

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี เพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

THE EFFECTS OF CASE STUDY LEARNING ACTIVITIES ON BEING A GOOD DIGITAL CITIZEN TO ENHANCE MEDIA CRITICAL THINKING OF GRADE 6 STUDENTS

ภูผาภูมิ วิชาเดช¹, จุฬพร พลรักษ์², เกรียงไกร พิลาลัย³, ศศิพันธุ์ เปียนเปี่ยมสิน⁴

มหาวิทยาลัยนครพนม^{1,2,3}, มหาวิทยาลัยสวนดุสิต⁴

Poupapoum Wichadech¹, Julaporn Ponlak², Kriangkrai Pilalai³, Sasipan Pianpiamsin⁴

Nakhon Phanom University^{1,2,3}, Suan Dusit University⁴

Corresponding Author E-mail : Poupapoum.soc@gmail.com¹, jokjokjula004@gmail.com²,

kriang.pila@gmail.com³, sasipun_pia@dusit.ac.th⁴

(Received : October 30, 2025; Edit : November 14, 2025; accepted : December 10, 2025)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 28 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านห้วยไม้ซอด ได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา แบบประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อได้ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับพฤติกรรมเท่ากับ 0.67 – 1.00 และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.60 ขึ้นไปทุกข้อ การวิเคราะห์ข้อมูลดำเนินการโดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบทีแบบกลุ่มเดียว โดยมีแบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest – Posttest Design

ผลวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Case Study-Based Learning) เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี มีความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา มีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.06 สูงกว่าก่อนเรียนที่มีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 2.39$, S.D. = 0.22 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Case Study-Based Learning) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 24.96$, S.D. = 1.95 สูงกว่าก่อนเรียนที่มีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 11.86$, S.D. = 2.76 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : การคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ, การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา

Abstract

This research aimed to 1) assess students' understanding of fundamental Buddhist principles and apply Buddhist teachings appropriately in daily life among Grade 6 students before and after implementing the case study-based learning activity model, and 2) compare the learning achievement before and after implementing the case study-based learning activity model on "Being a Good Digital Citizen" among Grade 6 students. The research sample consisted of 28 students from Grade 6/1 who were studying in the first semester of the 2025 academic year at Ban Huai Mai Sod School, selected through purposive sampling. The research instruments included case study-based learning activity plans, a rubric assessment for fundamental Buddhist principles understanding and application of Buddhist teachings appropriately in daily life, and a learning achievement test. Data were analyzed using mean, standard deviation, and One Group t-test – Posttest Design.

The research findings revealed that: 1) Grade 6 students who learned through the case study-based learning approach demonstrated understanding of fundamental Buddhist principles and application of Buddhist teachings appropriately in daily life on "Being a Good Digital Citizen" with a post-test mean score of $\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.06 which was significantly higher than the pre-test mean score of $\bar{X} = 2.39$, S.D. = 0.22 at the .05 statistical significance level, and 2) the learning achievement of Grade 6 students who learned through the case study-based learning approach showed a post-test mean score of $\bar{X} = 24.96$, S.D. = 1.95 which was significantly higher than the pre-test mean score of $\bar{X} = 11.86$, S.D. = 2.76 at the .05 statistical significance level.

Keywords : Critical Thinking in Media, Case Study-Based Learning

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันยุคดิจิทัล เทคโนโลยีได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของมนุษย์ มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ การสื่อสาร และการทำงานของบุคคลอย่างกว้างขวาง การเติบโตอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) สร้างทั้ง “โอกาสใหม่” และ “ความท้าทายใหม่” ให้กับระบบการศึกษาทั่วโลก ดังนั้น “ความสามารถด้านการรู้เท่าทันดิจิทัล” (Digital Literacy) จึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับทุกคน โดยเฉพาะผู้เรียนในระดับประถมศึกษา เพื่อให้สามารถเข้าถึง เข้าใจ และประเมินข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อตามทันการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลที่รวดเร็ว จำเป็นต้องเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ และการคิดขั้นสูง การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินผล โดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยการเรียน การเรียนรู้แบบกรณีศึกษาถือเป็นรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุกที่เหมาะสมอย่างยิ่ง ผู้เรียนได้พัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณจากการวิเคราะห์สถานการณ์จริง ค้นคว้า ข้อมูลอย่างมีเหตุผล สังเคราะห์ ข้อมูลเพื่อตัดสินใจ และแก้ปัญหา นอกจากนี้ ยังเป็นการฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน การสื่อสาร การรับฟังความคิดเห็นที่หลากหลาย และการรู้จักแยกแยะข้อมูลสำคัญ ซึ่งเป็นการบ่มเพาะคุณลักษณะและความพร้อมในการตัดสินใจด้วยสติปัญญาที่ถูกต้องเหมาะสม การพัฒนาทักษะเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนมีบทบาทอย่างมีประสิทธิภาพในสังคมดิจิทัล ตัดสินใจบนพื้นฐานข้อมูลที่ถูกต้อง และมีพฤติกรรมที่รับผิดชอบต่อบนโลกออนไลน์ ระบบการศึกษาจึงจำเป็นต้องเสริมสร้างสมรรถนะให้เด็กจัดการข้อมูลดิจิทัลได้ รู้เท่าทันข่าวปลอม ปกป้องความเป็นส่วนตัว และมีจริยธรรมในการใช้สื่อ (UNESCO, 2018 : 5-7) สอดคล้องกับแนวคิดของ กระทรวงศึกษาธิการ (2565 : 4) ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ในการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งเน้นผู้เรียน ให้มีทักษะการเรียนรู้และมีใจใฝ่เรียนรู้ตลอดเวลา มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษา และการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต การสร้างความตื่นตัว ให้คนไทยตระหนักถึงบทบาท ความรับผิดชอบ และการวางตำแหน่งของประเทศไทยในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์ และประชาคมโลก การวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม และการสร้างระบบการศึกษา เพื่อเป็นเลิศทางวิชาการระดับนานาชาติ การพัฒนาทักษะดิจิทัล ทักษะการคัดกรองความรู้ องค์ความรู้ การใช้เทคโนโลยีผสมผสานกับคุณค่าของครูไปพร้อมกัน การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ที่ประชาชน สามารถเข้าถึงทรัพยากรและใช้ประโยชน์จากระบบการเรียนรู้และพัฒนาตนเองผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้ สมัยใหม่ ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ความสามารถในการคิดและทักษะการคิดมีความสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการจัดการเรียนรู้และการจัดการศึกษาในยุคปัจจุบัน ซึ่งการเรียนรู้นั้นเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ถาวรเนื่องจากการฝึกปฏิบัติหรือประสบการณ์ การเรียนรู้ขึ้นอยู่กับปัจจัยที่สำคัญ ได้แก่ ความสามารถของผู้เรียน ระดับของแรงจูงใจ และธรรมชาติของภาระงาน ทักษะการคิดเป็น

กระบวนการให้เหตุผลที่เกี่ยวกับงานที่ทำหรือสิ่งที่เรียนรู้ ทักษะการคิด ช่วยให้ผู้เรียนรู้ว่าจะทำอะไร เมื่อไร และทำอย่างไร และผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นคืออะไร ซึ่งความสามารถในการคิดมีผลโดยตรงต่อการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพและการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข ดังนั้นถ้าต้องการให้ผู้เรียนสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างสันติสุขในสังคมโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จึงจำเป็นต้องมีการเตรียมพร้อมสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ (บุญยง, 2563 : บทคัดย่อ)

Digital Literacy หรือ ทักษะการเข้าใจและรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล คือ ทักษะที่ช่วยให้บุคคลสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปลอดภัย และสร้างสรรค์ รวมไปถึงทักษะในการวิเคราะห์ ประเมิน และสร้างเนื้อหาบนโลกออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบ ทักษะเหล่านี้ช่วยให้บุคคลสามารถใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์ได้อย่างปลอดภัย มีประสิทธิภาพ และสร้างสรรค์ ส่งผลดีต่อทั้งตัวบุคคลและสังคมโดยรวม (Ronglong, 2024) สอดคล้องกับ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2560, น. 46–47) ได้ระบุว่า มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะสำคัญของคนไทยในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving Skills) ทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation Skills) ทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT Skills) เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีคุณภาพ มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ โดยส่งเสริมให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ พัฒนาการคิดวิเคราะห์ การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ตลอดชีวิต และการบูรณาการองค์ความรู้จากศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อสร้างความเข้าใจและนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม

จากข้อมูลของการประชุม World Economic Forum (WEF) 2012-2013 พบว่าการจัดอันดับการศึกษาของไทยรั้งท้ายอาเซียน ผลการจัดอันดับที่ต่ำยังชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่าเด็กไทยส่วนมากยังคิดไม่เป็น และขาดทักษะสำคัญในการดำรงชีวิต คือ ขาดการคิดวิเคราะห์ ในขณะที่อีกหลายปีต่อมา World Economic Forum (WEF) 2019 ก็มีการจัดอันดับความสามารถทางการแข่งขันระดับโลก จากเด็กและเยาวชนของ 141 ประเทศ ผลการจัดอันดับ พบว่าความสามารถทางการแข่งขันของประเทศไทยนั้นลดลง จากอันดับที่ 38 ลงไปสู่อันดับที่ 40 โดยปัจจัยหนึ่งที่ลดอันดับของประเทศไทยตกลงมา มาจากคะแนนด้านการเรียนการสอนของไทยที่มีการฝึก Critical Thinking พบว่าต่ำที่สุด ได้คะแนนเพียง 37 คะแนนเท่านั้น จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน รายงานของ World Economic Forum (WEF) พบว่าเยาวชนไทยยังประสบปัญหาการขาดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) ซึ่งเป็นหนึ่งในสมรรถนะสำคัญของคนในศตวรรษที่ 21 สาเหตุสำคัญมาจากระบบการศึกษาที่เน้นการท่องจำมากกว่า การตั้งคำถาม การขาดโอกาสในการเรียนรู้เชิงวิเคราะห์ และวัฒนธรรมทางสังคมที่ยังไม่ส่งเสริมการแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ ส่งผลให้ผู้เรียนขาดความสามารถในการแยกแยะข้อมูล วิเคราะห์เหตุผล และตัดสินใจอย่างมีหลักคิด ซึ่งกลายเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาคุณภาพคนไทยและการแข่งขันของประเทศในเวทีโลก (World Economic Forum, n.d.)

จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านห้วยไม้ซอด พบว่า การเรียนการสอนยังขาดการส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาเชิงประยุกต์ ทำให้ทักษะการคิดขั้นสูงไม่ได้รับการพัฒนาอย่างเพียงพอ ส่งผลให้ผู้เรียนมีปัญหาในการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการขาดความสามารถในการแยกแยะ วิเคราะห์แหล่งที่มา และประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลจำนวนมากจากสื่อดิจิทัล ซึ่งทำให้พวกเขามีความเสี่ยงสูงต่อการหลงเชื่อและแชร์ข้อมูลเท็จ (Fake News) การขาดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อนี้ยังนำไปสู่การขาดความรอบคอบในการตัดสินใจและไม่พร้อมรับมือกับปัญหาเชิงจริยธรรมในโลกออนไลน์ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องปรับปรุงรูปแบบการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ

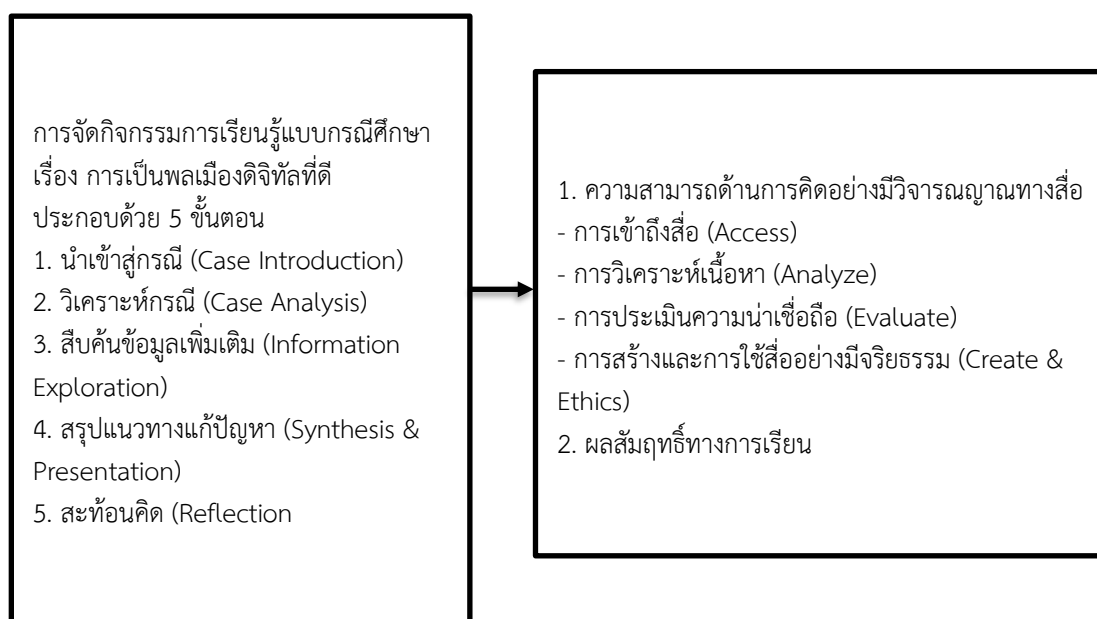
จากที่มาและปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงได้สนใจการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Case-Based Learning: CBL) เรื่อง “การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี” เพื่อเป็นแนวทางที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะผู้เรียนจะได้เผชิญกับสถานการณ์จริงหรือสถานการณ์จำลองที่สะท้อนปัญหาทางดิจิทัล เช่น การใช้สื่อออนไลน์อย่างรับผิดชอบ การตรวจสอบข้อมูลข่าวสาร หรือการตัดสินใจในโลกโซเชียลอย่างมีจริยธรรม ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ปัญหา ตั้งคำถาม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และหาทางออกด้วยเหตุผล ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนฝึกการแยกแยะข้อเท็จจริงจากความคิดเห็นฝึกการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลและเรียนรู้ผลกระทบของการกระทำในโลกดิจิทัล กระบวนการดังกล่าวทำให้นักเรียนพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ตัดสินใจอย่างรอบคอบ และมีวิจารณญาณต่อข้อมูลที่พบในสื่อดิจิทัล อันเป็นพื้นฐานสำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีในศตวรรษที่ 21

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี

กรอบแนวคิดการวิจัย (ถ้ามี)

การวิจัยเรื่องผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี เพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ซึ่งได้กำหนดเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



สมมติฐานการวิจัย (ถ้ามี)

1. ความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี สูงกว่าก่อนเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านห้วยไม้ซอด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบึงกาฬ ตำบลปากคาด อำเภอปากคาด จังหวัดบึงกาฬ มีทั้งหมด 3 ห้องเรียน รวม 75 คน ซึ่งมีลักษณะพื้นฐานใกล้เคียงกัน เนื่องจากเป็นนักเรียนในระดับชั้นเดียวกัน อายุระหว่าง 11 - 12 ปี ศึกษาในหลักสูตรเดียวกัน อยู่ในบริบทโรงเรียนและชุมชนเดียวกัน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านห้วยไม้ซอด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบึงกาฬ ตำบลปากคาด อำเภอปากคาด จังหวัดบึงกาฬ จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive sampling)

ตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี

ตัวแปรตาม คือ

1. ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 4 แผน ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 พลเมืองดิจิทัลคือใคร จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ชาวจริงหรือชาวปลอม จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เคารพสิทธิผู้อื่นในโลกออนไลน์ จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ใช้สื่อดิจิทัลอย่างรับผิดชอบและสร้างสรรค์ จำนวน 2 ชั่วโมง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

2.1 แบบประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 รูปแบบแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) มี 5 ระดับ ของลิเคิร์ท (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2560 : 121) จำนวน 15 ข้อ

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1. ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.1 ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร ตำรา งานวิจัยและวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดเนื้อหาและกิจกรรมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย และผู้วิจัยหลอมรวมแนวทางการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ จากข้อมูลที่ได้รับจากผู้วิจัยได้ศึกษา

1.2 ศึกษารายละเอียดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.3 วิเคราะห์ เลือกและกำหนดเนื้อหาเพื่อนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ ซึ่งมีองค์ประกอบดังนี้ กลุ่มสาระการเรียนรู้/รหัสวิชา/ระดับชั้นที่สอน/ภาคเรียน/ปีการศึกษา/สาระการเรียนรู้/ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้/เวลาที่ใช้

1.4 สร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี เพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 พลเมืองดิจิทัลคือใคร จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ชาวจริงหรือชาวปลอม จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เคารพสิทธิผู้อื่นในโลกออนไลน์ จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ใช้สื่อดิจิทัลอย่างรับผิดชอบและสร้างสรรค์ จำนวน 2 ชั่วโมง

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้ององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ คุณภาพของเนื้อหา เวลา กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผลของแผนการจัดการเรียนรู้ ความเที่ยงตรงและความเหมาะสม โดยใช้แบบประเมินเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับตามแบบของลิเคิร์ท บุญชม ศรีสะอาด (2560 : 121) ในการพิจารณาความเหมาะสมขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยในการพิจารณาความเหมาะสมขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ใช้เกณฑ์ดังนี้

5 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

- 4 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย 4.78 แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

1.6 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 จำนวน 24 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ผลการทดลองใช้ปรากฏว่า นักเรียนเข้าใจเนื้อหาเป็นอย่างดี กิจกรรมกระชับมากขึ้น มีขั้นตอนชัดเจน

1.7 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ในการศึกษาค้นคว้ากับกลุ่มตัวอย่าง

2. ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแบบประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีวัตถุประสงค์เพื่อวัดระดับความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างรับผิดชอบ แบ่งกระบวนการคิดออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ การเข้าถึงสื่อ (Access) การวิเคราะห์สื่อ (Analyze) การประเมินสื่อ (Evaluate) การสร้างและใช้สื่ออย่างมีจริยธรรม (Create & Ethics) โดยมีขั้นตอนการสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ ดังนี้

2.1 ศึกษาทฤษฎี แนวทาง และวิธีการสร้างแบบประเมินการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ รวมถึงเกณฑ์การประเมินประสิทธิภาพของแบบประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อกำหนดแนวทางการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้

2.3 พิจารณาเนื้อหาจากคู่มือครู หนังสือเรียน และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้อง เพื่อเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมในการจัดทำแบบประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ

2.4 ศึกษารูปแบบของแบบประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ กำหนดกรอบแนวคิดและโครงสร้างตัวแปรของแบบประเมินจากการศึกษาทฤษฎี ผู้วิจัยกำหนดองค์ประกอบหลักของความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ 4 ด้าน ดังนี้

- การเข้าถึงสื่อ (Access) – ความสามารถในการค้นหาและเลือกใช้แหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ
- การวิเคราะห์เนื้อหา (Analyze) – การแยกแยะข้อเท็จจริงกับความคิดเห็นในสื่อ
- การประเมินความน่าเชื่อถือ (Evaluate) – การตรวจสอบแหล่งที่มาและเจตนาของสื่อ
- การสร้างและการใช้สื่ออย่างมีจริยธรรม (Create & Ethics) – การสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลอย่างรับผิดชอบ

2.5 ผู้วิจัยสร้างข้อคำถามเบื้องต้นจำนวน 15 ข้อ โดยใช้รูปแบบ มาตรฐานประมาณค่าแบบลิเคิร์ต 5 ระดับ (Likert Scale 5 Points) ให้ผู้ตอบเลือกระดับความคิดเห็นตามความเป็นจริงของตนเอง เกณฑ์ดังนี้

- 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด
- 4 หมายถึง เห็นด้วยมาก
- 3 หมายถึง ปานกลาง
- 2 หมายถึง เห็นด้วยน้อย
- 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยเลย

ในการแปลความหมายระดับของค่าเฉลี่ยกำหนดเกณฑ์ดังนี้

- 4.51 – 5.00 หมายถึง ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงมาก
- 3.51 – 4.50 หมายถึง ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูง
- 2.51 – 3.50 หมายถึง ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณปานกลาง
- 1.51 – 2.50 หมายถึง ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณต่ำ
- 1.00 – 1.50 หมายถึง ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณต่ำมาก

2.6 นำแบบประเมินฉบับร่างไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแต่ละข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวัด โดยใช้แบบฟอร์ม Index of Item-Objective Congruence (IOC)

ผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนแต่ละข้อดังนี้

+1 = สอดคล้องมาก

0 = ไม่แน่ใจ

-1 = ไม่สอดคล้อง

แล้วนำคะแนนที่ได้มาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับพฤติกรรม IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ถือว่าใช้ได้ ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับพฤติกรรมเท่ากับ 0.67 - 1.00

2.7 นำผลที่ได้จัดการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา มาปรับปรุงแก้ไข โดยปรับปรุงแบบประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 จำนวน 24 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านห้วยไม้ซอด

2.8 นำแบบประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อไปใช้ทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านห้วยไม้ซอด จำนวน 28 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3. ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักการ แนวคิด ทฤษฎีการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือเทคนิคการเขียนข้อสอบ และหนังสือการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบ

3.2 ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ เรื่องการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี และมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด ที่เกี่ยวข้องแล้วทำการวิเคราะห์จำนวนข้อสอบในแต่ละเรื่องโดยพิจารณาความสำคัญของตัวชี้วัด

3.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน จำนวน 40 ข้อ ให้ครอบคลุมตามตารางวิเคราะห์ข้อสอบโดยวัดพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านความรู้ความเข้าใจและพฤติกรรมการเรียนรู้เรื่องการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี

3.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับร่างไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแต่ละข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้แบบฟอร์ม Index of Item-Objective Congruence (IOC) ผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนแต่ละข้อดังนี้

+1 = สอดคล้องมาก

0 = ไม่แน่ใจ

-1 = ไม่สอดคล้อง

แล้วนำคะแนนที่ได้มาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ถือว่าใช้ได้ ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.60 ขึ้นไปทุกข้อ

3.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ที่ปรับปรุงแก้ไขด้านการใช้คำถามและความสอดคล้องระหว่างคำถามกับตัวเลือกแล้วนำไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนบ้านห้วยไม้ซอด ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 24 คน นำกระดาษคำตอบที่นักเรียนตอบแล้วมาตรวจให้คะแนนเมื่อตรวจรวมคะแนนเรียบร้อยแล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาคุณภาพด้านความยากง่ายรายข้อ โดยใช้เทคนิค 25% มีเกณฑ์การพิจารณาความยากง่ายของข้อสอบโดยดัชนีค่าความยากง่ายคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย 0.20 - 0.80 จำนวน 30 ข้อ เพื่อนำไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง

3.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว จำนวน 30 ข้อ ไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยและนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 28 คนต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 มีการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ทดลองใช้เครื่องมือ โดยใช้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนบ้านห้วยไม้ซอด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบึงกาฬ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 24 คน

2. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี จำนวน 30 ข้อ รวม 30 คะแนน โดยใช้เวลา 40 นาที และแบบประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ จำนวน 15 ข้อ โดยใช้เวลา 30 นาที

3. ดำเนินการทดลอง ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Case Study) เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี จำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างโดยผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามลำดับแผนการจัดการเรียนรู้ โดยแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 แผน ใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Case Study) ตามแนวคิดของ Savin-Baden และ Major (2004) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ นำเข้าสู่กรณี (Case Introduction) วิเคราะห์กรณี (Case Analysis) สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม (Information Exploration) สรุปแนวทางแก้ปัญหา (Synthesis & Presentation) สะท้อนคิด (Reflection)

4. ทดสอบหลังเรียน (Post-test) หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Case Study-Based Learning) เรื่องการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี จำนวน 4 แผน เสร็จสิ้น ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี จำนวน 30 ข้อ รวม 30 คะแนน โดยใช้เวลา 40 นาที และแบบประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ จำนวน 15 ข้อ โดยใช้เวลา 30 นาที

5. นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Case Study-Based Learning) มาวิเคราะห์ค่าทางสถิติเปรียบเทียบคะแนนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

6. นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี มาวิเคราะห์ค่าทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ดังนี้

1. นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี มาวิเคราะห์ค่าทางสถิติ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2. นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มาเปรียบเทียบความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ ก่อนเรียนและหลังเรียน ใช้การทดสอบค่าที (t-test for dependent group) โดยกำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มาเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน ใช้การทดสอบค่าที (t-test for dependent group) โดยกำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งสามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา

ตารางที่ 1 การประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา

สภาพการเรียนรู้	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	28	5	2.39	0.22	57.69*	.000
หลังเรียน	28	5	4.80	0.06		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 2.39) คิดเป็นร้อยละ 47.8% ของคะแนนเต็ม ในการแปลความหมายระดับของค่าเฉลี่ยความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ อยู่ในระดับต่ำ และมีคะแนนประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.80) คิดเป็นร้อยละ 96.00% ของคะแนนเต็ม ในการแปลความหมายระดับของค่าเฉลี่ยความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ อยู่ในระดับสูงมาก ดังนั้นสรุปได้ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการ

เรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Case Study-Based Learning) มีความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p = .000$) นอกจากผลการทดสอบ t-test ที่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญแล้ว ยังพบว่า ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อมีค่า Cohen's $d = 14.75$ ซึ่งถือเป็นขนาดอิทธิพลระดับ “สูงมากเป็นพิเศษ”

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา

ตารางที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา

สภาพการเรียนรู้	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	28	30	11.86	2.76	42.27*	.000
หลังเรียน	28	30	24.96	1.95		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Case Study-Based Learning) มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 11.86$) คิดเป็นร้อยละ 39.53% ของคะแนนเต็ม ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ (S.D. = 2.76) และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา ค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 24.96$) คิดเป็นร้อยละ 83.20% ของคะแนนเต็ม ความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 42.27 ($t = 42.27$) ดังนั้นสรุปได้ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p = .000$) นอกจากผลการทดสอบ t-test ที่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญแล้ว ยังพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่า Cohen's $d = 5.49$ อยู่ในระดับ “สูงมาก”

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Case Study-Based Learning) มีความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Case Study-Based Learning) ตามแนวคิดของ Savin-Baden และ Major (2004) ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับสูงมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ (Silitubun et al., 2025) ซึ่งได้ศึกษาเรื่อง ประสิทธิภาพของการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาในการเสริมสร้างทักษะคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียน พบว่ากลุ่มทดลองที่เรียนด้วย Case-Based Learning มีคะแนนทักษะคิดวิจารณ์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ (Hosseinzadeh et al., 2022) ได้ศึกษาเรื่อง ประสิทธิภาพของการสอนโดยใช้กรณีสถานการณ์ เพื่อเปลี่ยนนักศึกษาสาธารณสุขระดับมหาบัณฑิตจากการท่องจำสู่การคิดอย่างมีวิจารณญาณ พบว่า การเรียนแบบ case scenario-based teaching ทำให้นักศึกษามีคะแนนคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ (Amelia et al., 2024) ได้ศึกษาเรื่อง ผลกระทบของการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียน ข้อค้นพบจากงานวิจัยเชิงทดลอง พบว่า นักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยกรณีศึกษามีคะแนนการคิดเชิงวิจารณ์เพิ่มขึ้นจากระดับปานกลางเป็นระดับสูงหลังการทดลองและสอดคล้องกับงานวิจัยของ (อภิษฎาวิรุจน์ จันทระเขตต์และวาริรัตน์ แก้วอุไร, 2565) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนากระบวนการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวันเรื่อง พฤติกรรมการบริโภค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรองสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ความสามารถในการคิดไตร่ตรองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Case Study-Based Learning) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Case Study-Based Learning) ตามแนวคิดของ Savin-Baden และ Major (2004) ช่วยให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและมีผลต่อการพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อ ทำให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ (วิษณุ นรฤติ, 2563) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาการคิดวิเคราะห์วิชาสังคมศึกษาโดยใช้กรณีศึกษา เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนในรายวิชาสังคมศึกษา มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สอดคล้องกับ (กชกร ช้างทอง และคณะ, 2567) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณรายวิชา วิทยาศาสตร์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีตัวอย่างเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการตั้งคำถาม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า การเรียนรู้แบบกรณีตัวอย่างร่วมกับเทคนิคการตั้งคำถามช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และสอดคล้องกับ (สุชาดา แสนคำ, 2562) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า หลังเรียนด้วยกรณีศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มจากเฉลี่ย 62.15% เป็น 84.70% และทักษะการคิดวิเคราะห์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

องค์ความรู้จากการวิจัย

จากผลการดำเนินการวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา เรื่อง การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี เพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถสังเคราะห์องค์ความรู้ที่เกิดขึ้นจากการวิจัยได้ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้แบบกรณีศึกษาเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning Approach) ที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อของผู้เรียนระดับประถมศึกษา โดยผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการเผชิญสถานการณ์จริงหรือสถานการณ์จำลองที่มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน อันก่อให้เกิดการกระตุ้นให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ และสะท้อนคิดอย่างมีเหตุผล ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษาตามแนวคิดของ Savin-Baden และ Major (2004) ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การนำเข้าสู่กรณี (Case Introduction) การวิเคราะห์กรณี (Case Analysis) การสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม (Information Exploration) การสรุปแนวทางแก้ปัญหา (Synthesis & Presentation) และการสะท้อนคิด (Reflection) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivist Learning) ของผู้เรียน ส่งผลให้ผลการประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษาเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล (Media and Digital Literacy Competence) โดยผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างสื่ออย่างมีจริยธรรม ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเป็น “พลเมืองดิจิทัลที่ดี” ตามแนวทางการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

4. ผลการวิจัยยืนยันว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษาสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking Skills: HOTS) โดยเฉพาะการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) และการตัดสินใจบนพื้นฐานของเหตุผลและข้อมูลที่ถูกต้อง

5. การสร้างเครื่องมือประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อที่พัฒนาขึ้นจากงานวิจัยนี้ซึ่งประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ การเข้าถึงสื่อ (Access) การวิเคราะห์สื่อ (Analyze) การประเมินสื่อ (Evaluate) และการสร้างและใช้สื่ออย่างมีจริยธรรม (Create & Ethics) เป็นเครื่องมือที่มีคุณภาพและมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสมสามารถประยุกต์ใช้เป็นแบบจำลองในการพัฒนาและประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณทางสื่อในบริบทอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. องค์ความรู้จากการวิจัยสะท้อนแนวทางการพัฒนาผู้เรียนตามยุทธศาสตร์การศึกษาแห่งชาติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2565) ที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา การเรียนรู้ด้วยตนเอง การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และมีจริยธรรม และการเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของการยกระดับคุณภาพการศึกษาไทยสู่มาตรฐานสากล

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษาจะเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลได้ต้องได้รับความร่วมมือจากผู้เรียน

1.2 ในการวิจัยผู้วิจัยควรใช้สื่อที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาเพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียนมากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 จากผลการวิจัยสามารถพัฒนาความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่นหรือระดับชั้นอื่นได้โดยการปรับเนื้อหาและการออกแบบให้เหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นและแต่ละรายวิชา

2.2 ในการวิจัยครั้งถัดไปผู้วิจัยควรใช้สื่อหรือเหตุการณ์ที่เป็นกรณีศึกษาที่เป็นปัจจุบันหรือสถานการณ์ปัจจุบันมาใช้ในการวิจัย

เอกสารอ้างอิง

- กชกร ช้างทอง, สุธิตา กรรณสูตร, และ ยุพิน ยืนยง. (2567). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณรายวิชาวิทยาศาสตร์ด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กรณีตัวอย่างเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการตั้งคำถามสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 14(2), 55–70. สืบค้นจาก <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/mcjou/article/view/273443>
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญนุช พิมพ์ใจใส. (2563). ความสามารถในการคิดและทักษะการคิด. วารสารมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนาเชียงราย, 5(1), 179–190. สืบค้นจาก <https://he01.tci-thaijo.org/index.php/CUTJ/article/view/241816>
- วิชญา นรธิ. (2563). การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์รายวิชาสังคมศึกษาโดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบกรณีศึกษา วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต <https://libdoc.dpu.ac.th/thesis/Wichaya.Nor.pdf>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.
- Amelia, R., Sukroyanti, B. A., & Prayogi, S. (2024). The impact of case-based learning on students' critical thinking: Insights from an experimental study. Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika, 12(2), 244–259. <https://www.researchgate.net/publication/387774338>
- Hosseinzadeh, H., Ratan, Z. A., Shnaigat, M., Edwards, J., Niknami, M., et al. (2022). Effectiveness of case scenario-based teaching to transition international Master of Public Health students specialising in health promotion from memorization to critical thinking. Health Promotion Journal of Australia, 33(S1), 39–49. <https://doi.org/10.1002/hpja.630>
- Ronglong, P. (2024, July 1). Digital Literacy ทักษะการเข้าใจและรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล. [Online]. Available: <https://blog.think-digital.app/2024/07/01/digital-literacy/> [Accessed 22 October 2025].
- Savin-Baden, M., & Major, C. H. (2004). Foundations of problem-based learning. Society for Research into Higher Education & Open University Press.
- Silitubun, E., Mustaji, M., & Dewi, U. (2025). The effectiveness of case-based learning in enhancing students' critical thinking skills. Journal of Neonatal Surgery, 14(2), 136–141. <https://doi.org/10.52783/jns.v14.1844>
- UNESCO. (2018). A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2. Montreal : UNESCO Institute for Statistics. [Online]. Available <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000370731> [2025, ตุลาคม 22].
- World Economic Forum. (n.d.). เด็กไทยยังขาด Critical Thinking [Thai students still lack critical thinking]. DOI System of Thailand. Retrieved from <https://doi.nrct.go.th/Article/article/83>