

## การใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการจัดการเรียนรู้รายวิชาจิตวิทยาวัยเด็กในโรงเรียน USING SOCIAL MEDIA-MATERIAL FOR LEARNING IN CHILD PSYCHOLOGY IN SCHOOL

กรรณ นกคิม\* และนพวรรณ คณิงชัยสกุล  
Karakada Nugkim and Noppawan Kaneungchaisakul  
E-mail: karakada@yahoo.com and nopkarj@gmail.com

ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ กรุงเทพมหานคร 10900  
Department of Educational and Guidance of Education, Kasetsart University, Bangkok 10900 Thailand.

\*corresponding Author E-mail: karakada@yahoo.com

(Received: Jun 4, 2020; Revised: August 5, 2020; Accepted: August 26, 2020)

### ABSTRACT

The study aimed to investigate the integration of social media module applied Child Psychology in School. The simple random sampling consisted of 25 students at Kasetsart University registering for Child Psychology in School (01166461) of section 1 in the academic year 2019. This research is a quasi-experimental research. The instruments of this study were 1) a questionnaire on interests of students to participate in social media-based activities 2) a plan for the activities of learning in Child Psychology in School Class for learning unit; emotional quotient 3) a satisfaction questionnaire of students participating in the activities 4) An examination for Child Psychology in School Class for learning unit; emotional quotient. All instruments were significantly assured validity by utilizing the index of item-objective congruence (IOC) ranging from 0.86 to 1.00. Statistical Analysis (Frequency distribution, percentage, mean, and standard deviation) was facilitated to illustrate and analyze data. A paired sample t-test was used to examine the difference scores.

The findings indicate that 1) in terms of the interests of students to participate in social media-based activities, a majority of students were likely to participate in group activities in order to reciprocate knowledge, to access updated information and advanced intellect via an online database, and utilize an online assessment test for self-awareness. 2) The plan for organizing learning activities was completed and covered the use of social media according to the interests of students, and its content validity was deliberately scrutinized by respective experts. 3) The emotional quotient scores of the students participating in the posttest activities ( $\bar{X} = 13.26$ ) were significantly higher than before the activity participation ( $\bar{X} = 11.91$ ) at 0.05. A majority of participants had a positive tendency to satisfy with activity participation at the highest level in 2 aspects, respectively; they were the provided activities assisted students to individually reflect themselves and participate in activities that allowed students to develop their emotional quotient. One of the potential possibilities concerning this research study is to pilot further learning activities through an online platform to adopt presently dynamic learning styles.

**Keywords:** Online-materials; Child Psychology in School; Emotional Quotient

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ศึกษาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนรู้ในรายวิชาจิตวิทยาวัยเด็กในโรงเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาคือ นิสิตที่ลงทะเบียนเรียนวิชา จิตวิทยาวัยเด็กในโรงเรียน (01166461) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ภาคปลาย ปีการศึกษา 2562 หมู่เรียนที่ 1 จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย ได้แก่ 1. แบบสอบถามความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนิสิต 2. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาจิตวิทยาวัยเด็กในโรงเรียน หน่วยความฉลาดทางอารมณ์ 3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรม 4. ข้อสอบรายวิชาจิตวิทยาวัยเด็กในโรงเรียน หน่วยความฉลาดทางอารมณ์ โดยเครื่องมือทั้งหมดได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพ มีค่าความเชื่อมั่นระหว่าง .86-1.0 การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบความแตกต่างของคะแนนโดยใช้สถิติ Paired-Sample t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1. ความสนใจของนิสิตในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ พบว่า นิสิตมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นกลุ่มเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การใช้แบบประเมินออนไลน์เพื่อการรู้จักตนเอง การศึกษาค้นหาความรู้จากสื่อออนไลน์ 2. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความครบถ้วน ครอบคลุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามความต้องการของนิสิต โดยผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ และคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ของนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมหลังการทดลอง ( $\bar{X} = 13.26$ ) สูงกว่าก่อนเข้าร่วมการทดลอง ( $\bar{X} = 11.91$ ) อย่างมีนัยสำคัญ ที่ 0.05 3. นิสิตมีความพึงพอใจ สิ่งที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมระดับมากที่สุด มี 2 ด้าน ตามลำดับคือ กิจกรรมที่จัดขึ้นช่วยนิสิตได้สะท้อนคิดเป็นรายบุคคล การเข้าร่วมกิจกรรมช่วยให้มีแนวทางพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ให้แก่ตนเองซึ่งประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย จะเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสภาพสังคมและรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน

**คำสำคัญ:** สื่อสังคมออนไลน์ รายวิชาจิตวิทยาวัยเด็กในโรงเรียน ความฉลาดทางอารมณ์

## 1. ความสำคัญและที่มาของการวิจัย

ในการจัดการเรียนรู้ระดับอุดมศึกษาในรายวิชาต่าง ๆ ได้ถูกพัฒนามาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบกับความก้าวหน้าของระบบอินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการสื่อสารในศตวรรษที่ 21 ก็ได้ถูกพัฒนาอย่างรวดเร็วเช่นกัน จึงเป็นช่วงเวลาที่สำคัญที่ผู้สอนสามารถนำเทคโนโลยีและระบบอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการสื่อสารกับผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพได้หลากหลายช่องทาง lamkongsi S [1] ได้กล่าวถึงความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีว่า ทั้งผู้สอนและผู้เรียนสามารถสื่อสารกันได้ทุกสถานที่ ตลอดเวลา จึงช่วยให้การสื่อสารรวดเร็วและทั่วถึงผู้เรียนทุกคนมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มช่องทางในการสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและการให้ข้อมูลป้อนกลับเพื่อการพัฒนาแก่ผู้เรียนอย่างรวดเร็ว

Higher Education Commission [2] ได้กำหนดแนวทางการจัดการเรียนรู้ไว้ในด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ คือ การส่งเสริมให้นิสิตได้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประมวลผล แปลความหมายและนำเสนอข้อมูลข่าวสารอย่างสม่ำเสมอในการจัดการเรียนรู้จึงควรสนับสนุนให้นิสิตได้ใช้สื่อเทคโนโลยีในการค้นหาข้อมูลความรู้เพิ่มขึ้น Amornwivat S. [3] ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาที่ตนเองสอน เพื่อช่วยให้นิสิตสามารถเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยจัดขึ้นได้อย่างสอดคล้องกับลักษณะของการเรียนรู้ในปัจจุบันคือการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลายและสื่อที่อยู่รอบตัวผู้เรียนให้เกิดประโยชน์ตรงตามความสนใจของผู้เรียน

โดยปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทในการจัดการศึกษาในหลายลักษณะครอบคลุมรูปแบบทั้งในและนอกชั้นเรียน ไม่ว่าจะเป็นการแบ่งปันข้อมูล การแสดงความคิดเห็น การรับรู้เหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน การขยายเครือข่ายทางการศึกษา ซึ่งหากมีการจัดการในชั้นเรียนอย่างสมดุลก็จะเป็นพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับวิถีทางสังคมของผู้เรียนได้ อีกทั้ง Ministry of Education [4] ยังได้กล่าวถึง ความสำคัญของการสอนแนวใหม่ที่เน้นการใช้สื่อออนไลน์ให้เป็นประโยชน์ ด้วยการเลือกใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ โดยผู้เรียนได้มีส่วนร่วมผู้เรียนจึงต้องตื่นตัวตลอดเวลา เกิดรูปแบบการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์และสามารถตอบสนองข้อจำกัดต่างๆในการเรียนในชั้นเรียนที่มีผู้สอนเป็นกำหนดบทบาทในชั้นเรียนโดยส่วนใหญ่ ผู้เรียนขาดการมีส่วนร่วมที่เหมาะสม ตลอดจนการจัดการเรียนรู้ในบางครั้งที่ไม่ตรงตามความสนใจของผู้เรียน ด้วยเหตุผลนี้ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนรู้ โดยมีการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ และสอบถามความสนใจของผู้เรียนก่อนกำหนดรูปแบบการจัดกิจกรรมที่มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน ซึ่งช่วยให้การจัดกิจกรรมเป็นไปด้วยความเข้าใจความสนใจของผู้เรียนในรายวิชา จิตวิทยาวัยเด็กในโรงเรียน ส่งผลให้เกิดรูปแบบการเรียนรู้ในชั้นเรียนในรูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับบริบททางสังคมของผู้เรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์การใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และสงวนลิขสิทธิ์เจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสนใจของนิสิตในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนรู้
2. เพื่อศึกษาผลของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการจัดการเรียนรู้รายวิชาจิตวิทยาวัยเด็กในโรงเรียน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตต่อการเข้าร่วมกิจกรรมที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนรู้

## 3. ขอบเขตงานวิจัย

### ขอบเขตด้านเนื้อหา

การใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นส่วนหนึ่งในรายวิชาจิตวิทยาวัยเด็กในโรงเรียน ในหน่วยการเรียนรู้ ความฉลาดทางอารมณ์มีจำนวนการเรียนการสอน 2 ครั้งละ 2 ชั่วโมง ให้กับนิสิตโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ประเภทต่าง ๆ เช่น คลิปวิดีโอ แบบประเมินประกอบการเรียนรู้ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปของ CPED

### ขอบเขตด้านประชากรกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นิสิตที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาจิตวิทยาวัยเด็กในโรงเรียน (01166461) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ภาคปลาย ปีการศึกษา 2562 จำนวน 2 หมู่เรียน จำนวนทั้งสิ้น 41 คน

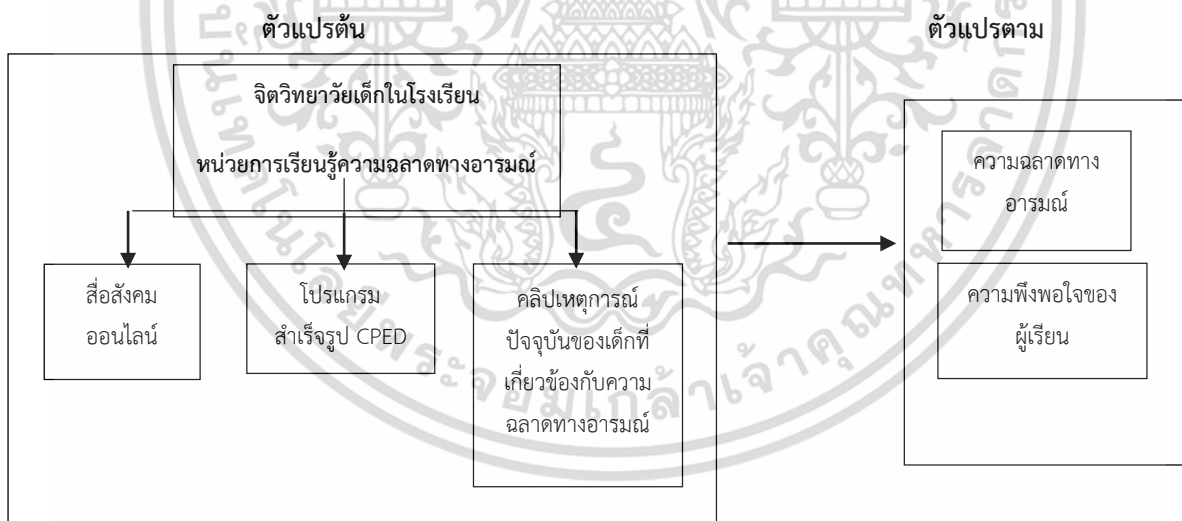
กลุ่มตัวอย่าง คือนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาจิตวิทยาวัยเด็กในโรงเรียน (01166461) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ภาคปลาย ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 หมู่เรียน ซึ่งได้เป็นนิสิตในหมู่เรียนที่ 1 จำนวนทั้งสิ้น 25 คน ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่าย

### ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมการเรียนรู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นส่วนหนึ่งในรายวิชาจิตวิทยาวัยเด็กในโรงเรียน ในหน่วยการเรียนรู้ ความฉลาดทางอารมณ์

ตัวแปรตาม คือ ความฉลาดทางอารมณ์และความพึงพอใจของผู้เรียน

## 4. กรอบแนวคิดในการวิจัย



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และห้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5. การดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยกึ่งทดลองโดยใช้แบบแผนการทดลองที่มีกลุ่มทดลองเพียงกลุ่มเดียวซึ่งมีการวัดค่าตัวแปรตามก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest Posttest Design) โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาจิตวิทยาวัยเด็กในโรงเรียน ภาคปลาย ปีการศึกษา 2562 จำนวน 25 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายโดยมีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

5.1 ศึกษาความสนใจของนิสิตในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 3 ท่าน และนำประเด็นต่าง ๆ ที่ได้จากการสัมภาษณ์มาจัดทำเป็นแบบสอบถามเพื่อศึกษาความสนใจของนิสิตเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ซึ่งแบ่งด้านต่าง ๆ ดังนี้ รูปแบบ ลักษณะความต้องการ การเข้าร่วมกิจกรรมและลักษณะสื่อที่น่าสนใจหลังจากดำเนินการเก็บข้อมูลแล้วนำมาจัดอันดับความสนใจของนิสิตในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการจัดการเรียนรู้เพื่อดำเนินการออกแบบการเรียนรู้ต่อไป

5.2 ดำเนินการออกแบบหน่วยการเรียนรู้หน่วยความฉลาดทางอารมณ์ตามความสนใจของนิสิตและเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมตามลำดับ และดำเนินการเก็บข้อมูลในชั้นเรียนโดยการทำข้อสอบวัดความรู้ ความเข้าใจด้านความฉลาดทางอารมณ์ก่อนการเรียน (Pre-Test) และจัดกิจกรรมเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนรู้ มีจำนวนการเรียนการสอน 2 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป CPED

5.3 เมื่อดำเนินการทดลองตามที่ได้กำหนดแล้ว ผู้วิจัยนำข้อสอบวัดความรู้ ความเข้าใจด้านความฉลาดทางอารมณ์ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้วัดก่อนการทดลองมาวัดกับนิสิตอีกครั้งภายหลังการทดลอง (Post-Test) รวมทั้งให้นิสิตตอบแบบสอบถามความพึงพอใจมีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว

5.4 นำคะแนนจากข้อสอบถามความฉลาดทางอารมณ์ มาวิเคราะห์เปรียบเทียบก่อน และหลังการทดลองกิจกรรมการเรียนรู้

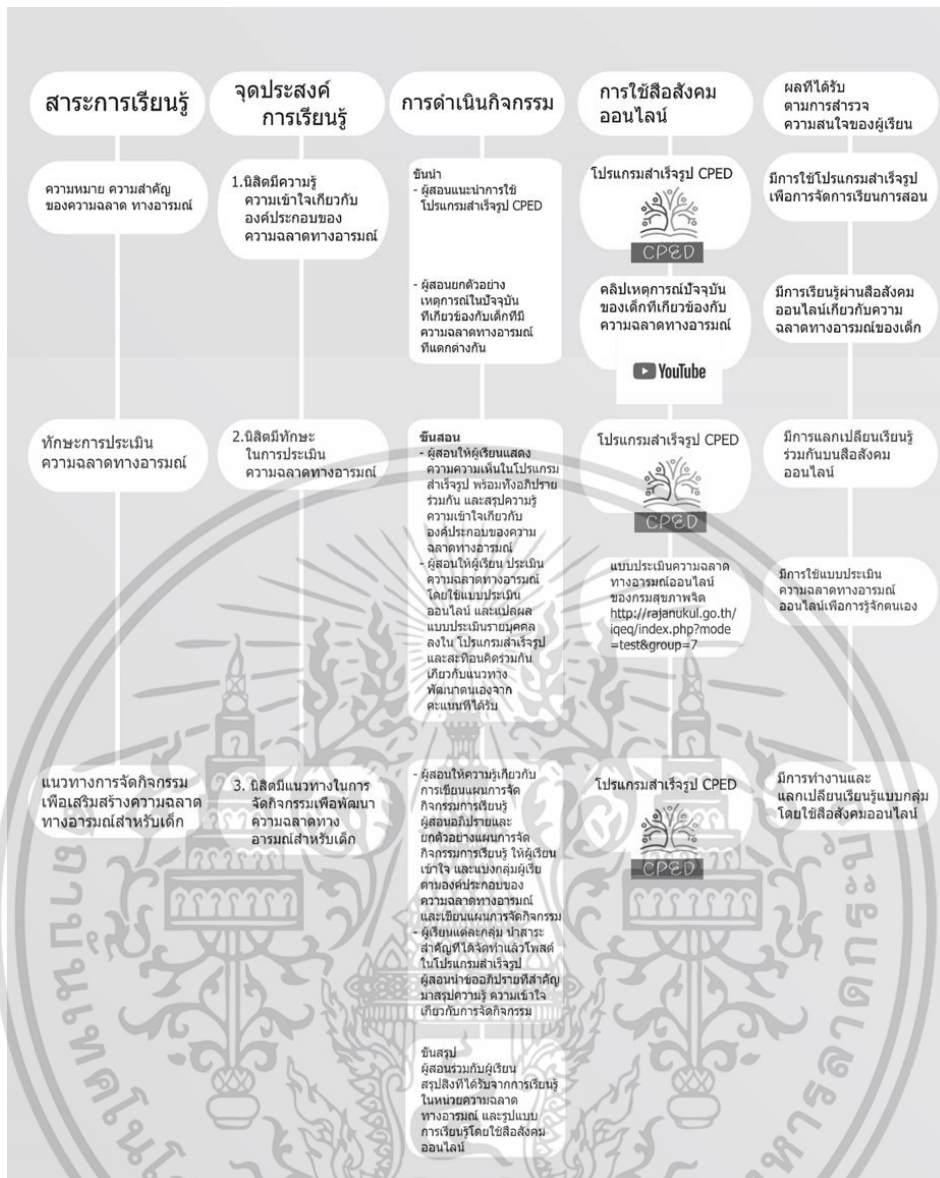
5.5 นำข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจมาวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนรู้

## 6. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีรายละเอียด ดังนี้

### 1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการสอนหน่วยความฉลาดทางอารมณ์โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ การสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัยศึกษาการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป CPED เพื่อเป็นโปรแกรมในการใช้ประกอบการเรียนการสอนโดยมีสื่อสังคมออนไลน์ที่นิสิตสนใจกำหนดเป็นรูปแบบการในการดำเนินกิจกรรม และค้นทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และสืบค้นงานวิจัยของผู้ค้นคว้าเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์กับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ นำแผนการสอนที่จัดทำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยการวิจัยครั้งนี้ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.86 - 1.00



รูปที่ 2 แผนการสอนหน่วยการเรียนรู้ความฉลาดทางอารมณ์ ในรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์

## 2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 3 ชุด ดังนี้

### 1. แบบสอบถามความสนใจของนิสิต

เป็นแบบสอบถามที่ได้มาจากการสัมภาษณ์ ผู้มีประสบการณ์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการจัดการเรียนการสอน จำนวน 3 ท่าน ในการกำหนดประเด็นประกอบด้วย รูปแบบของการเข้าร่วมกิจกรรม ลักษณะการเข้าร่วมกิจกรรม ความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรม ลักษณะสื่อที่น่าสนใจ นำแบบสอบถามที่จัดทำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ และขอคำแนะนำในการปรับใช้โดยการวิจัยครั้งนี้ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1

### 2. แบบสอบถามความพึงพอใจ สำหรับนิสิตเกี่ยวกับสิ่งที่ได้รับ จากการเข้าร่วมกิจกรรม

การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจการเข้าร่วมกิจกรรม แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยกำหนดโครงสร้างในการสอบถามความพึงพอใจ โดยแบ่งเป็นด้าน เนื้อหา กระบวนการ และสิ่งที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม

นำแบบสอบถามที่จัดทำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่านเพื่อตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ และขอคำแนะนำในการปรับใช้ โดยการวิจัยครั้งนี้มีค่ามีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.86 ถึง 1.00

### 3. ข้อสอบความฉลาดทางอารมณ์

ศึกษาค้นคว้าเอกสารเกี่ยวกับความฉลาดทางอารมณ์ ที่มีองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบ และสร้างข้อสอบตามองค์ประกอบของความฉลาดทางอารมณ์จำนวน 25 ข้อ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความเหมาะสม ความถูกต้องของภาษา เนื้อหาและทำการแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะโดยการวิจัยครั้งนี้ ได้คัดเลือกข้อสอบมีค่ามีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.51 ถึง 1.00 ไปหาค่าอำนาจจำแนกกับนิสิตจำนวน 30 คน และนำมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก โดยได้คัดเลือกข้อสอบ จำนวน 18 ข้อ ที่ได้ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.22-0.80 เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มทดลอง

## 6. การวิเคราะห์ข้อมูล

### 1. ใช้สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไปนี้

หาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของคะแนนจากคะแนนสอบความฉลาดทางอารมณ์ก่อนและหลังการทดลองและคะแนนจากแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยมีเกณฑ์การแปลผลระดับความพึงพอใจตามระดับคะแนนเฉลี่ย ดังนี้ (Vanichbuncha K.) [5]

คะแนนเฉลี่ย 4.21 – 5.00 มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.41 – 4.20 มีความพึงพอใจในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.61 – 3.40 มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.81 – 2.60 มีความพึงพอใจในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.80 มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

หาค่าร้อยละ และจัดอันดับของข้อมูลเกี่ยวกับความสนใจของนิสิตในชั้นเรียนต่อการใช้อีเลิร์นนิ่งออนไลน์ โดยใช้แบบสอบถาม

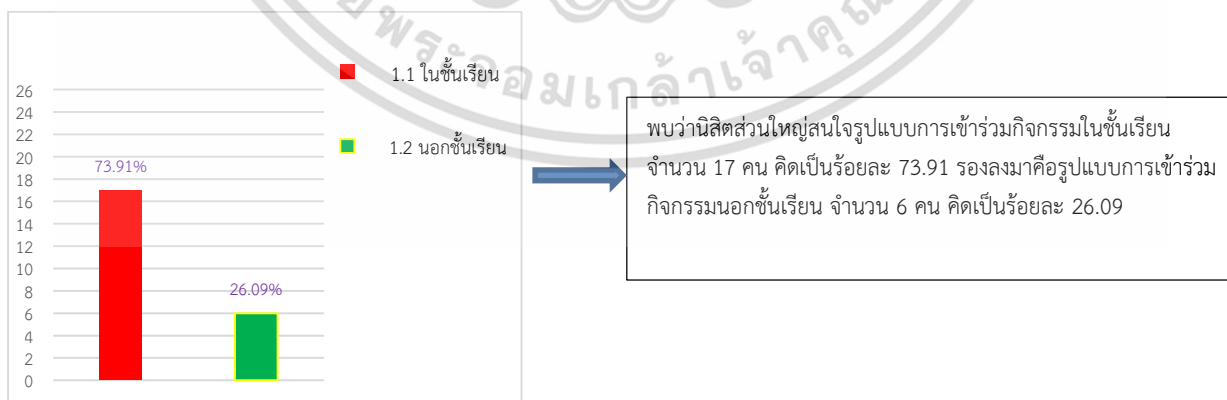
### 2. ทดสอบความแตกต่างของคะแนน ต่อไปนี้

ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยจากการทำข้อสอบวัดความรู้เนื้อหาความฉลาดทางอารมณ์ก่อน-หลัง การใช้อีเลิร์นนิ่งออนไลน์ โดยใช้สถิติ Paired-Sample t-test

## 7. ผลการวิจัย

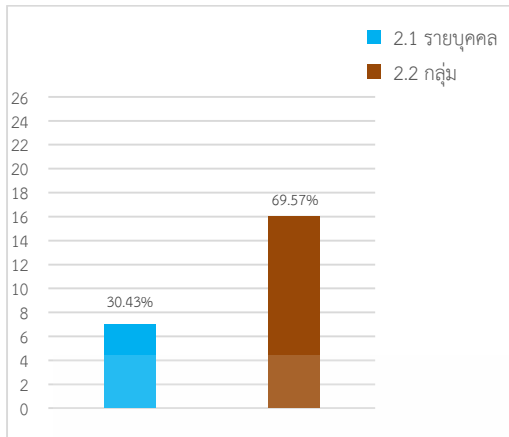
### ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความสนใจของนิสิตในการใช้อีเลิร์นนิ่งออนไลน์ประกอบการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความสนใจของนิสิต ในการใช้อีเลิร์นนิ่งออนไลน์ประกอบการเรียนรู้ ดังแผนภูมิ ต่อไปนี้



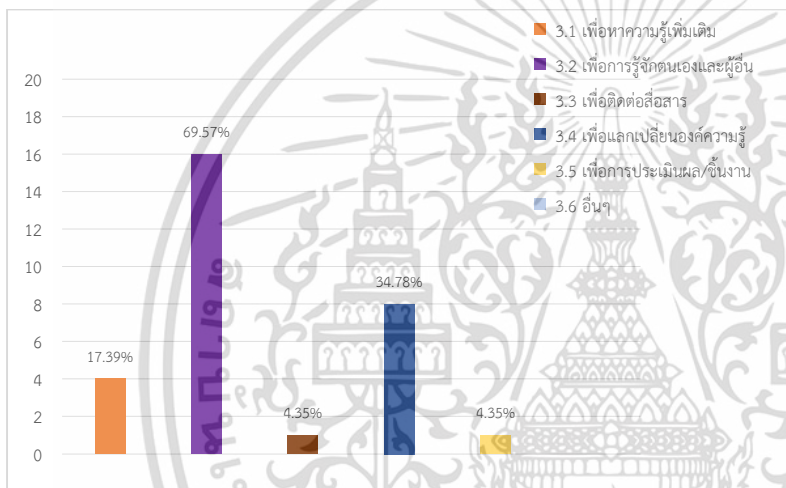
แผนภูมิที่ 1 ความสนใจ ด้านรูปแบบการเข้าร่วมกิจกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และห้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



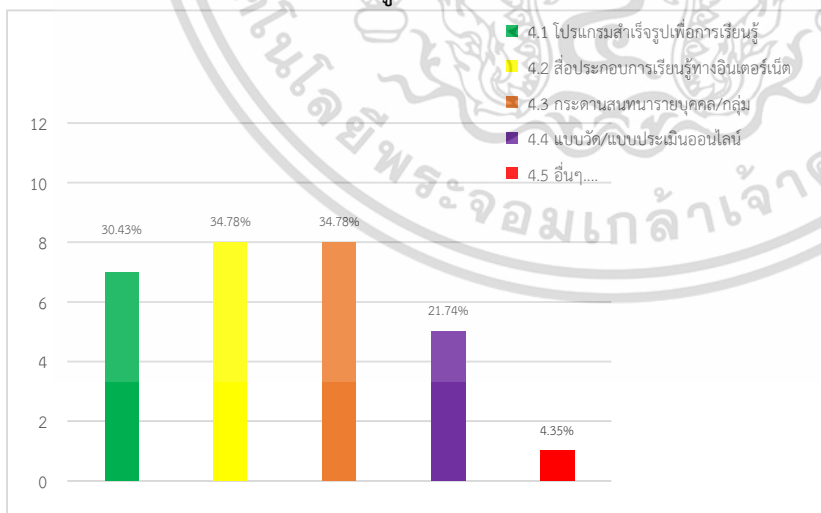
พบว่านิสิตส่วนใหญ่ต้องการลักษณะการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นกลุ่ม จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 69.57 รองลงมาคือลักษณะการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นรายบุคคล จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 30.43

แผนภูมิที่ 2 ความสนใจด้านลักษณะการเข้าร่วมกิจกรรม



พบว่านิสิตส่วนใหญ่ต้องการเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อการรู้จักตนเองและผู้อื่น จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 69.57 รองลงมาคือเพื่อแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 34.78 เพื่อหาความรู้เพิ่มเติมจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 17.39 เพื่อการติดต่อสื่อสารและเพื่อการประเมินผล/ชิ้นงาน มีจำนวนที่เท่ากันคืออย่างละ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 4.35 เท่ากัน

แผนภูมิที่ 3 ความสนใจด้านความต้องการในเข้าร่วมกิจกรรม



พบว่านิสิตส่วนใหญ่สนใจสื่อประกอบการเรียนรู้ทางอินเทอร์เน็ตและกระดานสนทนารายบุคคล/กลุ่มมีจำนวนที่เท่ากันคืออย่างละ 8 คน คิดเป็นร้อยละ 34.78 เท่ากัน รองลงมาคือโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการเรียนรู้ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 30.43 และอื่นๆคือหลายๆประเภทตามความเหมาะสม จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 4.35

แผนภูมิที่ 4 แสดงลักษณะสื่อที่น่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากความสนใจดังกล่าว ผู้วิจัยจึงนำประเด็นความสนใจ มาออกแบบกิจกรรมในชั้นเรียน โดยเน้นการทำงานเป็นกลุ่มเพื่อ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ใช้แบบทดสอบออนไลน์เพื่อการรู้จักตนเอง และการหาความรู้จากสื่อสังคมออนไลน์ โดยเลือกหน่วย การเรียนที่เหมาะสม คือหน่วยความฉลาดทางอารมณ์ ที่มีบริบททางการเรียนรู้สอดคล้องกับความสนใจ ดังกล่าว

### ตอนที่ 2 ผลของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ประกอบการจัดการเรียนการสอน

ตารางที่ 1 แสดงคะแนนจากข้อสอบวัดความฉลาดทางอารมณ์ ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม

คะแนนที่ได้รับ	จำนวน (N)	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t	P
		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD		
ความฉลาดทางอารมณ์	23	11.91	3.46	13.26	2.11	-4.09*	.00

มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 1 พบว่า นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมครบและทำข้อสอบก่อนและหลัง การเข้าร่วมกิจกรรม มีจำนวน 23 คน คิดเป็น ร้อยละ 92 ของจำนวนนิสิตทั้งหมด (25 คน) มีคะแนนเฉลี่ย หลังการเข้าร่วมกิจกรรม ( $\bar{X} = 13.26$ ) สูงกว่าก่อนการเข้าร่วม กิจกรรม ( $\bar{X} = 11.91$ ) อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

### ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนิสิตต่อการเข้าร่วมกิจกรรมที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนรู้

ตารางที่ 2 แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจของนิสิตต่อการเข้าร่วมกิจกรรมที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนรู้

ข้อที่	ข้อความ	ความพึงพอใจ					ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	แปลความหมาย
		น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด			
1	การเข้าร่วมกิจกรรมช่วยให้นิสิตมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ เนื้อหาที่เรียน	-	-	3	15	3	4.0	0.55	มาก
2	กิจกรรมที่จัดขึ้นช่วยให้นิสิตได้สะท้อนคิดเป็นรายบุคคล	-	-	1	12	8	4.33	0.58	มากที่สุด
3	กิจกรรมที่จัดขึ้นช่วยให้นิสิตได้พัฒนาการทำงานกลุ่ม	-	-	5	10	6	4.05	0.74	มาก
4	โปรแกรมสำเร็จรูปที่นำมาใช้มีความเหมาะสมกับกิจกรรม ของรายวิชา	1	1	2	12	5	3.90	1.00	มาก
5	กิจกรรมที่จัดขึ้นช่วยพัฒนาพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในชั้น เรียนเช่น การมีส่วนร่วม ความตรงต่อเวลา	-	-	5	11	5	3.80	0.71	มาก
6	การเข้าร่วมกิจกรรมช่วยให้นิสิตมีแนวทางพัฒนาความฉลาด ทางอารมณ์ให้แก่ตนเอง	-	-	2	11	8	4.29	0.64	มากที่สุด
7	การเข้าร่วมกิจกรรมช่วยให้นิสิตมีแนวทางพัฒนาความฉลาด ทางอารมณ์สำหรับเด็ก	-	-	7	8	6	3.96	0.80	มาก
8	ลักษณะกิจกรรมที่จัดขึ้นมีความเหมาะสมในด้านสื่อ/อุปกรณ์	-	1	6	8	6	3.90	0.89	มาก
9	ลักษณะกิจกรรมที่จัดขึ้นมีความเหมาะสมในด้านระยะเวลา	-	-	5	11	5	4.0	0.71	มาก
10	ความพึงพอใจในภาพรวม ที่มาจากการเข้าร่วมกิจกรรมโดย ใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่นโปรแกรมสำเร็จรูป กระดานสนทนา แบบทดสอบ ประกอบการเรียนรู้	-	-	5	9	7	4.10	0.77	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมครบทั้ง 2 คาบ มีจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 84 ของจำนวนนิสิตทั้งหมด (25คน) ผลการประเมินความคิดเห็นของนิสิตเกี่ยวกับสิ่งที่ได้รับ จากการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า นิสิตมีความคิดเห็นใน การเข้าร่วมกิจกรรมในระดับมากที่สุดมี 2 ด้าน ตามลำดับ กิจกรรมที่จัดขึ้นช่วยให้นิสิตได้สะท้อนคิดเป็นรายบุคคล ( $\bar{X} = 4.33$ ) การเข้าร่วมกิจกรรมช่วยให้นิสิตมีแนวทางพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ให้แก่ตนเอง ( $\bar{X} = 4.29$ )

## 8. อภิปรายผลการวิจัย

### 1. ความสนใจของนิสิตในการเข้าร่วมกิจกรรม

ความสนใจของนิสิตในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ จากผลการวิจัย พบว่า นิสิตมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการใช้แบบประเมินออนไลน์เพื่อการรู้จักตนเองศึกษาค้นหาความรู้ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและสื่อทางอินเทอร์เน็ตซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sarawanawong J. et al. [6] ได้ทำวิจัยเรื่องพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่พบว่า นิสิตของมหาวิทยาลัย เกษตรศาสตร์ใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยมีวัตถุประสงค์การใช้เพื่อการเรียนรู้มากกว่าเพื่อการดำเนินชีวิตประจำวัน ซึ่งได้แก่เพื่อทำงานกลุ่ม ติดต่อสื่อสารกับเพื่อน/อาจารย์ ดาวน์โหลดสื่อการสอน และ Pratoom N. [7] ได้ทำวิจัยเรื่องแนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต ได้กล่าวถึงความเหมาะสมในใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเครือข่ายทางสังคมว่าจะช่วยให้เพิ่มช่องทางให้เด็กได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูล เกิดแนวความคิดใหม่นำมาพัฒนาตนเอง โดยการเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงานเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเภทการแบ่งปันเนื้อหาที่ระหว่างผู้ใช้มีความเหมาะสมมากที่สุดและ Rattanathamrongpun T. et al [8] ได้ทำวิจัยเรื่องการศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียน-นักศึกษาที่มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และนักเรียน-นักศึกษาที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีพฤติกรรมการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านความบันเทิง ด้านการสื่อสาร และภาพรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยนี้ในส่วนของ ความสนใจด้านการสื่อสาร ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการทำงานเป็นเป็นกลุ่มเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาตนเองของนิสิตนอกจากนี้แนวคิดของไวท์ White [9] ที่ระบุคุณสมบัติสำคัญ 3 ประการของสื่อสังคมออนไลน์ คือใช้งานง่าย (Easy to use) ความสะดวก รวดเร็ว (Real time) และไม่มีค่าใช้จ่าย (Free) ที่ทำให้การใช้สื่อออนไลน์เป็นที่นิยม จากงานวิจัยที่กล่าวข้างต้นสอดคล้องกับ Nitipornmongkhon P. [10] ที่กล่าวถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นการเชื่อมโยงกันหลาย ๆ บุคคลมีการสร้างปฏิสัมพันธ์ในสังคม หรือกลุ่มคนที่มีกิจกรรมต่าง ๆ และความสนใจที่คล้ายกันมีตอบโต้สื่อสารกันระหว่างบุคคลหรือกลุ่มบุคคลผ่านอินเทอร์เน็ต เครือข่ายสังคมออนไลน์จึงเป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารการทำกิจกรรมต่าง ๆ แลกเปลี่ยนความคิด ข้อมูล แสดงความคิดเห็น สามารถประยุกต์ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวัน เช่น การสื่อสาร การศึกษา การตลาด บันเทิง สื่อสารการเมือง เป็นต้น มีการใช้งานอย่างแพร่หลาย หลายคนให้ความสำคัญกับเครือข่ายสังคมออนไลน์หรือโลกเสมือนจริงนี้มาก จนกลายเป็นกิจวัตรประจำวันของชีวิตคนในปัจจุบันและหลายคนที่ไม่สามารถขาดสิ่งเหล่านี้ได้

### 2. ผลของการใช้แผนการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการจัดการเรียนรู้หน่วยความฉลาดทางอารมณ์

จากตารางที่ 2 พบว่า นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ มีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ หลังการเข้าร่วมกิจกรรม สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับ Bangthamai E. [11] ที่ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบกิจกรรมการเรียนรู้การสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้การสอนสร้างแรงจูงใจในการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ สนับสนุนให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายทางการเรียนและประเมินตนเอง นำเสนอแนวทางของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะเห็นว่า คุณลักษณะที่พบในงานวิจัยดังกล่าว มีองค์ประกอบของความฉลาดทางอารมณ์ที่ได้รับพัฒนาตามไปด้วย เช่น แรงจูงใจ การกำหนดเป้าหมาย และการรู้จักตนเอง และ Satiman, A. [12] ได้ศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตพบว่าการเรียนรู้แบบนำตนเองของนักศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งการเรียนรู้แบบนำตนเองนับเป็นองค์ประกอบด้านความฉลาดทางอารมณ์เช่นกัน และ Saiplang J. [13] ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ เรื่องแบบจำลองกระบวนการ วิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องแบบจำลองกระบวนการ ของนักศึกษาหลังเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งจะเห็นได้ว่าการพัฒนาบทเรียนที่ใช้ออนไลน์ในระบบต่างๆ สามารถพัฒนาสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนได้อย่างเด่นชัด สอดคล้องกับผลการวิจัยนี้ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ White [9] ที่ระบุว่าสื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือที่สนับสนุนให้คนทำงานร่วมกันและสนับสนุนการสอนที่เน้นความร่วมมือของผู้เรียนในการเรียนและทำกิจกรรม

### 3. ความพึงพอใจของนิสิตต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

ผลการประเมินความคิดเห็นของนิสิตเกี่ยวกับสิ่งที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า นิสิตมีความพึงพอใจ การเข้าร่วมกิจกรรมในระดับมากที่สุดมี 2 ด้าน ตามลำดับ กิจกรรมที่จัดขึ้นช่วยให้ นิสิตได้สะท้อนคิดเป็นรายบุคคล การเข้าร่วม กิจกรรมช่วยให้ นิสิตมีแนวทางพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ให้แก่ตนเอง ส่วนประเด็นที่นิสิตมีความพึงพอใจในการเข้าร่วม กิจกรรมในระดับมากใน 3 ลำดับที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงเมื่อเทียบกับด้านอื่น คือ ความพึงพอใจในภาพรวม ที่มาจากการเข้าร่วม กิจกรรมโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น โปรแกรมสำเร็จรูป กระดานสนทนา แบบทดสอบประกอบการเรียนรู้ กิจกรรมที่จัดขึ้นช่วยให้ นิสิตได้พัฒนาการทำงานกลุ่ม การเข้าร่วมกิจกรรมช่วยให้ นิสิตมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน และ ลักษณะกิจกรรม ที่จัดขึ้นมีความเหมาะสมในด้านระยะเวลา ซึ่งสอดคล้องกับ Damjub W. [14] ได้กล่าวว่าการนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้สื่อสารในการ เรียนการสอน มีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนในทุกระดับเพื่อเน้นการเพิ่มพูนความรู้และทักษะต่างๆอย่างรอบด้านและต่อเนื่อง การนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ผู้เรียนมีความพึงพอใจและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและมีทิศทางในการ พัฒนาที่ดีขึ้นรวมทั้งยังเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนที่ดี ส่งผลต่อการเรียนรู้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ Thanakijcharoensuk T. [15] ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้แบบยูบิควิตส์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนักศึกษา ระดับอุดมศึกษา การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบยูบิควิตส์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และเพื่อศึกษาผลการ เรียนรู้แบบยูบิควิตส์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ผลการวิจัยพบว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่จะทำ ดีจะต้อง ประกอบด้วยเครื่องมือ ปฏิสัมพันธ์ บริบท และกิจกรรมการเรียนการสอน และรูปแบบการเรียนรู้แบบยูบิควิตส์ผ่านสื่อ สังคมออนไลน์สำหรับนักศึกษาอุดมศึกษา ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) องค์ประกอบของเครื่องมือ ประกอบด้วย อุปกรณ์ เครื่องมือ และเทคโนโลยีการสื่อสาร 2) องค์ประกอบของปฏิสัมพันธ์ ประกอบด้วย ปฏิสัมพันธ์แบบประสานเวลา และ ปฏิสัมพันธ์แบบไม่ประสานเวลา 3) องค์ประกอบของบริบท ประกอบด้วย สถานที่ และการเข้าใช้งาน 4) องค์ประกอบของ กิจกรรมการเรียนการสอน ประกอบด้วย กิจกรรม และการประเมิน การศึกษาดังกล่าวสอดคล้องผลวิจัยนี้ คือ การใช้สื่อสังคม ออนไลน์เป็นการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในรูปแบบหนึ่ง ซึ่งมีบริบทของการจัดการเรียนการสอนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วย ตนเอง และกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมก็จะให้การใช้เครื่องมือเกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน และเทคโนโลยีทางการสื่อสาร การเข้าถึงการใช้งานอย่างเหมาะสมก็จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียน

### 9. ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยได้แบ่งข้อเสนอแนะออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ข้อเสนอแนะจากการวิจัยในครั้งนี้ และข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

#### 9.1 ข้อเสนอแนะจากการวิจัยครั้งนี้

จากผลการวิจัยในครั้งนี้พบว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนด (ความฉลาดทางอารมณ์) สามารถ ทำให้ นิสิตเรียนรู้ได้ดี สามารถสะท้อนคิดเกี่ยวกับตนเอง และพัฒนาการทำงานกลุ่ม และมีแนวทางในการพัฒนาตนเอง ผู้วิจัยจึง ขอเสนอแนะรูปแบบหรือเอกลักษณ์ของงานวิจัยนี้ไปใช้ทำวิจัยต่อยอดกับรายวิชาอื่นต่อไป

#### 9.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

กิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาในครั้งนี้ ได้ถูกพัฒนามาจากการสอบถามความสนใจของนิสิต เกี่ยวกับความสนใจในสื่อสังคมออนไลน์ที่สอดคล้องกับตนเองและบริบทของรายวิชา และสามารถพัฒนาการใช้สื่อสังคม ออนไลน์กับหน่วยการเรียนรู้อื่น หรือทั้งรายวิชาซึ่งหากผู้ศึกษาวิจัยท่านใดจะพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้ในชั้นเรียนในรายวิชา อื่น ๆ ควรมีการศึกษาความสนใจของผู้เรียน ให้สอดคล้องกับบริบทของวิชานั้นๆ

## เอกสารอ้างอิง

- [1] lamkongsi S. 2018. **Classroom Management in the 21<sup>st</sup> Century**. Bangkok: Triple Education
- [2] Higher Education Commission. (2019). **Guidelines on Implementing the National Qualifications Framework for Higher Education on Digital Literacy for Bachelor's Degree**. Retrieved December 2, 2019, from <http://edu.vru.ac.th/main/wp-content/uploads/2019/01/2561-12-27-digitalbase.pdf>.
- [3] Amornwiwat S. **Teacher Education and Challenging Changes**. Bangkok: Watcharin P.P.
- [4] Ministry of Education. (2013) **Ministry of Education Urges the Teachers to Adjust their New Role to Keep up with Technology in Order to Teach Students**. Retrieved December 2, 2019, from <http://www.moe.go.th>
- [5] Vanichbuncha K. 2001. **Statistical Analysis: Statistics for Decision Making**. 5th edition. Bangkok: Thammasarn Company.
- [6] Sarawanawong J. et al. 2016. **Online Social Media Usage Behaviors of Undergraduate Students, Kasetsart University**. Journal of Library and Information Science Srinakharinwirot University. 10(2) July- December . 2016.p17-31
- [7] Pratoon N. 2015. **Guideline for Using Online Social Network in A Studio Art Program of Undergraduate Students**. Master Degree of Education Thesis in Art Education, Chulalongkorn University.
- [8] Rattanathamrongpun T. et al. 2015. **A Study of Behavior and Impact of Using Online Social Network Chulabhorn (Ladkwang) Technical College Students**. [online]. Journal of Industrial Education. 14(2) May-August 2015. p305-311. [http://161.246.14.29/journal/images/stories/year14\\_2/vol14\\_02\\_41.pdf](http://161.246.14.29/journal/images/stories/year14_2/vol14_02_41.pdf)
- [9] White, C. M. 2012. **Social media, crisis communication, and emergency management: Leveraging web 2.0 technologies**. Boca Raton, FL: CRC Press.
- [10] Nitipornmongkhon P. 2015. **Social Networks Usage of Working People in Bangkok**. Journal of Industrial Education. Faculty of Education, Srinakharinwirot University, Volume 9 No 2 July-December 2015.p63-71
- [11] Bangthamamai E. 2015. **The Development of Learning and Teaching Activities Through Online Social Networking to Promote Creative Internet Using for Students in Tertiary Level**. Faculty of Education, Silpakorn University. Nakhonpathom.
- [12] Satiman, A. 2007. **Effects of Project-based Learning Activities via Internet on Self-Direct Learning and Achievement Higher Education Student**. A Thesis of Doctoral Degree of Education (Education Technology) Graduate school Srinakharinwirot University, Bangkok.
- [13] Saipiang J. 2017. **A Development of Mobile Learning on Process Modeling for System Analysis and Design**. [online]. Journal of Industrial Education. 16(1) January-April 2017. p.25-33. [http://161.246.14.29/journal/images/stories/year16\\_01\\_03.pdf](http://161.246.14.29/journal/images/stories/year16_01_03.pdf)
- [14] Damjub W. 2019. **Social Media for Teaching and Learning in the 21st Century**. Journal of Liberal Arts Maejo University. Vol7.No2. July - December 2019. P.143-159
- [15] Thanakijcharoensuk T. 2016. **The Development of Ubiquitous Learning Model Via Online Social Media for Undergraduated Students**. Journal of Education SWU. 17(1) January-June. p16-23