

การศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

The study effects by using learning activity package for enhancing
creative skills in media literacy for lower – secondary students

ปริศนา เชี่ยวสุทธิ¹ ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพ² แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์³

Prissana Chiawsutthi¹ Khawanying Sriprasertpap² Jaemjan Sriarunrasmee³

¹ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Master of Education Program in Educational Technology

Faculty of Education, Srinakharinwirot University

Corresponding author, E – mail: prissana.chi@sg.ac.th

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Lecturer, Ed.D. Assistance Professor, Faculty of Education, Srinakharinwirot University

E – mail: khwanying@g.swu.ac.th

³ อาจารย์ ดร. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Lecturer, Ed.D. Faculty of Education, Srinakharinwirot University

E – mail: jaemjan@g.swu.ac.th

Received: July 2, 2019; Revised: July 16, 2019; Accepted: May 8, 2020

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ (1) พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (2) เปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม (3) ศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 50 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ (3) แบบวัดทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (4) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการเรียนรู้เท่าทันด้วย t – test แบบ Dependent Sample ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม มีความแตกต่างกันอย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติ โดยหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์ นักเรียนมีการเรียนรู้ที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) ทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยนักเรียนมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3) นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนในชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\text{mean}=4.01$, $\text{SD}=0.15$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ในด้านเนื้อหา นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ คำสั่งปฏิบัติในชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อเข้าใจง่าย ชัดเจน ($\text{mean}=4.32$, $\text{SD}=0.62$)

คำสำคัญ: ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การรู้เท่าทันสื่อ ทักษะการสร้างสรรค์

Abstract

The objectives of this research were (1) to develop the learning activity package for enhancing creative skills in media literacy for lower – secondary students, (2) to compare the difference in media literacy in creative skills of lower – secondary learners before and after taught with the developed package, (3) to study learners' satisfaction with the developed package. The sample consisted of 50 students from secondary 1 room 9 of Saint Gabriel's College selected by cluster random sampling. The research instruments consisted of (1) the learning instructional package enhancing media literacy in creative skills, (2) academic achievement test for media literacy in creative skills, (3) assessment scale for media literacy in creative skills for lower – secondary learners, and (4) scale of measuring learners' satisfaction with the developed package. Data were analyzed using mean, and standard deviation. The differences in academic achievement and media literacy skills were tested with Dependent Sample t – test. The results of this research indicated that (1) After being taught with the developed package, the academic achievement of the sample was higher than before with a statistical significance of .01; (2) After being taught with the developed package, the media literacy of the sample was higher than before with a statistical significance level of .01, (3) the sample was satisfied with the developed package ($\text{mean}=4.01$, $\text{SD}=0.15$) and the sample had a high level of satisfaction. When the individual aspects were considered, the sample had a high level of satisfaction with the content, activity provision, measurement and evaluation. Every aspects is satisfied at a high level.

Keyword: Learning Instructional Package, Media Literacy, Creative Skills

บทนำ

การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) เป็นแนวคิดที่สำคัญอย่างยิ่งของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ถือเป็นคุณสมบัติของเยาวชนที่สามารถเลือกรับ วิเคราะห์ ประเมิน และนำข้อมูลที่ได้รับไปใช้ในทางสร้างสรรค์ รวมทั้งความสามารถในการผลิตสื่อที่ดีเพื่อขับเคลื่อนสังคม อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งจะช่วยให้เยาวชนสามารถรับรู้ เข้าใจ ประเมินและสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อโดยไม่ถูกครอบงำจากสื่อ รู้จักใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของตนเองและสังคมจึงเป็นสภาวะที่เกิดจากความสามารถของบุคคลในการวิเคราะห์ความหมายของเนื้อหา และประเมินคุณค่าและเจตนาที่สื่อนำเสนอผ่านเทคนิควิธีการต่างๆ และเป็นการพัฒนาความคิดอ่านและปัญญาที่มีเป้าหมายสูงสุดคือ การสร้างการรับรู้สื่ออย่างมีวิจารณญาณ สามารถแยกแยะความเห็นออกจากความจริง สามารถตัดสินใจในสิ่งที่สื่อเสนอได้อย่างเที่ยงตรง เป็นผู้รับสื่อที่มีพลังอำนาจและกระตือรือร้น คือ ไม่ยอมรับอิทธิพลจากสื่อโดยไม่เต็มใจ และไม่ตัดสินว่าสื่อเป็นอันตราย แต่เป็นผู้รับสื่อและใช้สื่อที่มีจุดยืนทางสังคม เข้าใจตนเอง เข้าใจสังคม เข้าใจสิ่งที่สื่อเสนอ สามารถมีส่วนร่วมตอบโต้หรือแสดงความคิดเห็นต่อสื่อด้วยวิธีการต่างๆ ที่เหมาะสมได้ (โตมร อภิวันทนากร, 2552: น. 12) เมื่อมีการเรียนรู้ในเรื่องของเท่าทันสื่อ การพัฒนาทักษะของการสร้างสรรค์หรือการสร้างสื่อในแบบฉบับของตนเองก็เป็นสิ่งจำเป็นในยุคปัจจุบันควบคู่กัน เมื่อผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจสามารถวิเคราะห์วิจารณ์ ประเมินค่าสื่อได้อย่างถ่องแท้แล้ว ทุกคนจะต้องวางแผน เขียนบท ค้นคว้า ข้อมูลเนื้อหาประกอบ ความสามารถในการสร้างสรรค์ (หรือสื่อสาร) เนื้อหาโดยการเขียนบรรยาย ความคิด ใช้คำศัพท์ เสียง หรือการสร้างภาพให้มีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย ซึ่งมีวิธีการสร้างสื่อแบบสร้างสรรค์ไว้มากมาย เช่น ใช้ประโยชน์จากขั้นตอนการระดมสมอง วางแผน เรียบเรียง และแก้ไข ใช้ภาษาเขียนและภาษาพูดอย่างมีประสิทธิภาพที่สุดตามหลักของภาษาศาสตร์ สร้างสรรค์และเลือกภาพอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อบรรลุเป้าหมายต่างๆ ที่กำหนดไว้หรือใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในการวางโครงสร้างของเนื้อหา ซึ่งทักษะการสร้างสรรค นักเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียน การใช้ชีวิตประจำวันในอนาคตได้ การรู้เท่าทันสื่อจึงไม่ใช่เป็นเพียง “วิชา” ที่ต้องเรียนรู้เพิ่มเติมเป็นพิเศษ แต่เป็น “ทักษะ” ที่สำคัญในการดำเนินชีวิต โดยเฉพาะเยาวชนในโลกยุคปัจจุบัน นักเรียนในโรงเรียนนั้นมีความสามารถในการอ่านออกเขียนได้แล้ว แต่ส่วนมากยังขาดทักษะในการ “อ่านและเขียนสื่อ” นั่นคือการวิเคราะห์และผลิตสื่อด้วยวิจารณญาณของตนเอง หากไม่สามารถ “อ่าน” และ “เขียน” สื่อได้อย่างเหมาะสม เยาวชนนั้นก็จะมีโอกาสที่จะตกเป็นเหยื่อของการปลูกฝังความคิดความเชื่อตามที่สื่อเสนอ แม้ว่าจะมีความสามารถทางวิชาการในระดับดีก็ตาม (วรชัย คุรุจิต, 2555: น. 90)

ชุดกิจกรรมจัดเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่จะสามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพขึ้นได้ เป็นทางเลือกใหม่สำหรับครูผู้สอนและนักเรียน ซึ่งประกอบไปด้วยเทคนิคหรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม มีลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละชุดกิจกรรม ครูผู้สอนสามารถสร้างขึ้นเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนานักเรียนในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เพื่อให้ผู้เรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้นหรือเพื่อส่งเสริมความรู้ในเรื่องต่างๆ เพราะเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมช่วยกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียน เกิดความสนุกสนานในการเรียน เกิดการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมการเรียนรู้มากกว่าวิธีการสอนในห้องเรียน ภายในชุดกิจกรรมประกอบไปด้วย วัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม สื่ออุปกรณ์และการวัดประเมินผล ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองหรือครูผู้สอนสามารถเป็นผู้จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรม เพื่อเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

ด้วยเหตุนี้ ทำให้ผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญและความจำเป็นที่จะต้องมีการศึกษาทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรคของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยนำชุดกิจกรรมเข้ามาใช้เพื่อ

พัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งผู้วิจัยจะศึกษาผลการรู้เท่าทันสื่อโดยการใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อด้านการสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและเลือกกลุ่มตัวอย่างให้เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เนื่องจากเป็นวัยที่อยู่ในช่วงวัยรุ่น เริ่มโต จัดอยู่ในกลุ่มเสี่ยงที่จะถูกชักจูงได้ง่าย นักเรียนขาดการยั้งคิดหรือไตร่ตรองสิ่งต่างๆ ให้รอบคอบ วุฒิภาวะในการตัดสินใจในทุกๆ ด้านยังน้อยกว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมอื่นๆ อีกทั้งการที่โรงเรียนเปิดกว้างให้นักเรียนได้เข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้ง่าย การศึกษาเรื่องของการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์โดยใช้ชุดกิจกรรมจะมีส่วนช่วยนักเรียนในด้านของการเรียน การทำงานกลุ่ม การทำรายงานมากขึ้น ทำให้นักเรียนได้รู้จักการทำงานเป็นกลุ่ม มีการวางแผน ออกแบบและแก้ไขสื่อ มีการคิดวิเคราะห์และสามารถเลือกใช้สื่อหรือข้อมูลจากสื่อต่างๆ เพื่อมาออกแบบและนำเสนอข้อมูลสารสนเทศองค์ความรู้หรือความคิดเห็นของตนเองผ่านสื่อเทคโนโลยีได้และนำเทคโนโลยีมาใช้ในการผลิตและแก้ไขและเผยแพร่สื่อหรือรายงานของตนเองได้ ทำให้ได้สื่อหรือรายงานที่ตรงตามวัตถุประสงค์ของตนเองหรือของครูมากขึ้น ด้วยเหตุนี้จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการสร้างกระบวนการการเรียนรู้เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้จากสภาพความเป็นจริงที่ได้พบ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลการรู้เท่าทันสื่อโดยการใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และศึกษาเปรียบเทียบว่าก่อนและหลังจากการร่วมกิจกรรมที่สร้างขึ้น นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านการสร้างสรรค์แตกต่างกันหรือไม่ นักเรียนจะสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ประโยชน์ในการเรียนและในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งผลจากการวิจัยครั้งนี้จะเป็นข้อมูลสำหรับโรงเรียนและครูผู้สอนนำไปใช้ในการพัฒนาสื่อการสอนและหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อในวิชาเรียนต่างๆ และสามารถเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะให้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ ต่อไปอีกด้วย รวมทั้งการสร้างสังคมการเรียนรู้ในโรงเรียนให้เกิดการพัฒนาความรู้ความสามารถเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม
3. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเซนต์คาเบรียล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 1,250 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 50 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม จากนั้นผู้วิจัยใช้วิธีการจับสลากกลุ่มตัวอย่างขึ้นมา 1 ห้องเรียน

การศึกษานี้มีขอบเขตในการศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งเป็นเนื้อหาส่วนหนึ่งของหลักสูตรในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในสาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นสาระเกี่ยวกับกระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ การ

ติดต่อสื่อสาร การค้นหาข้อมูล การใช้ข้อมูลและสารสนเทศ การแก้ปัญหาหรือการสร้างงาน คุณค่าและผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

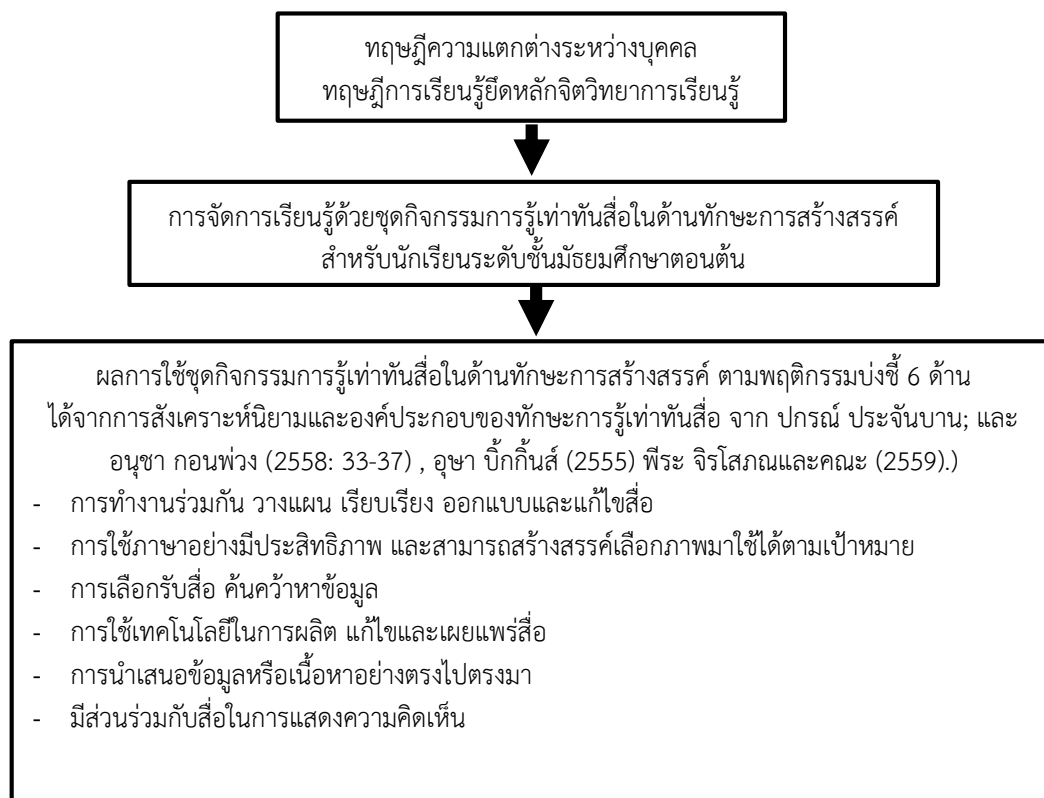
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้

1. ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ
2. การวิเคราะห์ ดีความและประเมินค่าสื่อ
3. การเข้าถึงสื่อ หลักการรับสื่อที่ก่อให้เกิดประโยชน์และโทษ
4. กฎหมายการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์
5. ทักษะการผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์

ตัวแปรต้น การจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตัวแปรตาม ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้านการสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง อยู่ระหว่าง 0 – 67.1.00
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.36 – 0.78 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.24 – 0.68 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.84

3. แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นแบบวัดมาตราประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ ดังนี้

- 5 คะแนน หมายถึง ระดับการปฏิบัติในรายการนั้นมากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง ระดับการปฏิบัติในรายการนั้นมากหรือบ่อยครั้ง
- 3 คะแนน หมายถึง ระดับการปฏิบัติในรายการนั้นปานกลางหรือ
- 2 คะแนน หมายถึง ระดับการปฏิบัติในรายการนั้นน้อยหรือบางครั้ง
- 1 คะแนน หมายถึง ระดับการปฏิบัติในรายการนั้นน้อยที่สุด

4. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ จำนวน 15 ข้อ โดยใช้แบบประเมิน เป็นแบบวัดมาตราประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ ดังนี้

- 5 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจมาก
- 3 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง
- 2 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย
- 1 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแบบแผนการทดลองแบบ One – Group Pretest – Posttest Design ซึ่งมีรูปแบบการทดลองดังนี้ ตารางที่ 1 แสดงแบบแผนการทดลองแบบ One – Group Pretest – Posttest Design

ก่อนทดลอง	ทดลอง	สอบหลัง
T ₁	X	T ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

X หมายถึง การดำเนินการทดลองโดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์

T₁ หมายถึง การทดสอบก่อนเข้ารับการจัดการเรียนรู้

T₂ หมายถึง การทดสอบหลังเข้ารับการจัดการเรียนรู้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการวิจัยโดยทำการทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ทดลองในเวลาเรียนเป็นเวลา 10 ชั่วโมง แบ่งเป็นการปฐมนิเทศและทำแบบทดสอบก่อนเรียน 1 ชั่วโมง การดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนกิจกรรม 6 แผน 7 ชั่วโมง นำเสนอผลงาน 1 ชั่วโมงและสรุปผลและทำแบบทดสอบหลังเรียน 1 ชั่วโมง ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดลองด้วยตนเอง ดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ โดยมีขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. ชี้แจงทำความเข้าใจกับกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์

2. ทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทำแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียนของกลุ่มตัวอย่าง แล้วบันทึกผลการทดสอบไว้เป็นคะแนนก่อนเรียนของนักเรียน สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล

3. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์ตามแผนการจัดกิจกรรมจนครบทั้ง 6 แผน

4. เก็บรวบรวมข้อมูลหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมโดยให้นักเรียนทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทำแบบวัดทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน

5. ให้นักเรียนทำแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์ แล้วนำผลไปวิเคราะห์ทางสถิติ

6. นำผลการทดสอบที่ได้รวบรวมไว้ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน นำคะแนนไปวิเคราะห์โดยใช้คะแนนผลต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ เพื่อนำไปสรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ของคะแนนการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์

1.2 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์

2. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ โดยใช้สูตร t - test แบบ Dependent Sample

สรุปผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1.1 การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการตรวจสอบความสอดคล้องของแผนการจัดกิจกรรมแต่ละแผน จากการประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้องของชุดกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าแผนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมอยู่ใน ระดับมาก และพิจารณาเห็นว่าองค์ประกอบต่างๆ ของแผนการจัดกิจกรรมมีความสอดคล้องกัน โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่าง 0.67 – 1.00 พร้อมนำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปทดลองใช้

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม

2.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมโดยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สถิติ t - test for Dependent Sample

ตาราง 2 ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ค่าสถิติทดสอบ t – test และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการเปรียบเทียบคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ (n=50)

การทดสอบ	n	Mean	SD	t
ก่อนเรียน	50	7.62	2.41	18.98*
หลังเรียน	50	13.90	2.32	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย (Mean=7.26, SD=2.41) และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย (Mean =13.90, SD=2.32) เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์หลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมโดยแบบวัดทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อแบบมาตรวัดประเมินค่า 5 ระดับ โดยใช้สถิติ t – test for Dependent Sample

ตาราง 3 ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ค่าสถิติทดสอบ t – test ของการเปรียบเทียบคะแนนที่ได้จากการวัดทักษะก่อนและหลังของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ (n=50)

การวัดทักษะ	n	Mean	SD	t
ก่อนเรียน	50	3.27	0.45	- 17.15
หลังเรียน	50	4.23	0.17	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 3 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์ มีทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$ =3.27, SD=0.45) และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$ =4.23, SD=0.17) เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์หลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

3.1 ผลประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ จำนวน 50 คน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนในชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ ระดับความพึงพอใจในชุดกิจกรรมอยู่ในระดับมาก (Mean=4.01, SD=0.15) เมื่อพิจารณารายด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านการจัดกิจกรรม และด้านการวัดและประเมินผล พบว่าโดยรวมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากและ ในด้านเนื้อหา นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ คำสั่งปฏิบัติในชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อเข้าใจง่าย ชัดเจน (Mean=4.32, SD=0.62)

อภิปรายผล

ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า องค์ประกอบสำคัญของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ขึ้นประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ คู่มือสำหรับครู แผนการจัดกิจกรรม แบบทดสอบ สื่อทรัพยากร และสื่อเทคโนโลยี ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างจากการศึกษาเอกสาร แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับ สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2545: น. 52) ที่สรุปไว้ว่า องค์ประกอบที่สำคัญของชุดกิจกรรมต้องประกอบไปด้วย คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม บัตรคำส่ง เนื้อหาสาระและสื่อประเภทต่างๆ แบบทดสอบ และสอดคล้องกับชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ (2551) ที่สรุปถึงองค์ประกอบของชุดกิจกรรมไว้ 4 ส่วนคือ คู่มือครู คำสั่งหรือคำชี้แจง เนื้อหาสาระและสื่อ และการประเมินผล ซึ่งผลการประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อมีค่าดัชนีความสอดคล้องที่ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอยู่ในระดับ มาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อที่ผู้วิจัยได้จัดทำอย่างมีระบบมีขั้นตอนที่เหมาะสม มีการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรม มีการวางแผนอย่างเป็นระบบ มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับเนื้อหาที่นำมาใช้จัดกิจกรรม เพื่อให้ครูถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์แก่นักเรียน ช่วยให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ ระพีพันธ์ โพธิ์ศรี (2550: น. 59) ได้กล่าวว่า ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นจะมีครูเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ โดยการจัดกิจกรรมจะใช้ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เป็นทฤษฎีที่กล่าวว่าความรู้ไม่ได้เกิดจากการรับรู้เพียงอย่างเดียว แต่เป็นการสร้างขึ้นโดยบุคคลที่มีความรู้ความเข้าใจและหน้าที่ของการรับรู้คือการปรับตัวและการประมวลผลจากประสบการณ์ทั้งหมด และศึกษาเอกสาร แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ แนวคิดที่เกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่ 21 ในด้านของทักษะการสร้างสรรค์ โดยนำแนวคิดการเรียนรู้เท่าทันสื่อ จาก ปกรณ์ ประจันบาน และอนุชา กอนพวง (2558: น. 33 – 37), อุษา บิ๊กกิ้นส์ (2555), พีระ จิโรสภณ และคณะ (2559) มาสังเคราะห์นิยามและองค์ประกอบของทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ มาสร้างเป็นพฤติกรรมบ่งชี้สำหรับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ ประกอบด้วยกิจกรรมส่งเสริมเรื่องการรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์จากพฤติกรรมบ่งชี้ทั้งหมด 6 ข้อ จำนวน 6 กิจกรรม ซึ่งนำผลจากการศึกษาวิเคราะห์แนวคิดและงานวิจัยมาสร้างกรอบแนวคิดในการส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ และจัดทำเป็นแผนการจัดกิจกรรมขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้วยการทำกิจกรรมจัดกิจกรรมเพื่อกระตุ้นทักษะในด้านต่างๆ เช่น ให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ฝึกการคิดวิเคราะห์ การตั้งคำถาม การเลือกรับเลือกใช้หรือการประเมินสื่อได้ด้วยตนเอง มีการแสดงความคิดเห็นหรือมีส่วนร่วมในการทำงาน โดยมีครูเป็นผู้จัดกิจกรรมและให้คำแนะนำจนจบกระบวนการ ซึ่งสอดคล้องกับ พรทิพย์ เย็นจะบก (2546: น. 113) ที่เห็นว่า การเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อจะต้องพัฒนาทักษะหลายอย่างทั้งทางด้านการการคิดวิเคราะห์ การตีความ การวิพากษ์วิจารณ์ ต้องเรียนรู้ที่จะพัฒนาความรู้เกี่ยวกับสื่อให้กว้างมากขึ้น ซึ่งการพัฒนาสามารถผ่านกระบวนการได้หลายอย่าง เช่นการเรียนรู้การสอน การทำกิจกรรม เป็นต้น นั่นจึงทำให้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นน่าสนใจและกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้และส่งเสริมให้นักเรียนได้เป็นผู้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบ จัดกิจกรรมเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากค้นคว้าหาความรู้ และหาคำตอบในประเด็นที่กำหนด ในการจัดกิจกรรมจะเน้นให้นักเรียนทุกคน

มีบทบาทและความสำคัญเท่าเทียมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยเน้นกิจกรรมการทำงานเป็นทีม มีการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ร่วมกัน กระตุ้นให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์แยกแยะข้อมูลได้ด้วยตนเอง ซึ่งในชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นจะมีแผนการจัดกิจกรรมที่ประกอบด้วย ชื่อกิจกรรม ระยะเวลา จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ สื่อและอุปกรณ์ กระบวนการจัดกิจกรรม และในการจัดกิจกรรมจะยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ สอดคล้องกับ นฤมิตร พงษ์พานิช (2561: น. 37) ที่กล่าวว่า ชุดกิจกรรมเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ครูผู้สอนสร้างขึ้นเพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้ศึกษาและปฏิบัติกิจกรรม ผู้เรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งชุดกิจกรรมประกอบด้วย ใบความรู้ ชุดฝึกทักษะ แบบทดสอบ ซึ่งจะวัดทั้งด้านความรู้ ทักษะกระบวนการและคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ กวิสรา ทองดี (2557: น. 114) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้ชุดฝึกอบรบแบบผลานความจริงเรื่องการรู้เท่าทันสื่อโฆษณาสำหรับเด็กและเยาวชน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมีคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งจากเหตุผลดังกล่าวทำให้ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นน่าสนใจ มีสื่อที่หลากหลาย มีกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนมีความสนุก มีความรู้มากขึ้นกว่าวิธีการสอนแบบปกติในห้องเรียน จึงทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และสอดคล้องกับ จิรียา นาคราช (2561: น. 68) ได้พบว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้จะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ แต่จากวิเคราะห์คะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นรายบุคคลแล้ว พบว่า นักเรียนบางคนมีคะแนนสอบก่อนเรียนไม่ผ่านจากค่าเฉลี่ยแล้วหลังเรียนมีคะแนนที่สูงขึ้นแต่ยังไม่ผ่านเกณฑ์เช่นเดิม อาจเป็นเพราะว่า ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อโดยใช้ชุดกิจกรรม นักเรียนที่เรียนอ่อนอยู่แล้วอาจยังไม่เข้าใจในการทำกิจกรรมหรือเนื้อหาในกิจกรรม ทำให้เกิดความไม่เข้าใจในบทเรียนได้ แต่ในนักเรียนที่เก่งแล้วจากการวิเคราะห์คะแนนเป็นรายบุคคลนักเรียนจะมีคะแนนที่สูงขึ้นจนเกือบเต็ม แสดงว่าชุดกิจกรรมอาจจะต้องปรับเพื่อให้เกิดความเข้าใจสำหรับนักเรียนที่เรียนอ่อน ซึ่งสอดคล้องกับ ชม ภูมิภาค (2524: น. 100) ที่ได้สรุปถึงทฤษฎีแนวคิดที่ใช้ในการออกแบบชุดกิจกรรมให้ได้ผลสัมฤทธิ์ที่ดีคือ ใช้ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งจะต้องคำนึงถึงความต้องการ ความถนัดและความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทุกคนมีความแตกต่างกันในหลายๆ ด้าน วิธีการที่เหมาะสมที่สุดคือการจัดการสอนรายบุคคล หรือการศึกษาตามสภาพ โดยครูเป็นผู้คอยช่วยเหลือตามความเหมาะสม และใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ยึดหลักจิตวิทยาการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมด้วยตนเอง ได้เรียนรู้ทีละขั้นตอนตามความสามารถและความสนใจ มีการใช้สื่อการสอนหลายๆ อย่างเพื่อสร้างความสนใจ รวมทั้งการนำกระบวนการกลุ่มมาใช้

การเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อทุกองค์ประกอบ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อเปรียบเทียบหลังทดลองใช้ชุดกิจกรรมกับก่อนการทดลองใช้ชุดกิจกรรม นักเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อหลังทดลองใช้ชุดกิจกรรมอยู่ในระดับปฏิบัติมาก สูงกว่าก่อนการทดลองใช้ชุดกิจกรรม อยู่ในระดับปานกลาง สอดคล้องกับ จินตนา ต้นสุวรรณนนท์ (2550: น. 21) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับ ผลการฝึกอบรบเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต พบว่า นักศึกษาที่ได้รับการฝึกอบรบเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อมีคะแนนเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่านักศึกษาที่ไม่ได้รับการฝึกและรูปแบบที่ดีที่สุดในการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา คือ การฝึกอบรบเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านการคิด ความรู้สึก/จิตใจ และพฤติกรรมร่วมกับการฝึกทำโครงการ สอดคล้องกับ สุลักษณ์ ใจองอาจ (2561: น. 51) ได้ศึกษาผลของโปรแกรมกิจกรรมแนะแนว ตามแนวการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านแพรกประชาสรรค์ พบว่า ภายหลังจากการทดลองโปรแกรม นักเรียนมีคะแนนจากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนจากแบบวัดในแต่ละองค์ประกอบ พบว่า นักเรียนมีคะแนนจากแบบวัดหลังการเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่าก่อนการทดลองในทุกองค์ประกอบ

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ พบว่า ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้สำรวจหลังการทำกิจกรรมครบแล้ว ซึ่งผลโดยรวมของระดับความพึงพอใจในชุดกิจกรรมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยในอันดับ 1 – 3 เป็น 4.32, 4.18, 4.16 ตามลำดับ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับพึงพอใจมากไม่ต่างกัน นักเรียนพึงพอใจกับชุดกิจกรรมที่มีแผนการจัดกิจกรรมที่เข้าใจง่ายเป็นระบบ มีคำสั่งปฏิบัติในชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อเข้าใจง่าย ชัดเจน เนื้อหามีความเหมาะสมและเหมาะสมกับวัยของนักเรียน มีการใช้สื่อและแหล่งข้อมูลที่ดีให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้า สอดคล้องกับ กวิสรา ทองดี (2557: น. 114) ที่ได้ศึกษาผลความพึงพอใจของการพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริงเรื่องการรู้เท่าทันสื่อโฆษณาสำหรับเด็กและเยาวชน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุดต่อชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริง ซึ่งในการจัดกิจกรรมจะเน้นให้นักเรียนทุกคนมีบทบาทและความสำคัญเท่าเทียมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยเน้นกิจกรรมการทำงานเป็นทีม มีการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ร่วมกัน กระตุ้นให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์แยกแยะข้อมูลได้ด้วยตนเอง

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ควรเพิ่มระยะเวลาในการทำกิจกรรมหรือทำกิจกรรมซ้ำหลายครั้งเพื่อให้นักเรียนได้มีความเข้าใจมากขึ้น
2. ควรนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในทักษะด้านอื่นๆ และในระดับชั้นอื่นๆ ด้วย

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการทำชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อครั้งต่อไป ผู้วิจัยควรศึกษานักเรียนเป็นรายบุคคล เพื่อสร้างกิจกรรมให้เหมาะสมกับนักเรียนทุกคนทั้งเด็กเก่งและเด็กอ่อน
2. ในการพัฒนาชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ ควรมีการต่อยอดวิธีการให้หลากหลายในการจัดกิจกรรมตามความเหมาะสมของกลุ่มผู้เรียน เช่น วิธีการผสมผสาน แบบ online ร่วมกับการฝึกอบรมหรือวิธีการระดมสมองร่วมกับการสอนแบบสถานการณ์จำลอง เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กวิสรา ทองดี. (2557). การพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริงเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อโฆษณาสำหรับเด็กและเยาวชน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, บัณฑิตวิทยาลัย.
- จินตนา ต้นสุวรรณนนท์. (2550). ผลการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, บัณฑิตวิทยาลัย, สาขาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์.
- จิรัชยา นาคราช. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่องโครงสร้างและหน้าที่ของพืชดอกโดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. *วารสารการวัดผลการศึกษา*, 35(98), 56–69.

- ชม ภูมิภาค. (2524). *เทคโนโลยีทางการสอนและการศึกษา*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ. (2551). *ประมวลสาระชุดวิชาการพัฒนาหลักสูตรและสื่อการเรียนการสอน* พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- โตมร อภิวันทนากร. (2556). *คิดอ่าน ปฏิบัติการเท่าทันสื่อ คู่มือสำหรับจัดกระบวนการและกิจกรรมเพื่อพัฒนาเยาวชนรู้ทันสื่อ*. กรุงเทพฯ: แผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.
- นฤมิตร พงษ์พานิช. (2561). *การพัฒนาชุดกิจกรรมตามแนวคิดของคีนส์ ส่งเสริมการคิดหลากหลายทางคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย, สาขาหลักสูตรและการสอน.
- ปกรณ์ ประจันบาน และอนุชา กอนพ่วง. (2558). *การวิจัยและพัฒนาแบบวัดทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา*. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พรทิพย์ เย็นจะบก. (2546). การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy). *วารสารมนุษยศาสตร์*, (11): 111–120.
- พีระ จิรโสภณ และคณะ. (2559). *ความรู้เท่าทันการสื่อสารยุคดิจิทัลกับบทบาทในการกำหนดแนวทางการปฏิรูปการสื่อสารในสังคมไทย*. รายงานผลการวิจัย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ระพีพันธ์ โพธิ์ศรี. (2550). *การสร้างชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้*. อุดรดิตถ์: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์, คณะครุศาสตร์.
- วรัชญ์ ครุจิต. (2555). *รู้ทันสื่อ: แนวทาง 10 ประการในการบูรณาการ “ความรู้เท่าทันสื่อ” เข้ากับการเรียนการสอน* พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: บริษัท ออฟเซ็ทพลัส จำกัด.
- สุลักขณา ใจองอาจ. (2561). *ผลของโปรแกรมกิจกรรมแนะแนว ตามแนวการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านแพรงประชาสรรค์*. *วารสารการวัดผลการศึกษา*, 35(98), 38–53.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). *21 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาระบบความคิด*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- อุษา บิ๊กกันส์. (2555). *รู้ทันสื่อ* พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: บริษัท ออฟเซ็ทพลัส จำกัด.