

THE DEVELOPMENT UNDERSTANDING OF CULTURAL DIFFERENCES USING PROBLEM-BASED LEARNING WITH MULTIMEDIA FOR GRADE 10 STUDENTS

Chainarong PUDJEEB^{1*} and Sitthipon ART-IN¹

1 Faculty of Education, Khon Kaen University, Thailand; Chainarongp@kkumail.com (Corresponding Author)

ARTICLE HISTORY

Received: 9 June 2025

Revised: 23 June 2025

Published: 7 July 2025

ABSTRACT

The objective of the research was to develop understanding of cultural differences using Problem-Based Learning with Multimedia for grade 10 students so that students would have average score not less than 70% of total score, and at least 70% of the students pass the criteria. The target group consisted of 16 Grade 10 students in Muangwan Phatthanasuksa School under the Secondary Educational Service Area Office Khon Kaen, selected through purposive sampling. The research design was Action Research. The research instruments categorized into 3 categories were: 1) experiment tool, including 6 lesson plans for 12 hours, 2) reflection tool, consisting instruction records form, a teaching and student behavior observation form, a student interview form and end-of-spiral quizzes on the student's understanding of cultural differences ability, and 3) evaluation tool consisting of the assessment of the students' understanding of cultural differences ability. Quantitative data were analyzed by using descriptive statistics, consisting arithmetic mean, standard deviation, and percentage, Qualitative data were analyzed by using content analysis. The results found that the students had an average of understanding of cultural differences ability score for 22.68 or 75.60% of the total score, and there were 13 students, or 81.25% of the score passed the criteria, which was higher than defined criteria.

Keywords:

CITATION INFORMATION: Pudjeeb, C., & Art-in, S. (2025). The Development Understanding of Cultural Differences Using Problem-Based Learning with Multimedia for Grade 10 Students. *Procedia of Multidisciplinary Research*, 3(7), 30

การพัฒนาทักษะความเข้าใจในความแตกต่างวัฒนธรรมโดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ชัยณรงค์ พุดจีบ^{1*} และ สิทธิพล อัจฉินทร์¹

1 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น; Chainarongp@kkumail.com (ผู้ประพันธ์บรรณกิจ)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนม่วงหวานพัฒนศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น จำนวน 16 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ เครื่องมือการวิจัยแบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 6 แผน เวลา 12 ชั่วโมง 2) เครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติการวิจัย ได้แก่ แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ แบบสังเกตพฤติกรรมของครูและนักเรียน แบบสัมภาษณ์นักเรียน และแบบทดสอบทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรม 3) เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบทักษะความเข้าใจในความต่างทางวัฒนธรรม วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ ข้อมูลเชิงคุณภาพวิเคราะห์โดยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมเฉลี่ยเท่ากับ 22.68 คิดเป็นร้อยละ 75.60 ของคะแนนเต็ม และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 81.25 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน, สื่อมัลติมีเดีย, ทักษะความเข้าใจในความแตกต่างของวัฒนธรรม

ข้อมูลอ้างอิง: ชัยณรงค์ พุดจีบ และ สิทธิพล อัจฉินทร์. (2568). การพัฒนาทักษะความเข้าใจในความแตกต่างวัฒนธรรมโดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. *Procedia of Multidisciplinary Research*, 3(7), 30

บทนำ

แผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 13 พุทธศักราช 2560-2579 ภายใต้การเปลี่ยนแปลงของบริบทเศรษฐกิจและสังคมโลก จากการปฏิวัติดิจิทัล (Digital Revolution) การเปลี่ยนแปลงสู่อุตสาหกรรม 4.0 (The Fourth Industrial Revolution) ทศวรรษความเชื่อ ค่านิยม วัฒนธรรม และพฤติกรรม ของประชากรที่ปรับเปลี่ยนไปตามกระแสโลกาภิวัตน์การเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศที่ส่งผลให้ทรัพยากรธรรมชาติถูกทำลายและเสื่อมโทรมอย่างรวดเร็ว รวมทั้งระบบการศึกษาที่ยังมีปัญหาหลายประการ ส่งผลกระทบต่อระบบการศึกษาที่ต้องปรับเปลี่ยนให้สนองและรองรับความท้าทาย ความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม เป็นทักษะหนึ่งในศตวรรษของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่มีความสำคัญต่อผู้เรียนในการทำความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรม (Multicultural Society) ในปัจจุบันที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมลูกผสมและวัฒนธรรมพันทาง ก่อให้เกิดปัญหาด้านความไม่เข้าใจในวัฒนธรรม ความเชื่อ ค่านิยมและเจตคติต่อวัฒนธรรม โดยมีความจำเป็นเร่งด่วนในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องมีการส่งเสริมความเข้าใจในความแตกต่างของวัฒนธรรม (Linton, 1945) ประกอบด้วย 5 ประการ ได้แก่ 1) ความเชื่อ (Believe) 2) ค่านิยม (Value) 3) เจตคติ (Attitude) 4) พฤติกรรม (Behavior) และ 5) อุดมการณ์ (Ideals) เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรมของสังคมมนุษย์ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางด้านความรู้ ความคิด สติปัญญาท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงในการปฏิวัติดิจิทัล (Digital Revolution) และโลกาภิวัตน์ (Globalization) ให้สอดคล้องกับทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

แนวคิดรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning หรือ PBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นแนวทางการสอนแบบ Active Learning ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) โดยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในโลกเป็นบริบทของการเรียนรู้ (Learning Context) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหา รวมทั้งได้ความรู้ตามศาสตร์ในสาขาวิชาที่ตนศึกษาไปพร้อมกันด้วย การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจึงเป็นผลมาจากกระบวนการทำงานที่ต้องอาศัยความเข้าใจและการแก้ไขปัญหาเป็นหลัก ถ้ามองยุทธศาสตร์การสอนเป็นเทคนิคการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เผชิญหน้ากับปัญหาด้วยตนเองจะทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในการคิดหลายรูปแบบ เช่น การคิด วิเคราะห์ ประเมิน คัดกรอง การคิดสังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ ฯลฯ (ไพศาล สุวรรณน้อย, 2563) นอกจากนี้ยังมีขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนดังต่อไปนี้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550 อ้างถึงใน ภัทรพงษ์ วงษ์วิจิตรานนท์, 2557) สรุปขั้นตอนของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเอาไว้ดังนี้ 1) ขึ้นกำหนดปัญหา 2) ขึ้นแบ่งกลุ่มเพื่อทำความเข้าใจกับปัญหา 3) ขึ้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า 4) ขึ้นสังเคราะห์ความรู้ 5) ขึ้นสรุปและประเมินคำตอบ 6) ขึ้นนำเสนอและประเมินผลงาน โดยนักเรียนได้แสวงหาความรู้และใช้ทักษะการคิดแก้ปัญหาด้วยตนเองและมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่ม โดยลักษณะการทำงานเป็นที่มาของนักเรียน

สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) การรวบรวมเทคโนโลยีหลายอย่างเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ในการออกแบบ และใช้งานมัลติมีเดียเกี่ยวข้องกับสื่อ ฌ์ฐกร สงคราม (2553) ได้แบ่งประเภทและให้ความหมายไว้ 6 ประเภท ได้แก่ 1) ตัวอักษร (Text) 2) ภาพนิ่ง (Still Image) 3) เสียง (Sound) 4) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) 5) ปฏิสัมพันธ์ (Interactive) และ 6) วิดิทัศน์ (Video) นอกจากนี้ สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) ยังเป็นระบบสื่อสารข้อมูลข่าวสารหลายชนิดโดยผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ซึ่งประกอบด้วยข้อความฐานข้อมูลตัวเลขกราฟิกภาพ เสียงและวีดิทัศน์ โดยในยุคปัจจุบันเป็นยุคสมัยแห่งการปฏิวัติสื่อดิจิทัลที่ส่งผลโดยตรงต่อสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) ที่นำเสนอความเป็นโลกาภิวัตน์หรือโลกไร้พรมแดน (Globalization) ในสังคมพหุวัฒนธรรม (Multicultural Society) ที่มีความแตกต่างกัน สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) จึงมีความสำคัญต่อการเป็นสื่อการเรียนรู้นวัตกรรมที่ยังคงเชื่อมต่อการเรียนรู้ สร้างความเข้าใจในความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านสื่อมัลติมีเดีย ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning: PBL) ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) มาใช้พัฒนาความเข้าใจในความแตกต่างของวัฒนธรรมและพัฒนาระบบการคิดข้ามวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อเป็นแนวทางในการจัด

กิจกรรมการเรียนการสอนของครูและพัฒนาความเข้าใจในความแตกต่างของวัฒนธรรมและพัฒนากระบวนการคิดข้ามวัฒนธรรมของนักเรียนให้สอดคล้องกับทักษะที่สำคัญของผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในศตวรรษที่ 21 อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อพัฒนาทักษะความเข้าใจในความแตกต่างของวัฒนธรรม โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด

การทบทวนวรรณกรรม

รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning หรือ PBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นแนวทางการสอนแบบ Active Learning ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) โดยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในโลกเป็นบริบทของการเรียนรู้ (Learning Context) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหา รวมทั้งได้ความรู้ตามศาสตร์ในสาขาวิชาที่ตนศึกษาไปพร้อมกันด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจึงเป็นผลมาจากกระบวนการทำงานที่ต้องอาศัยความเข้าใจและการแก้ปัญหาเป็นหลัก ถ้ามองยุทธศาสตร์การสอนเป็นเทคนิคการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เผชิญหน้ากับปัญหาด้วยตนเองจะทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในการคิดหลายรูปแบบ เช่น การคิด วิเคราะห์ คัดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ ฯลฯ (ไพศาล สุวรรณน้อย, 2563)

จากแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ดังกล่าวข้างต้นการจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่มีความสำคัญที่สุด มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550 อ้างถึงใน ภัทรพงษ์ วงษ์วิจิตรานนท์, 2557) สรุปขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน เอาไว้ดังนี้ 1) ขึ้นกำหนดปัญหา 2) ขึ้นแบ่งกลุ่มเพื่อทำความเข้าใจกับปัญหา 3) ขึ้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า 4) ขึ้นสังเคราะห์ความรู้ 5) ขึ้นสรุปและประเมินคำตอบ 6) ขึ้นนำเสนอและประเมินผลงาน

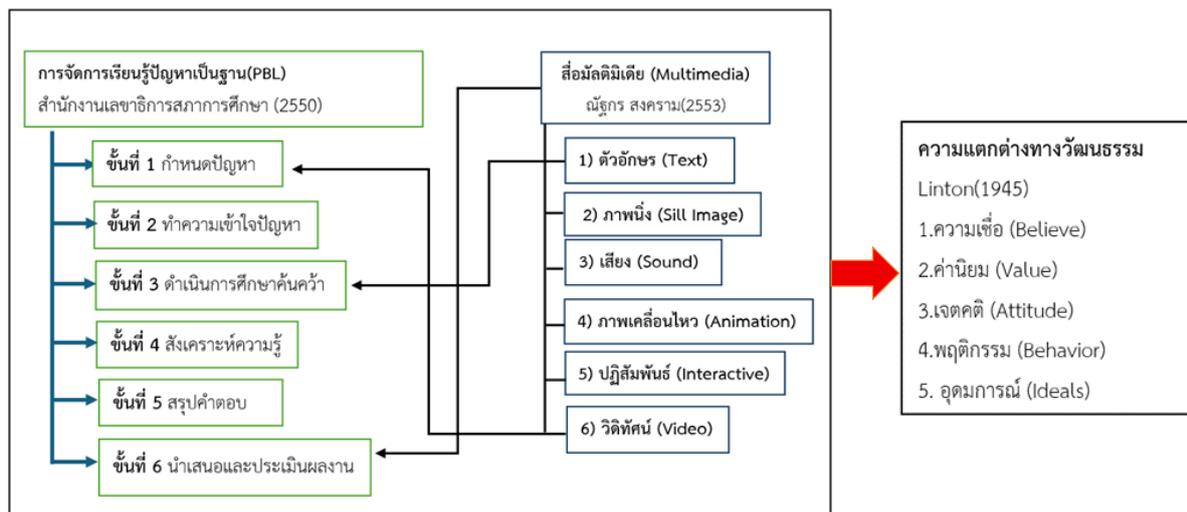
สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) ได้แบ่งประเภทและให้ความหมายไว้ 6 ประเภท ได้แก่ 1) ตัวอักษร (Text) 2) ภาพนิ่ง (Still Image) 3) เสียง (Sound) 4) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) 5) ปฏิสัมพันธ์ (Interactive) และ 6) วิดิทัศน์ (Video) ณัฐกร สงคราม (2553) ซึ่งสอดคล้องกับความหมายของสื่อมัลติมีเดีย การนำสื่อหลายแบบมาประสมกัน ประกอบด้วย ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ข้อความเสียง ผ่านกระบวนการผลิตทางคอมพิวเตอร์ เพื่อสื่อความหมายกับผู้ใช้อย่างมีประสิทธิภาพสามารถควบคุมสื่อต่างๆ ได้ตามความต้องการเพื่อให้เกิดการบรรลุวัตถุประสงค์การใช้งาน (ธีรพร วันพุธ, 2561)

การจัดการเรียนรู้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning: PBL) ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) ในขั้นที่ 1 การกำหนดปัญหา ขั้นที่ 3 การดำเนินการศึกษาค้นคว้า และขั้นที่ 6 การนำเสนอและประเมินผลงาน เพื่อให้ นักเรียนได้พัฒนาทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรม (Cross-cultural understanding) ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning: PBL) ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) มาใช้พัฒนาความเข้าใจในความแตกต่างของวัฒนธรรมและพัฒนากระบวนการคิดข้ามวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูและพัฒนาความเข้าใจในความแตกต่างของวัฒนธรรมและพัฒนากระบวนการคิดข้ามวัฒนธรรมของนักเรียนให้สอดคล้องกับทักษะที่สำคัญของผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในศตวรรษที่ 21 อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรม (Cross-cultural understanding) เป็นทักษะหนึ่งในศตวรรษของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 หรือ 3Rs 8C (วิจารณ์ พานิช, 2555) ที่มีความสำคัญต่อผู้เรียนในการทำความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรม (Multicultural Society) ในปัจจุบันที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมลูกผสมและวัฒนธรรม

พันทาง ก่อให้เกิดปัญหาด้านความไม่เข้าใจในวัฒนธรรม ความเชื่อ ค่านิยมและเจตคติต่อวัฒนธรรม โดยมีความจำเป็นเร่งด่วนในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องมีการส่งเสริมความเข้าใจในความแตกต่างของวัฒนธรรมมีองค์ประกอบ 5 ประการ (Linton, 1945) ได้แก่ 1) ความเชื่อ (Believe) หมายถึง การยอมรับว่าสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นจริงหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งมีอยู่จริง 2) ค่านิยม (Value) หมายถึง สิ่งที่คุณค่าหรือสัจนิยมยึดถือเป็นเครื่องช่วยตัดสินใจ และกำหนดการกระทำของตนเอง 3) เจตคติ (Attitude) หมายถึง ท่าทีหรือความรู้สึกของคุณค่าต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง 4) พฤติกรรม (Behavior) หมายถึง การกระทำหรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิด และความรู้สึกเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้า 5) อุดมการณ์ (Ideals) หมายถึง หลักการที่วางระเบียบไว้เป็นแนวปฏิบัติเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด

วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research) โดยนำหลักและขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการตามแนวคิดของ Kemmis and McTaggart (1992) เป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัย ซึ่งมี 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นการวางแผน (Plan) ขั้นการปฏิบัติการ (Act) ขั้นการสังเกตการณ์ (Observe) และขั้นการสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflect) จำนวน 3 วงจรปฏิบัติการ

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนม่วงหวานพัฒนศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น จำนวน 16 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติการ ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรมและกระบวนการคิดข้ามวัฒนธรรม โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning: PBL) ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ รวม 12 ชั่วโมง ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้แบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของ Likert พบว่า ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยแผนการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 4.77 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

2) เครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลเชิงปฏิบัติการ ประกอบด้วย แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ แบบสังเกตพฤติกรรมของครู และนักเรียน แบบสัมภาษณ์นักเรียน แบบทดสอบความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรมทำยวงจรลงจรละ 10 ข้อ จำนวน 3 ชุด รวม 30 ข้อ สำหรับการประเมินประสิทธิภาพของแบบทดสอบ ผลการประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบ พบว่า วงจรที่ 1 มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 วงจรที่ 2 มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 และวงจรที่ 3 มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 สำหรับการประเมินประสิทธิภาพของแบบทดสอบพบว่า วงจรที่ 1 มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.20-0.80 ค่าอำนาจการจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20-0.40 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86 วงจรที่ 2 มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.20-0.80 ค่าอำนาจการจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20-0.40 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.84 วงจรที่ 3 มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.20-0.80 ค่าอำนาจการจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20-0.40 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.79

3) เครื่องมือที่ใช้ประเมินผลการวิจัย ประกอบด้วย แบบทดสอบความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรมแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ผลการประเมินโดยให้ผู้เชี่ยวชาญ พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.50-1.00 มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.20-0.80 ค่าอำนาจการจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20-0.40 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.41

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพจากการสะท้อนผลการปฏิบัติงานในการดำเนินการวิจัยแต่ละวงจรถูกปฏิบัติ ดังนี้ 1) ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ ผลของการทำแบบวัดความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม โดยใช้สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ คือ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการหาค่าร้อยละ (Percentage) ของคะแนน และจำนวนคนที่ผ่านเกณฑ์เพื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป และ 2) ข้อมูลเชิงคุณภาพ เป็นการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ใช้ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมจัดการเรียนรู้ แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ แบบสัมภาษณ์นักเรียน บันทึกข้อมูลที่ได้จากการสังเกตและร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาข้อบกพร่องปัญหาและอุปสรรค เพื่อหาแนวทางแก้ไขและปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้อีกในการดำเนินการวิจัยต่อไป โดยใช้วิธีการนำเสนอผลในรูปแบบของความเรียง

ผลการวิจัย

ผลการพัฒนาทักษะความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning: PBL) ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ปรากฏผลดังนี้

ผลการทดสอบทักษะความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม-ต่างกระบวนทัศน์ ทำยวงจรที่ 1-3

หลังจากผู้วิจัยได้ดำเนินการปฏิบัติการจัดการเรียนรู้สิ้นสุดในแต่ละวงจรถัดไป ประกอบด้วย วงจรที่ 1 (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 และ 2) วงจรที่ 2 (ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 และ 4) และวงจรที่ 3 (ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 และ 6) เมื่อสิ้นสุดแต่ละวงจรถัดไปผู้วิจัยได้ทดสอบกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม ทำยวงจรที่ 1-3 ข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก วงจรละ 10 ข้อ จำนวน 3 วงจร รวม 30 ข้อ เพื่อวัดและประเมินผลการวิจัยการพัฒนาทักษะความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม-ต่างกระบวนทัศน์ โดยมีเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด ปรากฏผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการทดสอบทักษะความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม-ต่างกระบวนทัศน์ท้ายวงจรที่ 1-3

วงจรที่	จำนวนนักเรียน (คน)	คะแนน			(\bar{X})	S.D	ร้อยละ	จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์	
		เต็ม	สูงสุด	ต่ำสุด				จำนวน (คน)	ร้อยละ
1	16	10	10	4	7.18	1.60	71.80	12	75.00
2	16	10	10	6	8.25	1.52	82.50	12	75.00
3	16	10	10	5	9.00	1.50	90.00	14	87.50

จากตารางที่ 1 ผลการทดสอบทักษะความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรมท้ายวงจรที่ 1-3 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยและจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์สูงขึ้นตามลำดับ โดยวงจรที่ 3 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.00 คิดเป็นร้อยละ 90.00 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 14 คน คิดเป็นร้อยละ 87.50

ผลการทดสอบทักษะความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรมของนักเรียน

หลังจากผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้สิ้นสุดทั้ง 6 แผนการจัดการเรียนรู้ รวม 12 ชั่วโมง ผู้วิจัยได้ทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้แบบทดสอบทักษะความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม แบบประนีชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยมีเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด ปรากฏผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการทดสอบทักษะความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม

จำนวนนักเรียน (คน)	คะแนน			(\bar{X})	S.D	ร้อยละ	จำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์	
	เต็ม	สูงสุด	ต่ำสุด				จำนวน (คน)	ร้อยละ
16	30	26	13	22.68	3.41	75.60	13	81.25

จากตารางที่ 2 ผลการทดสอบทักษะความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรมของนักเรียน พบว่า นักเรียนคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 22.68 คิดเป็นร้อยละ 75.60 ของคะแนนเต็ม และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 81.25 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เมื่อพิจารณาคะแนนทักษะความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรมของนักเรียน จำนวน 30 ข้อแยกเป็นรายด้านๆ ละ 6 ข้อ ปรากฏผลดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการทดสอบทักษะความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม นักเรียนจำนวน 30 ข้อแยกเป็นรายด้าน

ความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม-ต่างกระบวนทัศน์ (Linton, 1945)	จำนวนนักเรียน (คน)	คะแนนเต็ม (\bar{X})	S.D	ร้อยละ	จำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ จำนวน (คน)	ร้อยละ	
1) ความเชื่อ (Believe)	16	6	0.74	0.26	74.00	14	87.50
2) ค่านิยม (Value)	16	6	0.87	0.32	87.00	11	68.75
3) เจตคติ (Attitude)	16	6	0.60	0.43	60.00	4	25.00
4) พฤติกรรม (Behavior)	16	6	0.66	0.47	66.00	4	25.00
5) อุดมการณ์ (Ideals)	16	6	0.71	0.37	71.00	7	43.75

จากตารางที่ 3 ผลการทดสอบทักษะความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรมของนักเรียนแยกเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีคะแนนสูงสุด คือ ด้านค่านิยม คิดเป็นร้อยละ 87.00 รองลงมาคือ ด้านความเชื่อ คิดเป็นร้อยละ 74 ด้าน

อุดมการณ์ คิดเป็นร้อยละ 71 ด้านพฤติกรรมคิดเป็นร้อยละ 66 และด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านเจตคติ คิดเป็นร้อยละ 60 ตามลำดับ

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning: PBL) ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) พบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรม เฉลี่ยเท่ากับ 22.68 คิดเป็นร้อยละ 75.60 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 81.25 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เมื่อพิจารณาทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมรายด้าน พบว่า ด้านที่มีร้อยละของคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านค่านิยม คิดเป็นร้อยละ 87 รองลงมา คือ ด้านความเชื่อ คิดเป็นร้อยละ 74 ด้านอุดมการณ์ คิดเป็นร้อยละ 71 ด้านพฤติกรรม คิดเป็นร้อยละ 66 และด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านเจตคติ คิดเป็นร้อยละ 60 ตามลำดับ

ทั้งนี้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning: PBL) ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนสามารถนำทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นแนวทางการสอนแบบ Active Learning ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) โดยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในโลกเป็นบริบทของการเรียนรู้ (Learning Context) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหา โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา ขั้นที่ 2 แบ่งกลุ่มเพื่อทำความเข้าใจกับปัญหา ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษา ค้นคว้า ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้ ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินคำตอบ และขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน โดยนักเรียนได้แสวงหาความรู้และใช้ทักษะการคิดแก้ปัญหาด้วยตนเองและมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มโดยลักษณะการทำงานเป็นทีมของนักเรียน ในการวิจัยครั้งนี้ได้นำสื่อมัลติมีเดียไปใช้ใน 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหาโดยนักเรียนได้ศึกษาจากสื่อมัลติมีเดียประเภทวีดิทัศน์ ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษาค้นคว้าโดยนักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจากการสืบค้นโดยใช้สื่อมัลติมีเดียประเภทข้อความ และขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน ในขั้นนี้ นักเรียนและกลุ่มจะเป็นผู้ที่เลือกใช้สื่อมัลติมีเดียในการนำเสนอผลงานของตนเอง ซึ่งสอดคล้อง สรายุช รัตมี (2567) ได้ทำการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้บูรณาการสื่อมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ รายวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนร้อยละ 73.33 สามารถพัฒนาการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมกลุ่ม มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 74.81 ซึ่งการใช้สื่อมัลติมีเดียในกระบวนการจัดการเรียนรู้นั้นสามารถเชื่อมโยงสู่ความแตกต่างทางวัฒนธรรมจากสื่อมัลติมีเดียในปัจจุบัน วิชาสังคมศึกษาจึงเป็นวิชาที่ต้องมีการศึกษา พัฒนาให้รู้เท่าทันในเหตุการณ์โลกปัจจุบันที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรม ปัญหาของความขัดแย้งทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ ความเชื่อ ค่านิยม เจตคติ พฤติกรรมและอุดมการณ์ที่ดีต่อการเป็นพลโลก (Global Citizenship) สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาสังคมศึกษาโดยตรง ทั้งนี้ยังไม่มีผู้ศึกษาวิจัยในทางวิชาสังคมศึกษาจึงถือเป็นการวิจัยความแตกต่างทางวัฒนธรรมที่สะท้อนให้เห็นถึงองค์ประกอบที่นำมาใช้ศึกษาความแตกต่างทางวัฒนธรรมทั้ง 5 องค์ประกอบ ดังนี้ (Linton, 1945) ประกอบด้วย 5 ประการ ได้แก่ 1) ความเชื่อ (Believe) หมายถึง การยอมรับว่าสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นจริงหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งมีอยู่จริง 2) ค่านิยม (Value) หมายถึง สิ่งที่คุณค่าหรือสังคมยึดถือเป็นเครื่องช่วยตัดสินใจ และกำหนดการกระทำของตนเอง 3) เจตคติ (Attitude) หมายถึง ท่าทีหรือความรู้สึกของคุณค่าต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง 4) พฤติกรรม (Behavior) หมายถึง การกระทำหรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิด และความรู้สึกเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้า 5) อุดมการณ์ (Ideals) หมายถึง หลักการที่วางระเบียบไว้เป็นแนวปฏิบัติเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรมของสังคมมนุษย์ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางด้านความรู้ ความคิด สติปัญญาท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงในการปฏิวัติดิจิทัล (Digital Revolution) และโลกาภิวัตน์ (Globalization) ให้สอดคล้องกับทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ข้อเสนอแนะที่ได้รับจากการวิจัย

- 1) การวิจัยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย นิยมใช้เพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาซึ่งมีความตรงจุด หากนำมาส่งเสริมทักษะด้านอื่นที่มีความละเอียดอ่อนจึงควรระวังในด้านการใช้กรณีศึกษาจากสื่อมัลติมีเดีย
- 2) ชั้นเรียนควรมีความพร้อมในด้านเทคโนโลยี สื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน เช่น อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ สัญญาณที่มีความเสถียรเพื่อให้ทันต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- 1) นวัตกรรมรูปแบบการจัดการเรียนรู้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ผู้วิจัยควรศึกษาทฤษฎีและองค์ประกอบที่มีความน่าเชื่อถือ สามารถนำมาใช้ได้เหมาะสมกับยุคสมัยในศตวรรษที่ 21
- 2) ทักษะความแตกต่างทางวัฒนธรรมในองค์ประกอบมีความหมายใกล้เคียงกัน ผู้สอนจึงควรศึกษาและอธิบายในชั้นเรียนเพื่อให้ผู้เรียนเห็นความแตกต่างได้

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ: พัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว).
- ณัฐกร สงคราม. (2554). *การออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรพร วันพุธ. (2561). *ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการเรียนตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ เรื่อง ศิลปะการถ่ายภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรี*. ในการประชุมวิชาการระดับชาติเพื่อนำเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 11 (น.153-163). มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- ภัทรพงษ์ วงษ์วิจิตรานนท์ และ เพชรรัตน์ จงนิมิตสถาพร. (2557). การศึกษาทักษะการคิดแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนโดยใช้รูปแบบการใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย รายวิชา ส 32201 พระพุทธศาสนา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม. *วารสารคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*.
- ไพศาล สุวรรณน้อย. (2559). *การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning: PBL)*. เอกสารประกอบการบรรยายโครงการพัฒนาการเรียนการสอน สถาบันพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ฝ่ายวิชาการ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. สืบค้นจาก <https://bit.ly/3u0mRQN>.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิถีสร้างการเรียนรู้ครูเพื่อศิษย์ศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- สรายุทธ รัตมี. (2567). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้บูรณาการสื่อมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริม การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ รายวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารสังคมศึกษาปริทรรศน์*, 1(1).
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *กรอบทิศทางการพัฒนาการศึกษาในช่วงแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ.2550-2554) ที่สอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ.2554-2559)*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1992). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Linton, R. (1945). *The cultural background of personality*. Appleton-Century.

Data Availability Statement: The raw data supporting the conclusions of this article will be made available by the authors, without undue reservation.

Conflicts of Interest: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Publisher's Note: All claims expressed in this article are solely those of the authors and do not necessarily represent those of their affiliated organizations, or those of the publisher, the editors and the reviewers. Any product that may be evaluated in this article, or claim that may be made by its manufacturer, is not guaranteed or endorsed by the publisher.



Copyright: © 2025 by the authors. This is a fully open-access article distributed under the terms of the Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0).