



การพัฒนาทักษะชีวิตและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

โรงเรียนเหล่าใหญ่หน้าวิทยาคม รายวิชา ส 23102 สังคมศึกษา

ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

The development of life skills and learning achievement of grade 9 students

at Laoyainakhawittayakom school in S 23102 social studies

course using problem-based learning with social media

วนิดา แสงภักดี¹ และอังคณา ตุงคะสมิต²

Wanida Saengphakdee¹ and Angkana Tungkasamit²

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น^{1,2}

Corresponding author, E-mail: Wanida_aam12345@icloud.com¹

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเหล่าใหญ่หน้าวิทยาคม รายวิชา ส 23102 สังคมศึกษา ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ โดยกำหนดให้นักเรียนมีคะแนนทักษะชีวิตร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเหล่าใหญ่หน้าวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น ที่กำลังศึกษาอยู่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 16 คน ดำเนินการวิจัยโดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติการ ได้แก่ 1) แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชา ส 23102 สังคมศึกษา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 9 แผนการจัดการเรียนรู้ เวลา 18 ชั่วโมง 2) เครื่องมือสะท้อนผล ประกอบด้วย แบบบันทึกผล การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ แบบสังเกตการจัดการเรียนรู้ แบบสัมภาษณ์นักเรียน แบบวัดทักษะชีวิตท้ายวงจร และแบบทดสอบท้ายวงจร 3) เครื่องมือที่ใช้ประเมินผลการปฏิบัติการ ได้แก่ แบบวัดทักษะชีวิต และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะชีวิต ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเหล่าใหญ่หน้าวิทยาคม รายวิชา ส 23102 สังคมศึกษา นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากแบบวัดทักษะชีวิตเท่ากับ 120.13 จากคะแนนเต็ม 144 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.42 ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก และนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 93.75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ไว้คือ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป



2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเหล่าใหญ่หนองขาววิทยาคม รายวิชา ส 23102 สังคมศึกษา นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 30.88 จากคะแนน เต็ม 40 คะแนน คิดเป็น ร้อยละ 77.19 และนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 81.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียน ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ทักษะชีวิต, สื่อสังคมออนไลน์

ABSTRACT

The objectives of the research were 1) to develop grade 9 students' life skills and learning achievement Laoyainakhawittayakom School S 23102 Social Studies using problem-based learning with social media so that the students would have an average score 70% of the total score, and would be 70% up of the total number of students passing the criterion. The target group consisted of 16 people of grade 9 students at the Laoyainakhawittayakom School during the 2nd semester of the academic year 2021, by purposive sampling. The research design was Action Research. The research instruments divided into 3 categories were: 1) Operational tools, including 9 lesson plans of S 23102 Social Studies using problem based learning with social media for 18 hours, 2) reflection tools, including (1) instruction records (2) teacher's teaching behavior observation form (3) students' opinion recording form, (4) end-of-spiral life skills assessment, and (5) end-of-spiral learning achievement test assessment, and 3) assessment tools, including (1) life skills test, and (2) Learning achievement test of Social Studies, Religions, and Culture Learning Area. Quantitative data were analyzed by using descriptive statistics, consisting of the arithmetic (mean), standard deviation (S.D.), and percentage (%). Qualitative data were analyzed by using Content Analysis.

The results were summarized: 1) Grade 9 student's life skills using problem-based learning with social media, Laoyainakhawittayakom School, S 23102 Social Studies found that the students had an average score of the life skills test of 120.13 or 83.42 of the 144 total scores, very good level in the overall, and there were 15 students or 93.75 who passed the criteria which were higher than the defined criteria. 2) Grade 9 student's learning achievement using problem-based learning with social media, Laoyainakhawittayakom School, S 23102 Social Studies found that the students had an average score of the learning achievement test of 30.88 or 77.19 of the 40 total scores, and there were 13 students or 81.25 who passed the criteria which were higher than the defined criteria.

Keywords: Academic Achievement, Life Skills, Social Media



บทนำ

การพัฒนาประเทศไทยได้ “ประเทศไทย 4.0” เป็นการขับเคลื่อนไปสู่ประเทศที่มีความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน สอดคล้องกับแนวทางของการพัฒนาของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ได้กล่าวถึง การยกระดับคุณภาพการศึกษา และการเรียนรู้ให้มีคุณภาพเท่าเทียมและทั่วถึง โดยปฏิรูประบบบริหารจัดการทางการศึกษาเพื่อเพิ่มคุณภาพและประสิทธิภาพการจัดการศึกษาทั้งระบบการศึกษาตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต (สำนักงานคณะกรรมการการพัฒนาระบบราชการและสังคมแห่งชาติ, 2558) สอดคล้องกับกระทรวงศึกษาธิการ (2551) มีนโยบายและเป้าหมายการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในด้านความสามารถและทักษะ ตลอดจนคุณลักษณะที่จะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามเป้าหมายของหลักสูตร และมีภูมิคุ้มกันในการดำเนินชีวิต ผู้เรียนจะต้องมีความสามารถในการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงและท้าทาย ซึ่งต้องใช้กระบวนการคิดและการตัดสินใจที่เหมาะสม จึงจะสามารถอยู่ในสังคมได้อย่างปลอดภัย และมีความสุข อีกทั้งสอดคล้องกับจุดเน้นตามนโยบายสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานมีจุดเน้นด้านผู้เรียน นักเรียนมีสมรรถนะสำคัญ กลุ่มมาตรฐานสากล และนักเรียนมีคุณธรรม จริยธรรม รักสามัคคี ปรอมอง สมานฉันท์ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ภูมิใจในความเป็นไทย ห่วงใยสิ่งแวดล้อม มีคุณลักษณะ และทักษะทางสังคมที่เหมาะสม

ทักษะชีวิต เป็นความสามารถของบุคคลที่จะคิดตัดสินใจ แก้ปัญหา และปรับตัวให้มีพฤติกรรมที่ถูกต้อง สามารถจัดการกับปัญหา ความต้องการ และสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตอย่างเหมาะสมกับสังคมที่ดี (กรมวิชาการ, 2543) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้กำหนดทักษะชีวิต เป็นสมรรถนะสำคัญที่ผู้เรียนทุกคนพึงได้รับการพัฒนาทางด้านความรู้ ความรู้สึกรู้จักคิด ให้รู้จักสร้างสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล รู้จักจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสมปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม รู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเอง และผู้อื่น ป้องกันตนเองในภาวะคับขันและจัดการกับชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับวัฒนธรรมและสังคม ดังนั้นเพื่อให้ครู

และผู้เกี่ยวข้องมีแนวทางในการเสริมสร้างทักษะชีวิตให้แก่ผู้เรียนที่สอดคล้องกับหลักสูตรและองค์ประกอบทักษะชีวิตที่สำคัญวิชาการ และมาตรฐานการศึกษา (2554) กำหนด ซึ่งมี 4 องค์ประกอบคือ การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การจัดการกับอารมณ์และความเครียด และการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น วรธนา นันทาเขียน (2560) กล่าวว่า ทักษะชีวิต คือ ความสามารถของบุคคลในการตระหนักรู้ในหน้าที่ ความรับผิดชอบการมีวินัยในตนเอง ความภาคภูมิใจในตนเอง การสื่อสารกับผู้อื่นและทักษะทางสังคม โดยสามารถปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น มีความพร้อมทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ซึ่งสอดคล้องกับ สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (2561) ที่กล่าวว่า ทักษะชีวิตและอาชีพ มีความสำคัญสำหรับนักเรียนในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากเป็นทักษะที่นักเรียนจะต้องนำไปดำเนินชีวิตชีวิตทั้งในปัจจุบันและเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับในอนาคต

การจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีความจำเป็นอย่างยิ่งในการสร้าง การปรับตัวของนักเรียนภายใต้การเปลี่ยนแปลงในยุคโลกาภิวัตน์ และสร้างให้นักเรียนเกิดทักษะต่าง ๆ ทั้งนี้ในสภาพการณ์ปัจจุบันของโรงเรียนเหล่าใหญ่นาขวิทย์วิทยาคม พบว่า นักเรียนเมื่อหน่วยในการเรียนวิชาสังคมศึกษา ไม่ให้ความสนใจเพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ยังเป็นรูปแบบเดิม โดยอิงความรู้จากหนังสือเรียนขาดรูปแบบการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย ส่งผลทำให้นักเรียนขาดความกระตือรือร้นคอยรับความรู้อย่างเดียว ประกอบกับการสังเกตวิเคราะห์ชั้นเรียนของผู้วิจัยและสัมภาษณ์คณะครูโรงเรียนเหล่าใหญ่นาขวิทย์วิทยาคม พบว่า นักเรียนอยู่กับญาติหรือบางคนอยู่ตัวคนเดียว พ่อแม่ไม่ทำงานต่างถิ่นหรือแยกทางกัน ทำให้ขาดทิศทางการเป้าหมายในการเรียน การดำรงชีวิตไม่ได้รับการปลูกฝังทักษะชีวิต ทักษะทางสังคมที่ดี จนเกิดการเผชิญสิ่งยั่วเย้า หรือแบบอย่างที่ไม่เหมาะสมต่าง ๆ รอบตัวก่อให้เกิดปัญหาอย่างมาก ทั้งปัญหาด้านอารมณ์และจิตใจ ปัญหาด้านการปรับตัวขาดความภาคภูมิใจ ในตนเองและขาดเป้าหมายในชีวิต ฯลฯ (แบบรายงานผลการปฏิบัติงานโรงเรียนเหล่าใหญ่นาขวิทย์วิทยาคม Self-Assessment Report : SAR ปีการศึกษา 2563) จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าปัญหาส่วนใหญ่ที่พบ เกิดจากปัจจัยหลัก



ที่เป็นพื้นฐาน คือ นักเรียนขาดทักษะชีวิต อันจะส่งผลต่อเนื่องให้นักเรียนขาดทักษะด้านอื่น ๆ ตามไป ดังนั้นครูจึงต้องจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพให้ผู้เรียนมีทักษะชีวิตที่ดีเป็นภูมิคุ้มกัน และตั้งรับต่อการก้าวรุกรังสัดคอมอย่างรู้เท่าทัน เพื่อให้เกิดทักษะที่คาดหวังและพัฒนาให้นักเรียนต่อไป

การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่ได้รับคานิยมมากในปัจจุบัน ทิศนาแซมมณี (2559) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน เป็นการจัดการสภาพการณ์ของการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย โดยผู้สอนอาจนำไปสู่สถานการณ์จริง และฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ปัญหา มีการแก้ปัญหาพร้อมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในปัญหาอย่างชัดเจน มีวิธีการที่หลากหลายในการแก้ปัญหา นั้น รวมทั้งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่เรียนรู้ เกิดทักษะการคิด และกระบวนการแก้ปัญหาต่าง ๆ สอดคล้องกับ ลัดดาธิลา น้อย และอังคณา ตุงคะสมิต (2554) ที่ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการจัดการสภาพการณ์การเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือที่จะนำผู้เรียนไปสู่การแสวงหาความรู้ ผู้เรียนจะได้เผชิญกับสถานการณ์ปัญหาจริง หรือใกล้เคียงมากที่สุด เป็นเครื่องมือที่จะนำผู้เรียนไปสู่การเรียนรู้ทักษะและคุณลักษณะที่ตืออย่างอัตโนมัติ โดยผู้สอนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ น้อยที่สุด การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นวิธีการที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเรียน นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ร่วมกับการทำงานเป็นทีม ครูผู้สอนมีบทบาทเป็นเพียงผู้อำนวยเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนเกิดการพัฒนาดทักษะชีวิต ตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น มีทักษะการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ จัดการกับอารมณ์และความเครียดได้ รู้จักการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่นและเสริมสร้างประสิทธิภาพและประสิทธิผลทางการเรียน นอกจากนี้การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนรู้ถือเป็นเรื่องที่สำคัญอันจะส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เพราะในยุคที่เทคโนโลยีสามารถเชื่อมโยงเครือข่ายทั่วโลกเข้าไว้ด้วยกันถือเป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับการในแง่การศึกษา ครูสามารถนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อพัฒนานักเรียนให้ก้าวทันโลก

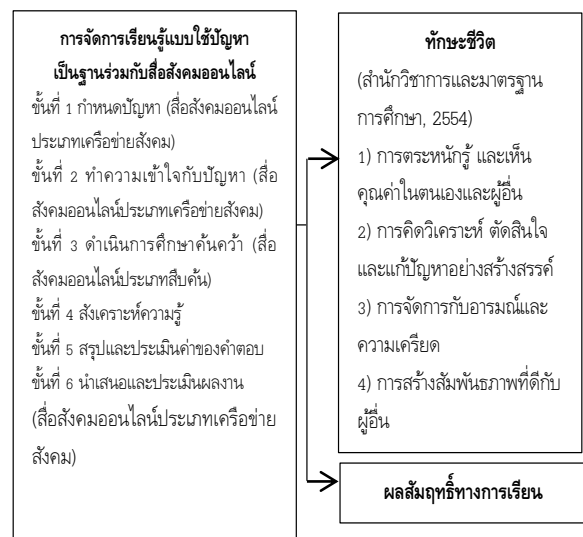
ในยุคที่ข้อมูลมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในการเรียนการสอน จึงเป็นเรื่องสำคัญที่ครูสามารถนำมาประยุกต์ใช้เป็นเทคนิคที่จะช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน และเสริมสร้างประสิทธิผลและประสิทธิภาพทางการเรียนอีกทางหนึ่งด้วย ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาดทักษะชีวิตและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเหล่าใหญ่ นนทวิทยาคม รายวิชา ส 23102 สังคมศึกษา ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้นักเรียนได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพของตนเอง มีทักษะชีวิต และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

คำถามการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สามารถพัฒนาดทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่ อย่างไร
2. การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่ อย่างไร

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดแนวคิดการวิจัยแสดงเป็นแผนภาพได้ดังนี้





วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเหล่าใหญ่หน้าขัววิทยาคม รายวิชา ส 23102 สังคมศึกษา ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ โดยกำหนดให้นักเรียนมีคะแนนทักษะชีวิตร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเหล่าใหญ่หน้าขัววิทยาคม รายวิชา ส 23102 สังคมศึกษา ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ โดยกำหนดให้นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

ขอบเขตการวิจัย

1. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เป็นเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในรายวิชา ส 23102 สังคมศึกษา สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม จากหลักสูตรโรงเรียนเหล่าใหญ่หน้าขัววิทยาคม พุทธศักราช 2561 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง พลเมืองดี มีวัฒนธรรม เรียนรู้อยู่ร่วมกัน หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สำนึกดี มีวินัย จำนวน 9 แผนการจัดการเรียนรู้ เวลา 18 ชั่วโมง

2. ระยะเวลาในการวิจัย

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

3. กลุ่มเป้าหมาย: กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเหล่าใหญ่หน้าขัววิทยาคมสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น ที่กำลังศึกษาอยู่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 16 คน

4. ตัวแปรที่ทำการวิจัย

4.1 ตัวแปรต้น: การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

4.2 ตัวแปรตาม

4.2.1 ทักษะชีวิต

4.2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเหล่าใหญ่หน้าขัววิทยาคม รายวิชา ส 23102 สังคมศึกษา ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน มีรายละเอียดดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้

คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเหล่าใหญ่หน้าขัววิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น ที่กำลังศึกษาอยู่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 16 คน

2. รูปแบบการวิจัย การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัย

เชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยตามวงจรการวิจัยเชิงปฏิบัติการ PAOR ขั้นตอน คือ ขั้นวางแผน (Planning) ขั้นปฏิบัติการ (Action) ขั้นสังเกต (Observation) และขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection) ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน (Planning) เตรียมแผนการจัดการเรียนรู้ เตรียมจัดการเรียนรู้ เตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลรวมถึงการทำความเข้าใจในเรื่องของการใช้บันทึกผลแบบประเมินให้กับผู้ช่วยผู้วิจัยสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติการ (Action) เป็นการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้นักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

ขั้นที่ 3 ขั้นสังเกต (Observation) ขณะที่ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ ผู้ช่วยผู้วิจัยจะทำการบันทึกพฤติกรรมในการจัดการเรียนรู้ของผู้วิจัยจากแบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครู ครูจะดำเนินการบันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนจากแบบบันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมถึงการเก็บข้อมูลจากนักเรียนจากการสัมภาษณ์ผู้เรียน แบบวัดทักษะชีวิตและแบบทดสอบท้ายวงจร เพื่อสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 4 ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection) นำผลที่ได้จากข้อมูลการสังเกต ข้อมูลจากการสัมภาษณ์นักเรียนมาวิเคราะห์และทำการสรุปผลด้านปัญหา อุปสรรค ข้อบกพร่องเพื่อเป็นแนวทางในการวางแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรต่อไป

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยจำแนกได้ 3 ประเภท ดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองปฏิบัติการ คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ รายวิชา ส 32102 สังคมศึกษาสาระที่ 2 หน้าที่พลเมืองวัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม จำนวน 9 แผน เวลา 18 ชั่วโมง จากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ ค่าความเหมาะสมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}=4.84$)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติการ ได้แก่ แบบบันทึกเพื่อสะท้อนผลการปฏิบัติการกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผนกิจกรรม ประกอบด้วย

2.1 แบบบันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.2 แบบสังเกตการจัดการเรียนรู้

2.3 แบบสัมภาษณ์นักเรียน

2.4 แบบวัดทักษะชีวิตท้ายวงจร ชนิด 4 ตัวเลือก แต่ละตัวเลือกจะแสดงถึงลักษณะนั้นมากน้อยต่างกัน จำนวน 54 ข้อ มีค่าความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00

2.5 แบบทดสอบท้ายวงจร ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ มีค่าความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.22-0.75 และค่าความเชื่อมั่น 0.80

3. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ ได้แก่

3.1 แบบวัดทักษะชีวิต ชนิด 4 ตัวเลือก แต่ละตัวเลือกจะแสดงถึงลักษณะนั้นมากน้อยต่างกัน จำนวน 36 ข้อ มีค่าความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00

3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก มีจำนวน 40 ข้อ มีค่าความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.22-0.75 และค่าความเชื่อมั่น 0.90

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเหล่าใหญ่ชนาวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 16 คน โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขอความอนุเคราะห์จากผู้อำนวยการโรงเรียนเหล่าใหญ่ชนาวิทยา ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย

2. ปฐมนิเทศผู้ช่วยวิจัยและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเหล่าใหญ่ชนาวิทยา เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์และการวิจัยเชิงปฏิบัติการ รวมถึงการร่วมกันกำหนดข้อตกลงในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยอาศัยเนื้อหาจากบทเรียนที่สร้างขึ้น รวมทั้งหมด 9 แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 18 ชั่วโมง เนื้อหาที่ใช้ในการสอนเป็นเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 2 หน้าที่พลเมืองวัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม

4. ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย สังเกตการณ์ และรวบรวมข้อมูลขณะดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือสะท้อนผลการปฏิบัติ ได้แก่ แบบบันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้ แบบสังเกตการจัดการเรียนรู้ แบบสัมภาษณ์นักเรียน แบบวัดทักษะชีวิต และแบบทดสอบท้ายวงจร เมื่อสิ้นสุดวงจรปฏิบัติการในแต่ละวงจรนำข้อมูลที่ได้มาสะท้อนผลปฏิบัติและวิเคราะห์ผลแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องเพื่อใช้ในวงจรต่อไป

5. หลังสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ครบวงจรแล้ว นักเรียนทำแบบวัดทักษะชีวิตและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

6. เก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณมาวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติและสรุปผลการวิจัย เป็นตารางกราฟและนำเสนอข้อมูลเชิงคุณภาพมาสรุปเป็นความเรียง



การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะชีวิตและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเหล่าใหญ่ นานาชาติวิทยาคม รายวิชา ส 23102 สังคมศึกษา ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยดำเนินการดังนี้

1. ข้อมูลเชิงคุณภาพ ในการสะท้อนผลการปฏิบัติการ โดยใช้ข้อมูลจากแบบบันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้แบบสังเกตการจัดการเรียนรู้ และแบบสัมภาษณ์นักเรียน เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาเรียบเรียงและวิเคราะห์หาข้อบกพร่อง ปัญหาและอุปสรรค เพื่อหาแนวทางการแก้ไขและปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ของจริงต่อไป

2. ข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย จากแบบวัดทักษะชีวิตท้ายวงจร แบบทดสอบท้ายวงจร แบบวัดทักษะชีวิต และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเหล่าใหญ่ นานาชาติวิทยาคม รายวิชา ส 23102 สังคมศึกษา ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) และผู้วิจัยขอเสนอผลการวิจัยดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบผลคะแนนการวัดทักษะชีวิตท้ายวงจรที่ 1-3 ของกลุ่มเป้าหมายจำนวน 16 คน

วงจรที่	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	คะแนนสอบ		แปลผล
			คะแนนสอบสูงสุด	คะแนนสอบต่ำสุด	
1	45.25	62.85	60	40	ดี
2	51.94	72.14	65	46	ดีมาก
3	55.56	77.17	69	49	ดีมาก

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนจากการทำแบบวัดทักษะชีวิตท้ายวงจรที่ 1, 3 และ 3 มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 62.85 72.14 และ 55.56 คิดเป็นค่าร้อยละ 62.85 72.14 และ 77.17 ตามลำดับ พบว่า วงจรที่ 1 มีนักเรียนสอบผ่าน 8 คน คิดเป็น ร้อยละ 50.00 อยู่ในระดับดี วงจรที่ 2 มีนักเรียนสอบผ่าน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 81.25 อยู่ในระดับดีมาก และวงจรที่ 3 มีนักเรียนสอบผ่าน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 93.75 อยู่ในระดับดีมาก

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลคะแนนการทดสอบท้ายวงจรที่ 1-3 ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 16 คน

วงจรที่	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ (ร้อยละ 70)		นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ (ร้อยละ 70)	
			จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1	12.25	61.25	7	43.75	9	56.25
2	13.50	67.50	12	75.00	4	25.00
3	14.56	72.81	13	81.25	3	18.75

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนจากการทำแบบทดสอบท้ายวงจรที่ 1, 2 และ 3 มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 12.25 13.50 และ 14.56 คิดเป็นค่าร้อยละ 61.25 67.50 และ 72.81 ตามลำดับ พบว่าวงจรที่ 1 มีนักเรียนสอบผ่าน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 43.75 วงจรที่ 2 มีนักเรียนสอบผ่าน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 75.00 และ วงจรที่ 3 มีนักเรียนสอบผ่าน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 81.25

ตารางที่ 3 แสดงข้อมูลการวัดทักษะชีวิตของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 16 คน

ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	แปลผล	นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ (ร้อยละ 70)		นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ (ร้อยละ 70)	
			จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
120.13	83.42	ดีมาก	15	93.75	1	6.25



จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากแบบวัดทักษะชีวิตเท่ากับ 120.13 จากคะแนนเต็ม 144 คะแนน คิดเป็น ร้อยละ 83.42 ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก และนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 93.75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ไว้คือ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบผลคะแนนการวัดทักษะชีวิตรายด้าน

ทักษะชีวิต	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ	แปลผล
ด้านที่ 1 การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น (24 คะแนน)			
องค์ประกอบที่ 1.1 ตระหนักรู้ในตนเอง			
องค์ประกอบที่ 1.2 เห็นคุณค่าในตนเอง			
องค์ประกอบที่ 1.3 เห็นคุณค่าในผู้อื่น			
เฉลี่ยรวมด้านที่ 1	18.50	77.08	ดีมาก
ด้านที่ 2 การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหา อย่างสร้างสรรค์ (24 คะแนน)			
องค์ประกอบที่ 2.1 การคิดวิเคราะห์			
องค์ประกอบที่ 2.2 การคิดตัดสินใจ			
องค์ประกอบที่ 2.3 การคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์			
เฉลี่ยรวมด้านที่ 2	17.50	72.92	ดี
ด้านที่ 3 การจัดการกับอารมณ์และความเครียด (16 คะแนน)			
องค์ประกอบที่ 3.1 การจัดการกับอารมณ์			
องค์ประกอบที่ 3.2 การจัดการกับความเครียด			
เฉลี่ยรวมด้านที่ 3	12.88	80.47	ดีมาก
ด้านที่ 4 การสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น (8 คะแนน)			
องค์ประกอบที่ 4.1 การสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น			
เฉลี่ยรวมด้านที่ 4	6.69	83.59	ดีมาก

จากตารางที่ 4 พบว่าทักษะชีวิตของนักเรียน ด้านที่ 1 การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.31 จากคะแนนเต็ม 24 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.08

ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ด้านที่ 2 การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.50 จากคะแนนเต็ม 24 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 72.92 ภาพรวมอยู่ในระดับดี ด้านที่ 3 การจัดการกับอารมณ์และความเครียด มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.88 จากคะแนนเต็ม 16 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80.47 ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ด้านที่ 4 การสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.69 จากคะแนนเต็ม 8 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.59 ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก

ตารางที่ 5 แสดงข้อมูลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คะแนนเต็ม 40 คะแนน ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 16 คน

เฉลี่ย	ร้อยละ	คะแนนสอบ		ผ่าน เกณฑ์	ไม่ผ่าน เกณฑ์
		สูงสุด	ต่ำสุด	ร้อยละ	ร้อยละ
30.88	77.19	38	19	81.25	18.75

จากตารางที่ 5 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เท่ากับ 30.88 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน คิดเป็น ร้อยละ 77.19 และนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 81.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

สรุปและอภิปรายผล

จากการดำเนินการตามขั้นตอน สามารถสรุปและอภิปรายผลวิจัยได้ดังนี้

1. การพัฒนาทักษะชีวิตจากแบบวัดทักษะชีวิตของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะชีวิตเฉลี่ย 120.13 มีภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 93.75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยผู้วิจัยได้วัดทักษะชีวิตของนักเรียนทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 18.50



จากคะแนนเต็ม 24 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.08 ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ด้านที่ 2 การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.50 จากคะแนนเต็ม 24 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 72.92 ภาพรวมอยู่ในระดับดี ด้านที่ 3 การจัดการกับอารมณ์และความเครียด มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.88 จากคะแนนเต็ม 16 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80.47 ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ด้านที่ 4 การสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.69 จากคะแนนเต็ม 8 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.59 ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ในการวิจัย ทั้งนี้เนื่องจากวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์เป็นวิธีการที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเรียน นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ร่วมกับการทำงานเป็นทีม ครูผู้สอนมีบทบาทเป็นเพียงผู้อำนวยในการจัดหาสื่อการเรียนรู้ แนะนำแหล่งข้อมูล และวิธีการสืบค้นข้อมูล ส่งผลให้นักเรียนเกิดการพัฒนากิจกรรมชีวิตตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น มีทักษะการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ จัดการกับอารมณ์และความเครียดได้ และรู้จักการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น สอดคล้องกับ ปนัดดา นกแก้ว (2562) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ทักษะชีวิตและอาชีพในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จังหวัดสมุทรปราการ ผลการวิจัยพบว่า ทักษะชีวิตและอาชีพในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามการประเมินของครูและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สอดคล้องกัน โดยภาพรวมพบว่า อยู่ในระดับดีมาก ตามการประเมินของครูผู้สอน พิจารณาเป็นด้านพบว่า ด้านทักษะทางสังคมและการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ ด้านการเพิ่มผลผลิตและความรู้รอบตัว และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ ด้านความคิดริเริ่มและการขึ้นนำตนเอง และแนวทางการพัฒนาทักษะชีวิตและอาชีพในศตวรรษที่ 21 ควรส่งเสริมนักเรียนในด้านที่นักเรียนสนใจให้รู้จักตนเอง พัฒนาทักษะความคิดริเริ่มและการขึ้นนำตนเองอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังสอดคล้องกับมณฑนา บรรพพลุทธิ์ (2553) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทักษะชีวิตของ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยของคะแนนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทักษะชีวิตของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยของคะแนนอยู่ในระดับปานกลาง และพัฒนาการของความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนเพิ่มสูงขึ้นในแต่ละแผนกิจกรรมแนะแนว

2. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการศึกษาวิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เท่ากับ 30.88 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.19 และนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 81.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ไว้คือนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป ทั้งนี้เนื่องจากวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์เป็นวิธีการที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเรียน นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ร่วมกับการทำงานเป็นทีม ครูผู้สอนมีบทบาทเป็นเพียงผู้อำนวยในการจัดหาสื่อการเรียนรู้ แนะนำแหล่งข้อมูล และวิธีการสืบค้นข้อมูล ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น สอดคล้องกับ Barrow and Tambllyn (1980) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการเรียนที่ใช้ปัญหาเป็นหลักในการเรียน ที่เป็นผลมาจากกระบวนการทำงานที่มุ่งเข้าใจปัญหาและการแก้ปัญหา ใช้ปัญหาเป็นจุดรวมหรือเป็นสิ่งกระตุ้นเพื่อประยุกต์ใช้การแก้ปัญหา หรือทักษะที่ใช้เหตุผลและเพื่อค้นคว้าหาความรู้ต่าง ๆ ที่ต้องการทำความเข้าใจกลไกการทำงานที่รับผิดชอบต่อปัญหาและวิธีการแก้ปัญหา วิธีการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน เกิดขึ้นตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้แบบ Constructivism เป็นการเรียนที่ใช้ปัญหาในชีวิตจริงเป็นบริบทสำหรับผู้เรียนได้เรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ใหม่ เป็นการเรียนที่เกิดจากการทำงานที่ผู้เรียนมีความเข้าใจในกระบวนการแก้ปัญหา เพื่อให้เกิดการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สอดคล้องกับจิตต์โคณิน บุญเชิด และวาสนา กิรติจำเริญ (2562) ได้ทำการวิจัย เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษา



และความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 นักเรียนมีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรคำนึงถึงเวลาเป็นสำคัญในการออกแบบกิจกรรม และการมอบหมายภาระงานควรคำนึงถึงความพร้อมในด้านอุปกรณ์การทำงาน of นักเรียน เพราะหากเป็นภาระงานที่นักเรียนใช้เวลาในการทำงานมากเกินไป อาจทำให้มีเวลาในการพัฒนาความสามารถด้านต่าง ๆ ลดลง

1.2 การนำแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานไปใช้ ต้องคำนึงถึงวัยของผู้เรียน สื่อการสอนควรมีความพร้อม สำหรับการเลือกปัญหาหรือสถานการณ์ควรเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวผู้เรียนและหลากหลาย คำตอบไม่ควรตายตัวหรือควรมีคำตอบอยู่มากกว่าหนึ่งคำตอบ ครูผู้สอนควรกระตุ้นอยู่เป็นระยะ ๆ จะทำให้การจัดการเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ และผู้เรียนให้ความร่วมมือในการเรียนรู้

1.3 การใช้สื่อสังคมออนไลน์ผู้วิจัยจำเป็นต้องสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนสื่อสังคมออนไลน์ประเภทต่าง ๆ ของนักเรียน และศึกษาความพร้อมในการเข้าถึงสื่อสารสนเทศออนไลน์ของนักเรียน เพื่อให้สามารถเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้เหมาะสมกับบริบทของนักเรียน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สามารถนำไปใช้แก้ปัญหาอื่น ๆ ได้ เช่น การพัฒนาทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การพัฒนาทักษะ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และภาวะผู้นำ เป็นต้น

2.2 ควรมีการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคอื่น ๆ เช่น การ์ดเกม ซึ่งจะช่วยให้กิจกรรมการเรียนรู้ขึ้นกำหนดปัญหา และชั้นทำความเข้าใจกับปัญหามีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น และเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเรียน

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความรู้ความกรุณาช่วยเหลือและแนะนำอย่างดียิ่งจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และคณาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่ง และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กรมวิชาการ. (2543). *แนวการจัดการกระบวนการเรียนรู้ทักษะชีวิตเพื่อพัฒนาพฤติกรรมสุขภาพของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (ชั้นปีที่ 10-12)*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กันตภณ พาหุมนโต และคณะ. (2560). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะปฏิบัติ เรื่อง การใช้โปรแกรมนำเสนอกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนแบบซีเนร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 11(2).
- จิตติไควณิน บุญเชิด และวาสนา กิตติจำเริญ. (2562). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาและความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน. *วารสารชุมชนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*, 14 (4), ตุลาคม-ธันวาคม 2563.



- ทิตนา แชมมณี. (2551). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แชมมณี. (2559). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนวัฒน์ วรณประภา. (2560). สื่อสังคมออนไลน์กับการศึกษา Social Media with Education. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 11(1), 7-20.
- ธีรภัทร์ นิตยกุลเศรษฐ์. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน เรื่อง ประเด็นสำคัญทางประวัติศาสตร์ไทย กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 14(1), มกราคม-มีนาคม.
- ปนัดดา นกแก้ว. (2562). ทักษะชีวิตและอาชีพในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จังหวัดสมุทรปราการ. วารสารชุมชนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, 13(4), ตุลาคม-ธันวาคม 2562.
- มณฑนา บรรพสุทธิ. (2553). การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน. วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม, 6(1), กรกฎาคม-ธันวาคม 2553.
- โรงเรียนเหล่าใหญ่หน้าวิทยาคม. (2563). รายงานผลการปฏิบัติงานโรงเรียนเหล่าใหญ่หน้าวิทยาคม. โรงเรียนเหล่าใหญ่นาวิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น.
- ลัดดา คีลน้อย และอังคณา ตุงคะสมิทธิ. (2554). การพัฒนาทักษะสังคมศึกษา. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- วรรณานันดาเขียน. (2560). ทักษะชีวิตของเด็กปฐมวัย ในยุคประเทศไทย 4.0. วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม, 13(1), กรกฎาคม-ธันวาคม 2560.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2558). ทิศทางแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564). กรุงเทพฯ.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2554). การพัฒนาทักษะชีวิตในระบบการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สุวิธิดา จรุงเกียรติ. (2561). แนวโน้มการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา, 9(4).
- อิทธิพัทธ์ สุภรัตน์วงศ์. (2562). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์. วารสารสถาบันวิจัยพัฒนธรรม, 6(1), มกราคม-มิถุนายน 2562.
- Barrows, S. H. & Tamblyn, P. M. (1980). *Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education*. New York: Springer Publishing.