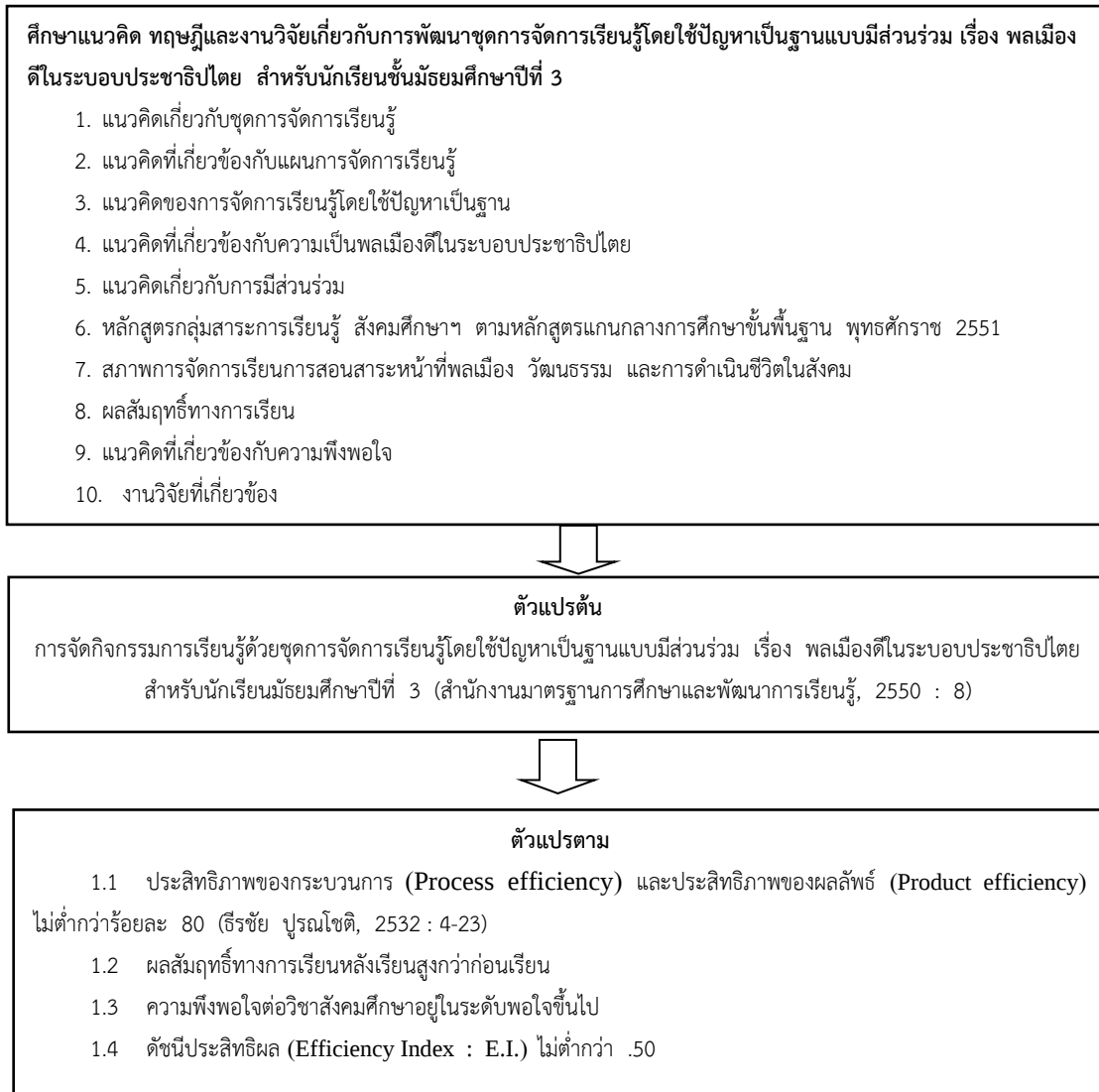
1. ผลการหาประสิทธิภาพของกระบวนการ (Process efficiency) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (Product efficiency) ของชุดการจัดการเรียนรู้ พบว่า ชุดการจัดการเรียนรู้ ที่นำไปใช้กับนักเรียนมีประสิทธิภาพของประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 81.06 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (Product efficiency) (E_2) เท่ากับ 80.11 แสดงว่ามีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.06/80.11 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

2. ผลการหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน พบว่า การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.73 และ 24.03 ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ความพึงพอใจต่อวิชาสังคมศึกษา ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับพอใจ ($\bar{X} = 4.45$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.59 และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า อยู่ในระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับพอใจมาก จำนวน 9 ข้อ ระดับพอใจ จำนวน 11 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ข้อที่ 16 นักเรียนมีอิสระในการนำเสนอและประเมินผลงาน โดยสามารถนำเสนอเป็นผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย ($\bar{X} = 4.80$)

4. ผลการศึกษาดัชนีประสิทธิผล (Efficiency Index : E.I.) พบว่า ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแบบมีส่วนร่วม เรื่อง พลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เท่ากับ 0.60428 แสดงว่า นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นเท่ากับ 0.60428 หรือคิดเป็นร้อยละ 60.42 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ .50 ที่ตั้งไว้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแบบมีส่วนร่วม เรื่องพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในจังหวัด ระนอง สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ชุดการจัดการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพของกระบวนการ เท่ากับ 81.06 และประสิทธิภาพผลลัพธ์ เท่ากับ 80.11 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยคะแนนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.73 และคะแนนหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.03 ตามลำดับ
3. นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนวิชาสังคมศึกษา อยู่ในระดับพอใจ ($\bar{X} = 4.45$)
4. ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 0.60428 แสดงว่า นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นเท่ากับ 0.60428 หรือคิดเป็นร้อยละ 60.42 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ .50 ที่ตั้งไว้

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแบบมีส่วนร่วม เรื่องพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในจังหวัดระนอง สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของชุดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแบบมีส่วนร่วม เรื่อง พลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประสิทธิภาพของชุดการจัดการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพของกระบวนการ เท่ากับ 81.06 และประสิทธิภาพผลลัพธ์ เท่ากับ 80.11 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เนื่องจากชุดการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีการพัฒนาและจัดเตรียมการไว้อย่างเป็นระบบ ผ่านการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญและผ่านการทดลอง (Try-Out) เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดการจัดการเรียนรู้ ก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง จึงทำให้ได้ชุดการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและเหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียน นอกจากนี้ชุดการจัดการเรียนรู้อย่างมีกิจกรรมที่หลากหลาย สอดแทรกสถานการณ์ปัญหาให้นักเรียนเผชิญหน้า เปิดโอกาสให้นักเรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ทุกขั้นตอนด้วยตนเองให้มากที่สุด ตามแนวคิดของสฤนธ์ สิ้นธพานนท์ (2553 : 14) ที่กล่าวว่า ชุดกิจกรรมเป็นนวัตกรรมที่ครูใช้ประกอบการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผู้เรียนศึกษาและใช้สื่อต่าง ๆ ในชุดกิจกรรมที่ผู้สอนสร้างขึ้น ซึ่งเป็นรูปแบบของการสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของฤติรัตน์ แป้งหอม (2558 : 278-293) ได้ศึกษาเรื่อง การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง ปรากฏการณ์ทางภูมิศาสตร์

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัย พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง ปรากฏการณ์ทางภูมิศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 83.20/81.27 ซึ่งเป็นตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ และธีรภัทร์ นิตยกุลเศรษฐ์ (2563 : 70-73) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน เรื่อง ประเด็นสำคัญทางประวัติศาสตร์ไทย กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน เรื่อง ประเด็นสำคัญทางประวัติศาสตร์ไทย มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.56/81.78 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 ทั้งนี้เนื่องจาก การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงเรียนรู้จากสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน เพื่อให้ได้ฝึกทักษะการคิด ซึ่งการจัดการเรียนรู้ที่จัดขึ้นส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการกลุ่ม การรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น ตลอดจนมีทักษะการสื่อสารที่ดี ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตเป็นอย่างมาก

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียน พบว่า ผลการทดสอบหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย 24.03 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80.11 สูงกว่าผลการทดสอบก่อนเรียน ซึ่งมีค่าเฉลี่ย 12.73 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 42.44 มีค่า t -test เท่ากับ 4.18 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่าชุดการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้เพิ่มขึ้น โดยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจเรียนรู้และสามารถแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้มีการศึกษาเอกสาร แนวคิด หลักการ ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทำให้ชุดการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ มีเนื้อหาสาระชัดเจน และนักเรียนได้มีโอกาสลงมือปฏิบัติกิจกรรมตามลำดับขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานตามที่สำนักงานมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้ (2550 : 8 อ้างถึงใน วราภรณ์ ไทยมิตร, 2560 : 27) ซึ่งกำหนดขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ 6 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 เชื่อมโยงปัญหาและระบุปัญหา ขั้นที่ 2 กำหนดแนวทางที่เป็นไปได้ ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษาค้นคว้า ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้ ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน เป็นไปตามลักษณะการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550 : 2-3) ได้สรุปลักษณะสำคัญของการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) คือ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ต้องมีสถานการณ์ปัญหาและเริ่มต้นการจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยการใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้สมควรเป็นปัญหาที่พบได้ในชีวิตประจำวันของผู้เรียน เพื่อให้มองเห็นถึงประโยชน์อย่างแท้จริง ผู้เรียนค้นหาและแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning) ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนต้องมีความรับผิดชอบตนเอง กล่าวคือ ต้องรู้จักวางแผนการเรียนด้วยตนเอง มีการบริหารเวลารวมทั้งประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ ผู้เรียนมีการเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อยเพื่อร่วมกันค้นหาความรู้ ส่งเสริมให้เกิดทักษะการแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล เชื่อถือได้ เรียนรู้ความแตกต่างระหว่างบุคคลและฝึกควบคุมตนเองเพื่อพัฒนาความสามารถในการทำงาน

ร่วมกันเป็นทีม เนื่องจากความรู้มีหลากหลายมาก ดังนั้นเนื้อหาที่ได้มาจะถูกนำมาวิเคราะห์โดยกลุ่มและมีการสังเคราะห์ร่วมกัน เพื่อให้ตกผลึกเป็นความรู้ของกลุ่ม ส่วนการประเมินผลเป็นลักษณะการประเมินผลที่เกิดจากสภาพจริง โดยพิจารณาจากการปฏิบัติงานความก้าวหน้าในการทำงานของตัวผู้เรียนเอง

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิชาสังคมศึกษา พบว่า ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิชาสังคมศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับพอใจ ($\bar{X} = 4.45$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในแต่ละข้อคำถามอยู่ในระดับพอใจ ทั้งนี้เนื่องมาจากผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ กล่าวคือให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง มีสื่อที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติได้อ่าน ได้คิด ได้เขียน ได้ทดลองตามความสนใจของนักเรียน เป็นการเรียนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่แตกต่างไปจากการเรียนแบบเดิม คือมีความสนใจในสถานการณ์ปัญหา กระตือรือร้นในการเรียนเพื่อค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง เกิดบรรยากาศที่ท้าทายต่อการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนมุ่งมั่นในการหาคำตอบ และรู้จักรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง สนุกสนานและพึงพอใจต่อการทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดของมาสโลว์ (Maslow, 1970 : 66-70 อ้างถึงใน พัทธสกุล รัตนศักดิ์, 2554) ได้เสนอทฤษฎีความต้องการตามลำดับโดยกล่าวว่า มนุษย์มีความต้องการตลอดเวลาไม่มีที่สิ้นสุด และความต้องการของมนุษย์จะมีลักษณะเป็นลำดับขั้นจากต่ำไปหาสูงเป็นไปตามแนวคิดของธอร์นไดค์ (Thorndike ; อ้างถึงใน อุบลรัตน์ เพ็งสถิต, 2544 : 163-164) ที่กล่าวว่า ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดี ถ้าผลการเรียนนั้นทำให้ผู้เรียนมีความพอใจ เพราะผู้เรียนมีการตอบสนองต่อสิ่งที่ตนมีความพึงพอใจ ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของนัจญมีย สะอะ (2551 : 121) ได้ศึกษาผลของการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ ลักษณะการเรียนรู้ด้วยตนเอง และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานอยู่ในระดับสูง เช่นเดียวกับการวิจัยของปิยะราช วรสวัสดิ์ (2562 : 71) ได้ศึกษาการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง วิเคราะห์ประเด็นสำคัญในประวัติศาสตร์ไทย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีค่าความพึงพอใจอยู่ที่ 4.26 ซึ่งอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ปราโมทย์ รังศรี (2560 : 73) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ค่าความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานอยู่ที่ 4.17 ซึ่งอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ รุสตา จะปะเกีย (2558 : 93-94) ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชีววิทยา และความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับพึงพอใจมาก และนักเรียนรู้จักวิเคราะห์และแก้ปัญหาด้วยตนเอง ภายใต้การทำงานร่วมกันเป็นทีม กล้า

แสดงออก แสดงความคิดเห็น มีความกระตือรือร้น มีความรับผิดชอบ สามารถค้นคว้าหาข้อมูลจากแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย และสรุปในสิ่งที่ได้เรียนรู้มาถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ ส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและมีความสุขในการเรียน

4. ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 0.60428 แสดงว่า ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น เท่ากับ 0.60428 หรือคิดเป็นร้อยละ 60.42 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ .50 ที่ตั้งไว้ เนื่องจากการเรียนรู้ที่ได้ผลดีที่สุดคือการให้ผู้เรียนค้นพบการเรียนรู้ด้วยตนเอง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากปัญหา จัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย มีขั้นตอนและเหตุผลของตนเอง โดยผู้สอนยกตัวอย่างที่เผชิญสถานการณ์ปัญหาจริงในการเรียนการสอน และฝึกกระบวนการวิเคราะห์ปัญหาการแก้ปัญหาาร่วมกัน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในปัญหานั้นได้อย่างชัดเจน เห็นทางเลือกวิธีการที่หลากหลายในการแก้ปัญหานั้น รวมทั้งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ เกิดทักษะกระบวนการคิดแก้ปัญหา ปัญหาสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดภาวะงุนงงสงสัย และความต้องการที่จะแสวงหาความรู้เพื่อขจัดความสงสัยดังกล่าว (ทศนา แคมมณี. 2560 : 137-138) ซึ่งปกติแล้วการจัดการเรียนการสอนของครูในชั้นเรียนครูเป็นผู้ป้อนความรู้ในเนื้อหาวิชาแก่นักเรียนโดยตรง ไม่ได้ให้นักเรียนเรียนรู้ค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเองมากนักทำให้นักเรียนขาดทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ทักษะการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นทักษะที่สามารถเกิดขึ้นได้จากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ส่งผลให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของปิยะราช วรสวัสดิ์ (2562 : 72-73) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง วิเคราะห์ประเด็นสำคัญในประวัติศาสตร์ไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่ามีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.09/83.28 และมีดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเท่ากับ 0.7160

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเพื่อพัฒนาชุดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแบบมีส่วนร่วม เรื่อง พลเมืองดี ในระบอบประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในจังหวัดระนอง ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ครูควรมีการจัดผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย ๆ ตามความสมัครใจ ให้มีจำนวนพอเหมาะกับการทำงานร่วมกัน

1.2 ครูควรส่งเสริมให้นักเรียนสามารถนำความรู้เดิมที่ได้เรียนรู้มาแล้ว มาอภิปรายข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับปัญหาร่วมกับเพื่อนในกลุ่มให้มากยิ่งขึ้น

1.3 ครูผู้สอนควรสร้างปฏิสัมพันธ์กับนักเรียน โดยการถาม-ตอบในประเด็นปัญหา จนสามารถทำให้นักเรียนมีความเข้าใจชัดเจนก่อนการจัดกิจกรรม อธิบายให้นักเรียนเข้าใจขั้นตอนในชุดการจัดการเรียนรู้ ควบคู่กับการเรียนตามขั้นตอนของการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและชี้แจงให้นักเรียนร่วมกันทำงานให้สำเร็จตามเวลาที่จัดไว้ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและสามารถประกอบกิจกรรมได้ถูกต้องชัดเจน

1. ข้อเสนอแนะในการทำการวิจัยในครั้งต่อไป

1.1 ควรทำการวิจัยเพื่อพัฒนาชุดการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในเรื่อง คุณสมบัติของพลเมืองตามระบอบประชาธิปไตย ในคุณลักษณะด้านอื่น ๆ ได้แก่ รับผิดชอบตนเองและพึ่งพาตนเองได้ เคารพความแตกต่าง และเคารพหลักความเสมอภาค

1.2 ควรมีการศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับตัวแปรอื่น ๆ ได้แก่ การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา ความสามารถในการแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ การให้เหตุผลเพื่อพัฒนาการคิดและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

1.3 ควรเพิ่มสถานการณ์ปัญหาให้มีความหลากหลายและสอดคล้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียนเพื่อให้เกิดความน่าสนใจกับนักเรียน

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา เกียรติประวัติ. (2524). *นวัตกรรมทางการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- คณะกรรมการนโยบายปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สองด้านพัฒนาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดี. (2554). *ยุทธศาสตร์พัฒนาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง พ.ศ. 2553- 2561*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- ทิตนา แหมมณี. (2551). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แหมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 21). กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรชัย ปุณณโชติ. (2532). *การสร้างผลงานวิชาการการเรียนการสอน*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ธีรภัทร์ นิตยกุลเศรษฐ์. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน เรื่อง ประเด็นสำคัญทางประวัติศาสตร์ไทย กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- นัจญ์มีย์ สะอะ. (2551). ผลของการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ ลักษณะการเรียนรู้ด้วยตนเองและความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- นิพนธ์ สุขปรีดี. (2519). นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 2). ชลบุรี : ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒบางแสน.
- ปราโมทย์ รังศรี. (2560). การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ปิยะราช วรสวัสดิ์. (2562). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง วิเคราะห์ ประเด็นสำคัญในประวัติศาสตร์ไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- พัชรียกุล รัตนศักดิ์. (2554). ความพึงพอใจของผู้ซื้อสินค้าในตลาดสดพระราม 5 จังหวัดนนทบุรี. วิทยาลัยราชพฤกษ์ นนทบุรี.
- รุสตา จะปะเกีย. (2558). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยาและความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ฤดีรัตน์ แป้งหอม. (2558). การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง ปรากฏการณ์ทางภูมิศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. ปีที่ 18 (4), 278-293.
- วรารณ ไทยมิตร. (2560). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน. ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ. (2561). ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้. (2550). การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน. กรุงเทพมหานคร : สำนักมาตรฐานฯ.

- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2550). *แนวทางการจัดการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานฯ.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้น ส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพรินติ้ง.
- เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์. (2541). *ปัญหาและแนวโน้มเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของประชาชนในการบริหารการศึกษา*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศึกษาศาสตร์. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- อุบลรัตน์ เพ็งสถิตย์. (2544). *จิตวิทยาเรียนรู้*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.