การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโคกลำพานวิทยา จังหวัดลพบุรี

ศิริลักษณ์ คำก้อน,* และวันชัย ศรีพรมมา**
โรงเรียนโคกลำพานวิทยา

ได้รับบทความ: 15 มกราคม 2569 **ปรับปรุงแก้ไข:** 14 มีนาคม 2569 **ตอบรับการตีพิมพ์:** 20 มีนาคม 2569

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยเทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัย 2. เพื่อวิเคราะห์ระดับทักษะการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียน ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 3. ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโคกลำพานวิทยา จำนวน 13 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัย แบบทดสอบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และผลต่าง

ผลจากการวิจัยพบว่า 1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยเทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัย ในภาพรวมมีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (μ = 4.59, σ = 0.44) 2. นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการรู้เท่าทันสื่อหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดกิจกรรมเท่ากับ 11.08 คะแนน (μ = 11.08, σ = 1.38) และหลังการจัดกิจกรรมเท่ากับ 17.00 คะแนน (μ = 17.00, σ = 1.00) จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นผลต่างของคะแนนเฉลี่ย 5.92 คะแนน และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมทุกด้าน 3. ระดับความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัย อยู่ในระดับมากที่สุด (μ = 4.72, σ = 0.24)

คำสำคัญ: ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ, เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw, สื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัย

* กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนโคกลำพานวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี
** กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนโคกลำพานวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี

The Development of Media Literacy Skills Using Jigsaw Cooperative Learning Technique Combined with Online Media from Contemporary Events for Mathayom Suksa 1 Students at Khok Lam Phan Witthaya School, Lopburi Province

Siriluck Khumgon,[*] and Wanchai Sripromma[**]
Khok Lam Phan Witthaya School

Received: January 15, 2026 **Revised:** March 14, 2026 **Accepted:** March 20, 2026

Abstract

This research article aimed to: 1. develop learning activities using the Jigsaw cooperative learning technique combined with online media based on contemporary events; 2. compare students' media literacy skills before and after participating in the learning activities; and 3. examine students' satisfaction with the learning activities. The target group consisted of 15 Grade 7 students at Khok Lam Phan Wittaya School during the first semester of the 2025 academic year. The research instruments included learning activities using the Jigsaw cooperative learning technique combined with online media based on contemporary events, a media literacy skills test, and a satisfaction questionnaire on the learning activities. The data were analyzed using the mean, standard deviation, and difference scores.

The research findings revealed that: 1. the learning activities using the Jigsaw cooperative learning technique combined with online media from contemporary events, overall, were rated at the highest level of appropriateness (μ = 4.59, σ = 0.44); 2. the students' mean media literacy skills score after participating in the learning activities was higher than their mean score before the activities. The pre-activity mean score was 11.08 (μ = 11.08, σ = 1.38), while the post-activity mean score was 17.00 (μ = 17.00, σ = 1.00), out of a total of 20 points. The difference between the mean scores was 5.92 points. When considered by individual aspects, the mean scores after the learning activities were higher than those before the activities in all aspects, and 3. students' satisfaction with the learning activities was at the highest level (μ = 4.72, σ =0.24).

Keywords: Media Literacy Skills, Jigsaw Cooperative Learning Technique, Online Media from Contemporary Events

[*] Social Studies, Religion, and Culture Learning Area, Khok Lamphan Witthaya School, Mueang District, Lopburi Province

[**] Social Studies, Religion, and Culture Learning Area, Khok Lamphan Witthaya School, Mueang District, Lopburi Province

บทนำ

ในโลกที่ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ ข้อมูลข่าวสารได้กลายเป็นส่วนสำคัญของการดำเนินชีวิตประจำวัน ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารช่วยให้ผู้คนสามารถเข้าถึง สร้าง และเผยแพร่ข้อมูลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เว็บไซต์ข่าว และแพลตฟอร์มดิจิทัลได้อย่างรวดเร็ว อย่างไรก็ตาม ความสะดวกดังกล่าวเกิดขึ้นควบคู่กับการแพร่กระจายของข้อมูลที่คลาดเคลื่อน ข้อมูลบิดเบือน และข่าวปลอม ซึ่งบางส่วนอาจมีผลประโยชน์ทางการเมือง เศรษฐกิจ หรือการค้าแฝงอยู่ และอาจส่งผลกระทบต่อบุคคลและสังคมในวงกว้าง ผู้รับสารจึงจำเป็นต้องมีความสามารถในการตรวจสอบแหล่งที่มา วิเคราะห์เนื้อหา ประเมินหลักฐาน และพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนเชื่อหรือเผยแพร่ต่อ (วชิรา สุวรรณวงศ์ และ นิธิดา แสงสิงแก้ว, 2566) ดังนั้น การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจึงมิใช่เพียงความสามารถในการใช้เทคโนโลยี แต่เป็นสมรรถนะสำคัญของพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ที่ช่วยให้บุคคลสามารถเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และใช้ข้อมูลข่าวสารอย่างมีวิจารณญาณ มีจริยธรรม และมีความรับผิดชอบต่อสังคม (Grizzle et al., 2021)

การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อในผู้เรียนจำเป็นต้องใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและได้ลงมือปฏิบัติจริง การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ โดยสมาชิกทุกคนมีบทบาทและความรับผิดชอบที่ชัดเจน มีเป้าหมายร่วมกัน และพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันในกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งแตกต่างจากการทำงานกลุ่มทั่วไปที่อาจมีสมาชิกบางส่วนไม่ได้มีส่วนร่วมอย่างแท้จริง (Johnson & Johnson, 1994; สุมาลี ขำอิน และวรางคณา โสมะนันทน์, 2567) ในบรรดาเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือที่หลากหลาย เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ (Jigsaw Cooperative Learning) ที่พัฒนาโดย Aronson et al. (1978) ถือเป็นเทคนิคที่มีโครงสร้างเฉพาะ โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มบ้าน (Home Group) ที่สมาชิกแต่ละคนรับผิดชอบเนื้อหาคนละส่วน จากนั้นจึงไปรวมตัวกันในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Expert Group) เพื่อศึกษาเนื้อหาที่ได้รับมอบหมายอย่างลึกซึ้ง แล้วกลับมาถ่ายทอดความรู้ให้สมาชิกในกลุ่มบ้าน กระบวนการดังกล่าวส่งเสริมทักษะการสื่อสาร การคิดวิเคราะห์ และการพึ่งพาซึ่งกันและกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม การนำเทคนิค Jigsaw มาใช้เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้เกิดประสิทธิผลสูงสุดนั้น จำเป็นต้องบูรณาการกับเนื้อหาที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เหตุการณ์ร่วมสมัยในที่นี้หมายถึงสถานการณ์ข่าวสาร ข้อมูล หรือประเด็นทางสังคมที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบัน ซึ่งปรากฏผ่านสื่อออนไลน์และอยู่ในความสนใจของผู้เรียน เช่น ข่าวปลอม (Fake News) บนสื่อสังคมออนไลน์ ข้อมูลที่บิดเบือนเกี่ยวกับประเด็นสิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ หรือสุขภาพ รวมถึงเนื้อหาที่สอดคล้องกับสาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม และสาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ทั้งนี้ ในส่วนของกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสาระภูมิศาสตร์ ให้ยึดมาตรฐานและตัวชี้วัดสาระภูมิศาสตร์ ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560 (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2560) การนำประเด็นเหล่านี้มาเป็นกรณีศึกษาจะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดคำถามและสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม พร้อมทั้งฝึกฝนทักษะการเข้าถึงสื่อ (Access) การวิเคราะห์สื่อ (Analyze) และการประเมินค่าสื่อ (Evaluate) อย่างเป็นระบบซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำทักษะที่ได้ไปใช้คัดกรองข้อมูลในชีวิตจริงได้ทันที และพัฒนาพฤติกรรมเชิงวิพากษ์ในฐานะพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพต่อไป

จากเหตุผลทั้งหมดข้างต้น จะเห็นได้ว่าการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อเป็นสิ่งจำเป็นอย่างเร่งด่วนสำหรับผู้เรียน ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการระหว่างเทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ (Jigsaw) กับการใช้สื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัย ถือเป็นแนวทางที่มีศักยภาพสูงในการแก้ปัญหาดังกล่าวได้อย่างเหมาะสม ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาและพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิคดังกล่าว ซึ่งผลการวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการศึกษา เป็นแนวทางสำคัญสำหรับผู้สอนในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถใช้สื่อได้อย่างรู้เท่าทัน มีวิจารณญาณ และเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยเทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัย
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัย
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัย

ทบทวนวรรณกรรม

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy Skills) หมายถึง สมรรถนะของบุคคลในการเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ตรวจสอบ และประเมินความน่าเชื่อถือของเนื้อหา ตลอดจนเลือกใช้และสร้างสรรค์สื่ออย่างมีวิจารณญาณ โดยคำนึงถึงเจตนาของผู้ผลิตสื่อ กลวิธีการนำเสนอ คุณค่าและอุดมการณ์ที่แฝงอยู่ รวมทั้งผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อบุคคล ชุมชน และสังคม ทั้งนี้ ธีรนันท์ ขันตี (2568) ชี้ให้เห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อมิได้จำกัดอยู่เพียงการเลือกรับข้อมูล แต่ครอบคลุมถึงการใช้ประโยชน์จากสื่อ การผลิตสื่อสร้างสรรค์ และการใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการสะท้อนปัญหาและสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ขณะที่ Grizzle et al. (2021) อธิบายว่า การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศครอบคลุมความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน ใช้ และสร้างข้อมูลหรือเนื้อหาสื่ออย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบ ดังนั้น การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ที่ช่วยให้บุคคลเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาสื่อ ผู้ผลิตสื่อ โครงสร้างอำนาจ และบริบททางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม อันเป็นสมรรถนะสำคัญของการดำเนินชีวิตและการเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบในสังคมดิจิทัล

เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ (Jigsaw Cooperative Learning Technique) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้รับการยอมรับว่ามีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการทำงานเป็นทีมและความรับผิดชอบ โดยมีแนวคิดสำคัญคือ การแบ่งเนื้อหาออกเป็นส่วนย่อยและมอบหมายให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มไปศึกษาเนื้อหาของตนเองจนเชี่ยวชาญ แล้วจึงนำความรู้ที่ได้มาแลกเปลี่ยนกับเพื่อนในกลุ่มเพื่อประกอบเป็นภาพรวมที่สมบูรณ์ การนำสื่อออนไลน์เข้ามาเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ช่วยขยายขอบเขตการเข้าถึงข้อมูลให้กว้างขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่เน้นความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ การใช้

เหตุการณ์ร่วมสมัยเป็นเนื้อหาในการเรียนรู้ทำให้กิจกรรมมีความหมายและน่าสนใจยิ่งขึ้น เพราะเป็นประเด็นที่เกิดขึ้นจริงและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของผู้เรียน (ทิศนา แขมมณี, 2567)

เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ (Jigsaw) คือ เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือที่เน้นการพึ่งพาอาศัยกันที่เปรียบเทียบเทคนิคนี้กับการต่อจิ๊กซอว์ โดยเนื้อหาที่ซับซ้อน คือ ภาพใหญ่ที่สมบูรณ์ และผู้เรียนแต่ละคน คือ ชิ้นส่วนสำคัญที่ต้องนำมาประกอบเข้าด้วยกัน กระบวนการจะเริ่มจากการแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มบ้าน เพื่อรับผิดชอบหัวข้อย่อย จากนั้นไปรวมตัวกันในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เพื่อศึกษาเนื้อหาอย่างละเอียด เมื่อเชี่ยวชาญแล้วจึงกลับไปถ่ายทอดความรู้ให้เพื่อนในกลุ่มบ้านฟังจนครบถ้วน เทคนิคนี้ไม่เพียงช่วยให้เข้าใจเนื้อหาอย่างถ่องแท้ แต่ยังพัฒนาทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และความรับผิดชอบร่วมกันได้อีกด้วย (ทิศนา แขมมณี, 2567) โดยประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

1. การเตรียมการและแบ่งกลุ่ม (Initial Setup) ขั้นตอนแรก ครูจะทำการแบ่งเนื้อหาบทเรียนที่ต้องการสอนออกเป็นหัวข้อย่อย ๆ ตามจำนวนสมาชิกในกลุ่ม จากนั้นจึงแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย ๆ ที่เรียกว่า กลุ่มบ้าน (Home Group) โดยสมาชิกในแต่ละกลุ่มจะมีความสามารถที่หลากหลาย เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมมือ

2. การศึกษาในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Expert Group Session) สมาชิกจากกลุ่มบ้านที่ได้รับมอบหมายหัวข้อเดียวกันจะมารวมตัวกันในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจเนื้อหาที่ได้รับมอบหมายอย่างละเอียด ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะช่วยกันแลกเปลี่ยนความรู้ ตั้งคำถาม และหาข้อสรุปร่วมกันจนมั่นใจว่าทุกคนมีความเชี่ยวชาญในหัวข้อนั้น ๆ จริง ๆ

3. การกลับสู่กลุ่มบ้าน (Return to Home Group) เมื่อการศึกษาในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเสร็จสิ้นแล้ว นักเรียนแต่ละคนจะกลับไปยังกลุ่มบ้านเดิมของตน โดยในตอนนี้แต่ละคนได้กลายเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในหัวข้อของตัวเองแล้ว

4. การถ่ายทอดความรู้ (Information Sharing) ในกลุ่มบ้าน สมาชิกแต่ละคนจะผลัดกันอธิบายเนื้อหาที่ตนเองเชี่ยวชาญให้เพื่อนในกลุ่มฟังอย่างละเอียด กระบวนการนี้จะดำเนินไปจนกระทั่งสมาชิกทุกคนในกลุ่มบ้านได้เรียนรู้และทำความเข้าใจเนื้อหาทั้งหมดอย่างครบถ้วน

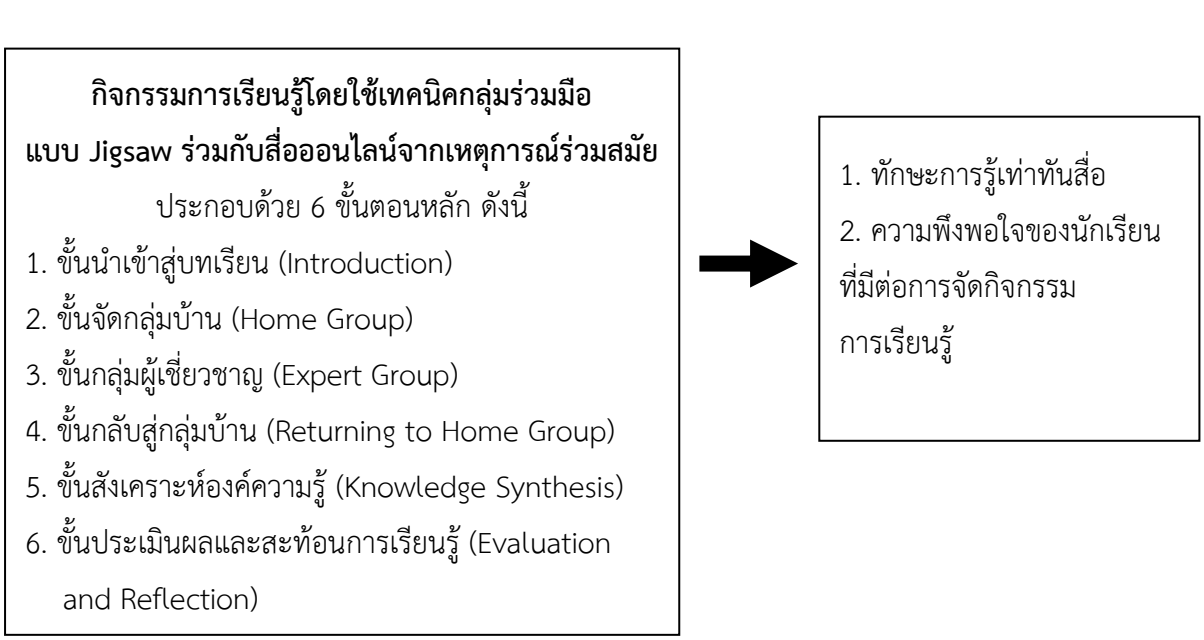
5. การประเมินผล (Assessment) ในขั้นตอนสุดท้าย ครูจะทำการประเมินผลความเข้าใจของผู้เรียนในเนื้อหาทั้งหมดที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม โดยสามารถใช้เครื่องมือที่หลากหลาย เช่น การสังเกตการณ์ การทำแบบทดสอบ หรือการให้แต่ละกลุ่มสรุปผลงานนำเสนอในชั้นเรียน

จากหลักการดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำโครงสร้างการเรียนรู้แบบ Jigsaw มาสังเคราะห์ร่วมกับกระบวนการนำเข้าสู่บทเรียน การสังเคราะห์องค์ความรู้ และการสะท้อนผลการเรียนรู้ โดยปรับเป็นกระบวนการจัดกิจกรรม 6 ขั้นตอน สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ดังแสดงในกรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวความคิด

กรอบแนวคิดการวิจัยกำหนดให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัยเป็นตัวแปรต้น ส่วนผลลัพธ์ที่ศึกษา ได้แก่ 1. ทักษะการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียน

ประกอบด้วย การเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การประเมินสื่อ และการใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณและรับผิดชอบ และ 2. ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยศึกษาการเปลี่ยนแปลงของคะแนนทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังการจัดกิจกรรม และศึกษาความพึงพอใจภายหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบแผนการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้นแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลัง โดยดำเนินการทดสอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนการจัดกิจกรรม จัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นเวลา 5 สัปดาห์ และทดสอบหลังการจัดกิจกรรมด้วยแบบทดสอบชุดเดียวกัน พร้อมทั้งประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนภายหลังการจัดกิจกรรม มีรายละเอียดดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมายของการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโคกลำพานวิทยา จำนวน 15 คน ซึ่งเป็นนักเรียนทั้งหมดที่ลงทะเบียนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัย รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 กิจกรรม ซึ่งผ่านการตรวจประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา ด้านหลักสูตรและการสอน และด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 3 คน เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้แผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น มีผลการประเมินในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (μ = 4.59, σ = 0.44) หลังจากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนโคกลำพานวิทยา จำนวน 16 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายการวิจัย แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้แผนการจัดการเรียนรู้มีความสมบูรณ์และครอบคลุมมากที่สุด

กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัย เรื่อง รู้ทันสถาบันการเงินและการออมในยุคไร้เงินสด เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทและหน้าที่ของสถาบันการเงิน รวมถึงการวางแผนการออมเงินอย่างมีประสิทธิภาพในบริบทของสังคมไร้เงินสด (Cashless Society) ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือและการใช้สื่อออนไลน์จากสถานการณ์ร่วมสมัยเป็นตัวกระตุ้นการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Introduction) ครูนำเสนอเหตุการณ์ร่วมสมัยเกี่ยวกับการใช้เงินในยุคไร้เงินสด เช่น ข่าวการชำระเงินผ่านแอปพลิเคชันธนาคารดิจิทัล การใช้ e - Wallet หรือกรณีตัวอย่างการออมเงินผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ พร้อมตั้งคำถามกระตุ้นการคิด เช่น ความสำคัญของสถาบันการเงินและการออมในปัจจุบัน

ขั้นที่ 2 ขั้นจัดกลุ่มบ้าน (Home Group) ครูแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อยแบบคละความสามารถกลุ่มละ 4 – 5 คน เรียกว่า “กลุ่มบ้าน” และมอบหมายหัวข้อย่อยเกี่ยวกับสถาบันการเงินและการออมในยุคไร้เงินสดให้สมาชิกแต่ละคนรับผิดชอบ

ขั้นที่ 3 ขั้นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Expert Group) ผู้เรียนที่ได้รับหัวข้อย่อยเดียวกันรวมกลุ่มเป็นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เพื่อศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากสื่อออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ธนาคาร คลิปวิดีโอ บทความข่าว หรืออินโฟกราฟิกจากเหตุการณ์ร่วมสมัยที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์ข้อมูล และอภิปรายร่วมกันจนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาที่รับผิดชอบ

ขั้นที่ 4 ขั้นกลับสู่กลุ่มบ้าน (Returning to Home Group) ผู้เรียนกลับเข้าสู่กลุ่มบ้านของตนและถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับสถาบันการเงินและการออมในยุคไร้เงินสดที่ได้จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญให้สมาชิกในกลุ่มรับฟัง พร้อมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและซักถามเพื่อความเข้าใจร่วมกัน

ขั้นที่ 5 ขั้นสังเคราะห์องค์ความรู้ (Knowledge Synthesis) สมาชิกในกลุ่มร่วมกันสรุปและเชื่อมโยงความรู้จากทุกหัวข้อย่อย วิเคราะห์บทบาทของสถาบันการเงินและแนวทางการออมเงินในยุคไร้เงินสด และจัดทำชิ้นงาน เช่น แผนผังความคิด อินโฟกราฟิก หรือการนำเสนอแนวทางการออมที่เหมาะสมกับชีวิตประจำวัน

ขั้นที่ 6 ขั้นประเมินผลและสะท้อนการเรียนรู้ (Evaluation and Reflection) ครูประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม โดยใช้แบบทดสอบ แบบประเมินชิ้นงาน หรือการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม จากนั้นให้ผู้เรียนสะท้อนความคิดเห็นและสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรม พร้อมสรุปบทเรียนและเชื่อมโยงกับการนำไปใช้จริง

2.2 แบบทดสอบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ รวม 20 คะแนน โดยพัฒนาแบบทดสอบให้ครอบคลุมทักษะการรู้เท่าทันสื่อในกระบวนการต่าง ๆ ได้แก่ การเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การประเมินสื่อ และการใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณและรับผิดชอบ ทั้งนี้แบบทดสอบมุ่งวัดความสามารถของผู้เรียนในการรับรู้ วิเคราะห์ ตัดสิน และนำข้อมูลจากสื่อไปใช้ได้อย่างเหมาะสมในชีวิตประจำวัน แบบทดสอบฉบับนี้ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน (ด้านการสอนสังคมศึกษา ด้านหลักสูตรและการสอน และด้านการวัดและประเมินผล) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องรายข้อ (Index of Item - Objective Congruence: IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 จากนั้นได้นำ

แบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนโคกลำพานวิทยา จำนวน 16 คน เพื่อวิเคราะห์คุณภาพของข้อสอบ พบว่า ค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.31 – 0.77 และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.63 – 0.81 โดยมีค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.75 ซึ่งคำนวณจากสูตร Kuder & Richardson (1937) หรือสูตร KR - 20

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 15 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ครอบคลุม 3 ด้าน ได้แก่ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านการวัดผลและประเมินผล และด้านเนื้อหา ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน (ด้านการสอนสังคมศึกษา ด้านหลักสูตรและการสอน และด้านการวัดและประเมินผล) ได้ค่าความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67 - 1.00 จากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนโคกลำพานวิทยา จำนวน 16 คน และคำนวณค่าความเชื่อมั่นโดยใช้วิธี Cronbach's Alpha Coefficient (Cronbach, 1970) มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89 ผู้วิจัยกำหนดค่าคะแนนของระดับความพึงพอใจ ดังนี้

5 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
4 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
3 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
2 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
1 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ทำบันทึกข้อความขออนุญาตปฏิบัติการวิจัยต่อผู้อำนวยการโรงเรียนโคกลำพานวิทยา

3.2 ชี้แจงนักเรียนกลุ่มเป้าหมายชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้ทราบถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างถูกต้อง

3.3 ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre - Test) โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

3.4 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนที่กำหนด เป็นเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ รวม 10 ชั่วโมง

3.5 หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จสิ้น ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post - Test) โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกัน และให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 คะแนนที่ได้จากการประเมินความเหมาะสมแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัยของผู้เชี่ยวชาญนำมาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.2 คะแนนจากแบบทดสอบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นำมาคำนวณคะแนนรวมรายบุคคลจากข้อคำถามจำนวน 20 ข้อ โดยตอบถูกให้ 1 คะแนน และตอบผิดให้ 0 คะแนน มีคะแนนรวมเต็ม 20 คะแนน จากนั้นนำคะแนนรวมของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายจำนวน 15 คนมาคำนวณค่าเฉลี่ย

(μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) และผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรม นอกจากนี้ วิเคราะห์คะแนนแยกตามองค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ 4 ด้าน ได้แก่ การเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การประเมินสื่อ และการใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณและรับผิดชอบ เพื่อพิจารณาการเปลี่ยนแปลงของคะแนนในแต่ละด้าน

4.3 คะแนนที่ได้จากการทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้นำมาหาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผู้วิจัยปรับใช้เกณฑ์การแปลความหมายของ บุญชม ศรีสะอาด (2560) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโคกลำพานวิทยา จังหวัดลพบุรี สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยเทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัย ปรากฏผลดังนี้

ตาราง 1 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยเทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัย

กิจกรรมการเรียนรู้	μ	σ	ระดับความเหมาะสม
1. พลเมืองดียุคดิจิทัล (Digital Citizenship)	4.60	0.64	มากที่สุด
2. กฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชน เรื่อง ใกล้ตัวที่ต้องรู้	4.71	0.58	มากที่สุด
3. สิทธิมนุษยชนกับการอยู่ร่วมกันในสังคมไทย	4.47	0.50	มาก
4. วัฒนธรรมไทยกับกระแสวัฒนธรรมโลก	4.53	0.47	มากที่สุด
5. อุปสงค์ อุปทาน ทำไมของแพงและทำไมของถูก	4.50	0.61	มากที่สุด
6. รู้ทันสถาบันการเงินและการออมในยุคไร้เงินสด	4.82	0.54	มากที่สุด
7. ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงกับการฝ่าวิกฤตเศรษฐกิจ	4.45	0.84	มาก
8. เทคโนโลยีทางภูมิศาสตร์ ส่องโลกผ่านหน้าจอ	4.70	0.51	มากที่สุด
9. วิกฤตการณ์สิ่งแวดล้อม (Climate Change)	4.56	0.71	มากที่สุด
10. การจัดการภัยพิบัติของไทย	4.55	0.54	มากที่สุด
รวม	**4.59**	**0.44**	**มากที่สุด**

จากตาราง 1 พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยเทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัย ในภาพรวมมีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (μ = 4.59, σ = 0.44) เมื่อพิจารณาเป็นรายกิจกรรม พบว่า กิจกรรมที่ 6 รู้ทันสถาบันการเงินและการออมในยุคไร้เงินสด มีระดับความเหมาะสมสูงที่สุด อยู่ในระดับมากที่สุด (μ = 4.82, σ = 0.54) รองลงมาคือ กิจกรรมที่ 2 กฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชน เรื่อง ใกล้ตัวที่ต้องรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด (μ = 4.71, σ = 0.58) และน้อยที่สุดคือ กิจกรรมที่ 7 ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงกับการฝ่าวิกฤตเศรษฐกิจ อยู่ในระดับมาก (μ = 4.45, σ = 0.84)

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัย ปรากฏผลดังนี้

ตาราง 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และผลต่างของทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโคกลำพานวิทยา ก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัย

ด้านที่	รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนก่อนจัดกิจกรรม		คะแนนหลังจัดกิจกรรม		ผลต่าง	แปลผล
			μ	σ	μ	σ		
1	การเข้าถึงสื่อ	5	2.85	0.69	4.38	0.51	+1.46	สูงขึ้น
2	การวิเคราะห์สื่อ	5	2.77	0.73	4.31	0.48	+1.54	สูงขึ้น
3	การประเมินสื่อ	5	2.69	0.75	4.10	0.50	+1.41	สูงขึ้น
4	การใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณและรับผิดชอบ	5	2.77	0.73	4.15	0.55	+1.38	สูงขึ้น
	รวม	**20**	**11.08**	**1.38**	**17.00**	**1.00**	**+5.92**	**สูงขึ้น**

จากตาราง 2 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการรู้เท่าทันสื่อหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัยสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม โดยจากคะแนนเต็ม 20 คะแนน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดกิจกรรม เท่ากับ 11.08 คะแนน (μ = 11.08, σ = 1.38) และมีคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดกิจกรรม เท่ากับ 17.00 คะแนน (μ = 17.00, σ = 1.00) คิดเป็นผลต่างของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ +5.92 คะแนน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการเข้าถึงสื่อและด้านการวิเคราะห์สื่อมีผลต่างของคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากัน (+1.54) รองลงมาคือ ด้านการประเมินสื่อ (+1.46) และด้านการใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณและรับผิดชอบ (+1.38) ตามลำดับ

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัย ปรากฏผลดังนี้

ตาราง 3 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัย

รายการ	μ	σ	ระดับความคิดเห็น
1. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.92	0.28	มากที่สุด
2. ด้านการวัดผลและประเมินผล	4.54	0.78	มากที่สุด
3. ด้านเนื้อหา	4.69	0.63	มากที่สุด
รวม	**4.72**	**0.24**	**มากที่สุด**

จากตาราง 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัย โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (μ = 4.72, σ = 0.24) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด (μ = 4.92, σ = 0.28) รองลงมาคือ ด้านเนื้อหา (μ = 4.69, σ = 0.63) และด้านการวัดผลและประเมินผลมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด (μ = 4.54, σ = 0.78) โดยทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

1. ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยเทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัย พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยเทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัย ในภาพรวมมีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (μ = 4.59, σ = 0.44) ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะกระบวนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านกระบวนการพัฒนาอย่างเป็นระบบ โดยมีการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และฉบับที่ปรับปรุง พุทธศักราช 2560 และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเทคนิค Jigsaw และสื่อออนไลน์ อีกทั้งยังผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน และได้นำไปทดลองใช้ (Try - Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายเพื่อปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องก่อนนำมาใช้จริง ซึ่งกิจกรรมมีขั้นตอนที่ชัดเจน 6 ขั้นตอน เริ่มตั้งแต่การเตรียมไปจนถึงการวัดผลและประเมินผล ซึ่งช่วยให้นักเรียนมีเป้าหมายในการเรียนรู้ที่ชัดเจน กอปรกับการนำสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัยมาเป็นสื่อการเรียนรู้หลัก ทำให้เนื้อหามีความทันสมัยน่าสนใจ และสอดคล้องกับชีวิตประจำวันของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แขมมณี (2567) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค Jigsaw เป็นรูปแบบที่ได้รับการยอมรับว่ามีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการทำงานเป็นทีม และเมื่อนำสื่อออนไลน์เข้ามาช่วยขยายขอบเขตการเข้าถึงข้อมูล จะช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับ ทิพวรรณ์ สลีอ่อน และคณะ (2564) ที่ศึกษาเรื่องผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ 2 วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ทุกคนมีหน้าที่ในการวางแผน ปฏิบัติกิจกรรม การนำเสนอผลงานและสรุปผล กล่าวคือ การแยกกันไปทำกิจกรรมกลุ่มทำให้นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหามากขึ้น มีความรับผิดชอบ มีการช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่ม และมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นโดยให้เหตุผล

ซึ่งกันและกัน ส่งผลให้นักเรียนสามารถพัฒนาตนเองได้มากยิ่งขึ้น โดยงานดังกล่าว พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัย พบว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการรู้เท่าทันสื่อจากคะแนนเต็ม 20 คะแนน เพิ่มขึ้นจาก 11.08 คะแนน (μ = 11.08, σ = 1.38) ก่อนการจัดกิจกรรม เป็น 17.00 คะแนน (μ = 17.00, σ = 1.00) หลังการจัดกิจกรรม คิดเป็นผลต่างของคะแนนเฉลี่ย 5.92 คะแนน และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมทุกด้าน ทั้งนี้ ผลดังกล่าวอาจอธิบายได้ว่า โครงสร้างของกิจกรรมแบบ Jigsaw กำหนดบทบาทให้ผู้เรียนแต่ละคนมีส่วนร่วมต้องตื่นตัวและมีส่วนร่วมผ่านกระบวนการกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Expert Group) ที่ต้องศึกษาสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัยอย่างละเอียดก่อนนำไปถ่ายทอดให้เพื่อน กระบวนการนี้ส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งมากกว่าการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียวเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า

ด้านการเข้าถึงสื่อและด้านการวิเคราะห์สื่อมีผลต่างของคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากัน (+1.54) ผลดังกล่าวอาจอธิบายได้ว่า กระบวนการกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเปิดโอกาสให้ผู้เรียนตรวจสอบ วิเคราะห์ และประมวลผลข้อมูลจากสื่อออนไลน์ ตลอดจนเตรียมความพร้อมก่อนนำความรู้ไปถ่ายทอดแก่สมาชิกในกลุ่มเดิม กระบวนการดังกล่าวจึงเอื้อต่อการฝึกพิจารณาข้อมูลอย่างมีเหตุผลและการคิดเชิงวิพากษ์อย่างต่อเนื่อง ข้อค้นพบนี้สอดคล้องในเชิงแนวโน้มกับงานวิจัยของ เกียรติศักดิ์ ปานกลิ่น และคณะ (2566) ซึ่งพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคจิ๊กซอว์ในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สำหรับด้านการเข้าถึงสื่อ ซึ่งมีผลต่างของคะแนนเฉลี่ย (+1.54) เช่นเดียวกับด้านการวิเคราะห์สื่อ อาจอธิบายได้ว่าเนื่องจากกิจกรรมกำหนดให้ผู้เรียนต้องสืบค้นข้อมูลจากแหล่งสื่อออนไลน์ที่หลากหลายด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับการเลือกใช้และประเมินแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ผลการวิจัยดังกล่าวมีความสอดคล้องกับ วัชรวิทย์ พันธุ์เสือ และ พรชัย ผาดไธสง (2567) ซึ่งพบว่า ภายหลังการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับแนวคิดหมวก 6 ใบ นักเรียนมีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยีสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สะท้อนให้เห็นว่าการจัดสถานการณ์การเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนพิจารณาและใช้ข้อมูลจากสื่ออย่างเป็นระบบมีความสัมพันธ์กับการพัฒนาความสามารถด้านการรู้เท่าทันสื่อ

ด้านการประเมินสื่อและด้านการใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณและรับผิดชอบมีผลต่างของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ +1.46 และ +1.38 ตามลำดับ แม้จะมีค่าน้อยกว่าสองด้านแรก แต่ก็แสดงพัฒนาการที่ชัดเจน สอดคล้องกับ นิธิดา วิวัฒน์พาณิชย์ (2559) ที่อธิบายว่าการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ร่วมมือแลกเปลี่ยนและวิพากษ์วิจารณ์ข้อมูลจากสื่อร่วมกัน ช่วยพัฒนาความสามารถในการประเมินและการใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัย พบว่า ระดับความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ร่วมกับสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโคกลำพานวิทยา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (μ = 4.72, σ = 0.24) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัด

กิจกรรมเน้นให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ เพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน สมาชิกทุกคนมีบทบาทและความรับผิดชอบที่ชัดเจน ซึ่งแตกต่างจากการทำงานกลุ่มทั่วไป ทำให้นักเรียนรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง นอกจากนี้ การบูรณาการสื่อออนไลน์จากเหตุการณ์ร่วมสมัยยังเป็นปัจจัยกระตุ้นสำคัญที่ช่วยเปลี่ยนบทเรียนวิชาสังคมศึกษาที่อาจดูไกลตัวให้กลายเป็นประเด็นที่อยู่ในความสนใจและสอดคล้องกับวิถีชีวิตในโลกดิจิทัลของผู้เรียน ส่งผลให้เกิดความกระตือรือร้นในการวิเคราะห์และสืบค้นข้อมูล บรรยากาศในการเรียนรู้จึงเต็มไปด้วยความสนุกสนานและท้าทาย ช่วยลดทอนความตึงเครียดผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และช่วยเหลือเกื้อกูลกันระหว่างเพื่อนร่วมชั้น การผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ที่เน้นปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับสื่อร่วมสมัยจึงอาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการที่ผู้เรียนรายงานความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับแนวคิดของ ปรัศนียพร ภูมิสุวรรณ์ และคณะ (2564) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษในวิชาชีพของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือจิ๊กซอว์ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษในวิชาชีพของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ในภาพรวมอยู่ในระดับมากโดยมีค่าเฉลี่ยคะแนน (μ = 4.11, σ = 0.45)

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย

การวิจัยนี้ได้ค้นพบองค์ความรู้ใหม่ในการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้แก่ผู้เรียน ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้ได้จริงในห้องเรียนและสร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพสู่สังคมได้ โดยสามารถสรุปองค์ความรู้ที่สำคัญได้ดังนี้

1. เรียนรู้จากเรื่องจริงที่อยู่รอบตัว การนำประเด็นข่าวปลอมหรือข้อมูลที่น่าสงสัยจากสื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวันของนักเรียนมาเป็นกรณีศึกษาในห้องเรียน ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่จำลองสถานการณ์จริง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและไม่น่าเบื่อ นักเรียนได้นำความรู้ไปใช้คัดกรองข้อมูลได้ทันที ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อในยุคปัจจุบัน

2. ส่งเสริมบทบาทของผู้เรียนจากผู้รับสารสู่ผู้สืบค้น วิเคราะห์ ถ่ายทอดข้อมูล และผู้เชี่ยวชาญ การใช้เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ทำให้บทบาทของผู้เรียนเปลี่ยนไป จากผู้รับสาร (Passive) กลายเป็นผู้สืบค้นและนำเสนอ (Active) โดยนักเรียนจะได้ฝึกทักษะการสื่อสาร การวิเคราะห์ และการสังเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ เพื่อนำไปถ่ายทอดให้เพื่อนในกลุ่มได้เข้าใจอย่างถ่องแท้ สร้างทักษะการเรียนรู้จากเพื่อนสู่เพื่อนที่ยั่งยืน

3. ฝึกคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อลดความเสี่ยงจากการเชื่อหรือเผยแพร่ข้อมูลที่คลาดเคลื่อนกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ที่เน้นการแลกเปลี่ยนข้อมูลจากหลากหลายแหล่งที่มา ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล การตั้งคำถาม และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งในการป้องกันตนเองจากข้อมูลที่บิดเบือนในโลกออนไลน์

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ผู้สอนสามารถนำกิจกรรมการเรียนรู้ตามที่พัฒนาขึ้นไปปรับใช้ในวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อในวงกว้าง

2. ผู้บริหารสถานศึกษาควรสนับสนุนให้มีการจัดอบรมและสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับเทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ Jigsaw ให้กับครูผู้สอนในโรงเรียน เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปปรับใช้ในการเรียนการสอนอย่างแพร่หลาย

3. ควรมีการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้เผยแพร่ความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อไปยังรุ่นน้องหรือชุมชน เพื่อสร้างการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาผลของการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ในระยะยาว เพื่อประเมินความคงทนของทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนหลังจากสิ้นสุดกิจกรรม

2. ควรมีการขยายกลุ่มเป้าหมายให้ครอบคลุมนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ หรือโรงเรียนอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบและศึกษาความเหมาะสมของกิจกรรมกับบริบทที่แตกต่างกัน

3. ควรมีการวิจัยเชิงคุณภาพควบคู่ไปด้วย เพื่อศึกษาเชิงลึกถึงกระบวนการคิดและประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนในระหว่างการจัดกิจกรร

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

เกียรติศักดิ์ ปานกลิ่น, สุภาณี เส็งศรี, วราพร อนันตวงศ์, และวริษฐา บัวทอง. (2566). ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนจ่านกร้อง จังหวัดพิษณุโลก. *วารสารวิจัยและนวัตกรรม สถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร*, *6*(1), 208 – 229. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/ivebjournal/article/view/263147/177928

ทิพวรรณ์ สลีอ่อน, ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี, และสิราวรรณ จรัสรวีวัฒน์. (2564). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ 2 วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *HRD Journal*, *12*(1), 42 – 55. https://so01.tci-thaijo.org/index.php/HRDJ/article/view/248704/167845

ทิศนา แขมมณี. (2567). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 27). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธีรนันท์ ขันตี. (2568). การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชนด้วยกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์. *วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*, *5*(1), 238 – 253. https://so08.tci-thaijo.org/index.php/JMSSNRU/article/view/3773/3476

นิธิดา วิวัฒน์พาณิชย์. (2559). การพัฒนารูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี [ดุษฎีนิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา]. Burapha University Intellectual Repository. https://buuir.buu.ac.th/xmlui/handle/1234567890/11516

บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). สุวีริยาสาส์น.

ปรัศนียพร ภูมิสุวรรณ์, ดรุนณภา นาชัยฤทธิ์, และชัยวัฒน์ สุภัควรกุล. (2564). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษในวิชาชีพของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง. *วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์, 6*(1), 303 - 316. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/mcjou/article/view/247806/168013

วชิรา สุวรรณวงศ์ และ นิธิดา แสงสิงแก้ว. (2566). แนวทางการพัฒนากิจกรรมรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับ Generation Z ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม. *วารสาร Media and Communication Inquiry, 5*(3), 1 – 27. https://so07.tci-thaijo.org/index.php/MCI/article/view/3703/2682

วัชรวิทย์ พันธุ์เสือ และ พรชัย ผาดไธสง. (2567). การพัฒนาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยีโดยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับแนวคิดหมวก 6 ใบ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารการบริหารการศึกษา มมร.วิทยาเขตร้อยเอ็ด, 4*(1), 171 - 183. http://ojs.mbu.ac.th/index.php/RJGE/article/view/2380

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระภูมิศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้*. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.

สุมาลี ขำอิน และ วรางคณา โสมะนันทน์. (2567). ผลของกิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*, 39(2), 76 - 89. https://so04.tci-thaijo.org/index.php/eduku/article/view/271513/185635

Aronson, E., Blaney, N., Stephan, C., Sikes, J., &Snapp, M. (1978). *The Jigsaw Classroom*. Sage Publications.

Cronbach, L. J. (1970). *Essentials of Psychological Testing* (3rd ed.). Harper & Row.

Grizzle, A., Wilson, C., Tuazon, R., Cheung, C. K., Lau, J., Fischer, R., Gordon, D., Akyempong, K., Singh, J., Carr, P. R., Stewart, K., Tayie, S., Suraj, O., Jaakkola, M., Thésée, G., Gulston, C., Andzongo Menyeng, B. P., &Zibi Fama, P. A. (2021). *Media and Information Literate Citizens: Think Critically, Click Wisely! Media and Information Literacy Curriculum for Educators and Learners* (2nd ed.). UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377068

Johnson, D. W. & Johnson, R. T. (1994). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning* (4th ed.). Allyn and Bacon.

Kuder, G. F. & Richardson, M. W. (1937). The Theory of The Estimation of Test Reliability. *Psychometrika, 2*(3), 151 – 160. https://doi.org/10.1007/BF02288391