

การพัฒนาผลการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาและการคิดวิเคราะห์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้
แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง หน้าที่ของเยาวชนต่อสังคมและ
ประเทศชาติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโยธินบำรุง
Development of Learning Outcomes in Social Studies and Analytical Thinking
Using Simulation Learning and the Tiktok Application on the Duties of Youth
towards Society and the Nation. of Mathayom 1 Students at Yothinbamrung
School

Received: April 25, 2024

Revised: June 20, 2024

Accepted: June 28, 2024

ตะวัน ไชยจิตต์^{1*} แก้วใจ สุวรรณเวช² และพชรกมล บุญฤทธิ์³Tawan Chaijit^{1*} Kaewjai Suwanwech² and Pacharakamol Boonrit³^{1,2} สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช 80280^{1,2} Social studies, Faculty Of Education, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University, 80280³ โรงเรียนโยธินบำรุง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช 80000³ Yothinbamrung School, The Secondary Educational Service Area Office Nakhon Si Thammarat, 80000

Corresponding Author, E-mail: 6311116051@nstru.ac.th

บทคัดย่อ

การพัฒนาผลการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาและการคิดวิเคราะห์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง หน้าที่ของเยาวชนต่อสังคมและประเทศชาติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโยธินบำรุง เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok 2) ศึกษาการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโยธินบำรุง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โดยการสุ่มแบบกลุ่ม โดยมีห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 28 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบ แบบวัดการคิดวิเคราะห์ และแบบวัดความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และ t-test Dependent

ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมี 1) ผลการเรียนรู้หลังเรียน ($\bar{X}$ = 12.42, S.D. = 0.74) สูงวก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 7.50, S.D. = 1.85) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ผลการคิดวิเคราะห์ คะแนนเฉลี่ย 3.95 อยู่ในระดับดี และ 3) ผลความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ คะแนนเฉลี่ย 4.25 อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง และแอปพลิเคชัน TikTok

Abstract

Development of learning outcomes in social studies and analytical thinking Using simulation learning and the TikTok application on the topic of youth's duties to society and the nation. Of Mathayom 1 students at Yothinbamrung School. It is experimental research. With the objective of 1) compare the learning results of students before and after receiving learning simulations and the TikTok application. 2) Study the analytical thinking of students, and 3) Study the satisfaction of students with the learning management. The sample group was Mathayom 1 students at Yothinbamrung School. Nakhon Si Thammarat Province, Semester 1, academic year 2023, by Cluster Random Sampling, 1 classroom, 28 students. Research tools are plans, tests and analytical measures. And satisfaction measurement in learning management Statistics used in data analysis are mean, standard deviation, and t-test Dependent.

The results found that the students had 1) higher learning outcomes after studying ($\bar{X}$ = 12.42, S.D. = 0.74) than before studying ($\bar{X}$ = 7.50, S.D. = 1.85) with statistical significance. Level .01 2) Analytical thinking results has an average score of 3.95, at a good level; and 3) satisfaction with learning management has an average score of 4.25, at the highest level.

Keywords : Achievement, Simulation-Based Learning Management and TikTok Application

บทนำ

ในปัจจุบันสังคมได้ให้ความสำคัญกับเรื่องของบทบาทหน้าที่ รวมไปถึงสิทธิและเสรีภาพของคนในสังคมเป็นอย่างมาก ซึ่งหลาย ๆ คนต่างก็เรียกร้องสิทธิของตนเองโดยมองข้ามถึงสิทธิของคนอื่น โดยเฉพาะเยาวชนไทยที่ยังขาดทักษะในการคิดวิเคราะห์ที่เหมาะสม จึงต้องมีการสอนที่ทำให้นักเรียนรู้และเข้าใจในบทบาทหน้าที่ รวมไปถึงเรื่องสิทธิและเสรีภาพของตนเองที่ไม่ไปละเมิดสิทธิและเสรีภาพของผู้อื่น การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นวิชาที่มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของผู้เรียน โดยเฉพาะในสาระของหน้าที่พลเมืองที่เน้นการปฏิบัติตนในสังคม โดยมีเป้าหมายให้ทุกคนมีความรู้ความเข้าใจ ตระหนักถึงความสำคัญในการใช้ชีวิตประจำวันตามกฎหมายและระเบียบของสังคม การจัดการศึกษาเพื่อปลูกฝังทัศนคติ และความรู้ เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันควบคู่กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในเชิงบวกและสร้างสรรค์

จากการที่ผู้วิจัยได้จัดการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโยธินบำรุง ในสาระพระพุทธศาสนา พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ยังขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ในการทดสอบท้ายหน่วย นักเรียนทั้งหมด 28 คน ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57 และไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 71.42 จากการขาดความเข้าใจในเนื้อหาสาระ จึงส่งผลต่อการคิดวิเคราะห์ ซึ่งอาจมีต้นเหตุมาจากการจัดการเรียนรู้ รวมไปถึงสื่อต่าง ๆ ที่ไม่สามารถกระตุ้นความสนใจให้มีความจดจ่อกับเนื้อหา รวมทั้งขาดการให้ผู้เรียนได้ลงมือทักษะการคิดวิเคราะห์สามารถวัดได้จากการทำกิจกรรม เช่น ปฏิบัติการเขียนเรียงความ การแก้ปัญหาในสถานการณ์เหมือนจริง ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำเอาการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok มาใช้ในการพัฒนานักเรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะการคิดวิเคราะห์ เพราะการจัดการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองนั้นกระบวนการที่ฝึกฝนให้ผู้เรียนรู้จักคิดแก้ปัญหาเมื่อเผชิญกับสภาพการณ์ต่าง ๆ ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ซึ่งอาจเกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน ทำให้รู้วิธีการ

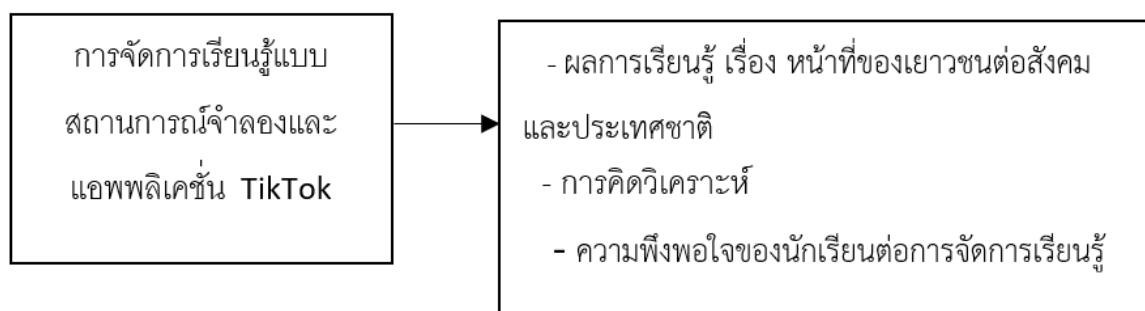
แก้ไขปัญหา นอกจากนี้ สถานการณ์จำลองยังช่วยให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรมได้นานและสามารถเข้าสู่พฤติกรรมที่ต้องการได้ (Thongphuak, 2018) นอกจากนี้ Khaemmanee (2023) ได้กล่าวถึง การเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง ว่าเป็นกระบวนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในสถานการณ์ ทั้งข้อมูลและกติกาการเล่น ทำให้เกิดทั้งความรู้และทักษะการคิดในขณะที่ลงไปเล่นในสถานการณ์ อีกทั้งแอปพลิเคชัน TikTok ที่สามารถใช้ได้ง่าย ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจ และสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้แอปพลิเคชันในสมาร์ตโฟน มาใช้ประโยชน์ในการเรียนได้ ดังที่ Mano et al., (2021) ได้กล่าวถึงแอปพลิเคชัน มีความน่าสนใจ สามารถย้อนกลับไปทบทวนบทเรียนได้ง่าย เลือกเรียนได้ตามเวลา และสถานที่ที่สะดวก ทำให้ผู้เรียนตอบสนองอย่างรวดเร็วในการเรียนรู้และไม่น่าเบื่อ และทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมายในการเรียนได้ง่ายขึ้น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาผลการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาและการคิดวิเคราะห์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง หน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโยธินบำรุง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้ และการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษามากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok
2. ศึกษาการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok
3. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

ประชากร เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโยธินบำรุง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 3 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งหมด 108 คน

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโยธินบำรุง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยมีห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 28 คน

ตัวแปรการวิจัย

1. **ตัวแปรอิสระ** การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok

2. **ตัวแปรตาม**

2.1 การเรียนรู้ เรื่อง หน้าที่ของเยาวชนต่อสังคมและประเทศชาติ

2.2. การคิดวิเคราะห์

2.3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้

เนื้อหาการวิจัย รายวิชาสังคมศึกษา 1 สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม เรื่อง หน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

ระยะเวลา ดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ใช้ในการทดลอง 4 คาบ คาบละ 50 นาที

เครื่องมือที่ใช้

1. **เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง** แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง หน้าที่ของเยาวชนต่อสังคมและประเทศชาติ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok จำนวน 1 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 คาบ คาบละ 50 นาที

2. **เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล**

2.1 แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หน้าที่ของเยาวชนต่อสังคมและประเทศชาติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ รวมคะแนนเต็ม 20 คะแนน

2.2 แบบวัดการคิดวิเคราะห์ เรื่อง หน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติจำนวน 4 ด้าน คะแนนเต็มด้านละ 5 คะแนน รวมคะแนนเต็มทั้งหมด 20 คะแนน

2.3 แบบวัดความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok จำนวน 4 ด้าน คะแนนเต็มด้านละ 5 คะแนน รวมคะแนนเต็มทั้งหมด 20 คะแนน

การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. **แผนการจัดการเรียนรู้** โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และศึกษาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1.2 ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง จากเอกสารและงานวิจัย

1.3 ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นำมาวิเคราะห์เป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ และสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok ประกอบการเรียนรู้ จำนวน 4 คาบ มีสาระดังนี้

1.3.1 บทบาทหน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ

- 1.3.2 การเคารพสิทธิและเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น
- 1.3.3 การปฏิบัติตนในการเคารพสิทธิและเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น
- 1.3.4 ผลที่ได้รับจากการเคารพสิทธิและเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น

1.4 ดำเนินการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยให้ครูในครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตรวจวัดผลคุณภาพของแบบทดสอบโดยการหาค่าดัชนี IOC ได้ค่าเฉลี่ยดัชนี IOC 1.00 และนำข้อเสนอแนะไปปรับแก้ไขตามคำแนะนำ

- 1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาการสร้างแบบทดสอบ จากหนังสือเทคนิคการวัดและประเมินผลการเรียนการสอน วิชาสังคมศึกษา หนังสือการวัดผลการศึกษาและการสร้างแบบทดสอบ

- 2.2 วิเคราะห์หลักสูตรในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา และจุดประสงค์จากแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

2.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ เรื่อง หน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

2.4 ดำเนินการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยให้ครูในครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตรวจวัดผลคุณภาพของแบบทดสอบโดยการหาค่าดัชนี IOC ได้ค่าเฉลี่ยดัชนี IOC 1.00 และนำข้อเสนอแนะไปปรับแก้ไขตามคำแนะนำ

- 2.5 นำแบบทดสอบ ไปทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบวัดการคิดวิเคราะห์ จำนวน 4 ด้าน คะแนนเต็ม ด้านละ 5 คะแนน รวมคะแนนเต็มทั้งหมด 20 คะแนน ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

- 3.1 วิเคราะห์ความมุ่งหมายของการวิจัย เพื่อพิจารณาตัวแปรที่ต้องการศึกษา

- 3.2 ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการคิดวิเคราะห์

- 3.3 ศึกษาวิธีการสร้างแบบวัดการคิดวิเคราะห์ จากเอกสารที่เกี่ยวข้อง

- 3.4 กำหนดจุดมุ่งหมายและกำหนดรูปแบบของแบบวัดการคิดวิเคราะห์ และเกณฑ์การให้คะแนน

3.5 สร้างแบบวัดการคิดวิเคราะห์ ซึ่งเป็นแบบประเมินมาตราวัดประมาณค่า 5 ตัวเลือก ได้แก่ น้อยที่สุด น้อย ปานกลาง ดี และดีมาก (Likert, 1987) จำนวน 4 ด้าน

3.6 ดำเนินการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยการให้ครูในครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตรวจวัดผลคุณภาพของแบบทดสอบโดยการหาค่าดัชนี IOC ได้ค่าเฉลี่ยดัชนี IOC 1.00 และนำข้อเสนอแนะไปปรับแก้ไขตามคำแนะนำ

- 3.7 นำแบบวัดการคิดวิเคราะห์ ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในระหว่างการจัดการเรียนรู้

4. แบบวัดความพึงพอใจ ในการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

- 4.1 กำหนดเป้าหมายในการสร้างแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียน

- 4.2 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบวัดความพึงพอใจ

- 4.3 สร้างแบบวัดความพึงพอใจ ในการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok

4.4 ดำเนินการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยการให้ครูในครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตรวจวัดผลคุณภาพของแบบทดสอบโดยการหาค่าดัชนี IOC ได้ค่าเฉลี่ยดัชนี IOC 1.00 และนำข้อเสนอแนะไปปรับแก้ไขตามคำแนะนำ

4.5 นำแบบวัดความพึงพอใจ ไปวัดความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างหลังการจัดการเรียนรู้ การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest) โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ วิชาสังคมศึกษา เพื่อเก็บไว้เป็นคะแนนก่อนการทดลอง

2. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง และแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง บทบาทและหน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ

คาบที่ 1 และ 2

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างแรงจูงใจ และระดมความคิด

ครูตั้งคำถามกระตุ้นผู้เรียน เช่น ความหมายเยาวชน และนักเรียนช่วยกันสรุปประเด็น ครูเปิดตัวอย่างละครคุณธรรม เกี่ยวกับบทบาทและหน้าที่ของเยาวชนที่ดี ให้นักเรียนได้เรียนรู้และใช้เป็นแบบอย่างในการทำชิ้นงาน

ขั้นที่ 2 ขั้นวางแผนเรียนรู้

แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน แต่ละกลุ่มเลือกหัวข้อ “กิจกรรมนักสืบตัวน้อย” โดยแต่ละกลุ่มต้องสืบหาข้อมูล และสร้างชิ้นงานการถ่ายคลิปวิดีโอละครคุณธรรมอย่างสั้น ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อของตนเอง และในคลิปจะต้องอธิบาย ข้อคิดที่ได้ และการนำไปใช้ และคลิปวิดีโอมาแล้วให้นำไปโพสต์บนแอปพลิเคชัน TikTok แล้วติดแฮชแท็กว่า กิจกรรมนักสืบตัวน้อย โดยให้มานำเสนอในคาบสุดท้าย

ขั้นที่ 3 ขั้นการรับรู้

ครูและนักเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นการปฏิบัติตนของเยาวชน ในขณะที่ครูบรรยายเนื้อหา และร่วมกันสรุปประเด็นเกี่ยวกับการปฏิบัติตนของเยาวชนที่ดี และให้นักเรียนทำใบงานที่ 1 เรื่องการปฏิบัติตนเป็นเยาวชนที่ดี

คาบที่ 3 และ 4

ครูอธิบายเนื้อหาและให้นักเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็น ของการเคารพสิทธิและเสรีภาพ โดยการดูคลิปข่าวต่าง ๆ และตั้งคำถามว่าภายในข่าวนั้น ๆ ได้กระทำการเคารพสิทธิและเสรีภาพของผู้อื่นหรือไม่เพราะเหตุใด

ขั้นที่ 4 ขั้นปฏิบัติการเรียนรู้ ขั้นที่ 5 ขั้นการสะท้อนกลับ และขั้นที่ 6 ขั้นสรุปผล

นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอคลิปวิดีโอละครคุณธรรมอย่างสั้น และนำเสนอข้อคิดที่ได้และการนำไปใช้ กลุ่มอื่นๆร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม นักเรียนร่วมกันทำใบงานและเฉลยใบงาน เรื่อง การเคารพสิทธิและเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น รวมทั้งสรุปข้อดีของการปฏิบัติตนของเยาวชนที่ดี

3. นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลหลังการเรียนรู้ เรื่อง หน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ

4. วัดผลการคิดวิเคราะห์ โดยวัดในการจัดการเรียนรู้ขั้นที่ 4 ขั้นปฏิบัติการเรียนรู้ ขั้นที่ 5 ขั้นการสะท้อนกลับ และขั้นที่ 6 ขั้นสรุปผล

5. ทดสอบหลังการทดลอง (Posttest) โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ วิชาสังคมศึกษา ใช้แบบทดสอบฉบับเดียวกับการทดสอบก่อนการทดลอง เพื่อเก็บไว้เป็นคะแนนหลังการทดลอง

6. นักเรียนทำแบบวัดความพึงพอใจหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบความแตกต่างของผลการเรียนรู้ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ t-test dependent
2. วิเคราะห์ผลการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เปรียบเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมายตามมาตรวัดประมาณค่าของลิเคิร์ต (Likert, 1987) ดังนี้

4.21 – 5.00	หมายถึง	ระดับดีมาก
3.41 – 4.20	หมายถึง	ระดับดี
2.01 – 3.40	หมายถึง	ระดับปานกลาง
1.81 – 2.00	หมายถึง	ระดับน้อย
1.00 – 1.80	หมายถึง	ระดับน้อยที่สุด

3. วิเคราะห์ผลความพึงพอใจของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมายตามมาตรวัดประมาณค่าของลิเคิร์ต (Likert, 1987) ดังนี้

4.21 – 5.00	หมายถึง	ระดับมากที่สุด
3.41 – 4.20	หมายถึง	ระดับมาก
2.01 – 3.40	หมายถึง	ระดับปานกลาง
1.81 – 2.00	หมายถึง	ระดับน้อย
1.00 – 1.80	หมายถึง	ระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่อง หน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok ดังตาราง 1

ตาราง 1 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ ก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok

ผลการเรียนรู้						
การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	($\bar{X}$)	S.D.	t-test	Sig
ก่อนเรียน	28	20	7.50	1.85	14.13*	.000
หลังเรียน	28	20	12.42	0.74		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตาราง 1 พบว่าผลการเรียนรู้ เรื่อง หน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X}$ = 12.42, S.D. = 0.74) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 7.50, S.D. = 1.85) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการศึกษาการคิดวิเคราะห์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง หน้าที่ของเยื่อหุ้มเซลล์ที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีคะแนนดังปรากฏในตาราง 2

ตาราง 2 ผลการศึกษาการคิดวิเคราะห์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง หน้าที่ของเยื่อหุ้มเซลล์ที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ

ผลการศึกษาการคิดวิเคราะห์				
ด้าน	($\bar{X}$)	S.D.	แปลความหมาย	ลำดับที่
การวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา	3.57	0.50	ดี	4
การระบุผลกระทบที่เกิดขึ้นจากปัญหา	4.18	0.77	ดี	2
การระบุวิธีการหรือแนวทางแก้ไขปัญหา	4.50	0.51	ดีมาก	1
ความสามารถคิดวิเคราะห์เป็นระบบ เพื่อสร้างองค์ความรู้	3.60	0.50	ดี	3
คะแนนเฉลี่ย	3.95	0.57	ดี	

จากตาราง 2 พบว่าการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน เรื่อง หน้าที่ของเยื่อหุ้มเซลล์ที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok โดยภาพรวมมีคะแนนเฉลี่ย 3.95 อยู่ในระดับดี เมื่อแยกเป็นประเด็นพบว่า คะแนนเฉลี่ยลำดับที่ 1 คือด้านการระบุวิธีการหรือแนวทางแก้ไขปัญหาคิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 4.50 อยู่ในระดับดีมาก ลำดับที่ 2 คือ ด้านการระบุผลกระทบที่เกิดขึ้นจากปัญหาคิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 4.18 อยู่ในระดับดี ลำดับที่ 3 คือ ด้านความสามารถคิดวิเคราะห์เป็นระบบ เพื่อสร้างองค์ความรู้ คิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 3.60 อยู่ในระดับดี และลำดับสุดท้าย คือ ด้านการวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาคิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 3.57 อยู่ในระดับดี

3. ผลการวัดความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง หน้าที่ของเยื่อหุ้มเซลล์ที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ โดยมีคะแนนดังปรากฏในตาราง 3

ตาราง 3 ผลการวัดความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง หน้าที่ของเยื่อหุ้มเซลล์ที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ

ผลการวัดความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้				
ด้าน	($\bar{X}$)	S.D.	แปลความหมาย	ลำดับที่
ด้านการจัดการเรียนรู้	4.61	0.49	มากที่สุด	1
ด้านสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้	3.86	0.36	มาก	4
ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้	4.32	0.48	มากที่สุด	2
ด้านประโยชน์ที่นักเรียนได้รับ	4.21	0.42	มากที่สุด	3
คะแนนเฉลี่ย	4.25	0.44	มากที่สุด	

จากตาราง 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง หน้าที่ของเยื่อหุ้มเซลล์ที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ โดยรวมมีคะแนนเฉลี่ย 4.25 อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อแยกเป็นประเด็นพบว่า มีคะแนนเฉลี่ยลำดับที่ 1 คือด้านการจัดการเรียนรู้ คิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 4.61 อยู่ในระดับมากที่สุด ลำดับที่ 2 คือ ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ คิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 4.32 อยู่ในระดับมากที่สุด ลำดับที่ 3 คือ ด้านประโยชน์ที่นักเรียนได้รับ คิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 4.21 อยู่ในระดับมากที่สุด และลำดับสุดท้าย คือ ด้านสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ คิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 3.86 อยู่ในระดับมาก

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการเรียนรู้ เรื่อง หน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X} = 12.42$, S.D. = 0.74) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 7.50$, S.D. = 1.85) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองเน้นให้ผู้เรียนลงเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล และกติกา และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ทำให้ความเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Thongphrak (2018) ที่กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองนั้นเป็นกระบวนการที่ฝึกฝนให้ผู้เรียนรู้จักคิดแก้ปัญหาเมื่อเผชิญกับสภาพการณ์ต่างๆ ได้รับประสบการณ์ซึ่งอาจเกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน และการใช้แอปพลิเคชัน TikTok ช่วยกระตุ้นความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้อง Thongkum (2019) ได้ทำวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้ด้วยสถานการณ์จำลองร่วมกับแอปพลิเคชันทางการศึกษาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาฟิสิกส์ เรื่อง แสงและทัศนอุปกรณ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่าในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ นักเรียนมีความพึงพอใจหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยสถานการณ์จำลองร่วมกับแอปพลิเคชันอยู่ในระดับมาก

2. ผลการศึกษาการคิดวิเคราะห์ มีคะแนนเฉลี่ย 3.95 อยู่ในระดับดี โดยด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุดคือ ด้านการระบุวิธีการ/แนวทางแก้ไขปัญา เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ด้วยสถานการณ์จำลอง นั้นทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เรื่องที่มีความสัมพันธ์ซับซ้อนได้อย่างเข้าใจ เนื่องจากการแสดงบทบาทในสถานการณ์จำลองทำให้เกิดการคิดแก้ปัญหาจากบทบาทของสถานการณ์ ซึ่งสอดคล้องกับ Khaemmanee (2023) ที่กล่าวไว้ว่าจุดเด่นของสถานการณ์จำลองนั้นเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องที่มีความสัมพันธ์ซับซ้อนได้อย่างเข้าใจ และเปิดโอกาสให้ฝึกทักษะต่างๆ เช่น ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การสื่อสาร การตัดสินใจ และการแก้ปัญหา

3. ผลการวัดความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok มีคะแนนเฉลี่ย 4.61 อยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok นั้นต้องทำงานเป็นกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกันแสดงบทบาท มีการตื่นตัว มีบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ รวมไปถึงแอปพลิเคชัน TikTok มีความน่าสนใจไม่น่าเบื่อ เป็นสื่อโซเชียลที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับ Pooltawe and Tantichuwet (2021) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับการใช้สถานการณ์จำลอง(Simulation) เรื่องการหักเหของแสงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในการศึกษาด้านความพึงพอใจ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับการใช้สถานการณ์จำลอง เรื่องการหักเหของแสง อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การนำการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง ไปใช้สอนในเนื้อหาอื่น ๆ ควรทำความเข้าใจขั้นตอนการสอนแบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok อย่างชัดเจน

1.2 การนำแอปพลิเคชัน TikTok ไปใช้ ควรมีการศึกษาเนื้อหาที่เหมาะสมกับการใช้แอปพลิเคชัน เนื่องจากเป็นสื่อออนไลน์ และต้องกำหนดเรื่องส่วนตัวคอนเทนต์ที่มีความสอดคล้องกับเรื่องและเนื้อหาที่จะจัดการเรียนการสอน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ผลการวิจัย พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok ทำให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้และการคิดวิเคราะห์เพิ่มขึ้น ซึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ได้มีการ จัดกิจกรรมกลุ่มด้วยซึ่งในการวิจัยในครั้งนี้ ไม่ได้มีการศึกษาผลของการจัดกิจกรรมกลุ่ม ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปควรมีการศึกษาเกี่ยวกับทักษะการทำงานเป็นทีมว่าจะเพิ่มขึ้นได้ด้วยหรือไม่

2.2 ควรศึกษาแอปพลิเคชันอื่น ๆ มากขึ้น เพื่อสร้างความแปลกใหม่ในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

องค์ความรู้ใหม่หรือข้อค้นพบใหม่

การจัดการเรียนการสอนที่มีการใช้เทคโนโลยีที่มีความสัมพันธ์กับชีวิตประจำวัน หรือผู้เรียนพบเห็นได้ง่าย ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสนใจ และกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น รวมไปถึงการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง นั้นเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนลงไปในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล และกติกาการเล่น ที่สะท้อน ความเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น ทำให้มีความเข้าใจเนื้อหามากขึ้น ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหามากขึ้น และได้ค้นพบแนวทางในการแก้ไขปัญหาจากสถานการณ์ต่าง ๆ จากการลงมือทำ และการนำเอาแอปพลิเคชัน TikTok มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนร่วมด้วยนั้นก็จะทำให้ผู้เรียนมีความน่าสนใจ ดึงดูดและทันสมัย ไม่น่าเบื่อเนื่องจากเป็นสื่อโซเชียลที่ตัวของนักเรียนนั้นใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน ซึ่งจะทำให้นักเรียนได้ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะที่ได้ไปวิเคราะห์ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้ ว่าควรทำอย่างไรกับเหตุการณ์นั้น ๆ เช่น การวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข่าว หรือสื่อที่ปรากฏอยู่บนโลกโซเชียลได้อีกด้วย

References

- Khaemmanee, T. (2023). *The science of teaching knowledge for effective learning process management*. (26th ed). Bangkok: Chulalongkorn University Publishing. (in Thai)
- Mano, K., Satiman, A., Jareanjittakom, S. & Boonlue., S. (2021). The development of application for education by with kwl plus technique on reading for main idea, Thai language subject to enhance analytical reading ability for prathomsuksa 3 elementary school students. *Journal of Education Silpakorn University*, 19(1), 68-88. Retrieved from <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/suedujournal/article/view/245068> (in Thai)
- Pooltawee, T., & Tantichuwet, P. (2021). The Development of Learning Achievement and Satisfaction through Inquiry-based Learning (5E) combined with Refraction Simulation for Grade 9th Students. *Journal of Education and Human Development Sciences*, 2(5), 52-65. Retrieved from <https://kuojs.lib.ku.ac.th/index.php/jehds/article/view/4623/2228> (in Thai)
- Thongkum, N. (2019). *Participating the Instructional Innovative Inventories with the Simulation Based Learning and Application for Education Methods for Developing Students' Learning Achievements at the 11th Grade on Light and Telescope Issue in Physics Class* (Master of Education (Science Education)). Rajabhat Maha Sarakham University. Retrieved from <https://fulltext.rmu.ac.th/fulltext/2562/M126859/Thongkam%20Nawapon.pdf> (in Thai)
- Likert, R. (1987). *The Method of Constructing and Attitude Scale*. New York: Wiley & Son. Retrieved from <https://www.sfu.ca/~palys/Likert-1933-TheMethodOfConstructingAnAttitudeScale.pdf>
- Thongphuak, P. (2018). *Effects of economics instruction by using simulation games on financial literacy of upper secondary school students* (Doctor of Education), Bangkok: Chulalongkorn University. Retrieved from <https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/61393> (in Thai)