

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่องสหกรณ์และการรวมกลุ่ม เพื่อการพัฒนาชุมชนของไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

The Development of Problem-Based Learning Activities with Social Media on Cooperatives and Groups for Thai Community Development of Grade 5 Students.

ศิริพงษ์ เสคำพันธ์¹ และอรุณ ชูยกระเดื่อง²

Siripong Sekhamphan¹ and Arun Suikraduang²

¹นักศึกษา ระดับปริญญาโท สาขาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

²อาจารย์ คณะครุศาสตร์ (สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา) มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

¹Master Student of Education Social Studies Rajabhat Mahasarakham University

²Lecturer from the Faculty of Education (Educational Research and Evaluation) Rajabhat Mahasarakham University

Corresponding Author Email: tachsiripong1998@hotmail.com

Received: 7 March 2023

Revised: 8 April 2023

Accepted: 14 April 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่องสหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ 3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ และ 4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เป็นการศึกษาเชิงปริมาณ มีเครื่องมือการวิจัย ประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา (3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนเชียงยืนพิทยาคม จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มด้วยวิธีการจับฉลาก แล้วนำข้อมูลที่รวบรวมได้จากแบบสอบถามมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบโดยการทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง สหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีค่าเฉลี่ยโดยรวม เท่ากับ $(\bar{x} = 4.81)$ และมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.52/82.28 2) ความสามารถในการแก้ปัญหา โดยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด $(\bar{x} = 4.59, S.D. = 0.43)$

คำสำคัญ: กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน, สื่อสังคมออนไลน์, ความสามารถในการแก้ปัญหา

Abstract

The purposes of this research were 1. to develop problem-based learning activities with social media on cooperatives and groups for Thai community development of Grade 5 students to efficiency 80/80

2. to compare students' problem-solving abilities between before and after learning, which was managed by using problem-based learning with social media 3) to compare student achievement between before and after learning by using problem-based learning with social media and 4. to study students' satisfaction with problem-based learning management activities with social media. is a quantitative research There are research tools consisting of (1) a problem-based learning management plan with social media (2) a test to measure problem-solving abilities (3) a test to measure learning achievement (4) a questionnaire on student satisfaction with the management Problem-based learning activities with social media The sample group consisted of 35 Grade 5/1 students of Chiang Yuen Pittayakhom School drawn by group random sampling Then the data collected from the questionnaire was analyzed using descriptive statistics consisting of percentage, mean, standard deviation. and compared by dependent t-test. The results showed that 1) the development of problem-based learning activities with social media on cooperatives and groups for Thai community development of grade 5 students had an overall average of ($\bar{x} = 4.81$) and efficiency of 82.52/82.28 2) the ability to solve problems of students who learned by problem-based learning management with social media after study was significant higher than before learning at the .05 level 3) learning achievement of students who learned using problem-based learning management with social media after learning was significant higher than before learning at the .05 level and 4) students' satisfaction with problem-based learning management with social media on overall was at the high level ($\bar{x} = 4.59$, S.D. = 0.43)

Keywords: Problem-Based Learning Activities, Social Media, Problem Solving Ability

บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วยสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ คือ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น.4-6) ความสามารถในการแก้ปัญหา ถือว่ามีความจำเป็นในโลกยุคปัจจุบัน เนื่องจากสังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ส่งผลให้มนุษย์ต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาต่าง ๆ ที่เข้ามาในการดำเนินชีวิต ดังนั้นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม จะเกิดผลดีต่อตนเอง ต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น.4)

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันพบว่า การเรียนการสอนไม่ได้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการแก้ปัญหาเท่าที่ควร ซึ่งเห็นได้ชัดจากโครงการประเมินผลนักเรียนร่วมกับนานาชาติ (Programme for international student assessment: PISA) ในปี พ.ศ. 2558 ที่ได้นำทักษะความสามารถในการแก้ปัญหามาปรับให้เป็นสากลเดียวกันเพื่อให้แต่ละประเทศสามารถเปรียบเทียบกันได้ ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินแบ่งเป็นคะแนนเฉลี่ยตั้งเป็นคะแนนมาตรฐานที่ 500 คะแนน และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 100 โดยมีประเทศที่เข้าร่วมการประเมินทั้งหมดจำนวน 52 ประเทศ จากผลการประเมินพบว่า นักเรียนสิงคโปร์มีคะแนนสูงสุด (561) รองลงมาคือนักเรียนญี่ปุ่น (552) ในขณะที่ค่าเฉลี่ย OECD คือ 500 คะแนน ทั้งสองประเทศนี้มีคะแนนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ย OECD ถึงครึ่งหนึ่งของค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในขณะที่นักเรียนไทยมีคะแนน 436 คะแนน ซึ่งถือว่าต่ำกว่าค่าเฉลี่ย OECD และมีช่องว่างเกินครึ่งของค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และมีคะแนนต่ำกว่าสิงคโปร์ถึง 1.25 เท่าของค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (สถาบันส่งเสริมการสอน

วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี: สสวท, 2563, น.19-20) นอกจากนี้ปัจจุบันยังพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาสังคมศึกษา ยังอยู่ในเกณฑ์ที่ต่ำ โดยเห็นได้จากการทดสอบระดับชาติ (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในช่วง 3 ปีย้อนหลังที่ผ่านมา พบว่า ในปี พ.ศ. 2562 มีคะแนนเฉลี่ย 35.70 พ.ศ. 2563 มีคะแนนเฉลี่ย 35.93 และ พ.ศ. 2564 มีคะแนนเฉลี่ย 36.87 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2564, ออนไลน์) ซึ่งถือว่ายังไม่เป็นที่น่าพอใจ จากปัญหาที่เกิดขึ้นแสดงให้เห็นว่าครูผู้สอนต้องปรับวิธีการสอนใหม่เพื่อพัฒนาผู้เรียนในด้านดังกล่าว

การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งถือกำเนิดขึ้นจากนักจิตวิทยาการเรียนรู้กลุ่มคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism Theory) โดยเชื่อว่าผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนต้องเป็นผู้กระทำและฝึกฝนการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (ทศน์ศรี เสมียนเพชร และจางสุข คงเสน, 2554, น.3-5) กล่าวคือ เป็นจัดการเรียนรู้ที่เน้นในสิ่งที่ผู้เรียนอยากเรียนรู้ โดยสิ่งที่อยากเรียนรู้ดังกล่าวจะต้องเริ่มมาจากปัญหาที่ผู้เรียนสนใจหรือพบในชีวิตประจำวันที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียนอาจเป็นปัญหาของตนเองหรือปัญหาของกลุ่ม โดยครูผู้สอนจะต้องมีการปรับเปลี่ยนแผนการจัดการเรียนรู้ตามความสนใจของผู้เรียนตามความเหมาะสม ซึ่งจะเน้นกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนในกลุ่มการปฏิบัติและการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) นำไปสู่การค้นคว้าหาคำตอบ หรือสร้างความรู้ใหม่บนฐานความรู้เดิมที่ผู้เรียนมีมาก่อนหน้านี้ (ทศนา แหมมณี, 2556, น.134) นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานสามารถประยุกต์ร่วมกับ สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในประเทศไทย โดยในปี 2553 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน (สทศ.) ได้จัดการอบรมส่งเสริมให้ครูใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในการจัดการเรียนการสอนโดยจัดอบรมให้ความรู้ความเข้าใจ พร้อมกับฝึกปฏิบัติในการใช้เครื่องมือที่มีในสื่อสังคมออนไลน์ให้แก่ครูทั่วประเทศ (พิจิต วิจิตรบุญรักษ์, 2554, น.99) แสดงให้เห็นถึงการให้ความสำคัญกับการนำสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) มาใช้ในการจัดการศึกษาของประเทศไทย

ดังนั้น ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาสังคมศึกษาให้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด ตั้งคำถาม พัฒนาทักษะการสืบค้นข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ บนสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหาให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจปัญหาได้อย่างชัดเจนและสามารถนำวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ภายในห้องเรียนไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่องสหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ ประกอบด้วย

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเชียงยืนพิทยาคม อำเภอเชียงยืน จังหวัดมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 9 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 298 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 35 คน โดยกลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม ซึ่งมีขั้นตอนการสุ่ม คือ 1) แบ่งนักเรียนออกเป็น 9 กลุ่มตามห้องเรียนที่กำหนดไว้แล้ว และ 2) สุ่มนักเรียนมา 1 กลุ่ม โดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีจับฉลาก พบว่า ได้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ประกอบด้วย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่องสหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 แผนการจัดการเรียนรู้ รวมเวลาสอน 14 ชั่วโมง ซึ่งผ่านการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{x} = 4.81$, S.D. = 0.17)

2.2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา มีลักษณะเป็นแบบสถานการณ์จำนวน 5 สถานการณ์ แต่ละสถานการณ์จะมีคำถาม 4 ข้อ รวมทั้งหมดจำนวน 20 ข้อ ซึ่งผ่านการหาคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว โดยแบบทดสอบทั้งฉบับมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งผ่านการหาคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว โดยแบบทดสอบทั้งฉบับมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 12 ข้อ เป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ การเก็บรวบรวมข้อมูลจาก 1) ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) คือ ข้อมูลที่ได้จากการใช้เครื่องมือการวิจัย ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ทดลองเป็นเวลา 7 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน และ 2) ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) คือ ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมเอกสารต่าง ๆ อาทิ หนังสือ ตำรา วารสาร งานวิจัยและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ 1) วิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร E_1/E_2 2) วิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง สหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทย โดยใช้สูตร t-test แบบ Dependent และ 3) วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน สถิติ t-test (Dependent Samples) ค่าความยาก (p) การหาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC)

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์เรื่องสหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้จำแนกผลการวิจัยไว้ ดังนี้

1. การพัฒนาและวิเคราะห์หาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่องสหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 80/80

ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์เรื่องสหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ตามรายละเอียดดังในตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้

จำนวนนักเรียน	คะแนนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (210 คะแนน)		คะแนนการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน (30 คะแนน)	
35	คะแนนเฉลี่ย 173.29	ร้อยละ (E_1) 82.52	คะแนนเฉลี่ย 24.68	ร้อยละ (E_2) 82.28
ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ (E_1/E_2) เท่ากับ 82.52/82.28				

จากตารางที่ 1 พบว่า การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่องสหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 14 แผน รวม 14 ชั่วโมง เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของแผน ซึ่งผลการประเมินมีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.81, S.D. = 0.17 อยู่ในระดับมากที่สุด และการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ (E_1/E_2) เท่ากับ 82.52/82.28 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80

2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหา โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังเรียน

ผลการวิจัยพบว่า การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหา โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งผู้วิจัยได้ตรวจสอบการแจกแจงของข้อมูลในตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาระหว่างก่อนและหลังเรียน

การจัดการเรียนรู้	n	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	df	t	sig
ก่อนเรียน	35	40	20.17	2.13	34	12.86	.000*
หลังเรียน	35	40	32.05	1.82			
* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05							

จากตารางที่ 2 พบว่า ข้อมูลมีการแจกแจงแบบปกติ (ผลต่างคะแนนหลังเรียนและก่อนเรียน (d) K.S. = 0.133, Sig 0.200) จึงได้ทำการทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติทดสอบที (t-test dependent) และพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์มีความสามารถในการแก้ปัญหาลงเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่องสหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังเรียน

ผลการวิจัยพบว่า การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ในตารางที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 3 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนและหลังเรียน

การจัดการเรียนรู้	N	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	df	t	sig
ก่อนเรียน	35	30	13.22	3.02	34	19.94	.000*
หลังเรียน	35	30	24.68	1.71			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า ข้อมูลมีการแจกแจงแบบปกติ (ผลต่างคะแนนหลังเรียนและก่อนเรียน (d) K.S. = 0.148 , Sig 0.200) จึงได้ทำการทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติทดสอบที (t-test dependent) และพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์รายละเอียดในตารางที่ 4 ดังนี้

ตารางที่ 4 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1	ฉันชอบในการสรุปปัญหาแต่ละประเด็นที่ทำให้เข้าใจง่าย	4.57	0.50	ระดับมากที่สุด
2	ฉันยินดีที่ได้กำหนดปัญหาที่สนใจ	4.51	0.50	ระดับมากที่สุด
3	ฉันพอใจบทบาทหน้าที่ตนเองต่อการสืบค้นเรื่องปัญหาเศรษฐกิจชุมชน	4.34	0.53	ระดับมาก
4	ฉันชื่นชอบที่ได้ประยุกต์เนื้อหาไปใช้ในชีวิตประจำวัน	4.40	0.60	ระดับมาก
5	ฉันชื่นชอบที่กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.62	0.49	ระดับมากที่สุด
6	ฉันยินดีที่ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน	4.77	0.42	ระดับมากที่สุด
7	ฉันชื่นชอบที่ครูจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง	4.65	0.48	ระดับมากที่สุด
8	ฉันพอใจที่ใบงาน มีความเหมาะสม ชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่อยากเกินไป	4.74	0.44	ระดับมากที่สุด
9	ฉันชื่นชอบที่สื่อการสอนทันสมัย เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา	4.80	0.47	ระดับมากที่สุด
10	ฉันพอใจที่ได้ทราบเกณฑ์การประเมินล่วงหน้า	4.48	0.74	ระดับมากที่สุด

ตารางที่ 4 (ต่อ) แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
11	ฉันชื่นชอบที่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น	4.60	0.60	ระดับมากที่สุด
12	ฉันชื่นชอบที่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาให้สูงขึ้น	4.71	0.45	ระดับมากที่สุด
	รวม	4.59	0.43	ระดับมากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.59$, S.D. = 0.43) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือข้อ 9 ($\bar{x} = 4.80$, S.D. = 0.47) โดยลำดับที่สอง คือข้อ 6 ($\bar{x} = 4.77$, S.D. = 0.42) ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือข้อ 3 ($\bar{x} = 4.34$, S.D. = 0.53) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง สหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยไว้ ดังนี้

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์เรื่องสหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่องสหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีค่าเฉลี่ยโดยรวม เท่ากับ 4.81 และมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.52/82.28

2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.59$, S.D. = 0.43)

การอภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่องสหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. การพัฒนาและวิเคราะห์หาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่องสหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 80/80 ผู้วิจัยขออภิปราย

ผลการวิจัยตามประเด็นดังต่อไปนี้ ประเด็นแรก การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง สหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีผลการประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.81 ทั้งนี้เนื่องจาก แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้ผ่านการสร้างอย่างเป็นระบบ โดยวิธีการที่ถูกต้องครบถ้วน โดยได้รับการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขจากอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญก่อนที่จะนำไปใช้จริง ส่งผลให้กิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพในระดับที่เหมาะสมสามารถนำไปการจัดการเรียนการสอนได้ สอดคล้องกับ Smith and Hung (2017, p.329-342) ได้ศึกษาการพัฒนาประสิทธิภาพในการใช้งานคอมพิวเตอร์ผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 จากพบว่า นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีการพัฒนาประสิทธิภาพในการใช้งานคอมพิวเตอร์สูงกว่ากลุ่มการเรียนการสอนแบบบรรยาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ประเด็นที่สอง ประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง สหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.52/82.28 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการใช้ปัญหาจากสถานการณ์จริงเป็นสื่อการเรียนรู้ มีการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความอยากรู้และแสวงหาความรู้เพื่อนำมาแก้ปัญหา สนับสนุนให้นักเรียนเกิดความเข้าใจปัญหานั้นอย่างชัดเจน และพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาด้วยเหตุผล มีการสืบค้นหาข้อมูลด้วยวิธีการที่หลากหลายโดยได้ประยุกต์สื่อสังคมออนไลน์เพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนส่งผลให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพทางการเรียนที่สูงขึ้น สอดคล้องกับตฤณวัตร พลเยี่ยม (2560, น.64) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการคิดแก้ปัญหาและเจตคติต่อวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินผลงานการทำแบบทดสอบย่อยท้ายแผนและใบงาน และกิจกรรมกลุ่มประจำแผนการจัดการเรียนรู้ 8 แผน คิดเป็นร้อยละ 90.57 และคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 82.00 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 90.57/82.90 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

2. ความสามารถในการแก้ปัญหา โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง สหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ เนื่องจากผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ตามกระบวนการอย่างครบถ้วน ส่งผลให้ผู้เรียนมีประสบการณ์เรียนรู้ที่เกี่ยวกับการแก้ปัญหาโดยตรง ส่งผลให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดอย่างถูกต้องตามขั้นตอน มีการวางแผนการทำงานเป็นกลุ่ม และสามารถนำความรู้ไปใช้ได้ในชีวิตจริงได้ ซึ่งผลการศึกษาสอดคล้องกับอิทธิพัทธ์ ศุภรัตนวงศ์ (2559, น.1734-1749) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่อง สังคมไทย ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า หลังจากการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาอยู่ในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์เรื่อง สหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจาก การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์เรื่อง สหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้น ได้ผ่านการวางแผนบทเรียนให้ถูกต้อง มีระบบ โดยมีการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และดำเนินการตามขั้นตอนปัญหาเป็นฐานอย่างมีระบบ

เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นำสื่อสังคมออนไลน์เข้ามาเป็นตัวช่วยในการจัดการเรียนรู้ และให้ผู้เรียนฝึกการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ฝึกสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และยังเน้นกระบวนการเรียนแบบกลุ่มให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ฝึกความรับผิดชอบ สามารถแบ่งหน้าที่กันเองได้ โดยมีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามจริง ซึ่งผู้เรียนมีผลงานที่น่ายอมรับและบรรลุตาม จุดประสงค์ที่กำหนด ซึ่งสอดคล้องกับศิริพร จันลา (2560, น.75-83) ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้สาระเศรษฐศาสตร์ โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า หลังจากการจัดการเรียนรู้ในสาระเศรษฐศาสตร์โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่พัฒนาขึ้นนั้น ส่งเสริมให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.59$) ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงและประยุกต์สื่อสังคมออนไลน์สะท้อนความรู้หรือผลการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ง่าย นักเรียนสามารถสะท้อนความคิดของตนเองลงในเครื่องมือเหล่านั้นเพื่อให้ได้ฝึกทักษะการคิด ซึ่งการจัดการเรียนรู้ที่จัดขึ้นส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการกลุ่ม การรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น ตลอดจน มีทักษะการสื่อสารที่ดีที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตเป็นอย่างมาก ซึ่งสอดคล้องกับศิริภัทร์ นิตยกุลเศรษฐ (2563, น.51-69) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานเรื่องประเด็นสำคัญทางประวัติศาสตร์ไทย กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูผู้สอนที่จะนำแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ไปใช้ควรคำนึงถึงเวลาในการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากมีกิจกรรมค่อนข้างมากอาจส่งผลให้เวลาไม่เพียงพอต่อการจัดกิจกรรม หากจัดสรรเวลาได้อย่างเหมาะสมแผนการจัดการเรียนรู้จะเป็นประโยชน์อย่างมากต่อการพัฒนาผู้เรียน

1.2 การนำแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้ ต้องคำนึงถึงวัยของผู้เรียน สื่อการสอนควรมีความพร้อม สำหรับการเลือกปัญหาหรือสถานการณ์ควรเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวผู้เรียนและหลากหลาย คำตอบไม่ควรตายตัวหรือมีคำตอบอยู่มากกว่าหนึ่งคำตอบ ครูผู้สอนควรกระตุ้นอยู่เป็นระยะ ๆ จะทำให้การจัดการเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ และผู้เรียนให้ความร่วมมือในการเรียนรู้

1.3 ครูผู้สอนควรนำแผนการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่น เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการกระบวนการแก้ปัญหาที่ต่อเนื่อง จะส่งผลให้การการคิด การมองปัญหา การระบุแนวทางแก้ปัญหาเป็นระบบมากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ในรายวิชาอื่น หรือเนื้อหาอื่น และระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อจะได้ดูการพัฒนาต่อไป

2.2 ควรพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปปรับใช้กับการจัดการเรียนรู้รูปแบบอื่น เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องและหลากหลายของข้อมูล

2.3 ควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ไปพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ เช่น คุณลักษณะอันพึงประสงค์ การคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร.อรัญ ชูยกระเดื่อง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ในการให้คำปรึกษา และดูแลเอาใจใส่มาตลอด ขอขอบพระคุณประธาน/กรรมการในการสอบวิทยานิพนธ์และคณะผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านที่ได้ให้คำแนะนำแนวทางการปรับปรุงแก้ไขและได้ให้ความอนุเคราะห์กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ จนได้เครื่องมือที่มีคุณภาพในการเก็บข้อมูลวิจัย รวมไปถึงผู้บริหาร คณะครู นักเรียนโรงเรียนเชียงยืนพิทยาคม ที่อำนวยความสะดวกให้กับผู้วิจัยในการเก็บรวบรวมข้อมูล ท้ายที่สุดขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ผู้ซึ่งให้ชีวิตและวางรากฐานการศึกษา

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์ แห่งประเทศไทย
- ตฤณวัตร พลเยี่ยม. (2560). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการคิดแก้ปัญหาและเจตคติต่อวิชาสังคมศึกษาของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน .(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารจิต).* มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ทัศน์ศรี เสมียนเพชร และจงสุข คงเสน. (2554). *การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน*. นครศรีธรรมราช: ดิซัย
- ทีศนา แหมมณี. (2556). *รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย*. (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรภัทร์ นิตยกุลเศรษฐ์. (2563). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน เรื่องประเด็นสำคัญทางประวัติศาสตร์ไทย กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต).* มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
- พิชิต วิจิตรบุญรักษ์. (2554). *สื่อสังคมออนไลน์: สื่อแห่งอนาคต*. *วารสารนักบริหาร*, 31(4), 99
- ศิริพร จันลา. (2560). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้สาระเศรษฐศาสตร์โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการ แก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารจิต).* มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2564). *ข้อมูลผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านขั้นพื้นฐาน (O-NET) ในแต่ละ ระดับชั้นของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม*. สืบค้นเมื่อ 6 มิถุนายน พ.ศ. 2565, จาก <https://backoffice.niets.or.th/th/catalog/view/3121>.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2563). *PISA 2015 ผลการประเมินการแก้ปัญหาแบบร่วมมือ (Collaborative Problem Solving)*. กรุงเทพฯ: สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.).
- อิทธิพัทธ์ ศุภรัตน์วงศ์. (2559). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่อง สังคมไทยของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์*. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 9(2), 1734-1749.
- Smith, C. S., and Hung, L. C. (2017). Using problem-based learning to increase computer self-efficacy in Taiwanese students. *Interactive Learning Environments*, 25(3), 329-342.