

การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

The Development of Problem Solving Abilities about Cyberbullying by Learning Activities
based on Problem-Based Learning of Eighth Grade Students.

นิพาดา นวนลิน*¹ ไสว พักขาว²
Nipada Navanalin*¹ Sawai Fakkhao²

cakepond65@gmail.com*

ส่งบทความ 8 มิถุนายน 2564 แก้ไข 19 มิถุนายน 2564 ต้อนรับ 22 มิถุนายน 2564

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมวัดนายโรง จังหวัดกรุงเทพมหานครที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โดยวิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์และแบบสอบถามพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลวิจัยพบว่า

1. ความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
2. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน, การถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

² รองศาสตราจารย์ สาขาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

¹ Master's degree student, Curriculum and Instruction Program, College of Education Sciences, Dhurakij Pundit University

² Assoc.Prof. in Curriculum and Instruction Program, College of Education Sciences, Dhurakij Pundit University

Abstract

The purposes of this research aimed: 1) to compare the Problem Solving Abilities about cyberbullying of Mathayomsuksa II students before and after learning through Problem-Based Learning activities and 2) to study the students' satisfaction toward in the Problem-Based Learning activities. The samples used for this study were 30 Mathayomsuksa II students in Matthayom Watnairong school, Bangkok metropolis, who were studying in the second semester of the academic year 2020, which were cluster random sampling. The research instruments includes Problem – Based Learning lesson plan, problem solving abilities and about cyberbullying test and the students' satisfaction questionnaire toward the Problem-Based Learning activities. The collected data was analyzed by means, standard deviation, and t – test for dependent samples.

The research findings were summarized as follows:

1. The Problem-solving abilities of Mathayomsuksa II students on cyberbullying after learning through Problem-Based Learning were statistically higher than before at 0.05 level of significance.
2. The Satisfaction of Mathayomsuksa II students toward Problem-Based Learning activities was at a high level.

Keywords: Problem-Based Learning, Cyberbullying

บทนำ

โลกปัจจุบันเทคโนโลยีถือว่าก้าวหน้าและมีการพัฒนาอยู่เสมอทำให้ชีวิตของมนุษย์ต้องพึ่งพาเทคโนโลยีในการใช้ชีวิตประจำวันไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์ระบบเครือข่ายสัญญาณ ซึ่งเทคโนโลยีได้เข้ามาเปลี่ยนแปลงเข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตกับทุกคนในปัจจุบันทุกอย่างล้วนก้าวหน้าเป็นสิ่งของเครื่องใช้ที่อำนวยความสะดวกของมนุษย์ ทุกคนต่างต้องพึ่งพาเทคโนโลยีรวมถึงทางด้านการศึกษา และอื่น ๆ ต่างก็ต้องพึ่งพาเทคโนโลยีในด้านการติดต่อสื่อสารในยุคปัจจุบันมีค่านิยมติดต่อสื่อสารกับสังคมออนไลน์หรือสื่อสังคม (Social Media) คือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ให้คุณค่าร่วมสร้างและเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านอินเทอร์เน็ต (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) โดยสื่อสังคมออนไลน์ที่นิยมในปัจจุบัน ได้แก่ Youtube, LINE, Facebook, Instagram, Twitter และ WhatsApp ในปัจจุบันได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ส่วนอุปกรณ์ที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารในสังคมออนไลน์ รวมถึงในการเข้าถึงข้อมูล การรับรู้ข่าวสาร และการประชาสัมพันธ์ ๆ ได้อย่างรวดเร็ว (ชญนันท์ กระดาษ, 2562) อุปกรณ์ที่นิยมใช้ เช่น แท็บเล็ต (Tablet) แล็ปท็อป (Laptop) ส่วนที่นิยมมากที่สุดคือ สมาร์ทโฟน (Smartphone) เป็นอุปกรณ์ที่อำนวยความสะดวกได้

หลายด้าน รูปทรงมีความกะทัดรัด การใช้งานครอบคลุมหลายด้านภายในอุปกรณ์การติดต่อสื่อสารกันง่ายและรวดเร็วทำให้พกติดตัวได้ในชีวิตประจำวันได้ (พินวา แสนใหม่, 2563)

การติดต่อสื่อสารสังคมออนไลน์ (Social Media) ในปัจจุบันพบว่าคนไทยนิยมใช้บริการอินเทอร์เน็ตเคลื่อนที่มากผ่านผู้บริการเครือข่ายเพิ่มขึ้นโดยเยาวชนไทยที่อายุต่ำกว่า 20 ปีทั่วประเทศ จำนวน 1,495 คน ให้ความสำคัญกับกิจกรรมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือถือเฉลี่ยอยู่ในระดับสูง คือ 8.1 จาก 10 คะแนน (มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2560) แม้ว่าเทคโนโลยีจะมีประโยชน์มากแต่เหมือนเป็นดาบสองคมหากใช้ให้เกิดประโยชน์ก็จะส่งผลไปทางบวก แต่ถ้าหากนำไปใช้ในทางที่ผิดจะส่งผลในทางลบ ซึ่งมีส่วนส่งผลกระทบต่อด้านอารมณ์รวมถึงด้านพฤติกรรมได้หลายอย่าง เช่น ภาวะซึมเศร้า พฤติกรรมการกลั่นแกล้ง (Bullying) เป็นต้น เมื่อเป็นยุคที่คนนิยมใช้อินเทอร์เน็ตมากส่งผลให้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งได้เปลี่ยนไป โดยจากเดิมเป็นการถูกกลั่นแกล้งแบบตัวต่อตัวซึ่งเปลี่ยนมาเป็นการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ หรือการกระหน่ำทางไซเบอร์ (Cyberbullying) เป็นการกลั่นแกล้ง การให้ร้าย การด่าว่า ชมเชยหรือการรังแกผู้อื่นทางสื่อสังคมออนไลน์ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2562) โดยเป็นการกลั่นแกล้ง

ที่เจาะจงและมีแนวโน้มที่จะกลั่นแกล้งต่อเนื่องไม่ได้ ครั้งเดียวจบ การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์เกิดขึ้นได้มากกว่าการกลั่นแกล้งในรูปแบบธรรมดา (Bullying) ทำให้มีอัตราโดนกลั่นแกล้งสูงกว่าปกติถือว่าเป็นการกลั่นแกล้งในรูปแบบใหม่ การถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ หรือการกระชานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) สามารถเกิดขึ้นได้กับคนทุกเพศทุกวัยทุกคนต่างก็มีโอกาสตกเป็นเหยื่อในการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ได้ เช่นเดียวกัน โดยการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ที่เกิดขึ้นบ่อยเป็นเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 17 ปี เป็นเด็กนักเรียนระดับชั้นมัธยมปีที่ 1-3 โดยในประเทศไทย เด็กไทย 80% มีประสบการณ์โดนกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ 66% ถูกกลั่นแกล้งอย่างน้อยสัปดาห์ละครั้ง 12% ถูกกลั่นแกล้งทุกวัน ยังพบอีกว่าเด็กไทย 45% มีประสบการณ์การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์อย่างน้อยหนึ่งครั้ง (สุภาวดี เจริญวานิช, 2560) โดยในแต่ละปีอัตราการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์มีสถิติสูงขึ้น การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์จึงเป็นปัญหาที่ควรให้ความสำคัญ ทุกคนต้องมีบทบาทในการช่วยเหลือ โดยให้รู้เท่าทันในการใช้สื่ออย่างถูกต้องและเป็นประโยชน์

จากการสำรวจพบว่าในมุมมองของผู้กลั่นแกล้งนั้น มองว่าเป็นเรื่องสนุกสนาน ส่วนบุคคลอื่นมองว่าเป็นเรื่องปกติ แต่ในมุมมองของผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งนั้นได้รับผลกระทบหลายอย่าง ส่งผลต่อจิตใจ อารมณ์ และคุณภาพชีวิตในโลกจริงทั้งผู้รังแกและผู้ถูกรังแกเป็นความรุนแรงอย่างหนึ่งที่เป็นผลมาจากการขาดความสามารถในการจัดการปัญหาและความเครียดของวัยรุ่นบางรายถึงขั้นพยายามฆ่าตัวตายเพื่อให้หลุดพ้นจากความเครียดและความทรมานที่ได้รับจากการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ (Patchin and Hinduja, 2012) นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนในประเทศไทยระดับมัธยมศึกษามีปัญหาเรื่องการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์เป็นส่วนใหญ่ (มูลนิธิส่งเสริมเด็กและเยาวชน, 2562) ซึ่งอยู่ในช่วงในมัธยมตอนต้น ม.1-ม.3 อายุระหว่าง 13-15 ปีเป็นช่วงวัยที่พบพฤติกรรม การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์มากที่สุด ตัวอย่างเช่น การนินทา การด่าทอผ่านโลกไซเบอร์ (สุภาวดี เจริญวานิช, 2560) การคุกคามต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น การเผยแพร่ความลับ การขู่ทำร้าย การหลอกลวง และการปลอมตัวเป็นคนอื่น (สรานนท์ อินทนนท์และพลินี เสริมสินศิริ, 2561) ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เพื่อนำมาประกอบในการจัดการเรียนรู้ พบว่าการจัดการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนฝึกทักษะในการแก้ปัญหาซึ่งเป็นทักษะ

พื้นฐานที่สำคัญในการดำรงชีวิต การฝึกนักเรียนให้มีความสามารถในการแก้ปัญหาโดยการสอดแทรกกระบวนการแก้ปัญหาพบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานหรือการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning : PBL) คือ การเรียนรู้อย่างใช้ปัญหาเป็นฐานว่าเป็นการเรียนรู้อันที่นักเรียนต้องเรียนรู้จากการเรียน (Learn to Learn) โดยนักเรียนจะทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อค้นหาวิธีการแก้ปัญหาโดยจะบูรณาการความรู้ที่ต้องการให้นักเรียนได้รับกับการแก้ปัญหาเข้าด้วยกันปัญหาที่ใช้มีลักษณะเกี่ยวกับชีวิตประจำวันและมีความสัมพันธ์กับนักเรียน การเรียนรู้อย่างใช้ปัญหาเป็นฐานจะมุ่งเน้นพัฒนานักเรียนในด้านทักษะการเรียนรู้มากกว่าผลการเรียนรู้ที่นักเรียนจะได้รับเพื่อพัฒนาไปสู่การเป็นผู้ที่สามารถเรียนรู้โดยการชี้นำตนเองได้ (Gallagher, 1997) ซึ่งมีความเหมาะสมที่จะนำมาจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับความสามารถในการแก้ปัญหาจากสถานการณ์การถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ หรือการกระชานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) ในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เรียนรู้เป็นรูปแบบกลุ่มใช้ปัญหาที่ผู้เรียนสนใจ หรือเป็นสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน ปัญหาจะเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นผู้เรียนในด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ ฝึกให้ทำความเข้าใจปัญหาแบบเป็นขั้นตอนจนนำไปสู่แนวทางการแก้ปัญหาในสถานการณ์นั้น แบ่งเป็นขั้นในการเรียนรู้ 5 ขั้น ดังนี้ ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูลจากปัญหา ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา ขั้นที่ 3 การคัดกรองปัญหา ขั้นที่ 4 การสรุปแนวทางการแก้ปัญหา และขั้นที่ 5 การเสนอแนวทางการแก้ปัญหา ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีดังนี้ 1) ช่วยให้ผู้เรียนปรับตัวดียิ่งขึ้นต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในโลกปัจจุบัน 2) เสริมสร้างความสามารถในการใช้ทรัพยากรของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น 3) สะสมการเรียนรู้และการคงรักษาข้อมูลไว้ได้ดีขึ้น 4) เมื่อใช้แก้ปัญหาทำให้สนับสนุนความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน และ 5) ช่วยให้เกิดการตัดสินใจแบบองค์รวม (ไพฑูริย์ สีนลาร์ตัน, 2558)

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์โดยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเป็นกลุ่มนักเรียนที่พบพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์มากที่สุด และจากการสำรวจยังพบผลกระทบที่เกิดขึ้นหลังจาก

การพบกับปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ได้หลายอย่างโดยแบ่งได้ 6 ประเด็น ได้แก่ 1) รู้สึกโมโห โกรธ เพือ รำคาญ 2) รู้สึกคับข้องใจ วิตกกังวล 3) รู้สึกเครียด 4) รู้สึกอับอายมีอาการซึมเศร้า 5) มีผลกระทบต่อจิตใจ การใช้ชีวิต และ 6) กลายเป็นคนหนีปัญหาแยกตัวจากสังคม (ฉันทนา ปาปัดดาและนภาพร ภูเพ็ชร, 2562) รวมถึงเมื่อพบปัญญานักเรียนยังขาดในเรื่องของการจัดการกับปัญหาเมื่อต้องเผชิญกับปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ ดังนั้นการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์โดยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานเพื่อช่วยให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้ฝึกการแก้ปัญหา รวมถึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกัน และเป็น การป้องกัน และรับมือกับปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุขต่อไป

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

สมมุติฐานในการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในระดับมาก

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง
ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนในสังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษาเขต 1 กลุ่มที่ 3 จำนวน 10,725 คน ประกอบด้วย 1) โรงเรียนทิวธาภิเศก 2,563 คน 2) โรงเรียนมัธยมวัดนายโรง 1,113 คน 3) โรงเรียนวิมุตยารามพิทยากร 310 คน 4) โรงเรียนมัธยมวัดดุสิตาราม 1,027 คน

- 5) โรงเรียนสตรีวิฑูระรัง 1,731 คน 6) โรงเรียนสุวรรณารามพิทยาคม 610 คน 7) โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย 508 คน 8) โรงเรียนสวนอนันต์ 224 คน 9) โรงเรียนฤทธิณรงค์รอน 689 คน และ 10) โรงเรียนชิโนรสวิทยาลัย 1,950 คน มีห้องชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 รวมทั้งหมด 60 ห้องเรียน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนมัธยมวัดนายโรงที่กำลังศึกษาอยู่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน ได้จากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย
ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ตัวแปรตาม คือ

1. ความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์
2. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

3. ขอบเขตเนื้อหา

การฝึกแก้ปัญหาจากสถานการณ์การถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ในบทบาทต่างๆ เกี่ยวกับผู้ถูกกลั่นแกล้ง ผู้กลั่นแกล้ง ผู้เห็นเหตุการณ์กลั่นแกล้ง และสถานการณ์ที่หลากหลาย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ในรายวิชาแนะแนว จำนวน 4 แผน จัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Cyberbullying 1 ผู้ถูกกลั่นแกล้ง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Cyberbullying 2 ผู้กลั่นแกล้ง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Cyberbullying 3 ผู้เห็นเหตุการณ์กลั่นแกล้ง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Cyberbullying 4 สถานการณ์ที่หลากหลาย

ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

2. แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา

การถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นแบบอัตนัยจำนวน 15 ข้อ ซึ่งได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ และจากการนำแบบวัดความสามารถในแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์นำไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน พบว่าแบบวัดความสามารถการในแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์มีความยากง่าย (p) อยู่ในช่วงระหว่าง 0.20-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ในช่วงระหว่าง 0.27-0.78 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.89

3. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ประกอบด้วยประเด็นประเมิน 3 ประเด็น 1) ด้านการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน 2) ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ 3) ด้านประโยชน์ในการเรียนรู้ จำนวน 17 ข้อ ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ซึ่ง

5 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
4 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
3 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
2 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
1 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด
เกณฑ์ในการแปลความหมายของความพึงพอใจเป็นดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

จากการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เมื่อนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องพบว่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ซึ่งถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้และจากการนำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้

โดยใช้ปัญหาไปทดลอง (Try-Out) ใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน แล้วนำผลที่ได้มาหาค่าความค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับได้เท่ากับ 0.87

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยใช้แบบแผนวิจัยแบบ One group pretest -posttest design (ล้วน ลายยศ และอังคณา, 2558 : 200-201) ดังนี้

O_1 X O_2

เมื่อ O_1 แทน การวัดความสามารถการในแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ก่อนเรียน

X แทน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

O_2 แทน การวัดความสามารถการในแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์หลังเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมวัดนายโรงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5 มีนักเรียนจำนวน 30 คน ปีการศึกษา 2563 มีขั้นตอนดังนี้

1. ผู้วิจัยอธิบายกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และชี้แจงวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผนการจัดการเรียนรู้

2. ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียน โดยใช้แบบวัดความสามารถการในแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ซึ่งเป็นแบบอัตนัย 15 ข้อ

3. ผู้ดำเนินการสอนตามแผนจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจำนวน 4 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลา 16 ชั่วโมง

4. เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจำนวน 4 แผน ผู้วิจัยได้ทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานโดยใช้แบบวัดความสามารถการในแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ซึ่งเป็นแบบอัตนัย 15 ข้อ ซึ่งเป็นฉบับเดียวกับก่อนเรียน

5. ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจำนวน 17 ข้อ

6. นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลไปวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการดำเนินการรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. เปรียบเทียบความสามารถการแก้ปัญหา การถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียน (pretest) และหลังเรียน (posttest) โดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบค่าที (t-test for dependent samples)

2. วิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาค่าเฉลี่ยการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปรากฏผลดังนี้

1. ความสามารถในการแก้ปัญหาค่าเฉลี่ยการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาค่าเฉลี่ยการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

คะแนน	n	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	df	t	p
ก่อนเรียน	30	30	11.86	6.90	29	13.74*	.000
หลังเรียน	30	30	25.36	1.99			

*p<.05

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาค่าเฉลี่ยการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาค่าเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X} = 25.36$, S.D. = 1.99) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 11.86$, S.D. = 6.90) เมื่อทดสอบสมมติฐานโดยการหาค่า t พบว่าได้ค่า t = 13.74 โดยค่า p = .000 แสดงว่า คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาค่าเฉลี่ยการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

2. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมากที่สุดซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

(n = 30)

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความเห็น
1. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	4.65	0.49	มากที่สุด
2. ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้	4.95	0.19	มากที่สุด
3. ด้านประโยชน์ในการเรียนรู้	4.84	0.35	มากที่สุด
รวมทั้ง 3 ด้าน	4.81	0.34	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า หลังจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน นักเรียนมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.81$, S.D.= 0.34) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ในสมมติฐานในข้อที่ 2

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในแต่ละด้านในระดับมากที่สุด เรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยได้ดังนี้ ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.95$, S.D.= 0.19) รองลงมาคือด้านประโยชน์ในการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.81$, S.D.= 0.05) และ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ($\bar{x} = 4.65$, S.D.= 0.49) ตามลำดับ

สรุปและอภิปรายผล

จากการวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยมีประเด็นที่จะอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

1. ความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานสามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียนในประเด็นปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันหรือเป็นประเด็นปัญหาที่นักเรียนได้เผชิญอยู่ ซึ่งจะเป็ประเด็นอยู่ในขั้นของการสอนรวมถึงพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนซึ่งพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ที่เกิดขึ้นบ่อยและนักเรียนมักจะพบเห็นหรือต้องเผชิญประกอบไปด้วย 1) การแสดงความคิดเห็น 2) การนินทาหรือการติตแซขเท็ก 3) การเผยแพร่ความลับ 4) การปลอมตัวเป็นคนอื่น และ 5) การขู่และการคุกคาม และแบ่งประเภทของกลุ่ม

คนได้ดังนี้ 1) ผู้ถูกกลั่นแกล้ง 2) ผู้กลั่นแกล้ง และ 3) ผู้เห็นเหตุการณ์การถูกกลั่นแกล้ง โดยผู้วิจัยได้นำมาปรับเข้ากับเนื้อหาในการสอนรวมถึงขั้นกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสอดคล้องในเรื่องของการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา โดยในก่อนเรียนรู้ได้มีการทดสอบก่อนเรียนพบว่าคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนในก่อนเรียนนั้นอยู่ในระดับพอใช้ และไม่สามารถแก้ปัญหาในสถานการณ์ได้ หลังจากนั้นผู้วิจัยจึงดำเนินการสอนขั้นตอนสำคัญในการจัดการเรียนรู้ คือการทำงานเป็นกลุ่ม โดยในแต่ละกลุ่มจะได้รับหัวข้อ หรือประเด็นปัญหาจากสถานการณ์การถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ที่น่าสนใจ โดยประเด็นปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ที่สำคัญคือ 1) ปัญหาของคนที่ถูกกลั่นแกล้ง 2) ปัญหาของคนที่ถูกกลั่นแกล้ง และ 3) คนที่เห็นเหตุการณ์การถูกกลั่นแกล้ง ซึ่งในกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักเรียนแต่ละกลุ่มจะได้ร่วมกันวิเคราะห์เกี่ยวกับประเด็นปัญหาสาเหตุ และผลกระทบต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นจนนำไปสู่การหาแนวทางในการแก้ปัญหาตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและเป็นไปตามลำดับขั้นตอนการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอนดังนี้

1) ขั้นการรับรู้จากปัญหา (การระบุปัญหา) นักเรียนรับรู้ข้อมูลปัญหาจากสถานการณ์การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ ซึ่งปัญหาที่มีความน่าสนใจและเกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน โดยครูจะเป็นผู้กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ เพื่อให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเห็นจนนำไปสู่การระบุปัญหาสำคัญจากสถานการณ์ได้

2) การวิเคราะห์ปัญหา (การบอกสาเหตุของปัญหา) เมื่อกำหนดปัญหาสำคัญจากสถานการณ์แล้ว นักเรียนในแต่ละกลุ่มร่วมกันระดมความคิด และทำความเข้าใจปัญหา โดยผู้สอนจะใช้คำถามหรือกิจกรรมเสริมกระตุ้นให้นักเรียนร่วมกันแสวงหาข้อมูลเพื่อบอกสาเหตุปัญหาของสถานการณ์ได้ ซึ่งมีความสอดคล้องกับปัญหาที่ระบุในขั้นที่ 1

3) การคัดกรองปัญหา (เสนอปัญหาที่ควรแก้) เมื่อนักเรียนสามารถบอกสาเหตุของปัญหาได้จากขั้นที่ 2 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันเสนอแนวทางการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ 3 แนวทาง โดยการร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในความเหมาะสมของแนวทางการแก้ปัญหา ซึ่งมีความสอดคล้องกับขั้นที่ 1 และ 2

4) การสรุปแนวทางการแก้ปัญหา (การตรวจสอบผล) เมื่อนักเรียนแต่ละกลุ่มสามารถเสนอแนวทางในการแก้ปัญหาได้ 3 แนวทางแล้ว หลังจากนั้นนักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันปรึกษาพูดคุยเกี่ยวกับแนวทางการแก้ปัญหา โดยร่วมกันประเมินแนวทางที่ดีที่สุด 1 แนวทาง พร้อมสามารถอธิบายเหตุผลประกอบในการตัดสินใจเลือกได้อย่างสมเหตุ สมผล

5) การเสนอแนวทางการแก้ปัญหา (ประยุกต์ใช้) นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาที่ได้จากการร่วมปรึกษาพูดคุย แสวงหาข้อมูลเพิ่มเติม พร้อมนำเสนอวิธีการประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ปัญหาการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์และเกิดประโยชน์

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พบว่าความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนดีขึ้นตามลำดับ จากนักเรียนที่ไม่สามารถแก้ปัญหาได้เลย นักเรียนสามารถแก้ปัญหาได้ดีขึ้น ส่วนนักเรียนที่พอจะแก้ปัญหาได้หลังจากการเรียนรู้ได้พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมาเกิดจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยในกิจกรรมจะมีการอธิบายสอดแทรกความรู้เข้าไปด้วยในแต่ละขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งในสถานการณ์

ปัญหาจะเริ่มจากสถานการณ์ 1) ปัญหาคนที่ถูกกลั่นแกล้ง 2) ปัญหาคนที่กลั่นแกล้ง และ 3) ปัญหาคนที่เห็นเหตุการณ์ การถูกกลั่นแกล้ง จนไปถึงสถานการณ์ที่หลากหลาย พร้อมให้นักเรียนนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาของแต่ละสถานการณ์ นักเรียนสามารถระบุปัญหาของแต่ละสถานการณ์ได้ รวมถึงสาเหตุจนนำไปสู่แนวทางในการแก้ปัญหาพร้อมอธิบายเหตุผลประกอบได้ และสามารถบอกวิธีประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างสร้างสรรค์และเป็นไปในทางบวก

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวข้างต้น จึงส่งผลให้ค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียน เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อที่ 1 ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีทุนทางจิตวิทยาเชิงบวก (Positive Psychological Capital) สุขภาพจิตของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหา การนำตนเองไปสู่เป้าหมาย ยืนหยัดและเยียวยาตนเองเมื่อประสบเหตุการณ์วิกฤตหรือเป็นทุกข์ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ (Luthans and Youssef, 2004) 1) ความเชื่อมั่นในความสามารถตน (Self-efficacy) 2) ความหวัง (Hope) 3) การมองโลกในแง่ดี (Optimism) 4) พลังทางจิตใจ (Resiliency) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Gallagher (1997) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ที่นักเรียนต้องเรียนรู้จากการเรียน (Learn to Learn) โดยนักเรียนจะทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อค้นหาวิธีการแก้ปัญหาโดยจะบูรณาการความรู้ที่ต้องการให้นักเรียนได้รับกับการแก้ปัญหาเข้าด้วยกัน ปัญหาที่ใช้มีลักษณะเกี่ยวกับชีวิตประจำวันและมีความสัมพันธ์กับนักเรียน การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานจะมุ่งเน้นพัฒนานักเรียนในด้านทักษะการเรียนรู้มากกว่า การเรียนรู้ที่นักเรียนจะได้มาและพัฒนาสู่การเป็นผู้ที่สามารถเรียนรู้โดยการชี้นำตนเองได้ รวมถึงแนวคิดของกระทรวงศึกษาธิการ (2552) ที่กล่าวว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศเข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมแสวงหาความรู้ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของโสภกา ช้อยชิต (2560) ที่ได้ศึกษา ผลการจัดการเรียนรู้วิชา

สุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของ ฉันทนา ปาปัดถาและนภาพร ภู่อึ้ง (2562) ได้ศึกษาการสังเคราะห์สาเหตุผลกระทบการป้องกันและการแก้ไขปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในกลุ่มวัยรุ่นไทย ผลการวิจัยพบว่า สาเหตุของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เกิดจาก 6 สาเหตุ ได้แก่ 1) พื้นที่ทางไซเบอร์มีลักษณะเป็นนิรนาม 2) มีจุดเริ่มต้นมาจากการกระทำในโลกจริง 3) ได้รับการเลี้ยงดูแบบตามใจ และปล่อยปละละเลย 4) ความสะดวกจากการใช้เทคโนโลยี 5) อารมณ์ชั่ววูบอยากเอาคืน และ 6) ความสนุกคึกคะนองระหว่างเพื่อนไม่คิดว่าจะส่งผลกระทบต่อผู้ถูกกระทำ ส่วนผลกระทบจากการกลั่นแกล้งกันทางไซเบอร์ แบ่งเป็น 6 ประเด็น ได้แก่ 1) รู้สึกโมโห โกรธ เบื่อ และรำคาญ 2) รู้สึกคับข้องใจ วิตกกังวล 3) รู้สึกเครียด 4) รู้สึกอับอาย มีอาการซึมเศร้า 5) มีผลกระทบต่อจิตใจ การใช้ชีวิต และ 6) กลายเป็นคนหนีปัญหาแยกตัวจากสังคม ส่วนการป้องกันและการแก้ไขปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ แบ่งเป็น 10 ประเด็น ได้แก่ 1) ปรึกษาเพื่อนสนิท 2) การบล็อกและกีดกันออกจากรายชื่อผู้ติดต่อ 3) สื่อสารให้ผู้ปกครองทราบ 4) การโต้กลับทันที 5) ให้ความรู้ไม่ให้สร้างความเสียหายแก่ผู้อื่น 6) ต้องมีสติในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 7) การเจรจาต่อรองให้หยุดพฤติกรรม 8) อดทนไม่ได้ตอบ 9) ป้องกันปัญหา

ก่อนจะลุกลามใหญ่โต และ 10) รายงานไปยังผู้ดูแลระบบ

2. ความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมากที่สุดซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ในสมมติฐาน ซึ่งถือว่าการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานในข้อที่ 2 เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมกระบวนการกลุ่ม รวมถึงการเรียนรู้จากสถานการณ์ปัญหาที่หลากหลาย มีการนำเอาเทคโนโลยีและแอปพลิเคชันหรือสื่อต่าง ๆ เช่น วิดีโอที่ใช้เป็นสถานการณ์ให้นักเรียนได้ฝึกแก้ปัญหาและนำเสนอใจที่ทันโลกในปัจจุบันมาเป็นตัวช่วยในการทำกิจกรรม โดยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น การร่วมกันทำกิจกรรมกลุ่มที่สามารถให้นักเรียนสมาชิกกลุ่มได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม หรือแสดงความคิดเห็นมากยิ่งขึ้น โดยยังอยู่ในขั้นการจัดการเรียนรู้โดยปัญหาเป็นฐาน จึงทำให้นักเรียนสนใจที่จะทำกิจกรรมรวมถึงเนื้อหาของการสอน เพื่อนำไปสู่การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์มากยิ่งขึ้น ส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ และเล็งเห็นถึงความสำคัญเกี่ยวกับเรื่องการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์มากยิ่งขึ้น โดยนักเรียนมีข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนรู้ในแต่ละด้าน ดังนี้ 1) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ “...กระบวนการสอนมีความน่าสนใจ...” 2) ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ “...เมื่อเราโดนกลั่นแกล้ง เราก็ไม่ควรกลั่นแกล้งคืน ควรหาวิธีการแก้ปัญหา...” และ “...ได้สำรวจตนเองว่าตนเองเคยกลั่นแกล้งใครหรือไม่ ...” 3) ด้านประโยชน์ในการเรียนรู้ “...เข้าใจเกี่ยวกับประเด็นในเรื่องการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์มากยิ่งขึ้น...” และ “...ทำให้มีสติมากขึ้น กับการเล่นโซเชียล...” จึงส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับแนวคิดของ ดุลยวิทย์ ภูมิมมา (2551) ที่กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบ ดีใจ พอใจ มีความรู้สึกดี และมีความสุขที่ได้ปฏิบัติกิจกรรมนั้น ๆ และสง่า ภูณรงค์ (2551) ที่ได้ให้ความหมายความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อได้ผลสำเร็จตามความมุ่งหมายหรือความรู้สึกขั้นสุดท้ายที่ได้รับผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ รวมถึง วิชชุดา วงศ์เจริญ (2560) ที่กล่าวว่าความพึงพอใจไม่สามารถมองเห็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่สามารถสังเกตได้โดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อน จึงเป็นการยากที่จะวัดความพึงพอใจโดยตรง แต่สามารถวัดได้ทางอ้อมโดยการวัดความคิดเห็นส่วนบุคคลเหล่านั้น

และการแสดงความคิดเห็นนั้นจะต้องตรงกับความรู้สึกที่แท้จริงจึงสามารถวัดความพึงพอใจได้ และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของสุภามาส เทียนทอง (2553) ที่ได้ทำการวิจัยพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ผลวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาอยู่ในระดับสูง มีผลการเรียนดีขึ้น และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ออนไลน์ โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับนำผลวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะสำหรับทำวิจัยในครั้งต่อไป ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับนำผลวิจัยไปใช้

การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ออนไลน์โดยการจัดการเรียนรู้ใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพแก่นักเรียน ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้

1.1 สถานการณ์การถูกกักกันในโลกออนไลน์ต้องมีส่วนที่ใกล้เคียงกับสภาพปัญหาจริง ต้องมีการเชื่อมโยงโดยต้องพูดถึง ผู้ถูกกักกัน ผู้กักกัน และผู้เห็นเหตุการณ์ จะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสามารถบอกแนวทางการแก้ปัญหาแต่ละสถานการณ์ได้สมเหตุ สมผล มีความสอดคล้องกันตามลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหาได้ดี

1.2 การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้หลายรูปแบบ หากมีสิ่งกระตุ้น เช่น คลิปวิดีโอ แอปพลิเคชัน หรือการเล่นเกม จะมีส่วนช่วยในการพัฒนาความสามารถของนักเรียนดียิ่งขึ้น

1.3 การนำแอปพลิเคชันมาเข้าร่วมในการจัดการเรียนรู้ หากไม่เคยใช้ ควรทำการศึกษาหาข้อมูลวิธีการใช้เพิ่มเติม และนำไปทดลองใช้ก่อนเพื่อตรวจสอบให้แน่ใจว่าแอปพลิเคชันนั้นเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ หรือ สภาพแวดล้อมนั้น ๆ หรือไม่

1.4 เนื่องจากมีสถานการณ์ Covid – 19 ผู้สอนควรปรับปรุงแบบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ แต่ยังคงตามลำดับขั้นตอนในเทคนิคการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานเหมือนเดิม เช่นการจัดกิจกรรมกลุ่ม ต้องมีการเข้ากลุ่มเหมือนเดิมและต้องมีการกระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมกลุ่ม ร่วมกันแสดงความคิดเห็น

2 ข้อเสนอแนะสำหรับวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการสำรวจข้อมูลในเบื้องต้นเกี่ยวกับปัญหาคณิตศาสตร์ออนไลน์ ควรเน้นปัญหาที่นักเรียนกำลังประสบปัญหา หรือพบเจออยู่ในขณะนั้น อาจเป็นปัญหาที่นักเรียนให้ความสนใจในวงกว้าง หรือ เกิดขึ้นในสังคมในช่วงเวลานั้น ๆ เพื่อสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม และพัฒนาความสามารถนักเรียน รวมถึงควรมีการศึกษาปัญหาคณิตศาสตร์ออนไลน์ของนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพิ่มเติม

2.2 ควรมีการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถด้านอื่น ๆ ของผู้เรียน เช่น ความสามารถในการนำตนเอง ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ความสามารถในการรู้คิด (Meta cognition) และความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว
- ฉันทนา ปาปัดถา และ นภาพร ภูเพ็ชร. (2562). การสังเคราะห์สาเหตุผลกระทบการป้องกันและการแก้ไขปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในกลุ่มวัยรุ่นไทย. เอกสารประกอบการประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ครั้งที่ 11. คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณบุรี.
- ศุภวิทย์ ภูมิมา. (2551). การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การสอนบูรณาการแบบสอดแทรก. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์มหาบัณฑิต. สาขาหลักสูตรและการสอนบัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- ธัญนันท์ กระดาษ. (2562). การศึกษาพฤติกรรมและแนวทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์และโมบายแอปพลิเคชันเพื่อการประชาสัมพันธ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. ฝ่ายบริการวิชาการและส่งเสริมการวิจัยสำนักคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พินิวา แสนใหม่. (2563). การรังแกผ่านไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ สาเหตุและแนวทางการแก้ปัญหา. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการสื่อสาร. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ไพฑูริย์ สีนลาร์ตัน. (2558). ปฏิรูปการเรียนรู้: ปฏิรูปการศึกษาจากล่างขึ้นบน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: พี.เอ. ลีฟวิง.
- มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2560). รายงานผลการศึกษาระดับอุดมศึกษา: รายงานหลัก (Final report) โครงการสำรวจพฤติกรรมการใช้บริการโทรคมนาคมของประชากรไทย พ.ศ. 2559. กรุงเทพฯ: สำนักงาน กสทช.
- มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน. (2561). การกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ Cyberbullying. กรุงเทพฯ: นัชชาวัตน์.
- ล้วน สายยศ และ อังคนา. (2558). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 เฉลิมพระเกียรติ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวเนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 7 รอบ 5 ธันวาคม 2554. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- วิชุดา วงศ์เจริญ. (2560). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะการคิดแก้ปัญหาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- สรานนท์ อินทนนท์ และ พลินี เสริมสินศิริ. (2561). การศึกษาวิธีป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น. เอกสารประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิชาการ UTCC Academic Day ครั้งที่ 2 มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย, 9 มิถุนายน 2561,
- สง่า ภูณรงค์. (2551). ความสัมพันธ์ระหว่างประสิทธิผลในการปฏิบัติงานของศึกษาธิการอำเภอตามอำนาจหน้าที่ของสำนักงานศึกษาธิการอำเภอและความพึงพอใจของข้าราชการสำนักงานศึกษาธิการในเขตการศึกษา 7. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาบริหารสถานศึกษา. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุภามาตย์ เทียนทอง. (2553). พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2560). การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์: ผลกระทบและการป้องกันของในวัยรุ่น. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 25(4), 640-648.

- โสภกา ซ้อยชด. (2560). ผลการจัดเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวล สารสนเทศทางสังคมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการณ์ก่อกวนในโลกลงออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Gallagher, A. (1997). Problem-Based Learning: Where did it come from What does it do and Where is it going?. *Journal for the Education of the Gifted*, 20(4), 332-362.
- Luthans, F and Youssef, M. (2004). Human, Social and Now Positive Psychological Capital Management: Investing in People for Competitive Advantage. *Journal for Organizational Dynamics*, 33(2), 143-160.
- Patchin, W. and Hinduja. (2012). *Cyberbullying Prevention and Response: Expert Perspectives*. New York: Routledge.