

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน
โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์*

A Studies Of Learning Achievement And Problem Solving Abilities On Thai
Social Of Mathayomsuksa 3 Students By Blending Learning
Using Problem Based Learning With Social Network

อิทธิพัทธ์ ศุภรัตน์าวงศ์ (Ittipat Suppharattanawong)**

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ 2) ศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/6 โรงเรียนรัตนราชบุรีบำรุง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 8 (ราชบุรี – กาญจนบุรี) ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมจำนวน 50 คน โดยเป็นเป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ เรื่อง สังคมไทย 2) บทเรียนในสังคมออนไลน์ Edmodo เรื่อง สังคมไทย 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย 4) แบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย และ 5) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และใช้สถิติทดสอบค่าที แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent)

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา

This article is part of M.Ed. research, Program in Educational Social Studies.

** นักศึกษาปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ดร.อนันต์ ปันอินทร์ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

M.Ed in educational Social Studies at Faculty of Education , Silpakorn University. Thesis Adviser :

Arnon Punain, Ph.D.

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความสามารถในการแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับสูง

3. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

Abstract

The purposes of this research were to : 1) compare the learning achievement on the thai social of Mathayomsuksa 3 students by blended learning using problem based learning with social network 2) study the problem solving abilities of Mathayomsuksa 3 students by blended learning using problem based learning with social network 3) study the opinion of Mathayomsuksa 3 students by blended learning using problem based learning with social network. The sample of this research consisted of 50 Mathayomsuksa 3/6 students studying in the first semester during the academic year 2015 in Rattanakumrongsak School, Banpong District, Ratchaburi Province of the Office of Secondary School District 8.

The instruments employed to collect data were : 1) lesson plans 2) lesson on Social Network Edmodo 3) a learning achievement test 4) a problem solving abilities test and 5) a questionnaire on the opinions of students by blended learning using problem based learning with social network. The data were analyzed by mean (\bar{x}) standard deviation (S.D.) t-test dependent and content analysis.

The findings were as follows :

1. The learning achievement on thai social of Mathayomsuksa 3 students gained after the participation by blended learning using problem based learning with social network was higher than before at the level of .05 significance

2. Problem solving abilities of Mathayomsuksa 3 students by blended learning using problem based learning with social network were high mean score

3. The opinions of Mathayomsuksa 3 students towards blended learning using problem based learning with social network were at the high level of agreement

บทนำ

ทักษะที่จำเป็นสำหรับคนในปัจจุบันที่ใช้ในการทำงาน การเป็นพลเมืองของสังคม และความตระหนักรู้ในตนเอง สำหรับศตวรรษที่ 21 นั้นแตกต่างจากศตวรรษที่ 20 เหตุที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะการเกิดขึ้นของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (information and communication technology) หรือไอซีทีที่กำลังก้าวหน้า (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และ อธิป จิตตฤกษ์, 2554 : 112) ทำให้โลกเกิดการเปลี่ยนแปลงเป็นยุคของกระแสโลกาภิวัตน์ เกิดผลกระทบในหลายๆด้านโดยเฉพาะการดำเนินวิถีชีวิตในปัจจุบัน ทางด้านการศึกษานั้นก็ได้รับผลกระทบจากวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเช่นเดียวกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่รวมระบบคอมพิวเตอร์เข้ากับระบบโทรคมนาคมการสื่อสารความเร็วสูง เพื่อเชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เข้าไว้ด้วยกัน และสามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว และในการพัฒนาประเทศไทยตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559) ระบุถึงการให้ความสำคัญกับการพัฒนาคนและสังคมไทยให้มีคุณภาพ ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลง มีโอกาสเข้าถึงทรัพยากรและได้รับประโยชน์จากการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมอย่างเป็นธรรม รวมทั้งสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจด้วยฐานความรู้ เทคโนโลยีและนวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์บนพื้นฐานการผลิตและการบริโภคที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมนำไปสู่การพัฒนาประเทศที่มั่นคงและยั่งยืน (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2554 : ข) ซึ่งแนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง (พ.ศ.2552-2559) : ฉบับสรุป ที่ได้ระบุวัตถุประสงค์การศึกษา ที่มุ่งมั่นพัฒนาคนและสังคมไทยโดยรวมไว้ในวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 โดยเน้นการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการศึกษาและเรียนรู้ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2553 : 19)

จากการให้ความสำคัญกับเรื่องเทคโนโลยีการศึกษาที่กล่าวมานั้น ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ในหมวดที่ 4 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 23 ได้เน้นเรื่อง ความรู้และทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมทั้งในหมวดที่ 9 เทคโนโลยีการศึกษา มาตรา 66 ได้ระบุไว้ว่า นักเรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสแรกที่ได้ เพื่อให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542 : 8-19) รวมทั้งในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ระบุถึง ความสามารถในการแก้ปัญหา และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี โดยกำหนดไว้เป็นสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ โดยกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 2 คือ สาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมือง ซึ่งมีเนื้อหาจำนวนมาก ทำให้ครูส่วนใหญ่ใช้การบรรยายในการสอน ส่งผลให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนวิชาสังคมศึกษา ซึ่งสอดคล้องที่ อมรวิรัช นาคทรพร (2541 : 9) กล่าวว่า บทบาทสำคัญในการพัฒนาเยาวชนให้มีทักษะการคิดและแก้ปัญหาแล้วนำไปปฏิบัติได้จริง คือ โรงเรียน โดยมีครูทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ อบรมสั่งสอน และปลูกฝังทักษะต่างๆให้เกิดขึ้นกับนักเรียน แต่การสอนของครูในโรงเรียนส่วนใหญ่จะสอนโดยใช้ตำราและเน้นท่องจำ สภาพการเรียนการสอนยึดครูเป็นศูนย์กลาง ถ่ายทอดความรู้โดยการบรรยายเนื้อหา และมีบรรยากาศไม่เอื้อต่อการเรียนรู้ นักเรียนเป็นผู้รับฟังและจดจำตามคำบอกของครู ไม่มีโอกาสที่จะร่วมแสดงความคิดเห็นหรือ

ขัดแย้งใดๆทั้งสิ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของรัตนา เขตผดุง (2542 : 2) ที่สรุปไว้ว่า นักเรียนไม่ชอบเรียนวิชา สังคมศึกษา เนื่องจาก เนื้อหาวิชาสังคมมีมาก น่าเบื่อ ต้องเรียนในเรื่องที่ไม่สนใจ

ปัญหาดังกล่าวสอดคล้องกับ รายงานการวิเคราะห์ผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2555-2557 (โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง , 2557) พบว่า คะแนนในกลุ่มสาระ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ในปีการศึกษา 2555 เท่ากับ 50.21 คะแนนเฉลี่ยในระดับเขตพื้นที่การศึกษา เท่ากับ 47.98 และคะแนนเฉลี่ยในระดับประเทศ เท่ากับ 47.12 ในปีการศึกษา 2556 คะแนนในกลุ่มสาระ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเท่ากับ 41.16 คะแนนเฉลี่ยในระดับเขตพื้นที่การศึกษา เท่ากับ 40.86 และ คะแนนเฉลี่ยในระดับประเทศ เท่ากับ 39.37 และในปีการศึกษา 2557 คะแนนในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เท่ากับ 48.61 คะแนนเฉลี่ยในระดับเขตพื้นที่การศึกษา เท่ากับ 47.34 และคะแนนเฉลี่ยใน ระดับประเทศ เท่ากับ 46.79 ตามลำดับ ซึ่งจำเป็นต้องมีการพัฒนาเนื่องจากคะแนนเฉลี่ยในกลุ่มสาระสังคม ศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมไม่ถึงร้อยละ 50 ตามเป้าหมายของโรงเรียน รวมทั้งผู้วิจัยได้สอบถามหัวหน้ากลุ่ม สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และครูผู้สอนในสาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม พบว่ามีปัญหาที่เกิดขึ้น คือ การจัดการเรียนการสอนในวิชาสังคมศึกษา โดยเฉพาะ เนื้อหาในสาระหน้าที่พลเมือง ครูผู้สอนยังใช้วิธีการสอนแบบบรรยาย สอนตามหนังสือเรียน และเน้นการท่องจำ มากกว่าการฝึกให้นักเรียนได้คิด ได้แก่ปัญหาจากตัวอย่างหรือสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้น นักเรียนจึงไม่มีโอกาสได้ มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนขาดทักษะในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา การค้นคว้าและ แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง การใช้เหตุผลในการพิจารณาเรื่องราวที่เกิดขึ้น รวมทั้งนักเรียนซึ่งกำลังอยู่ในวัยที่ เติบโตเป็นผู้ใหญ่ และมีการเปลี่ยนแปลงในหลายๆด้าน ทำให้เมื่อนักเรียนมีปัญหาที่ตนไม่สามารถแก้ไขปัญหา เหล่านั้นได้ด้วยตนเอง บางครั้งอาจจะแก้ไขปัญหาด้วยวิธีการผิดๆไม่มีการคิดไตร่ตรองถึงวิธีการแก้ไขปัญหากัน อย่างถูกต้อง ขาดความสามารถในการแก้ปัญหาก็ดี จากที่กล่าวไว้ในข้างต้นในเรื่องของการให้ความสำคัญกับเรื่อง เทคโนโลยีการศึกษาที่มีบทบาทอย่างมากในปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงสนใจนำการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) มาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่ผสมผสานเทคโนโลยีการเรียนการสอนบน เวิร์บกับการเรียนในชั้นเรียนแบบดั้งเดิม ซึ่ง Garnham and Robert Kaleta (2002 : Online) กล่าวว่า การเรียน บนเว็บไซต์แบบผสมผสานเป็นการเรียนที่ดีที่สุดเนื่องจากการผสมผสานการจัดการเรียนการสอนโดยการ เลือกใช้คุณลักษณะที่ดีที่สุดของการสอนในห้องเรียนและคุณลักษณะที่ดีที่สุดของการสอนออนไลน์เข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่กระฉับกระเฉง (Active learning) สามารถ พัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่มีความกระฉับกระเฉงในการเรียน (Active learner) และสามารถลดเวลาในการเข้า ชั้นเรียนได้ โดยการเรียนรู้แบบผสมผสานนั้นใช้ลักษณะบทเรียนทางอินเทอร์เน็ต (E-Learning) เป็นบทเรียนผ่าน เวิร์บ โดยนักเรียนแต่ละคนจะศึกษาด้วยตนเอง ซึ่งก่อให้เกิดความสะดวกสบาย เพียงมีเครื่องคอมพิวเตอร์ ก็สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ตลอดเวลา และทุกคนสามารถเรียนทันกันหมด ประหยัด ทั้งสามารถค้นข้อมูลเพิ่มเติม ด้วยไฮเปอร์ลิงค์ นักเรียนสามารถเรียนได้ตามศักยภาพของตัวเอง เรียนรู้การใช้เครื่องมือช่วยเหลือในการใช้ อินเทอร์เน็ต และก่อให้เกิดความมั่นใจในตนเอง มีความรับผิดชอบมากขึ้น (ศุภชัย สุชนะนรินทร์ , 2545 : 129-137)

ดังนั้นในการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ผู้วิจัยจึงได้นำการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นที่ได้กล่าวไว้ในข้างต้น ซึ่งการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นจุดเริ่มต้นในการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้น จูงใจ ได้รับความสนใจเพื่อเกิดการเรียนรู้และสร้างความรู้ด้วยตนเอง และให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูลความรู้ด้วยวิธีการต่างๆ จากแหล่งวิทยาการหลากหลายเพื่อตอบคำถามหรืออธิบายปัญหานั้นๆ ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ เกิดทักษะกระบวนการคิด และความสามารถในการแก้ปัญหา สอดคล้องกับ ทิศนา ชามมณี (2551 : 137) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นหลัก เป็นการจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย โดยผู้สอนอาจนำผู้เรียนไปเผชิญสถานการณ์ปัญหาจริง หรือผู้สอนอาจจัดสภาพการณ์ให้ผู้เรียนเผชิญปัญหาและฝึกกระบวนการวิเคราะห์ปัญหาและแก้ปัญหาพร้อมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในปัญหานั้นอย่างชัดเจน ได้เห็นทางเลือกและวิธีการที่หลากหลายในการแก้ปัญหานั้น รวมทั้งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ เกิดทักษะกระบวนการคิด และกระบวนการแก้ปัญหาต่างๆ นอกจากการใช้การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแล้ว ดังที่กล่าวไว้ว่า การนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วยในการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นสิ่งที่สำคัญในการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ซึ่งในปัจจุบัน สังคมออนไลน์สังคมออนไลน์ มีอิทธิพลและเป็นที่แพร่หลายในทุกกลุ่มคนทุกเพศ ทุกวัย โดยสังคมออนไลน์ในปัจจุบันมีอยู่เป็นจำนวนมาก อาทิเช่น Facebook, Twitter, Line, Whatapp , Blog , Edmodo, กระดานสนทนา เป็นต้น ซึ่งสังคมออนไลน์แต่ละโปรแกรมช่วยอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ เช่น การสนทนา การแลกเปลี่ยนข้อมูล การรับ-ส่งไฟล์ต่างๆ ซึ่งสังคมออนไลน์ที่ผู้วิจัยให้ความสนใจคือ สังคมออนไลน์ Edmodo ซึ่งเป็นเว็บโปรแกรม (Web Application) โดยมีวัตถุประสงค์รวมการศึกษา เข้ากับสังคมออนไลน์ เพื่อตอบสนองผู้ใช้งานด้านการศึกษาและรองรับเทคโนโลยีด้านการสื่อสาร และสามารถเชื่อมโยงผู้ใช้งานหลายกลุ่ม เช่น ผู้เรียน ครูผู้สอน โรงเรียน สำนักงานเขตพื้นที่ และผู้ประกอบการ ซึ่งข้อดีของสังคมออนไลน์ Edmodo คือให้ความเป็นส่วนตัวของห้องเรียน สามารถรับ-ส่งไฟล์ ให้คะแนนกันได้ ลักษณะหน้าตา และวิธีการใช้ สังคมออนไลน์ Edmodo มีลักษณะคล้าย Facebook ที่ผู้เรียนมีความคุ้นเคยอยู่แล้ว และมีลักษณะคล้ายระบบอีเลิร์นนิ่ง (e-learning) กล่าวคือ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่อาศัยสื่ออิเล็กทรอนิกส์บนระบบอินเทอร์เน็ตแบบสื่อสารสองทาง ซึ่งมุ่งเน้นการศึกษาบทเรียนต่างๆที่เป็นเนื้อหาแบบสื่อประสมที่มีตัวหนังสือ ภาพ ภาพวิดีโอ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และสื่อประสมต่างๆ และถูกออกแบบให้เป็นเครื่องมือทางการศึกษาอย่างแท้จริง เพราะระบบนี้รองรับการจัดการศึกษาตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จนถึงระดับอุดมศึกษาจากแนวคิด ผลงานวิจัยประโยชน์ของการเรียนรู้แบบผสมผสาน และการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในสาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำรงชีวิตในสังคม และความสามารถในการแก้ปัญหาให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์
2. เพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์

สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 8 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 390 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/6 โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 50 คน ที่ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

ตัวแปรที่ศึกษาในครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. ตัวแปรต้น คือ การเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์
2. ตัวแปรตาม คือ
 - 2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย
 - 2.2 ความสามารถในการแก้ปัญหา
 - 2.3 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสังคมออนไลน์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและประสิทธิภาพเครื่องมือ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือไว้ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ เรื่อง สังคมไทย จำนวน 6 แผน แผนละ 2 คาบเรียน รวมทั้งสิ้น 12 คาบเรียน
2. บทเรียนในสังคมออนไลน์ Edmodo เรื่อง สังคมไทย
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

4. แบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นแบบทดสอบอัตนัย เรื่อง สังคมไทย ซึ่งแบบทดสอบ 1 ฉบับ จะมีสถานการณ์ 5 สถานการณ์ และในแต่ละสถานการณ์จะมีคำถามทั้งหมด 5 ข้อ

5. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ แบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ

การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยได้ทำการทดลอง และเก็บข้อมูลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 รวมทั้งสิ้น 4 สัปดาห์ โดยผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นเตรียมก่อนการทดลอง

1.1 ดำเนินการสร้างเครื่องมือ คือ แผนการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา บทเรียนในสังคมออนไลน์ Edmodo แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์

1.2 ผู้วิจัยชี้แจงเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ และให้นักเรียนทดลองใช้สังคมออนไลน์ โดยผู้วิจัยได้แนะนำการใช้งานในส่วนต่างๆของสังคมออนไลน์ เพื่อสร้างความเข้าใจและความพร้อมให้กับนักเรียนก่อนทำการทดลอง

1.3 ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน เรื่อง สังคมไทย

2. ขั้นทดลองสอน ผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเองตามแผนการเรียนรู้ที่ได้สร้างไว้ โดยมีจำนวน 6 แผน แผนละ 2 คาบเรียน รวมทั้งสิ้น 12 คาบเรียน ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นกำหนดปัญหา เป็นขั้นที่ผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาต่างๆ และจัดสถานการณ์ต่างๆ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหา สามารถกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่นักเรียนอยากรู้หรืออยากเรียนได้ และเกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบ

ขั้นที่ 2 ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา นักเรียนจะต้องทำความเข้าใจกับปัญหาที่ต้องการเรียนรู้ และร่วมกันพิจารณาว่ามีประเด็นใดบ้างที่ต้องการศึกษาเพิ่มเติม

ขั้นที่ 3 ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า นักเรียนวางแผนการศึกษาค้นคว้า แบ่งหน้าที่กันทำงาน และดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในสังคมออนไลน์และเว็บไซต์ต่างๆ

ขั้นที่ 4 ขั้นสังเคราะห์ความรู้ เป็นขั้นที่นักเรียนนำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล หาข้อมูลเพิ่มเติมให้ครบถ้วน และดำเนินการสังเคราะห์ความรู้ในสังคมออนไลน์เพื่อเลือกคำตอบที่คิดว่าถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปองค์ความรู้ นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอข้อมูลและให้นักเรียนทุกกลุ่มช่วยกันอภิปรายข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า และสรุปองค์ความรู้ในภาพรวมของปัญหาอีกครั้ง

ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน นักเรียนนำข้อมูลที่ได้จากการสรุปองค์ความรู้มานำเสนอเป็นผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย นักเรียนทุกกลุ่มร่วมกันประเมินผลงาน

3. ขั้นสุดท้ายหลังจากการทดลอง

หลังจากผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนครบทุกแผนการเรียนรู้ ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ แบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหา และทำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ แล้วผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลนำมาวิเคราะห์ผลต่อไป

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ สามารถสรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความสามารถในการแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับสูง

3. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ สามารถอภิปรายผลของการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานในข้อที่ 1 ทั้งนี้เนื่องมาจากการเรียนรู้แบบผสมผสานเป็นการนำวิธีการจัดการเรียนรู้หลายวิธีมาผสมผสานกัน ซึ่งก็คือการนำการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมาผสมผสานกับสังคมออนไลน์ โดยการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวเป็นการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) โดยนักเรียนจะเป็นการกำหนดปัญหาที่สนใจ ทำความเข้าใจกับปัญหา ดำเนินการศึกษาค้นคว้าข้อมูล นำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน สังเคราะห์ความรู้ โดยนักเรียนฝึกปฏิบัติในสังคมออนไลน์ Edmodo จากนั้นสรุปองค์ความรู้ และนำเสนอผลงานในชั้นเรียน เพื่อให้นักเรียนใช้เวลาทำความเข้าใจและฝึกการแก้ปัญหาได้ตามที่ต้องการตามความพร้อมของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี (2551 : 94) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การนำทฤษฎีการสร้างความรู้ไปใช้ในการเรียนการสอน ผู้เรียนจะเป็นผู้รับผิดชอบในการเรียนรู้ด้วยตัวผู้เรียนจะต้องเป็นผู้จัดกระทำกับข้อมูลหรือประสบการณ์ต่างๆ และจะต้องสร้างความหมายให้กับสิ่งนั้นด้วยตนเอง โดยการให้ผู้เรียนอยู่ในบริบทจริง ซึ่งไม่ได้หมายความว่าผู้เรียนจะต้องออกไปยังสถานที่จริงเสมอไป แต่

อาจจัดเป็นกิจกรรมที่เรียกว่า “physical knowledge activities” ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ สิ่งของ หรือข้อมูลต่างๆ ที่เป็นของจริงและมีความสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน

นอกจากนี้แผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ เรื่องสังคมไทย ได้ผ่านการตรวจและปรับแก้ไขจากอาจารย์ที่ปรึกษา และผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล หลังจากได้ปรับแก้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับนักเรียนก่อนนำไปทดลองจริง ทำให้แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

โดยในการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่มีการร่วมกันระหว่างการเรียนในห้องเรียนที่มีการเผชิญหน้ากัน กับการเรียนแบบออนไลน์เข้าไว้ด้วยกัน โดยในการเรียนในห้องเรียนผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาต่างๆ และจัดสถานการณ์ต่างๆ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหา สามารถกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่นักเรียนอยากรู้ อยากเรียนได้ และเกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบ และนักเรียนจะต้องทำความเข้าใจกับปัญหาที่ต้องการเรียนรู้ รวมถึงการที่ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอข้อมูล และให้นักเรียนทุกกลุ่มช่วยกันอภิปรายข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า ทุกกลุ่มช่วยกันสรุปองค์ความรู้ในภาพรวมของปัญหาอีกครั้ง โดยในขั้นตอนนี้ทำให้นักเรียนเข้าใจกับปัญหาอย่างชัดเจนและมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้นจากการที่แต่ละกลุ่มได้นำความรู้มาแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน จากนั้นนักเรียนต้องมีการนำเสนอและประเมินผลงานด้วย ซึ่งจากการเรียนรู้ในห้องเรียนซึ่งเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความอยากรู้ สนใจที่จะเกิดการเรียนรู้ มองเห็นปัญหาและต้องการแสวงหาคำตอบด้วยตนเอง เมื่อได้คำตอบของปัญหาแล้วก็มีร่วมกันอภิปรายถึงปัญหาทำให้ได้ข้อมูลและความคิดเห็นที่หลากหลาย มีโอกาสได้แสดงความคิดเห็น มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่กว้างขึ้น ซึ่งส่งผลให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

นอกจากนี้ในการเรียนแบบออนไลน์ นักเรียนวางแผนการศึกษาค้นคว้า แบ่งหน้าที่กันทำงาน และดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองด้วยวิธีการหลากหลายในสังคมออนไลน์ Edmodo และเว็บไซต์ต่างๆ จากนั้นนักเรียนนำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล หาข้อมูลเพิ่มเติมให้ครบถ้วน และดำเนินการสังเคราะห์ความรู้เพื่อเลือกคำตอบที่คิดว่าถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว ซึ่งจากการเรียนรู้แบบออนไลน์ทำให้นักเรียน ได้ฝึกการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ โดยใช้แหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่มากมายและมีความทันสมัยในอินเทอร์เน็ต อีกทั้งยังส่งเสริมให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามความสามารถของตนเอง สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งสอดคล้องกับที่ มนต์ชัย เทียนทอง (2554 : 45) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานไว้ว่า สามารถพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ทำทายตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล และพัฒนาศักยภาพทางการเรียนของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น

จากการที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ ที่หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนนั้นสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปาณิสรา จิตรประทักษ์ (2553 : 125 - 132) ได้ทำการวิจัยผลการเรียนรู้แบบสืบเสาะด้วยการเรียนแบบผสมผสานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ผลการเรียนรู้โดยจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะด้วยการเรียนแบบผสมผสาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับสูง ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้มีการฝึกฝนให้นักเรียนได้เกิดความสามารถในการแก้ปัญหาทั้ง 5 ด้าน ประกอบด้วย 1) ระบุปัญหา 2) คิดหาสาเหตุสำคัญ 3) บอกผลกระทบจากปัญหา 4) คิดหาแนวทางในการแก้ปัญหา 5) อธิบายผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหา โดยการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาต้องอาศัยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ ซึ่งถือว่าส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสามารถในการแก้ปัญหา เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าจากสังคมออนไลน์ Edmodo และเว็บไซต์ต่างๆ โดยนักเรียนใช้เวลาทำความเข้าใจและฝึกการแก้ปัญหาได้ตามที่ต้องการตามความพร้อมของตนเอง และนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งสอดคล้องความหมายของความสามารถในการแก้ปัญหาที่ สำนักทดสอบทางการศึกษา (2555 : 3) ที่ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

โดยในขั้นตอนของการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ มี 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นกำหนดปัญหา เป็นขั้นที่ผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาต่างๆ และจัดสถานการณ์ต่างๆ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหา สามารถกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่นักเรียนอยากรู้หรืออยากเรียนได้ และเกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบ 2) ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา นักเรียนจะต้องทำความเข้าใจกับปัญหาที่ต้องการเรียนรู้ และร่วมกันพิจารณาว่ามีประเด็นใดบ้างที่ต้องการศึกษาเพิ่มเติม 3) ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า นักเรียนวางแผนการศึกษาค้นคว้า แบ่งหน้าที่กันทำงาน และดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองด้วยวิธีการหลากหลาย 4) ขั้นสังเคราะห์ความรู้ เป็นขั้นที่นักเรียนนำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล หาข้อมูลเพิ่มเติมให้ครบถ้วน และดำเนินการสังเคราะห์ความรู้เพื่อเลือกคำตอบที่คิดว่าถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว 5) ขั้นสรุปองค์ความรู้ นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอข้อมูล และให้นักเรียนทุกกลุ่มช่วยกันอภิปรายข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า ทุกกลุ่มช่วยกันสรุปองค์ความรู้ในภาพรวมของปัญหาอีกครั้ง 6) นำเสนอและประเมินผลงาน นักเรียนนำข้อมูลที่ได้จากการสรุปองค์ความรู้มานำเสนอเป็นผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย นักเรียนทุกกลุ่มรวมทั้งผู้ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาร่วมกันประเมินผลงาน

ซึ่งขั้นตอนของการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ ที่ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา ได้แก่ ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหาและขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า โดยขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับปัญหาที่กลุ่มของตนเองสนใจ แล้วให้แต่ละกลุ่ม

ร่วมกันคิด และอภิปรายใน 2 หัวข้อ ดังนี้ 1) ประเด็นปัญหาที่สนใจ 2) สาเหตุสำคัญของปัญหา จากนั้นให้นักเรียนบันทึกลงในกระดาษ แล้วให้นักเรียนร่วมกันพิจารณาและอภิปรายว่ามีประเด็นหรือหัวข้อใดบ้างที่ต้องการศึกษาเพิ่มเติม ซึ่งเป็นขั้นตอนที่นักเรียนได้ฝึกกระบวนการที่เกิดขึ้นว่ามีประเด็นปัญหาใดบ้าง และนักเรียนจะร่วมกันระดมสมองหาสาเหตุสำคัญของปัญหาที่เกิดขึ้น โดยในขั้นตอนนี้ครูมีหน้าที่เป็นผู้ชี้แนะและส่งเสริมให้นักเรียนสนใจใฝ่รู้เกี่ยวกับปัญหานั้น และขึ้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า เป็นขั้นตอนที่นักเรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในประเด็นหรือหัวข้อที่ต้องการศึกษาเพิ่มเติม และประเด็นหัวข้อ คือผลกระทบจากปัญหา วิธีการแก้ปัญหาของปัญหา ผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหา โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการศึกษาค้นคว้าโดยแบ่งหน้าที่กันทำงานและดำเนินการศึกษาค้นคว้าจากสังคมออนไลน์ Edmodo และเว็บไซต์ต่างๆ จากนั้นนักเรียนบันทึกผลการศึกษาค้นคว้าลงในแบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในสังคมออนไลน์ Edmodo ที่ครูได้สร้างไว้สำหรับแต่ละกลุ่ม ซึ่งในขั้นตอนนี้ นักเรียนจะได้ฝึกฝนความสามารถในการแก้ปัญหาในสังคมออนไลน์ Edmodo ซึ่งทำให้นักเรียนสามารถค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งความรู้ได้อย่างเต็มที่และตามความสนใจของนักเรียน และจากการสังเกตการเรียนการสอนและบันทึกหลังการเรียนรู พบว่า นักเรียนมีความสนใจในปัญหาต่างๆและมีการระดมสมองภายในกลุ่มเพื่อกำหนดปัญหาที่สนใจและต้องการศึกษา นอกจากนั้นนักเรียนมีการร่วมมือกันในการเรียนทุกขั้นตอน มีแบ่งหน้าที่ในการทำงาน ร่วมกันอภิปราย ศึกษา ค้นคว้า และสังเคราะห์ความรู้เป็นอย่างดี ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาได้

ดังจะเห็นได้จากด้านที่นักเรียนเกิดความสามารถในการแก้ปัญหามากที่สุด อันดับที่ 1 คือ อธิบายผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหา ซึ่งในด้านนี้นักเรียนมีความสามารถในการอธิบายผลที่เกิดขึ้นหลังจากใช้วิธีการแก้ปัญหาว่าผลที่เกิดขึ้นเป็นอย่างไร โดยเมื่อครูยกตัวอย่างปัญหา เช่น ปัญหายาเสพติด นักเรียนสามารถบอกได้ว่าถ้าสามารถแก้ไขปัญหายาเสพติดได้ก็จะทำให้อาชญากรรมลดลง รัฐไม่ต้องเสียงบประมาณจำนวนมากในการแก้ปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Nitko (1983 : 214 - 232) ที่เสนอว่าควรมีการประเมินวิธีการแก้ปัญหาต่างๆ โดยใช้วิธีการแก้ปัญหา 2 วิธีขึ้นไปและให้อธิบายเหตุผลที่ทำให้วิธีการหนึ่ง สามารถแก้ปัญหาได้ดีกว่าอีกวิธีการหนึ่ง หรือเหตุผลที่ทำให้วิธีการแก้ปัญหาบางวิธีใช้ไม่ได้ นอกจากนี้ด้านที่เกิดความสามารถในการแก้ปัญหา อันดับที่ 2 คือ บอกผลกระทบจากปัญหา ซึ่งในด้านนี้นักเรียนสามารถอภิปรายว่าปัญหาที่เกิดขึ้นส่งผลกระทบต่อตนเอง สังคมและประเทศอย่างไร เพื่อทำให้เข้าใจปัญหาได้ชัดเจนมากขึ้น เช่น ปัญหาฉ้อราษฎร์บังหลวงเมื่อนักเรียนได้อภิปรายถึงผลกระทบจากปัญหา ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจมากขึ้นว่าปัญหาที่เกิดขึ้นไม่ใช่เรื่องไกลตัว อีกทั้งเป็นเรื่องที่ส่งผลกระทบต่อนักเรียนและทุกคนในสังคมอีกด้วย ด้านที่เกิดความสามารถในการแก้ปัญหารองลงมาในอันดับที่ 3 คือ คิดหาแนวทางในการแก้ปัญหา เป็นการเสนอแนวทางและวิธีการในการแก้ปัญหาให้ตรงกับสาเหตุของปัญหาที่อาจจะสามารถทำให้การแก้ปัญหานั้นสำเร็จลงได้ โดยเมื่อนักเรียนต้องทำการศึกษาค้นคว้าและหาแนวทางในการแก้ปัญหาหลายๆแนวทาง เพื่อเป็นข้อมูลในการอภิปรายเลือกแนวทางในการแก้ปัญหาที่เหมาะสมที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Torrance (1962 อ้างถึงใน ทิศนา ขัมมณี 2551 : 254 - 255) ที่กล่าวไว้ว่า การเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด ต้องเสนอเกณฑ์หลายๆเกณฑ์ที่จะใช้ในการเลือกวิธีการแก้ปัญหา แล้วตัดสินใจเลือกเกณฑ์ที่มีความเหมาะสมและมีความเป็นไปได้ในแต่ละสภาพการณ์ ต่อไปจึงนำเกณฑ์ที่คัดเลือกไว้ มาใช้ในการเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด โดยพิจารณาถึงน้ำหนักความสำคัญของเกณฑ์

แต่ละข้อด้วย ส่วนในด้านที่เกิดความสามารถในการแก้ปัญหาในอันดับที่ 4 คือ การระบุปัญหา ซึ่งก็คือความสามารถในการบอกปัญหาภายในขอบเขตที่กำหนด เมื่อมีสถานการณ์ปัญหาเกิดขึ้น นักเรียนสามารถบอกได้ว่าปัญหาที่เกิดขึ้นในสถานการณ์นั้นๆ คือปัญหาใด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่ Dewey (1976 : 130) กล่าวไว้ว่าการรับรู้และเข้าใจปัญหา เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้น ผู้ประสบปัญหาจะต้องรับรู้และเข้าใจตัวปัญหาก่อนว่าปัญหาที่แท้จริงของเหตุการณ์นั้นคืออะไร ทั้งนี้ด้านที่เกิดความสามารถในการแก้ปัญหาอันดับที่ 5 คือ คิดหาสาเหตุสำคัญ ซึ่งหมายถึง ความสามารถในการบอกสาเหตุที่แท้จริงหรือสาเหตุที่เป็นไปได้ของปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนด โดยในการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนทำการ การระบุปัญหา และคิดหาสาเหตุสำคัญ ในขั้นที่ 2 ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา ซึ่งเป็นขั้นนักเรียนจะต้องทำความเข้าใจกับปัญหาที่ต้องการเรียนรู้ และร่วมกันพิจารณาว่ามีประเด็นใดบ้างที่ต้องการศึกษาเพิ่มเติม โดยในขั้นนี้เป็นขั้นที่นักเรียนดำเนินการในห้องเรียน ซึ่งนักเรียนใช้การระดมสมองภายในกลุ่มของตนเอง โดยไม่ได้ใช้แหล่งเรียนรู้ซึ่งอาจทำให้องค์ความรู้ของนักเรียนไม่กว้างพอ เมื่อนักเรียนเจอกับสถานการณ์ปัญหาใหม่ๆที่ไม่เคยพบมาก่อน ทำให้นักเรียนไม่สามารถทำการระบุปัญหา และคิดหาสาเหตุสำคัญได้ดีเท่าที่ควร ซึ่งสอดคล้องแนวคิดของ สุนทร สันทรพานนท์ และคณะ (2555 : 146) ได้กล่าวถึงแนวทางการส่งเสริมให้นักเรียนคิดแก้ปัญหาไว้ว่า ควรฝึกให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง เมื่อครูได้ให้ความรู้แก่นักเรียนแล้ว ควรได้ทดลองปฏิบัติจริง หรือถ้าเรื่องนั้นไม่สามารถปฏิบัติได้ก็อาจแก้ปัญหาโดยการให้ทดสอบความรู้ด้วยการค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เป็นการฝึกให้นักเรียนคิดแก้ปัญหา และจัดสิ่งเร้าหรือมีการกระตุ้นที่ดีจัดสถานการณ์ใหม่ หรือเสนอปัญหาหรือประเด็นที่ท้าทายน่าสนใจ และมีวิธีการแก้ปัญหาได้หลายวิธี ให้นักเรียนได้ฝึกฝนการแก้ปัญหา และปัญหาที่หยิบยกมาให้ให้นักเรียนฝึกนั้น นักเรียนต้องยังไม่เคยประสบมาก่อน และอยู่ในวัยที่นักเรียนจะสามารถแก้ปัญหาได้ การฝึกแก้ปัญหานั้นครูควรได้ชี้แนะให้นักเรียนตีปัญหาให้แตกก่อน ถ้าเป็นปัญหาใหญ่ก็แตกเป็นปัญหาย่อยๆ แล้วคิดแก้ปัญหาย่อยทีละปัญหา

ดังนั้นการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ ได้ส่งเสริมให้มีความสามารถในการแก้ปัญหาอยู่ในระดับสูง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของมณฑนา บรรพสุทธิ (2553 : 100-106) ได้ทำการพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทักษะชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานโดยผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนการคิดแก้ปัญหาทักษะชีวิตของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยของคะแนนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

3. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.67) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดเป็นลำดับที่หนึ่ง ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.62) รองลงมาได้แก่ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.64) และด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากเป็นลำดับสุดท้าย ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.81)

ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ ส่งเสริมให้เกิดการค้นคว้า และแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีระดับความคิดเห็นที่สูงสุด ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = 0.52) ทั้งนี้เนื่องมาจากการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ เป็นการเรียนในรูปแบบที่นักเรียนไม่คุ้นเคยทำให้นักเรียนมีความสนใจ และเป็นการเรียนที่ไม่ได้อยู่เพียงแต่ภายในห้องเรียนเท่านั้น แต่นักเรียนสามารถเรียนออนไลน์ได้ทุกที่ ทุกเวลา รวมทั้งรูปแบบในการเรียนต้องทำกิจกรรมกลุ่ม ทำให้นักเรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน และช่วยให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ กนกพร ฉันทนารุ่งภักดิ์ (2548: 75) ได้สรุปแนวคิดการเรียนรู้แบบผสมผสานไว้ว่าเป็นการบูรณาการการเรียนออนไลน์ผ่านระบบเครือข่าย (Online learning) และการเรียนในห้องเรียนแบบดั้งเดิม (Tradition classroom) ที่มีการเรียนแบบเผชิญหน้า (Face to face meetings) เข้าด้วยกันโดยใช้สิ่งอำนวยความสะดวกเป็นสื่อและเครื่องมือ ในสภาพแวดล้อมการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน โดยเน้นการมีปฏิสัมพันธ์จากการเรียนแบบออนไลน์ และการมีส่วนร่วมในการเรียนแบบดั้งเดิม เพื่อพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้ที่ท้าทายและตอบสนองต่อความต้องการส่วนบุคคลของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ของตนเองได้ดียิ่งขึ้น ส่วนในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีระดับความคิดเห็นที่ต่ำสุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ ส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผ่านสังคมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.69) ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ขาดการกระตุ้นอย่างต่อเนื่องเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผ่านสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันผ่านสังคมออนไลน์น้อย

ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน มีระดับความคิดเห็นที่สูงสุด ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = 0.62) ทั้งนี้เนื่องมาจากการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับทุกวิชา และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับในชีวิตประจำวัน เพราะสถานการณ์ปัญหาที่ให้นักเรียนได้ฝึกคิดเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคมและใกล้ตัวนักเรียน เช่น ปัญหาสิ่งแวดล้อม ปัญหายาเสพติด ซึ่งสอดคล้องแนวคิดของ มนต์ชัย เทียนทอง (2554 : 45) ที่ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานไว้ว่า 1) เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เป็นทางเลือกใหม่สำหรับการจัดการศึกษาทุกระดับ 2) สามารถพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ท้าทายตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล 3) พัฒนาศักยภาพทางการเรียนของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น ส่วนในด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีระดับความคิดเห็นที่ต่ำสุด คือ การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ ช่วยให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.63) เนื่องจาก ระยะเวลาที่นักเรียนได้เรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ เป็นการเรียนในระยะเวลาช่วงสั้นๆ จึงอาจยังไม่สามารถทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมได้มากเท่าที่ควร

ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนได้ร่วมกันระดมความคิด แบ่งงานและหน้าที่ได้อย่างเหมาะสม มีระดับความคิดเห็นที่

สูงสุด ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.80) ทั้งนี้เนื่องมาจากขั้นตอนของการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ มีการขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนวางแผนการศึกษาค้นคว้า แบ่งหน้าที่กันทำงาน และดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองด้วยวิธีการที่หลากหลาย ซึ่งสอดคล้องแนวคิดของ กนกพร ฉันทารุ่งภักดิ์ (2548 : 95) ที่กล่าวถึงการเรียนแบบผสมผสานไว้ว่า ควรจัดการวางแผนกิจกรรมตามลำดับเพื่อสร้างสถานการณ์ในสิ่งซึ่งผู้เรียนรู้ที่สามารถเข้าถึงวิชาในทางออนไลน์ ซึ่งต้นกำเนิดข้อมูลข่าวสารอื่นๆ และกิจกรรมการเรียนรู้โดยการทดลองทำจริง การรวมความรู้เข้าด้วยกัน การเรียนรู้ที่มีปัญหาเป็นพื้นฐานหรือกิจกรรมอื่นๆ เทคโนโลยีต้องเป็นเครื่องมือง่ายๆ เหมาะสำหรับจุดมุ่งหมายการสอน การเรียนรู้คือความพยายามส่วนแบ่งระหว่างผู้เรียน และครู ผู้เรียนจะสร้างความก้าวหน้าความรู้ด้วยตนเอง ส่วนในด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ที่มีระดับความคิดเห็นที่ต่ำสุด คือ การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนเรียนรู้อย่างมีความสุขและสนุกสนาน ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 0.86) เนื่องจาก มีการบรรยากาศในห้องเรียนอาจมีความตึงเครียดจนเกินไป ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนรู้ไม่มีความสุขและสนุกสนานมากเท่าที่ควร

เมื่อกล่าวโดยภาพรวมของงานวิจัยในครั้งนี้ การเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ เป็นการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดการตั้งคำถาม เกิดความสงสัย และค้นหาคำตอบด้วยตนเอง รวมทั้งสามารถสรุปองค์ความรู้ได้ และมีความสามารถในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภามาส เทียนทอง (2553 : 79-80) ที่ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่าความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานอยู่ในระดับสูง

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง สังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะของการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ มีขั้นตอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหา สามารถกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่ผู้เรียนอยากรู้อยากเรียนได้ และเกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบ ดังนั้นครูจึงต้องทำหน้าที่ในการจัดกิจกรรมให้นักเรียนเกิดความสนใจและให้นักเรียนกำหนดปัญหาที่ต้องการศึกษาด้วยตนเอง

1.2 การเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ เป็นการเรียนที่มีขั้นตอน 6 ขั้นตอน และต้องใช้สังคมออนไลน์ Edmodo ดังนั้นครูควรทำความเข้าใจและอธิบายขั้นตอนในการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ และให้นักเรียนได้ทดลองใช้สังคมออนไลน์ Edmodo เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจอย่างชัดเจนก่อนทำการทดลอง

1.3 การจัดบรรยากาศในการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ ครูควรจัดบรรยากาศในการเรียนให้มีความสุขสนุกสนาน ครูมีการเสริมแรง และคอยช่วยเหลือนักเรียนในการศึกษาค้นคว้า เพื่อให้นักเรียนมีความรู้สึกที่ตนเองมีอิสระในการคิด การค้นคว้า เพื่อให้นักเรียนเกิดความกล้าคิด กล้าแสดงออก และมีความกระตือรือร้นในการเรียน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยโดยการนำการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะในด้านต่างๆ เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการใช้เทคโนโลยี เป็นต้น

2.2 ควรมีการวิจัยโดยการนำการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสังคมออนไลน์ ในสาระการเรียนรู้อื่นๆ เช่น เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ เป็นต้น

2.3 ควรมีการวิจัยโดยการนำการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและสังคมออนไลน์ โดยนำไปประยุกต์ใช้กับสังคมออนไลน์อื่นๆ

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

ทิศนา ขัมมณี. (2551). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.

พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญแต่ง ผุสดี และสมหญิง เจริญจิตรกรรม. (2558). “ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานวิชา

คอมพิวเตอร์กราฟิก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/11 แผนการเรียนภาษาอังกฤษ – ศิลปกรรม”.

วารสารวิชาการ Veridian E-Journal ปีที่ 8, ฉบับที่ 2 เดือนพฤษภาคม – สิงหาคม : 804-820

ปาณิสรา จิตรประทักษ์. (2553). การศึกษาผลการเรียนรู้แบบสืบเสาะด้วยการเรียนแบบผสมผสาน

เรื่อง ประวัติศาสตร์ไทยสมัยอยุธยา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญา

มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

พิสิษฐ์ สุวรรณแพทย์ และอนิรุทธ์ สติมัน. (2558). “การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้

ปัญหาเป็นฐานและการเรียนรู้แบบสืบสอบ เพื่อเสริมสร้างความคาดหวังวิชาฟิสิกส์สำหรับนักศึกษา

ระดับปริญญาตรี”. วารสารวิชาการ Veridian E-Journal ปีที่ 8, ฉบับที่ 2

เดือนพฤษภาคม – สิงหาคม : 207-221

มณฑนา บรรพสุทธิ์. (2553). การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทักษะชีวิต ของนักเรียน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร

มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- มนต์ชัย เทียนทอง. (2554). การออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- รัตนา เขตผดุง. (2542). การประยุกต์ใช้วิธีสอนแบบสืบสวนสอบสวนในวิชาสังคมศึกษาของนักเรียน **ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง (2557). การวิเคราะห์ผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net) **ปีการศึกษา 2555-2557 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**. มปป.
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และ อธิป จิตตฤกษ์.(2554). **ทักษะแห่งอนาคตใหม่ : การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเพ่นเวิลด์ส.
- ศุภชัย สุชนะนรินทร์. (2545). **เปิดโลก E-Learning การเรียนการสอนบนอินเทอร์เน็ต**. กรุงเทพฯ : ซีไอเดียเคชั่น.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ. (2555). **พัฒนาทักษะการคิดตามแนวปฏิรูปการศึกษา**. กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิควรรินตั้ง.
- สุภามาส เทียนทอง. (2553). **การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2554). **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่สิบเอ็ด พ.ศ.2555 -2559**. กรุงเทพฯ : สหมิตรพริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2553). **แผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง (พ.ศ. 2552-2559) : ฉบับสรุป**. กรุงเทพฯ : พริกหวานกราฟฟิค จำกัด.
- สำนักทดสอบทางการศึกษา. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2555). **คู่มือประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ.
- อมรวิรัช นาครทรรพ. (2541). **ความจริงของแผ่นดิน ลำดับที่ 1 : กระบวนการเรียนรู้เพื่อเด็กๆ และชุมชนของเรา**. กรุงเทพฯ : บริษัทเจ.ฟิล์ม โปรเซส.

ภาษาต่างประเทศ

Dewey, John. (1976). *Moral Principle in Education*. Boston : Houghton and Company

Garnham, C., &Kaleta, R. (2002). *Introduction to Hybrid Courses*. [Online] Accessed 14 February 2013 Available from <http://www.uwsa.edu/ttt/articles/garnham.htm>

Nitko, A.J. (1983). *Educational Test and Measurement : An introduction*. New York : Harcourt Brace Jovanovich.