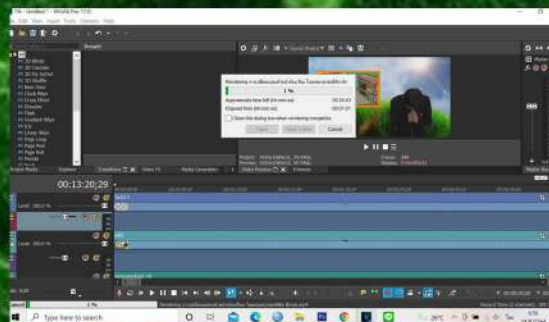


การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรูปแบบออนไลน์ สถานการณ์ไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19)
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564



รายงานการวิจัยในชั้นเรียน
ประจำปีการศึกษา 2564



นายดาชชิต พิณนุช
ตำแหน่ง ครู ชั้นต้น คศ.1



โรงเรียนสตรีศึกษาปานเลิศจังหวัดลพบุรี
สังกัดสำนักงานบริหารงานการศึกษาพิเศษ
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ



รายงานการวิจัยในชั้นเรียน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรูปแบบออนไลน์ สถานการณ์ไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19)
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

โดย

นายกชกษิตศ ฝักนุช

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนโสตศึกษาปานเลิศจังหวัดลพบุรี
สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

ชื่อเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรูปแบบออนไลน์ สถานการณ์ไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

ชื่อผู้วิจัย นายกชกษิตศ พิกนุช

ปีการศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการแก้ปัญหาเวลาเรียนไม่ต่อเนื่อง เนื่องจากสถานการณ์โรคระบาดไวรัสโควิด-19 2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน เมื่อเรียนด้วยการเรียนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การลงมือปฏิบัติจริง 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโสตศึกษาปานเลิศจังหวัดลพบุรี จำนวน 8 คน ใช้ระยะเวลาตลอดภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ในรายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101) สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 60 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งสร้างขึ้นโดยผู้วิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101) 3) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียน 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 8 คน ด้วยกิจกรรมการเรียนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การลงมือปฏิบัติจริง ทุกคนมีผลการเรียนตั้งแต่ 3.00 (ดี) ขึ้นไปทุกคน คิดเป็น 100 % มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 6.19 2) การจัดการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การลงมือปฏิบัติจริง สามารถแก้ไขปัญหาเวลาเรียนที่ไม่ต่อเนื่อง เนื่องจากเนื่องจากสถานการณ์โรคระบาดไวรัสโควิด-19 3) นักเรียนมีความพึงพอใจ ต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การลงมือปฏิบัติจริง ระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.13, S.D. = 0.77)

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยในครั้งนี้สามารถสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ผู้วิจัยต้องกราบขอบพระคุณ นางสุวรรณา ชื่นอยู่ ผู้อำนวยการโรงเรียนโสตศึกษาปานเลิศจังหวัดลพบุรี ที่ให้ความกรุณาเมตตา ให้การอบรม สั่งสอน ชี้แนะ ช่วยเหลือในการศึกษาทำวิจัย ตลอดจนให้การแนะนำในการเขียนรายงานการวิจัย สนับสนุนส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองและการลงมือปฏิบัติจริง ให้แก่คณะครูและนักเรียนอย่างเต็มศักยภาพ กราบขอบพระคุณ คุณครูงานเทคโนโลยีสื่อ ICT ที่ให้ความช่วยเหลือในการศึกษาใช้สื่อออนไลน์และให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยในครั้งนี้ กราบขอบพระคุณบิดา มารดา ที่กรุณาอุปการะเลี้ยงดู ตลอดจนส่งเสริมให้ได้รับการศึกษา และให้กำลังใจเป็นอย่างดีเสมอมา ขอขอบคุณครอบครัวและเพื่อนร่วมงานทุกคนที่ช่วยสนับสนุนให้กำลังใจจนกระทั่งงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

กชกษิตศ พิภนุช

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญและที่มาของปัญหา	1
วัตถุประสงค์	2
ขอบเขตของการศึกษา	3
ประโยชน์ที่ได้รับ	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
บทที่ 2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	6
การสื่อสารในองค์กร (Communication in Organization)	6
สื่อสังคมออนไลน์ (Social media)	6
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	11
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	14
บทที่ 4 ผลการวิจัย	15
บทที่ 5 สรุปผล และข้อเสนอแนะ	19
สรุปผลการวิจัย	19
ข้อเสนอแนะ	20
เอกสารอ้างอิง	22

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

การศึกษานี้ว่ามีความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชากร ดังจะเห็นได้จาก แนวการจัดการศึกษาที่ได้ระบุไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552:6) ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดย มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้ และพัฒนานตนเองได้เต็มตาม ศักยภาพ อีกทั้งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ยังมีความประสงค์ที่จะให้เยาวชนไทยมีความรู้อันเป็นสากล และมีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหาใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต ด้วยเหตุนี้จึงทำให้การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญในการศึกษาโดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตที่สามารถเชื่อมต่อการสื่อสารข้อมูลข่าวสารต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว และทันต่อเหตุการณ์อยู่เสมอ การเรียนรู้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นรูปแบบการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่มีความสอดคล้องกับวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน จะเห็นได้ว่าบริการทางอินเทอร์เน็ตอย่างสังคมออนไลน์ (Social Network) เป็นที่ได้รับความนิยมอย่างมาก ส่วนใหญ่พบในกลุ่มเด็กนักเรียน นักศึกษามากที่สุด ฉะนั้นถ้าเรานำสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้กับการศึกษา จะทำให้นักเรียนและนักศึกษาสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ด้านบทบาทของสังคมออนไลน์ต่อการจัดการในชั้นเรียน ด้วยลักษณะสำคัญของสังคมออนไลน์ คือการมีปฏิสัมพันธ์ของคนในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์มาสู่การจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน ย่อมก่อให้เกิดผลสำคัญในหลากหลายลักษณะเช่นกัน เช่น การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสังคมในชั้นห้องเรียน เนื่องจากบรรยากาศของสังคมออนไลน์เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ของคนในเครือข่าย ด้วยเหตุนี้เมื่อทั้งผู้สอนและผู้เรียนเข้าสู่การสร้างความสัมพันธ์ภายในระบบสังคมออนไลน์ก็จะนำไปสู่การพัฒนาความสัมพันธ์ในสังคมจริง ในทิศทางที่ใกล้ชิดกันยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ลักษณะการนำเสนอข้อมูล สถานภาพที่เป็นปัจจุบัน ทำให้ทั้งผู้สอนสามารถติดตามพฤติกรรมและประสานข้อมูลได้อย่างทันทั่วถึง ช่วยในการกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้า การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่กว้างขวาง การตั้งประเด็นแลกเปลี่ยน ข้อสงสัยต่างๆ ผ่านสังคมออนไลน์ได้อย่างทันทั่วถึง และเป็นเครื่องมือสำหรับผู้สอนในการกระตุ้นผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ในขณะที่เดียวกันผู้สอนสามารถนำเสนอเนื้อหาใหม่ๆ ได้อย่างต่อเนื่องและผู้เรียนสามารถติดตามได้อย่างต่อเนื่อง แต่ถึงอย่างไรก็ตาม แม้ว่าในปัจจุบันเทคโนโลยีจะเข้ามามีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนการสอน แต่ก็มีข้อจำกัดหลายประการที่จำเป็นต้องพิจารณา เช่น การมีปฏิสัมพันธ์เพื่อนมนุษย์ (Human connection) การกำกับตนเอง (Self-regulation) การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ร่วมกันกับผู้อื่น (Collaborative learning) และการกำหนดทิศทางการเรียนของนักเรียน และนักเรียนบางคนไม่สามารถศึกษาด้วยตนเองการเรียนรู้ในระบบอิเล็กทรอนิกส์เพียงอย่างเดียว จึงไม่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ได้ แนวทางในการแก้ปัญหานี้อาจทำได้โดยการจัดการเรียนแบบผสมผสาน (Blended learning) ซึ่งเป็นการรวมนวัตกรรมและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์บนการเรียนแบบออนไลน์ และการมีส่วนร่วมในการเรียนแบบเผชิญหน้า

ในชั้นเรียน (Face to Face) ซึ่งเป็นยุทธศาสตร์ที่ใช้ในการเรียนรู้มีส่วนร่วมสนับสนุนและช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น (Thorne, 2003) สอดคล้องกับงานวิจัยของสายชล จินโจ (2550 : 133) ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนแบบผสมผสานอยู่ในระดับมาก นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีความคงทนในการเรียนของนักเรียนเรียนมีผลสัมฤทธิ์ตามเกณฑ์ที่กำหนด

จากการเรียนการสอนรายวิชา ส 21101 สังคมศึกษา ซึ่งเน้นกระบวนการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้ลงมือฝึกปฏิบัติจริง นักเรียนสามารถค้นคว้าความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น คลิปวิดีโอจาก YouTube โดยครูผู้สอนมีหน้าที่ให้คำแนะนำเพิ่มเติมและเป็นที่ปรึกษา และสืบเนื่องจากสถานการณ์โรคระบาดไวรัสโควิด-19 ทำให้การเรียนการสอนขาดความต่อเนื่อง จากปัญหาดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นผู้สอน มีความสนใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อการแก้ปัญหาการเรียนไม่ต่อเนื่อง โดยผู้เรียนสามารถเข้าไปศึกษาและทบทวนเนื้อหาที่เรียนได้ด้วยตนเอง อีกทั้งนักเรียนยังสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความคิดเห็นของตนเองผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมีการโต้ตอบ สนทนากับนักเรียนคนอื่นเพื่อเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจ การที่ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะแก้ปัญหา และทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น เพราะผู้เรียนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง เรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลาและตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้ด้วย จึงทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจบทเรียนมากขึ้น ผู้เรียนตื่นตาตื่นใจด้วยการนำเสนอเนื้อหาที่หลากหลาย เช่น วิดีโอสารคดี ภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนทำให้กระบวนการเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและส่งเสริมการพัฒนาความรู้ความเข้าใจของนักเรียนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการแก้ปัญหาเวลาเรียนไม่ต่อเนื่อง เนื่องจากสถานการณ์โรคระบาดไวรัสโควิด-19 (COVID-19)
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน เมื่อเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน
3. เพื่อศึกษาความ พึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 เมื่อเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ แบบผสมผสานระหว่างการเรียน ON HAND และ ON LINE ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีผลการเรียนตั้งแต่ระดับ ดี ขึ้นไป
2. สามารถแก้ปัญหาคาบเรียนไม่ต่อเนื่องหยุดเรียนบ่อย ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างการเรียน ON HAND และ ON LINE ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับ ดี พฤติกรรมการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101) เมื่อเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างการเรียน ON HAND และ ON LINE ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีพฤติกรรมการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับ ดี

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101) ที่มีการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างการเรียน ON HAND และ ON LINE ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับ ดี

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นครั้งนี้เป็น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวนทั้งสิ้น 8 คน ในรายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101)

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างการเรียน ON HAND และ ON LINE ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.2.2 พฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างการเรียน ON HAND และ ON LINE ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

2.2.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างการเรียน ON HAND และ ON LINE ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษา

เนื้อหาที่ใช้ศึกษาเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับรายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101)

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ระยะเวลาตลอดภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ในรายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101) สัปดาห์ละ 3 คาบเรียน รวมทั้งสิ้น 60 ชั่วโมง

วัน / เดือน / ปี	กิจกรรม	หมายเหตุ
กรกฎาคม 2564	- ศึกษาสภาพปัญหาและวิเคราะห์หาแนวทางแก้ปัญหา	
กรกฎาคม 2564	- เขียนเค้าโครงงานวิจัย - ศึกษาการทำสื่อประกอบการเรียน	
กรกฎาคม 2564	- ออกแบบเครื่องมือที่จะใช้ในงานวิจัย	
สิงหาคม - กันยายน 2564	- ดำเนินการวิจัย	ผู้วิจัยบันทึกผล
กันยายน 2564	- เก็บรวบรวมข้อมูล	
กันยายน 2564	- วิเคราะห์ข้อมูล	
กันยายน 2564	- สรุปและอภิปรายผล - จัดทำรูปเล่ม	

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนแบบผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ ON HAND และ ON LINE ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ รายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101) ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้มีส่วนการจัดการ เรียนรู้แบบผสมผสานแบบ 50:50 เป็นการจํัดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนแบบ ON HAND ร้อยละ 50 และแบบ ON LINE ร้อยละ 50 โดยผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับ มาก

2. เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ ON HAND และ ON LINE ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประกอบด้วยเนื้อหาในรูปแบบสื่อประเภทต่าง ประกอบด้วย เอกสาร วิดีโอ ข้อความและภาพกราฟิก เครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับการจัดกิจกรรมแบบผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ ON HAND และ ON LINE ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ซึ่งในการวิจัยนี้ ได้กำหนดให้ใช้สื่อทเรียนออนไลน์ www.youtube.com ช่อง “ครูเบิร์ดเดย์” ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจาก ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ผลการประเมินเครือข่ายสังคมออนไลน์มีความเหมาะสมอยู่ในระดับ มาก

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101) ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบชนิดอัตนัย 2 ข้อ ผ่านการประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ .50 ขึ้นไป มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20-0.80 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และมีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ (KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน) เท่ากับ 0.81

4. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยสร้าง แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนเป็นรายบุคคล เป็นการสังเกตแบบมีโครงสร้างล่วงหน้า (Structured Observation)

5. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ ON HAND และ ON LINE ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ ON HAND และ ON LINE ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ คุณครูสามารถแก้ไขปัญหาสถานการณ์โรคระบาดไวรัสโควิด-19 และเป็นการปรับตัวให้เข้ากับกระแสสังคมในยุคปัจจุบันที่สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) เข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนด้วย กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับ ดี

3. นักเรียนมีความพึงพอใจ ต่อการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างการเรียน ON HAND และ ON LINE ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

นิยามศัพท์เฉพาะ

สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) หมายถึง เว็บไซต์ที่ผู้คนสามารถติดต่อสื่อสารกับ เพื่อน ทั้งที่รู้จักมาก่อน หรือรู้จักภายหลังทางออนไลน์ซึ่งเว็บไซต์เครือข่ายสังคม ออนไลน์แต่ละแห่งมี คุณลักษณะแตกต่างกันออกไป แต่ส่วนประกอบหลักที่มีเหมือนกัน คือ โปรไฟล์ (Profiles - เพื่อแสดง ข้อมูลส่วนตัวของเจ้าของบัญชี) การเชื่อมต่อ (Connecting - เพื่อสร้างเพื่อนกับคนที่รู้จักและไม่รู้จัก ทางออนไลน์) และการส่งข้อความ (Messaging - อาจเป็นข้อความส่วนตัวหรือข้อความสาธารณะ) ซึ่ง สื่อออนไลน์ที่ใช้ในการในครั้งนี้ มี 2 ประเภท ดังนี้

1) LINE คือแอปพลิเคชันที่ผสมผสานบริการ Messaging และ Voice Over IP นำมา ผสมเข้าด้วยกัน จึงทำให้เกิดเป็นแอปพลิเคชันที่สามารถแชท สร้างกลุ่มส่งข้อความ โพสต์รูปต่างๆ หรือ จะโทรคุยกันแบบเสียงก็ได้ โดยข้อมูลทั้งหมดไม่ต้องเสียเงิน หากเราใช้งานโทรศัพท์ที่มีแพคเกจ อินเทอร์เน็ตอยู่แล้ว แล้วยังสามารถใช้งานร่วมกันระหว่าง iOS และ Android รวมทั้งระบบปฏิบัติการ อื่นๆ ได้อีกด้วย การทำงานของ LINE นั้น มีลักษณะคล้ายๆ กับ WhatsApp ที่ต้องใช้

2) Facebook คือ บริการบนอินเทอร์เน็ตบริการหนึ่ง ที่จะทำให้ผู้ใช้สามารถ ติดต่อสื่อสารและร่วมทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งหรือหลายๆ กิจกรรมกับผู้ใช้ Facebook คนอื่นๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็นการตั้งประเด็นถามตอบในเรื่องที่สนใจ โพสต์รูปภาพ โพสต์คลิปวิดีโอ เขียนบทความหรือ บล็อกแชทคุยกันแบบสดๆ เล่นเกมส์แบบเป็นกลุ่ม และยังสามารถทำกิจกรรมอื่นๆ ผ่านแอปพลิเคชัน เสริม (Applications) ที่มีอยู่อย่างมากมาย ซึ่งแอปพลิเคชันดังกล่าวได้ถูกพัฒนาเข้ามา เพิ่มเติมอยู่ เรื่อยๆ

บทที่ 2

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง : การศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social media) มี แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะนำเสนอตามลำดับหัวข้อ ดังนี้

1. การสื่อสารในองค์กร (Communication in Organization)
2. สื่อสังคมออนไลน์ (Social media)
 - YouTube
 - LINE
 - Facebook
3. ทฤษฎีการแลกเปลี่ยน (Exchange Theory)
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การสื่อสารในองค์กร (Communication in Organization) การสื่อสารนับเป็นเครื่องมือสำคัญในการดำรงชีวิตประจำวัน เพื่อสร้างความเข้าใจอันดีต่อกัน การแจ้งผู้อื่นให้รับทราบและเข้าใจ ถึงเจตนา ความต้องการปัญหา ความคิด ความรู้สึก ความเข้าใจ แนวคิด ทำที่ความเห็นด้วย ไม่เห็นด้วย การอธิบายในด้านภาพรวม รายละเอียด วัตถุประสงค์ เหตุผลเป้าหมายและผลงาน การนัดหมาย การต่อรองทางธุรกิจและเรื่องอื่นๆ ทุกเรื่อง จึงไม่ต้องสงสัยว่าผู้บริหารจัดการและผู้นำนั้นจำเป็นต้องตระหนักถึงความสำคัญและบทบาทของการสื่อสารในฐานะที่เป็นดัชนีบ่งชี้ที่สำคัญประการหนึ่งของความสำเร็จขององค์กร ความตระหนักและความเข้าใจถึงความสำคัญของบทบาท กลไกในการสื่อสารนั้นช่วยทำให้ผู้บริหารจัดการสามารถบริหารจัดการ และพัฒนาองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ความหมายของการติดต่อสื่อสารในองค์กร การสื่อสารภายในองค์กร หมายถึง กระบวนการแลกเปลี่ยนข่าวสารข้อมูลภายในองค์กร เพื่อให้สมาชิกที่อยู่ในองค์กรสามารถทำงานได้บรรลุ วัตถุประสงค์ขององค์กรซึ่งทุกคนที่อยู่ใน องค์กรต้องมีความสัมพันธ์ระหว่างกัน มีการถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารในการทำงาน มีกิจกรรมต่างๆในการทำงานร่วมกัน ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไป ทองใบ สุดชาติ (2542:5) ให้ความหมายว่า การสื่อสารในองค์กร คือการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและความรู้ในหมู่สมาชิกขององค์กร เพื่อให้บรรลุประสิทธิภาพและประสิทธิผลขององค์กร การสื่อสารขององค์กรมีหลายระดับ ได้แก่ ระดับปัจเจกบุคคล ระดับกลุ่ม และระดับองค์กร ดังนั้น องค์กรจึงจำเป็นต้องมีการสื่อสารด้วยเหตุผลหลายประการ กล่าวโดยสรุป การติดต่อสื่อสารในองค์กรเป็นการส่งและรับข่าวสารจากบุคคลหนึ่งไปยังบุคคลหนึ่ง เพื่อให้เกิดความเข้าใจอันดีและสามารถประสานงานให้ฝ่ายต่างๆ ได้ปฏิบัติหน้าที่ความรับผิดชอบได้ตรงตามวัตถุประสงค์ขององค์กร

2. สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) สื่อสังคมออนไลน์(Social media) คือ ช่องทางในการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดสำหรับคนยุคใหม่ โดยรวมตัวกันเป็นกลุ่มหรือสังคมผ่านทางเว็บไซต์ ตัวอย่างเช่น กลุ่มคน รักกีฬา คนรักรถ คนรักสุนัข การรณรงค์ในเรื่องต่างๆ หรือแม้กระทั่งการรวมกลุ่มของผู้ชื่นชอบแบรนด์สินค้า โดยในยุคปัจจุบันคงไม่มีใครปฏิเสธได้แล้วว่าเครื่องมือชนิดนี้มีประโยชน์อย่างมากที่ ช่วยให้คนเรานั้นติดต่อสื่อสารกันได้อย่างรวดเร็วมากยิ่งขึ้น การได้รับข่าวสารได้ทันถ่วงที ถ้าพูดถึงจุดเด่นของ Social media ที่ทำให้ได้รับความนิยมอย่างมาก คือ การที่ทุกคนสามารถเป็นได้ทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสาร ทุกคนสามารถบอกถึงความคิด ความต้องการ

จุดประสงค์ ของตัวเองได้อย่างอิสระ ไม่ถูกจำกัดไว้เหมือนในอดีตที่สามารถรับฟังได้เพียงอย่างเดียว ทำให้หลายๆ หน่วยงานมักนำ Social media มาปรับใช้ เพื่อสร้างช่องทางสื่อสารให้กับตัวธุรกิจและยังสามารถสร้างความสัมพันธ์อันดีแก่ลูกค้า ความหมายของ Social media คำว่า “Social” หมายถึง สังคม ซึ่งในที่นี้จะหมายถึงสังคมออนไลน์ ซึ่งมีขนาดใหญ่โตมากในปัจจุบัน คำว่า “Media” หมายถึง สื่อ ซึ่งก็คือ เนื้อหา เรื่องราว บทความ วีดิโอ เพลง รูปภาพ เป็นต้น ดังนั้นคำว่า Social media จึงหมายถึง สื่อสังคมออนไลน์ที่มีการตอบสนองทางสังคมได้ หลายทิศทาง โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต พุดง่ายๆ ก็คือเว็บไซต์ที่บุคคลบนโลกนี้สามารถมี ปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้นั่นเองพื้นฐานการเกิด Social media ก็มาจากความต้องการของมนุษย์หรือคนเราที่ต้องการติดต่อสื่อสารหรือมีปฏิสัมพันธ์กัน จากเดิมเรามีเว็บในยุค 1.0 ซึ่งก็คือเว็บที่แสดงเนื้อหาอย่างเดียว บุคคลแต่ละคนไม่สามารถติดต่อหรือโต้ตอบกันได้ แต่เมื่อเทคโนโลยีเว็บพัฒนาเข้าสู่ยุค 2.0 ก็มีการพัฒนาเว็บไซต์ที่เรียกว่า web application ซึ่งก็คือเว็บที่มีแอปพลิเคชันหรือโปรแกรมต่างๆ ที่มีการโต้ตอบกับผู้ใช้งานมากขึ้น ผู้ใช้งานแต่ละคนสามารถโต้ตอบกันได้ผ่านหน้าเว็บ เพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้น ให้นึกถึงสื่อต่างๆ ที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งคนที่อยู่ในสังคมออนไลน์ (สังคมของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต) ซึ่งสื่อเหล่านี้ แต่ละคนสามารถเข้าไปดูได้ เข้าไปสร้างได้ และสามารถแลกเปลี่ยนสื่อกันได้ เป็นสื่อของสังคมของผู้ใช้ อินเทอร์เน็ตร่วมกัน ตัวอย่างเช่น สังคม ออนไลน์ของผู้ใช้งาน Facebook สมาชิกแต่ละคนจะสามารถนำเอาสื่อต่างๆ เช่น เรื่องราวของตัวเอง หรือเรื่องราวต่างๆ ภาพวีดิโอ เผยแพร่ไปยังสมาชิกทุกคนในเครือข่ายได้ ขณะที่สมาชิกคนอื่นก็สามารถเสนอสื่อของตนเองขึ้นมาแลกเปลี่ยนได้ ดังนั้นสื่อต่างๆ ที่นำมาแลกเปลี่ยนกับสมาชิกใน สังคมออนไลน์นั้น จะเรียกว่า Social media

1. เป็นสื่อที่แพร่กระจายด้วยปฏิสัมพันธ์เชิงสังคมตรงนี้ไม่ต่างจากคนเราสมัยก่อนครับ ที่ เกิดเรื่องราวที่น่าสนใจอะไรขึ้นมา ก็พากันมานั่งพูดคุยกันจนเกิดสภาพ Talk of the town แต่เมื่อมาอยู่ในโลกออนไลน์ การแพร่กระจายของสื่อก็ทำได้ง่ายขึ้นโดยเกิดจาก การแบ่งปันเนื้อหา (Content Sharing) จากใครก็ได้ อย่างกรณีของป้า Susan Boyle ที่ดัง กันข้ามโลกเพียงไม่กี่สัปดาห์จากการลงคลิปที่ประกวดร้องเพลงในรายการ Britain’s Got Talent ผ่านทาง YouTube เป็นต้น ทั้งนี้ Social media อาจจะอยู่ในรูปของเนื้อหา รูปภาพ เสียงหรือวีดิโอ

2. เป็นสื่อที่เปลี่ยนแปลงสื่อเดิมที่แพร่กระจายข่าวสารแบบทางเดียว (one-to-many) เป็นแบบการสนทนาที่สามารถมีผู้เข้าร่วมได้หลายๆคน (many-to-many) เมื่อมีสภาพของการเป็นสื่อสังคม สิ่งสำคัญก็คือการสนทนาพาทีที่เกิดขึ้น อาจจะเป็นการร่วมกลุ่มคุย ในเรื่องที่สนใจร่วมกัน หรือการวิพากษ์วิจารณ์สินค้าหรือบริการต่างๆ โดยที่ไม่มีใครเข้ามาควบคุมเนื้อหาของสนทนา แม้กระทั่งตัวผู้ผลิตเนื้อหานั้นเอง เพราะผู้ที่ได้รับสารมีสิทธิที่จะเข้าร่วมในรูปแบบของการเพิ่มเติมความคิดเห็น หรือแม้กระทั่งเข้าไป แก้ไขเนื้อหานั้นได้ด้วยตัวเอง

3. เป็นสื่อที่เปลี่ยนผู้คนจากผู้บริโภคเนื้อหาเป็นผู้ผลิตเนื้อหาจากคนตัวเล็กๆในสังคมที่ แต่เดิมไม่มีปากมีเสียงอะไรมากนัก เพราะเป็นเพียงคนรับสื่อ ขณะที่สื่อจำพวก โทรทัศน์ วิทยุ หรือหนังสือพิมพ์จะเป็นผู้ทรงอิทธิพลอย่างมาก สามารถชี้ชะตาใครต่อใคร หรือสินค้าหรือบริการใดโดยที่เราแทบจะไม่มีทางอุทธรณ์ แต่เมื่อเป็น Social media ที่แทบจะไม่มีต้นทุน ทำให้ใครๆก็สามารถผลิตเนื้อหาและกระจายไปยังผู้รับ 21 สารได้อย่างเสรี หากใครผลิตเนื้อหาที่โดนใจคนหมู่มาก ก็จะเป็นผู้ทรงอิทธิพลไป ยิ่งหากเป็นในทางการตลาด ก็สามารถโน้มน้าวผู้ติดตามในการตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการได้โดยง่าย ถ้าอธิบายความหมายเพียงแค่นี้ หลายท่านอาจจะนึกภาพ Social media ไม่ออก ถ้าจะให้เข้าใจง่ายๆ ก็คงจะต้องเปิดเว็บไซต์ต่างๆ ที่เผยแพร่กันอยู่บนอินเทอร์เน็ต ขึ้นมาสักเว็บไซต์

หนึ่ง จะเห็นว่าบนหน้าเว็บไซต์นั้น เราจะพบตัวหนังสือภาพ หรืออื่นๆ เราจะเรียกสิ่งที่น่าสนใจผ่านหน้าเว็บไซต์ดังกล่าวว่าสื่อ (media) แต่เนื่องจากสื่อดังกล่าวที่เผยแพร่ผ่านอินเทอร์เน็ตเหล่านั้น เราจึงเรียกว่า สื่อออนไลน์ หมายถึงสื่อที่ส่งมาตามสาย (LINE) ถึงแม้ปัจจุบันจะเผยแพร่แบบไร้สาย เราก็ยังเรียกว่าออนไลน์ ก่อนหน้านั้นการเปิดดูสื่อแต่ละเว็บไซต์นั้น ต่างคนก็ต่างเปิดเข้าไปดูสื่อออนไลน์ในเว็บไซต์เหล่านั้น ต่อมาจึงมีผู้คิดว่า ทำอย่างไรจะทำให้ผู้ที่เข้ามาในเว็บไซต์นั้นๆ แทนที่จะมาอ่าน มาดูสื่อเพียงอย่างเดียว ทำอย่างไรให้สามารถมาสร้างสื่อ เช่น พิมพ์ข้อความหรือใส่ภาพ เสียง วิดีโอ ในเว็บไซต์นั้นได้ด้วย ซึ่งเว็บไซต์ที่พัฒนาในระยะต่อมาเป็นเว็บไซต์ที่ผู้คนทั่วๆ ไป สามารถเข้าไปเพิ่มเติมเนื้อหาหรือเพิ่มเติมสื่อได้ตามที่ตนเองต้องการ ซึ่งมีผลทำให้เว็บไซต์เหล่านั้น เป็นเว็บไซต์ที่ผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในการสร้างสื่อแทนที่จะเป็นเว็บไซต์ส่วนตัวของคนใดคนหนึ่ง ก็กลายเป็นเว็บไซต์ของกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งขึ้นมา ทำให้เกิดเป็นชุมชนหรือสังคมย่อยๆ ของผู้ที่ใช้เว็บไซต์นั้นขึ้นมา โดยเนื้อหาหรือสื่อที่น่าสนใจผ่านเว็บไซต์นั้น ก็เป็นสื่อที่คนในสังคมนั้นๆ ช่วยกันสร้างขึ้นมา แต่การพัฒนายังไม่หยุดยั้ง เพราะมีการคิดกันต่อไปอีกว่าทำอย่างไรที่จะให้คนในชุมชน หรือสังคมของคนใช้เว็บไซต์นั้นๆ นอกจากจะสามารถเพิ่มสื่อของตนเองแล้ว ยังสามารถที่จะสื่อสาร ติดต่อกันได้ด้วย ซึ่งปัจจุบันมีเว็บไซต์จำนวนมากที่สามารถพัฒนาจนกระทั่งสร้างเป็นชุมชนขนาดใหญ่ที่มีสมาชิกจำนวนมากนับเป็นล้านคน สามารถติดต่อสื่อสาร ส่งเรื่องราวต่างๆ ถึงกันได้อย่างกว้างขวาง ทำให้เรื่องราวที่ส่งถึงกันนั้น เป็นเรื่องราวของคนในสังคมออนไลน์นั้น กลายเป็นสื่อหรือ media ที่สร้างโดยคนที่อยู่ในสังคมที่เป็นสมาชิกของเว็บไซต์นั้นๆ เพื่อให้เห็นภาพที่ชัดเจนของ Social media มากขึ้น จะขอยกตัวอย่างเว็บไซต์ที่เป็นสังคมขนาดใหญ่มีสมาชิกเป็นล้านคนทั่วโลก แต่แต่ละคนที่มีเรื่องราวมากมายเผยแพร่บนเว็บไซต์กลาง เป็นแหล่งรวมของเรื่องราวหรือสื่อออนไลน์ขนาดใหญ่ ซึ่งคนทั่วไปก็รู้จักดีคือเว็บไซต์ของ Facebook

LINE LINE เป็นแอปพลิเคชันประเภทแชทที่ได้รับความนิยมจากผู้ใช้งานในประเทศไทยเป็นอย่างมาก ปัจจุบันมีจำนวนผู้ใช้งานในประเทศไทยแล้วมากกว่า 18 ล้านผู้ใช้งาน เนื่องด้วยมีฟังก์ชันการใช้งานที่หลากหลาย เช่น การสนทนาแบบกลุ่ม การแชร์พิกัดสถานที่ การคุยผ่านเสียง การคุยผ่านวิดีโอการส่งสติ๊กเกอร์ ส่วนใหญ่เป็นบริการที่ไม่เสียค่าใช้จ่าย รวมถึงแอปพลิเคชันยังรองรับการใช้งานได้ทั้งบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน และบนเครื่องคอมพิวเตอร์อีกด้วย โดยเว็บไซต์ผู้พัฒนา ของ LINE ได้ระบุว่าผู้ใช้งานในประเทศไทยติดอยู่ในอันดับที่ 3 จากผู้ใช้งานทั่วโลก และคงหลีกเลี่ยงไม่ได้ว่าปัจจุบันการใช้งานแอปพลิเคชัน LINE ของคนไทยไม่ได้จำกัดเฉพาะในหมู่เพื่อนคุยกัน ดังจะเห็นจากหลายองค์กรนำมาใช้สำหรับสื่อสารองค์กร การทำงาน การแชร์รูปภาพ คลิป เสียงหรือแม้แต่บางครั้งใช้บอกพิกัดสถานที่ใช้งานกับคนสนิทญาติพี่น้อง ครอบครัว แต่จะเป็นอย่างไรหากการใช้งานแอปพลิเคชันดังกล่าวสามารถถูกดักจับข้อมูลการสื่อสารระหว่างทางออกไปได้ทั้งหมด โดยที่ผู้ใช้งานไม่สามารถล่วงรู้เลยได้ เมื่อถึงเวลานั้นคงไม่มีใครรันตีได้ว่าข้อมูลดังกล่าวจะยังคงเป็นความลับอยู่อีกหรือไม่ รวมถึงข้อมูลที่หลุดออกไปนั้น หากเป็นข้อมูลที่มีความสำคัญก็อาจถูกนำไปหาผลประโยชน์ในทางที่ผิดต่อก็เป็นได้ และจากสถานการณ์ความนิยม ของแอปพลิเคชัน LINE ทั่วโลก จึงทำให้มีนักวิจัยหลายรายเริ่มศึกษาวิจัยถึงการทำงานของแอปพลิเคชัน LINE อย่างละเอียด โดยพบหัวข้อช่วงเดือนสิงหาคมว่ามีการวิจัยจากเว็บไซต์ Telecom Asia เปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับการทำงานของแอปพลิเคชัน LINE ที่มีรับส่งข้อมูลของแอปพลิเคชันบน เครื่องผู้ใช้งานกับเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการ LINE ในรูปแบบ Plain-text กรณีที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตบนเครือข่าย 2G/3G นั้น ทำให้เกิดคำถามเกี่ยวกับมาตรการในการรักษาความลับของผู้ใช้งานมากขึ้น อันเนื่องจากกรณีดังกล่าวผู้ให้บริการ

โทรศัพท์สามารถดักอ่านข้อมูลของผู้ใช้งานได้อย่างง่ายดาย แต่อย่างไรก็ตามกรณีดังกล่าวนั้น การที่จะมีผู้กระทำการดังกล่าวได้ ยังคงเป็นเรื่องที่จำกัดอยู่เฉพาะผู้ให้บริการโทรศัพท์มือถือเท่านั้นที่จะสามารถเห็นข้อมูล ซึ่งเป็นเรื่องที่ต้องพิจารณากันต่อไปถึงแนวทางการบริหารจัดการของผู้ให้บริการเครือข่ายโทรศัพท์มือถือเพื่อให้ผู้ใช้งานมีความเชื่อมั่นว่าข้อมูลจะไม่ถูกเปิดเผยหรือเข้าถึงโดยบุคคลที่ไม่ได้รับอนุญาต โดยใน 28 บทความนี้จะกล่าวถึงอีกมุมหนึ่งของบทวิเคราะห์ช่องโหว่ของแอปพลิเคชัน LINE ที่นักวิจัยของ ไทยเซิร์ตได้ตรวจสอบพบ และมีความคาดหวังจะให้ผู้อ่านได้รู้เท่าทันสถานการณ์ภัยคุกคาม และอันตรายต่างๆ ที่มาจากการใช้งานเทคโนโลยีในปัจจุบัน เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถใช้งานอย่างระมัดระวังและมีความปลอดภัยมากยิ่งขึ้นได้ วิเคราะห์การรับส่งข้อมูลของแอปพลิเคชัน LINE นักวิจัยของไทยเซิร์ตได้ทำการวิเคราะห์การรับส่งข้อมูลของแอปพลิเคชัน LINE โดยจำลองสถานการณ์การรับส่งข้อมูลใน 2 ลักษณะคือรับส่งผ่านเครือข่าย 2G/3G และผ่านเครือข่าย LAN/Wi-Fi และใช้โปรแกรมเฉพาะสำหรับดักจับข้อมูลบนเครือข่าย โดยได้นำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์และสรุปผลดังนี้ ทดสอบโดยใช้งานแอปพลิเคชัน LINE เวอร์ชัน 3.8.8 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ผ่านเครือข่าย 2G/3G พบว่ามีการรับส่งข้อมูลในลักษณะ Plain text ผ่านโปรโตคอล HTTP โดยข้อดี ของการรับส่งข้อมูลบนโปรโตคอล HTTP คือสามารถรับส่งข้อมูลได้เร็ว แต่ข้อเสียคือหากมีผู้ที่สามารถดักจับข้อมูลตรงกลางระหว่างผู้ใช้งานกับเซิร์ฟเวอร์ให้บริการของ LINE แล้ว ก็จะสามารถมองเห็นข้อมูลที่รับส่งกันอยู่ระหว่างผู้ใช้งานกับเซิร์ฟเวอร์ของ LINE ได้ทันที สังเกตจากรูปที่ 2 ซึ่งเป็นข้อมูลที่ได้จากการทดสอบดักจับข้อมูลการใช้งานแอปพลิเคชัน LINE บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์เวอร์ชัน 3.8.8 ซึ่งใช้งานเครือข่าย 3G โดยพบข้อความว่า “where r u” ซึ่งเป็นข้อความที่นักวิจัยของไทยเซิร์ตได้ทำการทดสอบส่งออกไปจริง แต่อย่างไรก็ตามจากที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นว่าข้อมูลที่รับส่งบนเครือข่าย 2G/3G อาจยังมีความเสี่ยงไม่มากนัก เนื่องจากเทคนิคการดักจับข้อมูล บนเครือข่าย 2G/3G โดยผู้ใช้งานด้วยกันยังไม่สามารถทำได้โดยง่าย แต่ก็ยังคงมีความเสี่ยงในมุมที่ผู้ให้บริการเครือข่ายโทรศัพท์อาจสามารถตรวจสอบการใช้งานของลูกค้าได้ รวมถึงปัจจุบันทางผู้พัฒนาแอปพลิเคชัน LINE ได้มีการปรับปรุงการทำงานของแอปพลิเคชัน LINE ตั้งแต่เวอร์ชัน 3.9 ขึ้นไป ที่ทำงานบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์นั้น โดยเปลี่ยนมาใช้โปรโตคอล HTTPS ในการรับส่งข้อมูล ซึ่งมีการเข้ารหัสลับข้อมูลแทนการรับส่งข้อมูลแบบเดิมในลักษณะ Plain-text แล้ว ในส่วนนี้ทางไทยเซิร์ตขอแนะนำให้ผู้ใช้งานที่ใช้งานแอปพลิเคชัน LINE บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ทำการตรวจสอบเวอร์ชันของแอปพลิเคชันที่ใช้งานและหากพบว่าใช้เวอร์ชันต่ำกว่า 3.9 ให้รีบทำการอัปเดตทันที

Facebook Facebook คือ บริการบนอินเทอร์เน็ตบริการหนึ่ง ที่จะทำให้ผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสาร และร่วมทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งหรือหลายๆ กิจกรรมกับผู้ใช้ Facebook คนอื่นๆ ได้ไม่ว่าจะเป็นการตั้งประเด็นถามตอบในเรื่องที่สนใจโพสต์รูปภาพ โพสต์คลิปวิดีโอ เขียนบทความหรือบล็อก แชทคุยกันแบบสดๆ เล่นเกมส์แบบเป็นกลุ่ม (เป็นที่นิยมกันอย่างมาก) และยังสามารถทำกิจกรรมอื่นๆ ผ่านแอปพลิเคชันเสริม (Applications) ที่มีอยู่อย่างมากมาย ซึ่งแอปพลิเคชันดังกล่าวได้ถูกพัฒนาเข้ามาเพิ่มเติมอยู่เรื่อยๆ

Facebook เป็น Social media ที่ได้รับความนิยมอีกแห่งหนึ่งในโลก ซึ่งถ้าในต่างประเทศความยิ่งใหญ่ของ Facebook มีมากกว่า Hi5 เสียอีก แต่ในประเทศไทยของเรา Hi5 ยัง ครองความเป็นเจ้าในด้าน Social media ในหมู่คนไทย เมื่อวันที่ 4 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2548 Mark Zuckerberg ได้เปิดตัวเว็บไซต์ Facebook ซึ่งเป็นเว็บ ประเภท Social network ซึ่งตอนนั้น เปิดให้เข้าใช้เฉพาะ

นักศึกษาของมหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ดเท่านั้น และเว็บนี้ก็ดังขึ้นมาในช่วงพริบตา เพียงเปิดตัวได้สองสัปดาห์ ครึ่งหนึ่งของนักศึกษาที่เรียนอยู่ที่มหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ด ก็สมัครเป็นสมาชิก Facebook เพื่อเข้าใช้งานกันอย่างล้นหลาม และเมื่อทราบข่าวนี้ มหาวิทยาลัยอื่นๆ ในเขตบอสตันก็เริ่มมีความต้องการและอยากขอเข้าใช้งาน Facebook บ้าง เหมือนกัน มาร์คจึงได้ชักชวนเพื่อนของเค้าที่ชื่อ Dustin Moskowitz และ Christ Hughes เพื่อช่วยกัน สร้าง Facebook และเพียงระยะเวลา 4 เดือนหลังจากนั้น Facebook จึงได้เพิ่มรายชื่อและสมาชิกของ มหาวิทยาลัยอีก 30 กว่าแห่ง ไอเดียเริ่มแรกในการตั้งชื่อ Facebook นั้นมาจากโรงเรียนเก่าในระดับมัธยมปลายของมาร์ค ที่ชื่อฟิลิปส์เอ็กเซเตอร์อะคาเดมี โดยที่โรงเรียนนี้จะมีหนังสืออยู่หนึ่งเล่มที่ชื่อว่า The Exeter Facebook ซึ่งจะส่งต่อๆ กันไปให้นักเรียนคนอื่นๆ ได้รู้จักเพื่อนๆ ในชั้นเรียน ซึ่ง Facebook นี้จริงๆ แล้วก็เป็นหนังสือเล่มหนึ่งเท่านั้น จนเมื่อวันหนึ่งมาร์คได้เปลี่ยนแปลงและนำมันเข้าสู่โลกของอินเทอร์เน็ต เมื่อประสบความสำเร็จขนาดนี้ ทั้งมาร์ค ดัสตินและฮิวจ์ได้ย้ายออกไปที่ Palo Alto ในช่วงฤดูร้อนและไปขอแบ่งเช่าอพาร์ทเมนต์แห่งหนึ่ง หลังจากนั้นสองสัปดาห์ มาร์คได้เข้าไปคุยกับซอน ปาร์คเกอร์ (Sean Parker) หนึ่งในผู้ร่วมก่อตั้ง Napster จากนั้นไม่นาน ปาร์คเกอร์ก็ย้ายเข้า 30 มาร่วมทำงานกับมาร์คในอพาร์ทเมนต์ โดยปาร์คเกอร์ได้ช่วยแนะนำให้รู้จักกับนักลงทุนรายแรก ซึ่งก็คือ ปีเตอร์ธีล (Peter Thiel) หนึ่งในผู้ร่วมก่อตั้ง PayPal และผู้บริหารของ The Founders Fund โดยปีเตอร์ได้ลงทุนใน Facebook เป็นจำนวนเงิน 500,000 เหรียญสหรัฐด้วยจำนวนสมาชิกหลายล้านคน ทำให้บริษัทหลายแห่งสนใจในตัว Facebook โดย Friendster พยายามที่จะขอซื้อ Facebook เป็นเงิน 10 ล้านเหรียญสหรัฐ ในกลางปีพ.ศ. 2548 แต่ Facebook ปฏิเสธข้อเสนอไป และได้รับเงินทุนเพิ่มเติมจาก Acela Partners เป็นจำนวนอีก 12.4 ล้านเหรียญสหรัฐ ในตอนนั้น Facebook มี มูลค่าจากการประเมินอยู่ที่ประมาณ 100 ล้านเหรียญสหรัฐ Facebook ยังเติบโตต่อไป จนถึงเดือนกันยายนปี พ.ศ. 2549 ก็ได้เปิดในโรงเรียนในระดับมัธยมปลาย เข้าร่วมใช้งานได้ และในเดือนถัดมา Facebook ได้เพิ่มฟังก์ชันใหม่ โดยสามารถให้สมาชิกเอารูปภาพมาแบ่งปันกันได้ ซึ่งฟังก์ชันนี้ได้รับความนิยมอย่างล้นหลาม ในฤดูใบไม้ผลิ Facebook ได้รับเงินจากการลงทุนเพิ่มอีกของ Gridlock Partners, Ameritech Capital พร้อมกับนักลงทุนชุดแรกคือ Acela Partners และปีเตอร์ธีล เป็นจำนวนเงินถึง 25 ล้านเหรียญสหรัฐ โดยมูลค่าการประเมินมูลค่าในตอนนั้นเป็น 525 ล้านเหรียญ หลังจากนั้น Facebook ได้เปิดให้องค์กรธุรกิจหรือบริษัทต่างๆ ให้สามารถเข้าใช้งาน Facebook และสร้าง network ต่างๆ ได้ซึ่งในที่สุดก็องค์กรธุรกิจกว่า 20,000 แห่งได้เข้ามาใช้งาน และสุดท้ายในปี พ.ศ. 2550 Facebook ก็ได้เปิดให้ทุกคนที่มีอีเมลได้เข้าใช้งาน ซึ่งเป็นยุคที่คนทั่วไปไม่ว่าเป็นใครก็สามารถเข้าไปใช้งาน Facebook ได้เพียงแค่คุณมีอีเมลเท่านั้น สำหรับงานครั้งนี้นำทีมโดย Mark Zuckerberg ได้เปิดเผยว่ารูปแบบหน้า News Feed แบบใหม่จะทำให้ผู้ใช้จะสามารถเลือกดู Feeds ต่างๆ ได้สะดวกยิ่งขึ้น โดยประสบการณ์การใช้งานจะใกล้เคียงกับเวอร์ชันแพลตฟอร์มมือถือมากยิ่งขึ้น ซึ่งหน้า News Feed แบบใหม่จะทำให้ผู้ใช้เลือกอ่านสิ่งที่ตัวเองสนใจ สามารถเลือกดูทุกอย่างรวมกันตามลำดับเวลา เช่น การเลือกดูเฉพาะกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้น โดยจุดเด่นของ News Feed แบบใหม่มีดังนี้ คอนเทนต์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นบนหน้า News Feed แบบใหม่จะดูมีมิติและรู้สึกน่าสนใจมากขึ้น เช่น การแชร์รูปภาพ, ลิงก์, อัลบั้ม และแผนที่ทุกอย่างจะดูชัดเจนและน่าสนใจมากขึ้น เลือกประเภทของฟีดที่เราต้องการให้แสดงได้ เช่น ฟีดจากเพื่อนทั้งหมด (Feed from All Friends), ฟีดเฉพาะที่เป็นรูปภาพ, ฟีดเฉพาะเพลง ซึ่งอารมณ์ จะคล้ายๆ กับเรากำลังอ่านหนังสือพิมพ์และเลือกอ่านคอลัมน์ที่เราสนใจ หน้าเว็บ News Feed แบบใหม่กับหน้าเว็บเวอร์ชันมือ

ถือจะมีรูปแบบเหมือนกันมากขึ้น โดยจะมีแถบสถานะด้านซ้าย เพื่อเลือกดูเมนูต่างๆ เช่น ฟีด, ข้อความ, แพนเพจ, แอปพลิเคชันต่างๆ เป็นต้น (คนที่ใช้เฟซบุ๊กเวอร์ชันมือถือน่าจะชินกับส่วนนี้) นอกจากนี้ยังมีการบอก New Stories เพื่อมีการอัปเดตเนื้อหาใหม่ๆ บนหน้า News Feed ซึ่งเหมือนกับเวอร์ชันบนมือถือนั่นเอง ทั้งนี้ เฟซบุ๊กจะเริ่มทยอยปรับหน้า News Feed แบบใหม่ให้กับผู้ใช้งานส่วนก่อน แต่สำหรับใครที่อดใจรอไม่ไหวอยากจะลองหน้า News Feed แบบใหม่ก่อนใครสามารถไปแจ้งความต้องการได้ที่ facebook.com/about/newsfeed จากนั้นเลือกลงมาด้านล่างสุด และคลิกปุ่ม Join Waiting List และรอให้ทางเฟซบุ๊กอัปเดตหน้า News Feed แบบใหม่ให้กับบัญชีของเรา

ทฤษฎีการแลกเปลี่ยน (Exchange Theory)

สัญญา สัญญาวิวัฒน์ (2550. : 128) ได้แบ่งประเภทของทฤษฎีแลกเปลี่ยนเป็น 2 ประเภทคือ

1. ทฤษฎีการแลกเปลี่ยนระดับบุคคล (Individualistic Exchange Theory) หรือทฤษฎีแลกเปลี่ยนเชิงพฤติกรรม (Behavioral Exchange Theory) ซึ่งพัฒนามาจากทฤษฎี จิตวิทยาเชิงพฤติกรรม (Behavioral Psychology)

2. ทฤษฎีการแลกเปลี่ยนเชิงบูรณาการ (Integration Exchange Theory) หรือทฤษฎีการแลกเปลี่ยนเชิงโครงสร้าง (Exchange Structuralism Theory) ซึ่งพัฒนามาจากทฤษฎี มนุษยวิทยาเชิงหน้าที่ (Functional Anthropology) Encyclopedia of Sociology (Volume 4: S-Z Index) (1992, p.1887) ให้นิยามของเครือข่ายทางสังคมว่า หมายถึง ปรากฏการณ์ทางสังคมในรูปแบบหนึ่ง que แสดงให้เห็นถึงรูปแบบการจัดเรียง ความสัมพันธ์ (Patterned Arrays of Relationship) ระหว่างปัจเจกชน (Individual) ที่ร่วมกระทำการในสังคม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จิราภรณ์ ศรีนาถ. (2556). ได้ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์ประเภท รูปแบบ เนื้อหาและการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในประเทศไทย มีวัตถุประสงค์ 4 ประการคือ 1) เพื่อศึกษาประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์เลือกใช้ 2) เพื่อศึกษารูปแบบการนำเสนอเนื้อหาของสื่อสังคมออนไลน์ 3) เพื่อศึกษาเนื้อหาที่ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ใช้ในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และ 4) เพื่อศึกษาวัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ การศึกษาค้นคว้าเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ เป็นเครื่องมือหลักในการเก็บรวบรวมข้อมูล รวมถึงการสัมภาษณ์ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 28 คน และการวิเคราะห์ข้อมูลจากตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์ จากการสุ่มตัวอย่างกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นหญิง อายุระหว่าง 21-30 ปี มีระดับการศึกษาในระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพอาชีพนักเรียน/นักศึกษา โดยสื่อสังคมออนไลน์ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะ Facebook คือ ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้ใช้รู้จักและนิยมใช้มากที่สุด ทั้งนี้รูปแบบในการนำเสนอสารของสื่อสังคมออนไลน์พบว่า Facebook คือสื่อสังคมออนไลน์ที่มีรูปแบบโดดเด่นมากที่สุด โดยเฉพาะรูปแบบการให้ผู้รับสารมีส่วนร่วม (Interactive) ที่สามารถทำการสื่อสารแบบ VDO Call ได้ ด้านเนื้อหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์นั้น มีลักษณะของการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเสริมกับการใช้สื่อเดิม เป็นลักษณะที่พบมากที่สุด และเนื้อหาในการแสดงตัวตนที่พบคือ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่ใช้ชื่อหรือรูปภาพของตนเองในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และภาษาที่ใช้ส่วนใหญ่เป็นภาษาพูด ทั้งนี้

ความสัมพันธ์ระหว่างคู่สื่อสารส่วนใหญ่อยู่ในระดับเริ่มต้นความสัมพันธ์ คือ บุคคลทั่วไป หรือเพื่อนใหม่และไม่มี การตั้งกฎบรรทัดฐานหรือกติกาการใช้งานไว้ ด้านวัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมออนไลน์พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการพูดคุย สนทนามากที่สุด รองลงมาคือ ใช้เพื่อความบันเทิง และใช้เพื่อรับรู้เหตุการณ์ต่างๆ ซึ่งส่งผลกระทบต่อเชิงบวก ทำให้ได้รู้เหตุการณ์ได้อย่างรวดเร็ว สามารถช่วยให้การตัดสินใจที่จะทำสิ่งต่างๆ ได้ง่ายขึ้น และช่วยให้ได้กลับไปคุยกับเพื่อนเก่า พบปะเพื่อนใหม่ๆ และผลกระทบต่อเชิงลบ พบว่า สื่อสังคมออนไลน์ทำให้ความสัมพันธ์ของบุคคลในโลกของความเป็นจริงลดลง และส่งผลกระทบต่อความถูกต้องของข้อมูลข่าวสารที่ใช้สื่อสารลดลงด้วย จากการทดสอบสมมติฐานพบว่า ด้านระยะเวลาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ กลุ่มผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์แบบต่อเนื่อง โดยมีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ทุกวัน แม้จำนวนเวลาที่ต่างกันหรือช่วงเวลาที่ต่างกัน ก็ยังมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองที่ไม่แตกต่างกัน ซึ่งความสัมพันธ์กับผลกระทบต่อเชิงบวกและผลกระทบต่อเชิงลบ โดยมีระดับความสัมพันธ์ในระดับต่ำส่วนการสร้างความสัมพันธ์ผ่านการเลือกใช้ชื่อและรูปภาพเพื่อสร้างอัตลักษณ์ การใช้ภาษาในการแสดงออก การสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ และการเคารพกฎ/กติกาต่างๆ ที่ตนเองและผู้ใช้งานคนอื่น ๆ ตั้งไว้ มีความสัมพันธ์กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในระดับปานกลาง ทั้งนี้ ยังมีความสัมพันธ์กับผลกระทบต่อเชิงบวกและผลกระทบต่อเชิงลบ โดยมีระดับความสัมพันธ์ในระดับปานกลาง

ปิยะภา วรณสมพร. (2556) ได้ศึกษาเรื่องการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในการใช้เฟสบุ๊คของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่. มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาคือ เพื่อศึกษาการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในการใช้เฟสบุ๊คของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ การศึกษาครั้งนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ซึ่งใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จากการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง 400 คน ซึ่งทำการ เก็บข้อมูลจากนักศึกษามหาวิทยาลัยในจังหวัดเชียงใหม่ โดยเลือกจากนักศึกษาที่มีบัญชีผู้ใช้ (Account) ของเฟสบุ๊ค จากนั้นจึงแจกแบบสอบถาม (Questionnaire) ให้แก่กลุ่มตัวอย่าง โดยเก็บข้อมูลในช่วงเดือนเมษายน พ.ศ.2556 ถึงเดือนพฤษภาคม พ.ศ.2556 ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนมากเป็นเพศหญิง โดยส่วนใหญ่มีอายุมากกว่า 22 ปี มีรายได้ระหว่าง 2,001-5,000 บาท กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ที่มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 1 มากที่สุด ส่วน ใหญ่ศึกษาในคณะมนุษยศาสตร์/สังคมศาสตร์/ศิลปศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการเข้าใช้งานเฟสบุ๊คทุกวัน เข้าใช้งานโดยโทรศัพท์มือถือ (Smartphone) โดยใช้ระบบปฏิบัติการ Android มาก ที่สุด โดยใช้ Free WIFI ในการเข้าใช้งานส่วนใหญ่ใช้เครือข่าย AIS สถานที่ที่เข้าใช้งานเฟสบุ๊ค มากที่สุด คือมหาวิทยาลัย โดยในแต่ละครั้งใช้เวลา 1-2 ชั่วโมง และช่วงเวลาที่ใช้เฟสบุ๊ค มากที่สุดคือ 18.01-21.00 น. ภาพรวมของกลุ่มตัวอย่าง เลือกใช้ประโยชน์จากเฟสบุ๊ค “เพื่อแสวงหา ข้อมูลข่าวสารที่ทันสมัย ทั้งเรื่องของเพื่อน คนรู้จักและเรื่องทั่วไป” “เพื่อต้องการความบันเทิงสนุกสนานและความแปลกใหม่” “เพื่อสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมกับกลุ่มเพื่อน” “เพื่อแสดงความคิดเห็นในประเด็นที่ตนสนใจ” “เพื่อสนทนากับเพื่อนและคนอื่นๆ” “เพื่อโพสต์รูปและเรื่องราวของตนเอง” อยู่ในระดับมาก รองลงมา “เพื่อเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์” “เพื่อการสร้างรายได้” อยู่ในระดับปานกลาง และน้อยที่สุดคือ “เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ความคิดเห็นและระดมความคิดในกลุ่มเพื่อน” อยู่ในระดับน้อย ภาพรวมของกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในการใช้เฟสบุ๊คเกี่ยวกับ “ความสะดวกรวดเร็วและง่ายต่อการรับข่าวสาร” “ได้รับข้อมูลที่มีความทันสมัย” “ติดต่อสื่อสารกับเพื่อนและคนอื่นๆได้อย่างรวดเร็วและประหยัดเวลา” “ได้รับความเพลิดเพลิน สนุกสนาน” “มีรูปแบบการนำเสนอที่ดึงดูด น่าสนใจ”

“สามารถแสดงออกถึงความคิดเห็นต่างๆ ของตนเองได้” “สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกลุ่มเพื่อน และบุคคลอื่นได้” “การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารต่างๆ (Share)” “การแสดงความถูกใจ (Like) ต่อรูปภาพหรือข้อมูลข่าวสารต่างๆ” “เป็นการ ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์” อยู่ในระดับมาก รองลงมา “มีความแปลกใหม่ของเนื้อหา” “สร้างเอกลักษณ์ของตนเอง” “การสนทนา (Chat)” อยู่ในระดับปานกลาง ภาพรวมของกลุ่มตัวอย่าง พบปัญหา อุปสรรคในการใช้เฟสบุ๊ก คือ “การควบคุมดูแลของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องไม่รัดกุม” อยู่ใน ระดับปานกลาง รองลงมาคือ “มีการละเมิดสิทธิเสรีภาพเพิ่มมากขึ้น” “ค่าใช้จ่ายในเรื่องของอุปกรณ์ และค่าอินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น” “เว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม” “ภาษาและวิธีการนำเสนอที่ไม่เหมาะสม” “การสร้างปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น” “การเข้าถึงบัญชีผู้ใช้เฟสบุ๊ก” “รูปแบบวิธีการที่ซับซ้อน” “ด้าน คุณภาพของข้อมูลข่าวสาร” “อุปกรณ์เครื่องคอมพิวเตอร์ไม่สามารถรองรับการใช้งานด้าน มัลติมีเดียได้ดี” อยู่ในระดับน้อย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล มีลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยปฐมนิเทศนักเรียน ให้นักเรียนรับรู้ถึงวัตถุประสงค์ รายละเอียด ขั้นตอนของการเรียนรู้ด้วย กิจกรรมแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์
2. ผู้วิจัยทำการสอน โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนปกติ (Offline) และเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคม ออนไลน์ (Online) ตามแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101) ซึ่งจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานแนวตั้ง (Vertical Blended Learning) ในอัตราส่วน 50:50
3. ระหว่างดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยทำการประเมินการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนเป็นรายบุคคล โดยจะบันทึกลงในแบบสังเกตที่สร้างขึ้น
4. เมื่อสิ้นสุดการวิจัย ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101)
5. ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบ ผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ แบบสอบถามความพึงพอใจปลายปิด และแบบสอบถามความพึงพอใจปลายเปิดเพื่อสอบถามความคิดเห็นอื่น ๆ
6. ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดไปวิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีการทางสถิติ เพื่อนำเสนอในงานวิจัยต่อไป

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การศึกษางานวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social media) โดยนำเสนอผลการวิจัยใน 3 ประเด็น ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวนทั้งสิ้น 8 คน ในรายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101)

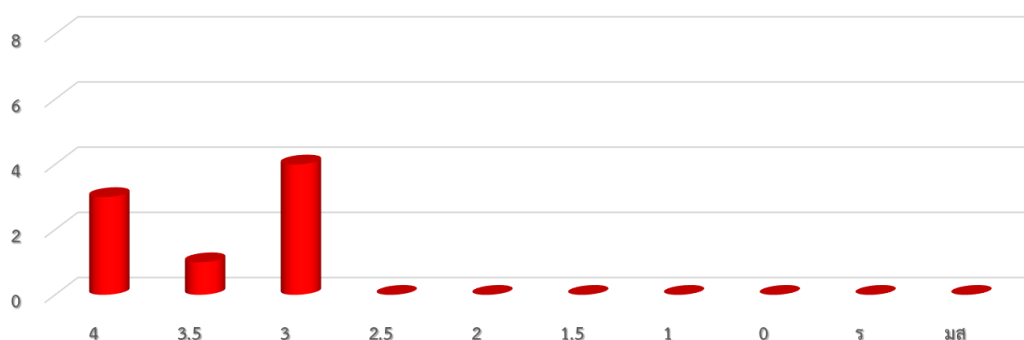
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจ

ตอนที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวนทั้งสิ้น 8 คน ในรายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101) ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

แผนภูมิที่ 1 แสดงผลการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวนทั้งสิ้น 8 คน ในรายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101) ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

แผนภูมิแท่งแสดงผลการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวนทั้งสิ้น 8 คน
ในรายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101)



จากแผนภูมิที่ 1 แสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวนทั้งสิ้น 8 คน ในรายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101) ที่ผ่านการจัดการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีผลการเรียนตั้งแต่ 3.00 (ดี) ทุกคน

ตารางที่ 1 แสดงสถิติผลการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวนทั้งสิ้น 8 คน ในรายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101) ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

**สถิติผลการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวนทั้งสิ้น 8 คน
ในรายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101)**

ระดับ ผลการเรียน	ความหมาย	จำนวนนักเรียน			
		ชาย	หญิง	รวม	ร้อยละ
4	ดีเยี่ยม	1	2	3	37.5
3.5	ดีมาก	1	0	1	12.5
3	ดี	2	2	4	50
2.5	ค่อนข้างดี	0	0	0	0
2	ปานกลาง	0	0	0	0
1.5	พอใช้	0	0	0	0
1	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ	0	0	0	0
0	ต่ำกว่าเกณฑ์	0	0	0	0
ร	รอผลการตัดสิน	0	0	0	0
มส	ไม่มีสิทธิ์สอบ	0	0	0	0

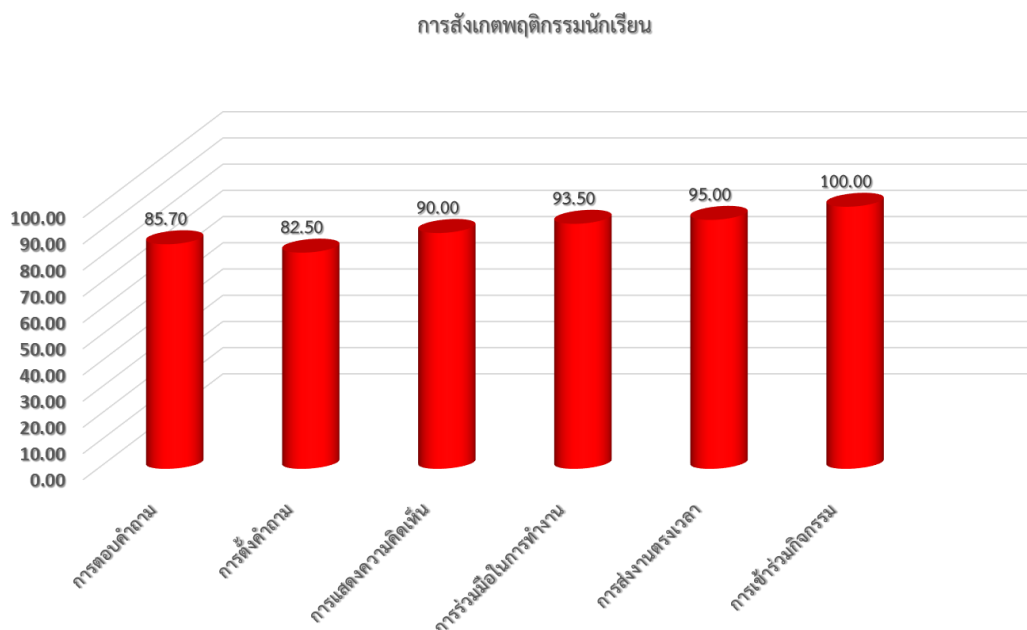
จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวนทั้งสิ้น 8 คน ในรายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101) ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทุกคนมีผลการเรียนตั้งแต่ 3.00 (ดี) ขึ้นไปทุกคน คิดเป็น 100 %

ตารางที่ 2 แสดงค่าสถิติผลการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวนทั้งสิ้น 8 คน ในรายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101) ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

	ค่าสถิติ	หมายเหตุ
จำนวนนักเรียน	8	
คะแนนเฉลี่ย $\bar{X}$	77.50	
คะแนนต่ำสุด	71.00	
คะแนนสูงสุด	85.00	
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	6.19	

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวนทั้งสิ้น 8 คน ในรายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101) ที่ผ่านการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) = 6.19

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวนทั้งสิ้น 8 คน ในรายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101) ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ แผนภูมิที่ 2 ผลการศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวนทั้งสิ้น 8 คน ในรายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101) ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์



จากแผนภูมิที่ 2 แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมนักเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวนทั้งสิ้น 8 คน ในรายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101) ที่เรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อนนักเรียน มีพฤติกรรมเข้าร่วมกิจกรรมมากที่สุด (ร้อยละ 100.00) รองลงมา คือ การส่งงานตรงเวลา (ร้อยละ 95.00) การร่วมมือในการทำงาน (ร้อยละ 93.50) การแสดงความคิดเห็น (ร้อยละ 90.00) การตอบคำถาม (ร้อยละ 85.70) และการตั้งคำถาม (ร้อยละ 82.50) เรียงตามลำดับ

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวนทั้งสิ้น 8 คน ในรายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101) ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวนทั้งสิ้น 8 คน ในรายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101) ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

รายการประเมิน		ระดับความพึงพอใจ		
		$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1. ความพึงพอใจด้านรูปแบบ/ลักษณะของสื่อผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์				
1.1	การออกแบบรูปแบบมีความสวยงาม น่าสนใจ	4.32	0.60	มาก
1.2	มีความทันสมัยเหมาะสมกับนักเรียน	4.16	0.58	มาก
1.3	สามารถใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ได้ง่าย และสะดวก	4.32	0.75	มาก
1.4	มีการจัดทำเมนูบทเรียนให้ง่ายต่อการค้นหา และทำความเข้าใจ	4.16	0.69	มาก
1.5	ขนาดของตัวอักษรและสีของตัวอักษรอ่านง่ายชัดเจน	4.42	0.67	มาก

รายการประเมิน		ระดับความพึงพอใจ		
		$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1.6	มีการเชื่อมโยง link ภายในและภายนอกที่ถูกต้อง ไม่ซับซ้อน	4.03	0.87	มาก
1.7	การส่งงานและการดาวน์โหลดเอกสาร สามารถใช้งานได้ง่ายและสะดวก	4.23	0.72	มาก
1.8	ช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนในการเรียนรู้	4.13	0.76	มาก
เฉลี่ย		4.22	0.71	มาก
2. ความพึงพอใจด้านการจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้				
2.1	การจัดลำดับเนื้อหาเป็นขั้นตอน มีความต่อเนื่องเหมาะสม	4.16	0.78	มาก
2.2	เนื้อหาในบทเรียนชัดเจน เข้าใจง่าย	4.32	0.70	มาก
2.3	กิจกรรมการเรียนรู้มีรูปแบบที่หลากหลาย น่าสนใจและท้าทาย	4.03	0.71	มาก
2.4	ส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน	4.06	0.77	มาก
2.5	ส่งเสริมให้นักเรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	4.19	0.70	มาก
2.6	ส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็น	3.74	1.03	มาก
2.7	ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะในการใช้เทคโนโลยี	3.97	0.83	มาก
2.8	ส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา	4.23	0.76	มาก
2.9	ส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองตามโอกาสที่เหมาะสม	4.03	0.75	มาก
2.10	นักเรียนมีความพึงพอใจที่ได้เรียนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน	4.06	1.03	มาก
เฉลี่ย		4.04	0.82	มาก
เฉลี่ยรวมทั้งหมด		4.13	0.77	มาก

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่าผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวนทั้งสิ้น 8 คน ในรายวิชาสังคมศึกษา (ส 21101) ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อนโดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.77) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ 1.ความพึงพอใจด้านรูปแบบลักษณะของสื่อผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ จากผลการวิเคราะห์ ข้อมูลพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในด้านรูปแบบลักษณะสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.71) 2.ความพึงพอใจด้านการจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในด้านการจัดการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.04$, S.D. = 0.82) อภิปรายผล จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรูปแบบออนไลน์ สถานการณ์ไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตั้งแต่ 3.00 (ดี) ขึ้นไปทุกคน คิดเป็น 100 %

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวนทั้งสิ้น 8 คน ในรายวิชา สังคมศึกษา (ส 21101) ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ นักเรียนมี ผลการเรียนรู้ตั้งแต่ 3.00 (ดี) ขึ้นไปทุกคน คิดเป็น 100 % มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) = 6.19 ทั้งนี้ เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ ทั้งจากภาคทฤษฎี การลงมือปฏิบัติจริงจนสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริง ทำให้การเรียนรู้มีความต่อเนื่อง ส่งผลให้ความรู้ที่ได้มีความคงทน และให้นักเรียนได้เรียนรู้ในการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ให้ผู้เรียน สอนกันเองผู้เรียนจะเรียนรู้อะไรต่างๆ ได้จากเพื่อนสู่เพื่อน และการเรียนรู้เช่นนี้จะทำให้ผู้เรียนที่ เรียนรู้ช้าเกิดการเรียนรู้ได้ เนื่องจากภาษาที่ผู้เรียนใช้พูดจากสื่อสารกัน นั้นสามารถสื่อความหมาย ระหว่างกันและกันได้เป็นอย่างดี ดังที่สุคนธ์ สอนธพานนท์ และคณะ (2545, หน้า 31- 33) วิธีสอน แบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนเป็นวิธีการสอนวิธีหนึ่งที่สืบทอดเจตนารมณ์ของปรัชญาการศึกษาที่ว่า Learning by doing ตามแนวทฤษฎีของจอห์น ดิวอี้ โดยเน้นการให้นักเรียนมีการรวมกลุ่มเพื่อการ ทำงานร่วมกัน หรือ การปฏิบัติในกิจกรรมการเรียนการสอน อาจกล่าวได้ว่าการสอนแบบเพื่อนช่วย เพื่อนนั้นเป็นการส่งเสริม ระบอบประชาธิปไตย และยังมุ่งให้ผู้เรียนที่มีผลสัมฤทธิ์อยู่ในเกณฑ์ต่ำได้รับ ประโยชน์ จากเพื่อนนักเรียนที่เก่ง กว่าหรือมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่เกณฑ์ นอกจากนี้การจัดการ เรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) เป็นการเรียนการสอนที่อาศัยสื่อหลายๆ ชนิดผสมผสาน กัน ตั้งแต่ด้านเทคโนโลยี กิจกรรมการเรียนการสอน และเหตุการณ์ที่เหมาะสมเพื่อสร้างรูปแบบการ เรียนการสอนที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียน การผสมผสานเป็นการนำ รูปแบบอิเล็กทรอนิกส์และสื่อ สมัยใหม่ เข้ามาเสริมการเรียนการสอนตามรูปแบบปกติในชั้นเรียน ดังที่นวลพรรณ ไชยมา (2554, หน้า 12-13) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานเป็นการผสมผสานวิธีการหลายๆ วิธี เข้าด้วยกัน ทั้งวิธีสอน สื่อและเทคโนโลยีการสอน ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน แบบดั้งเดิม หรือการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้ากัน (Face to Face) และการเรียนการสอนแบบ ออนไลน์ (Online) โดย เน้นให้ผู้เรียนได้รับการฝึกฝนและลงมือปฏิบัติจริงเพื่อให้การจัดการเรียน การสอนมีความยืดหยุ่นและทำให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพบรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพลอยไพไลน ศรีอ่ำดี (2556) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบแก้ปัญหาวิชาเทคโนโลยี สารสนเทศ 2 ที่มีต่อความสามารถในการ แก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสิรินธรราชวิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ เรียนแบบผสมผสานด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบแก้ปัญหา อยู่ในระดับดีมาก 2) ผลการ เปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนแบบผสมผสานด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบแก้ปัญหาหลัง เรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วย กิจกรรมการ เรียนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมมากที่สุด (ร้อยละ 100.00) รองลงมา คือ การส่งงานตรง เวลา (ร้อยละ 95.00) การร่วมมือในการทำงาน (ร้อยละ 93.50) การแสดงความคิดเห็น (ร้อยละ 90.00) การตอบคำถาม (ร้อยละ 85.70) และการตั้งคำถาม (ร้อยละ 82.50) เรียงตามลำดับ ผู้วิจัย

พบว่านักเรียนมีพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมมากที่สุด เนื่องจากกิจกรรมจะเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ โดยสิ่งที่อยากเรียนรู้ดังกล่าวจะต้อง เริ่มมาจากปัญหาที่เด็กสนใจหรือพบในชีวิตประจำวันที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียน

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรม การเรียนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน โดยภาพรวม มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.77) ทั้งนี้เนื่องจากการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสานผ่าน เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน เป็นการเรียนในรูปแบบที่แปลกใหม่ ซึ่งผู้เรียนไม่เคยเรียนมา ก่อน จึงเกิดความกระตือรือร้น ความสนใจในการเรียน โดยผู้วิจัยได้พัฒนาบทเรียนผ่านเว็บไซต์ (YouTube) โดยมีรูปแบบที่สวยงามน่าสนใจเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามโอกาสที่ เหมาะสม ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ทุกเวลา ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ชักถามข้อสงสัยผ่านทางสื่อ สังคมออนไลน์ที่ผู้วิจัยตั้งชุมชนไว้ (Facebook) อีกทั้งผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันผ่านเอกสารออนไลน์ (Google meet) ดังนั้นด้วยรูปแบบการเรียนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ จึงส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจต่อการเรียนในครั้งนี้เป็นอย่างมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ เตือนเพ็ญ ภาณุรักษ์ (2555) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดผ่านเครือข่ายสังคมการเรียนรู้ในรายวิชาการบริหารสารสนเทศ 1 ผลการวิจัยพบว่าความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดผ่าน เครือข่ายสังคมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรูปแบบออนไลน์ สถานการณ์ไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ผู้วิจัยมีข้อค้นพบและแนวความคิดมาใช้เป็นข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ก่อนเรียนด้วยกิจกรรมแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน ควรเตรียมความพร้อมของผู้เรียนในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้เรียนใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่าง คล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ

2. ผู้สอนควรชี้แจงรูปแบบลักษณะขั้นตอนของกิจกรรมแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคม ออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อนให้กับผู้เรียนอย่างละเอียด เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและทำการศึกษบทเรียนได้ อย่างถูกต้อง

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้ รูปแบบอื่น เช่น ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (constructivist) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) เป็นต้น

2. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อใช้ในการพัฒนา ทักษะด้านอื่น ในรายวิชาต่างๆ เช่น ทักษะกระบวนการคิด ทักษะการอ่าน ทักษะการเขียน เป็นต้น

3. ควรมีการศึกษาศึกษาการใช้การเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเรียนการสอนแบบอื่นๆ เพื่อนำมาเปรียบเทียบว่าวิธีใดจะเหมาะสมกับการเรียนการสอนมากที่สุด

4. ควรมีการศึกษาสาเหตุของการแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เรียนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมหรือปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียนต่อไป
5. ควรหาเทคนิคหรือวิธีการที่จะส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เรียนผ่านเครือข่ายสังคม ออนไลน์ให้มีพฤติกรรมแสดงออกทางด้านการตั้งคำถาม การโพสต์ และการแชร์เนื้อหา เพิ่มขึ้น

รายการอ้างอิง

รายการอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- เดือนเพ็ญ ภาณุรักษ์. (2555). “ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดผ่านเครือข่ายสังคมการเรียนรู้ในรายวิชา การบริหารสารสนเทศ 1.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- พลอยไพลิน ศรีอ่ำดี (2556). “ผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบแก้ปัญหา วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสิรินธรราชวิทยาลัย.” วารสารวิชาการ Veridian E-Journal ปีที่ 6, ฉบับที่ 2 (เดือนพฤษภาคม – สิงหาคม) :582-596.
- สายชล จินใจ.(2550). “การพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานรายวิชา การเขียนโปรแกรม ภาษาคอมพิวเตอร์ 1 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ.” วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ. (2545).การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน.กรุงเทพฯ:อักษรเจริญทัศน์.
- สุรพล พยอมแย้ม. (2541). จิตวิทยาอุตสาหกรรม.กรุงเทพฯ: โครงการส่งเสริมการผลิตตำรา และเอกสารการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) .(2557). ผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้งาน อินเทอร์เน็ตในไทยปี 2557.วันที่ค้นข้อมูล 6 สิงหาคม 2557, เข้าถึงได้จาก <http://thumbsup.in.th/2014/08/thailand-internet-user-profile-2014/>
- Thorne, K. (2003). Blended Learning: How to Integrate Online and Traditional Learning.London: Kogan Page.

