

| | |
|----------------------------|--|
| ชื่อเรื่องวิจัย | การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาผลิตภัณฑและราคา ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) |
| ชื่อผู้วิจัย | ภาคภูมิ แดงใส |
| ตำแหน่ง | อาจารย์ผู้สอน |
| วุฒิการศึกษา | ปริญญาโท |
| สถานศึกษาที่สังกัด | วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลบริหารธุรกิจ |
| การติดต่อผู้วิจัย | เบอร์โทรศัพท์มือถือ 087-2352777 E-mail: pakpoomppjimm@gmail.com |
| ปีที่ทำวิจัยเสร็จ | ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 |
| ลักษณะกลุ่มงานวิจัย | วิจัยการเรียนการสอน (ชั้นเรียน) |

บทคัดย่อ

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาผลิตภัณฑและราคา ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาผลิตภัณฑและราคา ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการกิจกรรมเรียนรู้ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) รายวิชาผลิตภัณฑและราคา ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 กลุ่มประชากร คือ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1/4 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ เรื่องกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑใหม่ ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) พบว่า พบว่าในภาพรวมนักเรียนคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน เท่ากับ 13.42 คะแนน หลังเรียนเท่ากับ 26.57 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยนักเรียนมีคะแนนผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ 13.75 สรุปได้ว่าหลังเรียนด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่าก่อนเรียน สรุปได้ว่าหลังเรียนด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่าก่อนเรียน 2) ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เรื่องกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑใหม่ ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1/4 โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ อันดับหนึ่ง

ข้อ 4 แบบฝึกหัดหลากหลายและสอดคล้องกับบทเรียน ค่าเฉลี่ย 4.91 อันดับสอง ข้อ 2 ช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีค่าเฉลี่ย 4.77 อันดับที่สาม ข้อ 7 ช่วยให้เข้าใจบทเรียน มีค่าเฉลี่ย 4.71 และอันดับสุดท้าย ข้อ 10 ช่วยให้มีส่วนร่วมและการแสดงความคิดเห็น มีค่าเฉลี่ย 4.47

ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

การศึกษาของประเทศไทยในทุกๆระดับ ได้นำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้เป็นเครื่องมือทางการศึกษาในรูปแบบการให้บริการที่หลากหลาย เช่น เว็บไซต์ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ อีเลิร์นนิ่ง เป็นต้น รวมถึงสื่อสังคมออนไลน์ถูกนำมาใช้เป็นสื่อกลางในการสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน (โครงการตำราอีเลิร์นนิ่งโครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย, 2557) สื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ มีการพัฒนาและเปิดโอกาส ให้ผู้ใช้ได้สมัครเข้าไปมีส่วนร่วมในการใช้ประโยชน์ของสื่อสังคมออนไลน์กันมากขึ้น เช่น เฟสบุ๊ก (Facebook) ก่อให้เกิดรูปแบบการสื่อสารในลักษณะเครือข่ายสังคม เพราะผู้ใช้สามารถเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว บทความ รูปภาพ การพบปะเพื่อสร้างเครือข่าย แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ข้อมูล ข่าวสาร กิจกรรมต่าง ๆ รวมไปถึงแหล่งข้อมูลจำนวนมากมหาศาลทั่วโลกที่ผู้ใช้สามารถช่วยกันสร้างเนื้อหาขึ้นได้ตามความสนใจของแต่ละบุคคล (อรอนงค์ โฆษิตพิพัฒน์, 2558)

วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลบริหารธุรกิจ พบว่าปัญหานักศึกษาติดสื่อสังคมออนไลน์ในช่วงเวลาการเรียนการสอน อาจารย์จึงมีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาเป็นเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษา และนำระบบเทคโนโลยีสารสนเทศมาให้บริการในการปฏิบัติงาน สนับสนุนให้นักศึกษาใช้โทรศัพท์มือถือ หรือสมาร์ทโฟนในการเรียนรู้ และวิทยาลัยมีนโยบายทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มาใช้ส่งเสริมและสนับสนุนการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการเรียนรู้ของนักศึกษาเพื่อการจัดการเรียนการสอน บทเรียนออนไลน์ให้สอดคล้องกับบริบทของวิทยาลัย

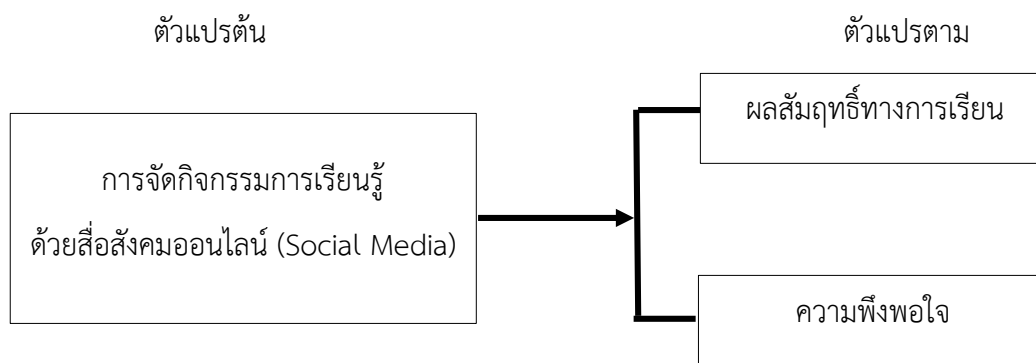
จากการสำรวจการขยายตัวของเครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่า มีจำนวนผู้ใช้เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว เช่น เฟสบุ๊ก มีคนไทยใช้บริการจำนวน 11,916,420 คน เป็นกลุ่มนักเรียน นักศึกษา อายุ 14-26 ปี จำนวน 6,340,000 คน รองลงมาคือ ระหว่างอายุ 25-34 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีจำนวนมากและมีพลังในการขับเคลื่อนเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นปัจจัยต่าง ๆ ที่ทำให้นักเรียน นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ จึงทำให้เทคโนโลยีสื่อสารเป็นเครื่องมือพื้นฐานที่สำคัญต่อการเรียนบนสังคมออนไลน์ (ปวีณภัทร นิตตันตีวัฒน์, 2560)

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษา ดังนั้นผู้วิจัยได้พัฒนาการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาผลิตภัณฑและราคา ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาผลิตภัณฑ์และราคา ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการกิจกรรมเรียนรู้ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) รายวิชาผลิตภัณฑ์และราคา ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาผลิตภัณฑ์และราคา ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) มีผลคะแนนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน
2. นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการกิจกรรมเรียนรู้ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) รายวิชาผลิตภัณฑ์และราคา อยู่ในระดับดีมาก

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การเรียนรู้ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกัน เครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใด ๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วม (Collaborative) อย่างสร้างสรรค์ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเอง (User-Generate Content : UGC) ในรูปของข้อมูล ภาพ และเสียง
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนความรู้ความสามารถของนักเรียนหลังเรียน จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ซึ่งวัดได้จากคะแนนของการดำเนินการทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น
3. ความพึงพอใจ หมายถึง เป็นความรู้สึกของผู้เรียนในทางบวกว่าชอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

4. ประชากร หมายถึง นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1/4 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

สื่อออนไลน์เป็นสื่อที่แพร่กระจายด้วยปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม (ภิเชก ชัยนิรันดร์, 2553) ที่ไม่ต่างจากสมัยก่อน ที่เกิดเรื่องราวที่น่าสนใจก็มีคนสนใจเกิดสภาพ Talk of the town แต่เมื่อมาอยู่ในโลกออนไลน์ การแพร่ของสื่อก็ทำได้ง่ายขึ้นโดยเกิดจากการแบ่งปันเนื้อหา (Content Sharing) จากใครก็ได้ อย่างกรณีของ Susan Boyle ที่ดังกันข้ามโลกเพียงไม่กี่สัปดาห์จากการลงคลิปที่ประกวดร้องเพลงในรายการ Britain's Got Talent ผ่านทาง YouTube เป็นต้น ทั้ง Social media อาจจะมีอยู่ในรูปของเนื้อหา รูปภาพ เสียงหรือวิดีโอ นอกจากนี้สื่อสังคมออนไลน์ยังเป็นสื่อที่เปลี่ยนแปลงสื่อเดิมที่แพร่กระจายข่าวสารแบบทางเดียว (one-to-many) เป็นแบบการสนทนาที่สามารถมีผู้ร่วมได้หลาย ๆ คน (many-to-many) เมื่อมีสภาพของการเป็นสื่อสังคม สิ่งสำคัญก็คือการสนทนาที่เกิดขึ้น อาจจะเป็นการร่วมกลุ่มคุยในเรื่องที่สนใจร่วมกัน หรือวิพากษ์วิจารณ์สินค้าหรือบริการต่าง ๆ โดยที่ไม่มีใครเข้ามาควบคุมเนื้อหาของการสนทนา แม้กระทั่งตัวผู้ผลิตเนื้อหาเอง เพราะผู้ที่ได้รับสารมีสิทธิที่จะเข้าร่วมในรูปแบบของการเพิ่มเติมความคิดเห็น หรือแม้กระทั่งเข้าไปแก้ไขเนื้อหาชิ้นนั้นได้ด้วยตัวเอง ทั้งยังเป็นสื่อที่เปลี่ยนผู้คนจากผู้บริโภคเนื้อหาเป็นผู้ผลิตเนื้อหา จากคนตัวเล็ก ๆ ในสังคมที่แต่เดิมไม่มีปากมีเสียงอะไรมากนัก เพราะเป็นเพียงคนรับสื่อ ขณะที่สื่อจำพวก โทรทัศน์ วิทยุ หรือหนังสือพิมพ์จะเป็นผู้ทรงอิทธิพลอย่างมาก สามารถชี้ชะตาใครต่อใครหรือสินค้าหรือบริการใดโดยที่เราแทบจะไม่มีทางอุทธรณ์ แต่เมื่อเป็น Social Media ที่แทบจะไม่มีต้นทุน ทำให้ใคร ๆ ก็สามารถผลิตเนื้อหาและกระจายไปยังผู้รับสารได้อย่างเสรี หากใครผลิตเนื้อหาที่โดยใจคนหม่อมมาก ก็จะเป็นผู้ทรงอิทธิพล (Influencer) ไป ยิ่งหากเป็นในทางการตลาด ก็สามารถโน้มน้าวผู้ติดตามในการตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการได้โดยง่าย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

วนิดา ดีแป้น (2553, หน้า 24) ได้กล่าวว่า การวัดและการประเมินผลการเรียน คือกระบวนการตรวจสอบผู้เรียนว่าได้พัฒนาไปถึงจุดหมายปลายทางของหลักสูตรและมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์เป็นไปตามที่กำหนดหรือไม่ รวมทั้งเป็นสิ่งที่ทำให้ทราบว่าผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใด โดยการวัดและการประเมินผลการเรียนมีจุดประสงค์คือ การจัดตำแหน่งเพื่อเป็นการวัดว่าผู้เรียนแต่ละคนมีความรู้หรือทักษะเพียงพอหรือไม่ ซึ่งจะทำให้ทราบจุดเด่นจุดด้อยของผู้เรียนเป็นการประเมินพัฒนาการของเด็ก แล้วนำไปทำนายเพื่อเป็นการแนะแนวทางในการประกอบอาชีพหรือศึกษาต่อ นำไปประเมินค่า ซึ่งจะกระทำเมื่อการสอนสิ้นสุดลง

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2545, หน้า 95) ได้กล่าวว่าเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ (Achievement test) ซึ่งนักวัดผลและนักการศึกษา มีการเรียกชื่อแตกต่างกัน เช่น แบบทดสอบความสัมฤทธิ์ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ หรือแบบสอบผลสัมฤทธิ์ โดยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ทักษะและสามารถทางวิชาการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแล้วว่าบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้เพียงใด

ไพศาล หวังพานิช (2526 อ้างใน ขนิษฐา บุญภักดี, 2552, หน้า 9) กล่าวว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถหรือความสำเร็จในการเรียนของแต่ละบุคคล ซึ่งสามารถวัดได้ 2 แบบตามจุดมุ่งหมายและลักษณะวิชาที่สอบ

แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

จิราภรณ์ หอมกลิ่น (2548, หน้า 52) ให้ความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายในจิตในของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เมื่อได้รับการตอบสนองตามความต้องการหรือได้รับการยกย่องชมเชย

จำปา วัฒนศิรินทรเทพ (2550, หน้า 48) สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดความเชื่อ การแสดงความรู้สึก ความคิดเห็นต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยแสดงพฤติกรรมออกมา 2 ลักษณะ คือ ทางบวก ซึ่งแสดงในลักษณะความชอบ ความพึงพอใจ ความสนใจ เห็นด้วย ทำให้อยากทำงานหรือปฏิบัติกิจกรรม อีกลักษณะหนึ่งคือ ทางลบ ซึ่งจะแสดงออกในลักษณะของความเกลียด ไม่พึงประสงค์ ไม่พอใจ ไม่สนใจ ไม่เห็นด้วย อาจทำให้บุคคลเกิดความเบื่อหน่าย หรือต้องการหนีห่างจากสิ่งนั้น นอกจากนี้ความพึงพอใจอาจจะแสดงออกในลักษณะความเป็นกลางก็ได้ เช่น รู้สึกเฉย ๆ ไม่รักไม่ชอบไม่น่าสนใจในสิ่งนั้น ๆ

สมพิศ ไชยเสนา (2550, หน้า 54) กล่าวว่า ความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความรู้สึกพึงพอใจเกิดขึ้นเมื่อบุคคลได้รับสิ่งที่ตนต้องการและทำให้บุคคลมีพฤติกรรม ต่อสิ่งเรานั้น ในเชิงบวกหรือเป็นไปตามเป้าหมายที่ตนเองต้องการ หรือไม่มีความรู้สึกขัดแย้งกับสิ่งเหล่านั้น และถ้าระดับความรู้สึกถ้ามีความเครียดมากจะทำให้เกิดความไม่พึงพอใจในการทำงาน ความพึงพอใจเปลี่ยนแปลงไปตามเวลาและสถานการณ์แวดล้อม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กาญจนา รัตนธีรวิเชียร (2555) ได้ศึกษางานวิจัยการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ วิชาอัลกอริทึมเบื้องต้น เรื่อง การเขียนผังงาน สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง วัดวัตถุประสงค์ในการวิจัยครั้งนี้เพื่อสร้างและประเมินประสิทธิภาพบทเรียนออนไลน์วิชาอัลกอริทึมเบื้องต้น เรื่องการเขียนผังงาน และเพื่อประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนโดยใช้บทเรียนออนไลน์เรื่องการเขียนผังงาน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยได้แก่นักศึกษาปริญญาตรีสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่แบบทดสอบเพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนออนไลน์ที่สร้างขึ้น

มีประสิทธิภาพ 82.21/80.07 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 และนักศึกษามีความพึงพอใจในระดับดีมากด้านเนื้อหาโดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.91 ระดับดีมากด้านการออกแบบสื่อมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.91 และระดับดีมากด้านประสิทธิภาพการสอน มีค่าเฉลี่ยรวม 4.78

นิลบล ทองชัย (2556) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การประยุกต์ใช้สื่อการเรียนออนไลน์ เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาการคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย สำหรับการเรียนแบบออนไลน์ เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาการคอมพิวเตอร์โดยใช้การสอนรูปแบบปกติร่วมกับการเรียนรู้แบบออนไลน์ผ่านเว็บไซต์อีเลิร์นนิ่งของรายวิชา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาที่ลงทะเบียนและเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาการคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นรายวิชาในหลักสูตรของสาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี จนครบกระบวนการทดลองภาคการศึกษาที่ 1/2556 จำนวน 21 คน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียน (\bar{x} = 66.51 , S.D. = 18.26) สูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียน (\bar{x} = 33.21, S.D. = 14.14) เฉลี่ยที่ 33.30 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และมีความสอดคล้องกับผลการเรียนตลอดภาคการศึกษาที่นักศึกษาแต่ละคนได้ (r = 0.911, sig. = .000) รวมทั้งผลความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้แบบออนไลน์ ในระดับมากในทุกประเด็นคำถาม สามารถสรุปได้ว่ามัลติมีเดียสำหรับการเรียนแบบออนไลน์ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ โดยลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่

สุพิชชา ตันติธีระศักดิ์, ศิวินิต อรรถวุฒิกุล (2559) ได้ทำการวิจัยศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาการเขียนโปรแกรมของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่า 1) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ทักษะการแก้ปัญหาการเขียนโปรแกรมของนักเรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับคุณภาพดี (\bar{x} = 18.23, S.D. = 2.30) 3) พฤติกรรมการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อนที่พบมากที่สุดคือ การตอบคำถาม (ร้อยละ 97.70) ส่วนพฤติกรรมที่พบน้อยที่สุดคือการโพสต์ แชร์เนื้อหา (ร้อยละ 3.69) และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อนอยู่ในระดับมาก (\bar{x} = 4.15, S.D. = 0.74)

ระเบียบวิธีการวิจัย

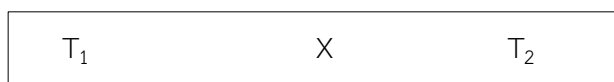
ประชากร ได้แก่ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1/4 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบทดลอง มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาผลิตภัณฑ์และราคา ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการกิจกรรมเรียนรู้ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) รายวิชาผลิตภัณฑ์และราคา ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) ดำเนินการทดลองตามแบบแผนตามแบบแผนการวิจัย One Group Pretest-Posttest Design (Fitz-Gibbon, 1987, p. 113) ซึ่งมีรูปแบบการวิจัยดังนี้



สัญลักษณ์ที่ใช้ในรูปแบบการวิจัย

T₁ หมายถึง การทดสอบก่อนการกิจกรรมเรียนรู้ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

X หมายถึง การจัดการเรียนการกิจกรรมเรียนรู้ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

T₂ หมายถึง การทดสอบหลังการเรียนการกิจกรรมเรียนรู้ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

ขั้นตอนการวิจัย

1. ศึกษาหลักการ ทฤษฎีการกิจกรรมเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)
2. กำหนดกรอบความคิดในการวิจัย เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาผลิตภัณฑ์และราคา ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)
3. กำหนดวัตถุประสงค์
4. ในการวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดประชากร ได้แก่ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1/4 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 35 คน
5. สร้างเครื่องมือการวิจัย โดยผู้วิจัยศึกษาจากหลักการ ทฤษฎี แนวคิด วัตถุประสงค์ เพื่อจำแนกว่า ควรสร้างเครื่องมือวัดด้านใดบ้างให้เหมาะสมที่นำมาทำการวิจัยในครั้งนี้
6. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการ เก็บคะแนนจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภายหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

7. การสรุปผลการวิจัยและนำเสนอผลการวิจัย โดยนำข้อมูลที่ได้อาวิเคราะห์ข้อมูลและเขียนสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ผู้วิจัยสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผลิตภัณฑ์และราคา เรื่องกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ จำนวน 2 แผน เวลา 6 ชั่วโมง ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง ความหมายของผลิตภัณฑ์ใหม่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ จำนวน 30 ข้อ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

การสร้างเครื่องมือในการวิจัย

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผลิตภัณฑ์และราคา เรื่องกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ จำนวน 2 แผน เวลา 6 ชั่วโมง ประกอบด้วย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง ความหมายของผลิตภัณฑ์ใหม่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่

ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาหลักสูตร คำอธิบายรายวิชา และขอบข่ายรายวิชาผลิตภัณฑ์และราคา เรื่องกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ เพื่อกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้และขอบข่ายเนื้อหา

ขั้นที่ 2 ศึกษาขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

ขั้นที่ 3 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

ขั้นที่ 4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างเสร็จแล้วไปนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่

- | | |
|-------------------------------|---------------------------|
| 1) นางสาวพีรพร กาญจนอุทัยศิริ | รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ |
| 2) นายวันชัย สังข์รอด | หัวหน้าสาขาการตลาด |
| 3) นางสาวยุดาพงศ์ คงช่วย | อาจารย์สาขาการตลาด |

เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและกิจกรรม

ขั้นที่ 5 เมื่อปรับแก้ไขผลการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้ว จึงนำไปใช้งานจริงกับนักศึกษาได้แก่ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1/4 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

2. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ขั้นที่ 1 ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาที่ใช้ในบทเรียน เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบ

ขั้นที่ 2 สร้างแบบทดสอบปรนัยให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

ขั้นที่ 3 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน (ชุดแรก)

เพื่อตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา ความเหมาะสมของเนื้อหา ความครอบคลุมของข้อความ

ขั้นที่ 4 เมื่อปรับแก้ไขแบบทดสอบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้ว จึงนำไปใช้งานจริงกับนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1/4 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลบริหารธุรกิจภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

3. สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบสอบถามความพึงพอใจการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

ขั้นที่ 1 วิเคราะห์จุดประสงค์เนื้อหา

ขั้นที่ 2 ศึกษาการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ

ขั้นที่ 3 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ ข้อมูลที่ได้สามารถแปลงผลเป็นคะแนนได้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543, หน้า 158-163)

ขั้นที่ 4 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างขึ้นไปเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน (ชุดแรก) เพื่อตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา ความเหมาะสมของเนื้อหา ความครอบคลุมของข้อความ

ขั้นที่ 5 เมื่อปรับแก้ไขแบบทดสอบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้ว จึงนำไปใช้งานจริงกับนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1/4 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลบริหารธุรกิจภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นำแผนการสอนที่สร้างขึ้นจำนวน 2 แผน ไปทำการสอนกับกลุ่มประชากร เป็นเวลา 6 คาบ
2. หลังจากเรียนครบ 6 คาบ ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และประเมินความพึงพอใจ
3. เก็บรวบรวมข้อมูลแล้วนำไปวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. รวบรวมข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
2. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแบบทดสอบรายข้อ โดยใช้เทคนิค 27% คำนวณหาค่าความยากง่าย (P) และอำนาจจำแนก (r) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์
3. หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร KR-20

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ เรื่องกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

ตารางที่ 1 คะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องแผนธุรกิจ ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1/4 ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

| นักเรียน คนที่ | คะแนนก่อนเรียน (30 คะแนน) | คะแนนหลังเรียน (30 คะแนน) | คะแนนผลต่าง |
|-------------------|------------------------------|------------------------------|-------------|
| 1 | 20 | 29 | 9 |
| 2 | 18 | 30 | 12 |
| 3 | 18 | 23 | 5 |
| 4 | 17 | 29 | 12 |
| 5 | 20 | 27 | 7 |
| 6 | 18 | 25 | 7 |
| 7 | 17 | 28 | 11 |
| 8 | 15 | 25 | 10 |
| 9 | 16 | 24 | 8 |
| 10 | 15 | 24 | 9 |
| 11 | 14 | 25 | 11 |
| 12 | 15 | 28 | 13 |
| 13 | 13 | 24 | 11 |
| 14 | 14 | 25 | 11 |
| 15 | 14 | 26 | 12 |
| 16 | 15 | 23 | 8 |
| 17 | 15 | 26 | 11 |
| 18 | 19 | 29 | 10 |
| 19 | 14 | 26 | 12 |
| 20 | 17 | 28 | 11 |
| 21 | 18 | 27 | 9 |
| 22 | 14 | 27 | 13 |

ตารางที่ 1 (ต่อ)

| นักเรียน คนที่ | คะแนนก่อนเรียน (30 คะแนน) | คะแนนหลังเรียน (30 คะแนน) | คะแนนผลต่าง |
|----------------------------|------------------------------|------------------------------|-------------|
| 23 | 13 | 26 | 13 |
| 24 | 14 | 26 | 12 |
| 25 | 13 | 26 | 13 |
| 26 | 13 | 28 | 15 |
| 27 | 14 | 29 | 15 |
| 28 | 15 | 28 | 13 |
| 29 | 12 | 25 | 13 |
| 30 | 14 | 26 | 12 |
| 31 | 15 | 30 | 15 |
| 32 | 13 | 25 | 12 |
| 33 | 14 | 28 | 14 |
| 34 | 14 | 30 | 16 |
| 35 | 10 | 25 | 15 |
| รวม | 530 | 930 | 400 |
| μ | 13.42 | 26.57 | 13.75 |
| σ | 1.38 | 1.90 | 1.42 |

จากตารางที่ 1 พบว่าในภาพรวมนักเรียนคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน เท่ากับ 13.42 คะแนน หลังเรียนเท่ากับ 26.57 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยนักเรียนมีคะแนนผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ 13.75 สรุปได้ว่าหลังเรียนด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษา โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของนักศึกษา โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

| ที่ | รายการ | n = 35 | | ระดับ |
|-----|--|-------------|-------------|------------------|
| | | μ | σ | |
| 1 | ช่วยให้บรรลุเป้าหมายของการเรียน | 4.49 | 0.70 | มากที่สุด |
| 2 | ช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง | 4.77 | 0.43 | มากที่สุด |
| 3 | ตัวอย่างที่ใช้อธิบายสอดคล้องกับบทเรียน | 4.54 | 0.70 | มากที่สุด |
| 4 | แบบฝึกหัดหลากหลายและสอดคล้องกับบทเรียน | 4.91 | 0.28 | มากที่สุด |
| 5 | ช่วยให้ความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น | 4.63 | 0.77 | มากที่สุด |
| 6 | เนื้อหาเหมาะสมกับการนำเสนอ | 4.54 | 0.70 | มากที่สุด |
| 7 | ช่วยให้เข้าใจบทเรียน | 4.71 | 0.46 | มากที่สุด |
| 8 | กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้เข้าใจบทเรียน | 4.60 | 0.50 | มากที่สุด |
| 9 | ช่วยให้ประหยัดเวลาในการเรียน | 4.51 | 0.51 | มากที่สุด |
| 10 | ช่วยให้มีส่วนร่วมและการแสดงความคิดเห็น | 4.47 | 0.56 | มากที่สุด |
| | รวม | 4.65 | 0.28 | มากที่สุด |

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เรื่องกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1/4 โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ อันดับหนึ่ง ข้อ 4 แบบฝึกหัดหลากหลายและสอดคล้องกับบทเรียน ค่าเฉลี่ย 4.91 อันดับสอง ข้อ 2 ช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีค่าเฉลี่ย 4.77 อันดับที่สาม ข้อ 7 ช่วยให้เข้าใจบทเรียน มีค่าเฉลี่ย 4.71 และอันดับสุดท้าย ข้อ 10 ช่วยให้มีส่วนร่วมและการแสดงความคิดเห็น มีค่าเฉลี่ย 4.47

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เรื่องกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) พบว่า ในภาพรวมนักเรียนคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน เท่ากับ 13.42 คะแนน หลังเรียนเท่ากับ 26.57 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30

คะแนน โดยนักเรียนมีคะแนนผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ 13.75 สรุปได้ว่าหลังเรียนด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เรื่องกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1/4 โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ อันดับหนึ่ง ข้อ 4 แบบฝึกหัดหลากหลาย และสอดคล้องกับบทเรียน ค่าเฉลี่ย 4.91 อันดับสอง ข้อ 2 ช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีค่าเฉลี่ย 4.77 อันดับที่สาม ข้อ 7 ช่วยให้เข้าใจบทเรียน มีค่าเฉลี่ย 4.71 และอันดับสุดท้าย ข้อ 10 ช่วยให้มีส่วนร่วมและการแสดงความคิดเห็น มีค่าเฉลี่ย 4.47

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ เรื่องกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 ด้วยการใช้อินเทอร์เน็ต (Social Media) พบว่า พบว่าในภาพรวมนักเรียนคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน เท่ากับ 13.42 คะแนน หลังเรียนเท่ากับ 26.57 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยนักเรียนมีคะแนนผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ 13.75 สรุปได้ว่าหลังเรียนด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สรุปได้ว่าหลังเรียนด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของนิบลุด ทองชัย (2556) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การประยุกต์ใช้สื่อการเรียนออนไลน์ เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาการคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย สำหรับการเรียนรู้แบบออนไลน์ เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาการคอมพิวเตอร์โดยใช้การสอนรูปแบบปกติ ร่วมกับการเรียนรู้แบบออนไลน์ผ่านเว็บไซต์อิเล็กทรอนิกส์ของรายวิชา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาที่ลงทะเบียนและเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาการคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นรายวิชาในหลักสูตรของสาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี จนครบกระบวนการตลอดภาคการศึกษาที่ 1/2556 จำนวน 21 คน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียน (\bar{x} = 66.51 , S.D. = 18.26) สูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียน (\bar{x} = 33.21, S.D. = 14.14) เฉลี่ยที่ 33.30 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2. ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เรื่องกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1/4 โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะลักษณะสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ การศึกษาเนื้อหาต่าง ๆ ในบทเรียนเกิดขึ้นจากการที่นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองเป็นหลัก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุพิชชา ตันติธีระศักดิ์, ศิวินิต อรรถวุฒิกุล (2559) ได้ทำการวิจัยศึกษาผลของการจัดกิจกรรม การเรียนแบบ

ผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาการเขียนโปรแกรมของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อนอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.15$, S.D.= 0.74)

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ผู้วิจัยควรทำวิจัยเกี่ยวกับการเปรียบเทียบระหว่างรูปแบบของจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) กับการจัดการเรียนในลักษณะอื่น ๆ ควรพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกนำประยุกต์ใช้กับสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบอื่น ๆ
2. ควรศึกษาถึงปัจจัยที่ส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนถึงตัวแปรอื่นๆ ที่นอกเหนือจากที่นำมาศึกษาในครั้งนี้ เพื่อที่จะได้ทราบถึงปัจจัยอื่นๆ ที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. ควรศึกษาถึงปัจจัยที่ส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาอื่น ๆ ของกลุ่มตัวอย่างเดียวกัน แล้วนำผลมาเปรียบเทียบหาความสัมพันธ์กัน เพื่อได้เป็นข้อมูลที่มีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะกับรายวิชานั้น ๆ

บรรณานุกรม

- กาญจนา ดงสงคราม และคณะ. (2558). *การบูรณาการจัดการเรียนการสอนสู่การบริการวิชาการ ชุมชนโดยใช้สถานการณ์ปัญหา*. วารสารการประชุมวิชาการระดับชาติการจัดการเทคโนโลยี และนวัตกรรมครั้งที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม ในวันที่ 12-13 พฤษภาคม 2558.
- จำปา วัฒนศิรินทรเทพ. (2550). *การพัฒนาผลการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบโครงงานวิทยาศาสตร์ เรื่องระบบนิเวศ ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3*. มหาสารคาม : การศึกษาค้นคว้าอิสระ ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต (การบริหารการศึกษา) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- จิราภรณ์ หอมกลิ่น. (2548). *การพัฒนาแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 4 MAT เรื่องการอ่านเชิงวิเคราะห์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. มหาสารคาม : การศึกษาค้นคว้าอิสระ ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นิลบุล ทองชัย. (2556). *การประยุกต์ใช้สื่อการเรียนออนไลน์ เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ในการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาการคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี*. มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี.
- พิชิต ฤทธิ์จรูญ. (2545). *หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพมหานคร : แฮ้าสออฟ เดอร์มิสท์.

- วนิดา ดีแป้น. (2553). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย โดยการวิเคราะห์หุ้ระดับ*. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.
- สมพิศ ไชยเสนา. (2550). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการอ่านการเขียนคำควบกล้ำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค*. การศึกษาค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุพิชชา ตันติธีระศักดิ์และศิวินิต อรรถภูมิกุล. (2559). *ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาการเขียนโปรแกรมของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา. ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อรอนงค์ โฆษิตพิพัฒน์. (2558). *การเปรียบเทียบผลการสอนผ่านสื่อสังคมออนไลน์และสื่อชุมชนของนักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาประชาชาติ*. สาขาวิชานิติศาสตร์. มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.