



## อิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อการพัฒนาความรู้ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

### The influence social media that affects development of knowledge of high school students in Bangkok

วรรณญา เดชพงษ์. คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

วิทยาเขตจักรพงษ์ภูวนารถ

นริศรา ไม้เรียง. คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

วิทยาเขตจักรพงษ์ภูวนารถ

Waranya Dathpong. Faculty of Business Administration and Information Technology, Rajamangala  
University of Technology Tawan-Ok : Chakrabongse Bhuvanarth Campus

Naridsara Mairieng. Faculty of Business Administration and Information Technology, Rajamangala  
University of Technology Tawan-Ok : Chakrabongse Bhuvanarth Campus

E-mail: catca\_2927@hotmail.com

Received: 7 January 2021 ; Revised: 4 February 2021 ; Accepted: 9 March 2021

#### บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง อิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อการพัฒนาความรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร กำหนดวัตถุประสงค์การวิจัย 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร 2) เพื่อศึกษาอิทธิพลจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร 3) เพื่อศึกษาความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ได้ใช้ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร ได้จากการสุ่มแบบเจาะจง จำนวน 399 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ คือ จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ความแปรปรวนจำแนกทางเดียว (One - way ANOVA) ด้วยการนำเสนอในรูปแบบของตารางและบรรยายเชิงพรรณนา

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 13 - 14 ปี ศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหลวง ส่วนมากมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อติดต่อข้อมูลข่าวสาร โดยโทรศัพท์มือถือและนิยมใช้ Facebook ซึ่งความรู้ที่ได้รับจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมากที่สุด และการนำไปใช้ประโยชน์อยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ :** อิทธิพล, สื่อสังคมออนไลน์, ความรู้

**Abstract**

The study was to investigate the influence of social media that affects the development of the knowledge of high school students in bangkok. The purposes of this study were: 1) to study uses behavior about social media of high school students in bangkok 2) to study influence of social media of high school students in bangkok 3) to study knowledge and understanding about the use of social media of secondary school students in Bangkok.

The sample covered 399 of high school students in bangkok. Proportional stratified random sampling. The instrument used was a questionnaires. Statistic used included frequency, percentage, mean, standard deviation. The study is presented in a table and also as a written description. The results of analysis were found that : the sample is female. The ages of 13 - 14 years. Study junior high school grade 3 in Horwang School . The sample use social media for communication by smart phone. The most popular is facebook. The knowledge from social media is highest level and utilization is high level.

**Keywords :** Influence, Social media, Knowledge

**บทนำ**

“สื่อ” ถือเป็นกระจกสะท้อนสภาพของสังคม เปรียบเสมือนเครื่องมือที่มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างค่านิยม เจตคติ การรับรู้ของประชาชนในสังคม และมียังผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของชาติ สื่อนำเสนอข้อมูลข่าวสาร ออกมาในลักษณะใด สภาพสังคมย่อมแสดงออกมาในลักษณะนั้นเช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น ถ้าประเทศไทยมีการใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดวัฒนธรรมอันดีงาม โดยการนำเสนอผ่านแง่มุมของครอบครัว มิตรภาพ คุณธรรม และความรักที่สวยงาม นำไปสู่การสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของประเทศในสายตาของคนต่างชาติ สะท้อนให้ ผู้ชมรับรู้ถึงความอ่อนโยนของวัฒนธรรมของเรา ก็อาจทำให้เกิดเป็นกระแส “ไทยฟีเวอร์” ในหลายประเทศทั่วโลก ได้เหมือนกับกระแสฟีเวอร์ของประเทศอื่นๆ ได้เหมือนกัน (กสทช : เพื่อผู้บริโภคสื่อวิทยุ-โทรทัศน์ 1 กันยายน 2556)

สังคมออนไลน์ที่เป็นเสมือนโลกที่เต็มไปด้วยกิจกรรมการติดต่อสื่อสาร พุดคุย แลกเปลี่ยน ข้อมูล ด้านต่างๆ ส่งผลให้สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็วผ่านการเชื่อมต่อแบบไร้สายทาง เครือข่ายอินเทอร์เน็ต กลุ่มคนที่เข้าถึงเทคโนโลยีนั้น แต่ก่อนถูกมองว่าเป็นกลุ่มเยาวชนส่วนใหญ่ที่นิยม และสนใจกับการเข้าใช้บริการเหล่านี้ ในความเป็นจริงแล้วขณะนี้กลุ่มคนทุกเพศทุกวัยต่างเข้าถึงโลกแห่ง เทคโนโลยีมากขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มผู้สูงอายุ จากผลการศึกษาวิจัยเรื่อง “ใครเป็นใครบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ : ความหลากหลายทางคุณลักษณะและพฤติกรรม” ของ ดร.ปิยวัฒน์ เกตุวงศา อาจารย์ประจำสถาบันวิจัย ประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล พบว่า กลุ่มประชากรที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ยังคง เป็นกลุ่มเยาวชน (อายุ 15 - 24 ปี) แต่มีการขยายตัวของจำนวนผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไปกลุ่มอื่นๆ อีกด้วย โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและผู้สูงอายุในช่วง 5 ปีที่ผ่านมากลุ่มที่มาแรงที่สุด คือกลุ่มผู้สูงอายุ มีการเพิ่มขึ้นถึง ร้อยละ 95 ในการเข้าไปเป็นสมาชิกของสังคมออนไลน์ นอกจากนี้ยังพบว่า การเพิ่มขึ้นของความถี่ในการ เข้าไปใช้งานและระยะเวลาการใช้งานต่อช่วงวันเพิ่มขึ้นด้วย จากเดิมวันละ 1 ชั่วโมง เพิ่มเป็นสูงสุด วันละ 7 ชั่วโมง ซึ่งอาจนำไปสู่ภาวะโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง เอนซีดี (NCDs) ที่เกิดจากการอยู่นิ่งๆ นานๆ ขณะที่ วัตถุประสงค์การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ยังคงเป็นการใช้เพื่อความบันเทิง ติดตามข้อมูลข่าวสาร และการสนทนา”

### ความหมายของสังคมออนไลน์ (Social Network)

กติกาสายเสนีย์ (2550) ได้ให้ความหมายของ Social Network คือ การที่ผู้คนสามารถทำความรู้จักและเชื่อมโยงกันในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง หากเป็นเว็บไซต์ที่เรียกว่าเป็น เว็บไซต์ Social Network ก็คือเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงผู้คนไว้ด้วยกัน

Social Network หมายถึง สังคม หรือการรวมตัวกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์ของกลุ่มคนรูปหนึ่งที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์บนอินเทอร์เน็ตที่เรียกว่า ชุมชนออนไลน์ (Community Online) ซึ่งมีลักษณะเป็นสังคมเสมือน (Virtual Community) สังคมประเภทนี้จะเป็นการให้ผู้คนสามารถทำความรู้จัก แลกเปลี่ยนความคิด แบ่งปันประสบการณ์ร่วมกัน และเชื่อมโยงกันในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง โดยมีการขยายตัวผ่านการติดต่อสื่อสารกันอย่างเป็นเครือข่าย (Network) เช่น เว็บไซต์ Facebook, Twitter, YouTube

### ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

ราชบัณฑิตยสถาน (2554) ได้บัญญัติคำว่า “Social Media” ไว้ว่า “สื่อสังคม” หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ให้บุคคลทั่วไปมีส่วนร่วมสร้าง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่างๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตได้ สื่อเหล่านี้เป็นของบริษัทต่างๆ ให้บริการผ่านเว็บไซต์ของตน

กานดา รุณพงศา สายแก้ว (ม.ป.ป.) อาจารย์ประจำภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ได้กล่าวว่า มีเดีย (Media) หมายถึง สื่อ หรือเครื่องมือที่ใช้เพื่อการสื่อสาร โซเชียล (Social) หมายถึง สังคม และในบริบทของโซเชียลมีเดียโซเชียล หมายถึง การแบ่งปันในสังคม ซึ่งอาจจะเป็นการบางปันเนื้อหา หรือปฏิสัมพันธ์ในสังคม เพราะฉะนั้น โซเชียลมีเดียในที่นี้หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ทำให้ผู้ใช้แสดงความเป็นตัวตนของตนเอง เพื่อที่จะมีปฏิสัมพันธ์กัน หรือแบ่งปันข้อมูลกับบุคคลอื่น

สื่อสังคมออนไลน์ หรือ Social Media หมายถึง สื่อดิจิทัล หรือซอฟต์แวร์ที่ทำงานอยู่บนพื้นฐานของระบบเว็บ หรือเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต ที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม ที่มีผู้สื่อสารจัดทำขึ้น โดยที่ผู้เขียนจัดทำขึ้นเอง หรือพบเจอสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราว เหตุการณ์ บทความ ประสบการณ์ รูปภาพ วิดีโอ และเพลง แล้วนำมาแบ่งปันเนื้อหา ข้อมูล ข่าวสาร ประสบการณ์ และพูดคุยให้ผู้ใช้ในโลกออนไลน์ในเครือข่ายของตนได้รับรู้ ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง กับคนที่อยู่ในสังคมเดียวกันได้อย่างรวดเร็ว มีประสิทธิภาพ รวมถึงการใช้ประโยชน์ร่วมกัน (Elizabeth, 2012; Jan 2011, อรวรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง, 2553)

การประยุกต์ใช้ Social Network และ Social Media สำหรับการศึกษา ความก้าวหน้าของระบบอินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีการสื่อสารก่อให้เกิดนวัตกรรมใหม่ทางสังคม คือ เครือข่ายสังคมที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายว่า “สังคมออนไลน์” (Social Network) โดยเครือข่ายสังคมออนไลน์นี้เป็นพื้นที่สาธารณะที่สมาชิก หรือก็คือคนทุกเพศ ทุกวัย ทุกเชื้อชาติ และศาสนา ทุกระดับการศึกษาอาชีพ และทุกกลุ่มสังคมย่อยจากทั่วโลกเป็นผู้สื่อสาร หรือเขียนเล่าเนื้อหาเรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่สมาชิกเขียนและทำขึ้นเองหรือพบเจอจากสื่ออื่นๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตนผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต และสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เครือข่ายสังคมออนไลน์เติบโตอย่างรวดเร็ว และต่อเนื่องก่อให้เกิดวิวัฒนาการด้านเทคโนโลยีของสื่อสังคมออนไลน์หลากหลายประเภท (ทัตธนันท์ พุ่มนุช, 2553)

ข้อมูลจากการศึกษาผลงานวิจัยเรื่องวัยรุ่นใช้สื่อออนไลน์อย่างไรในการหาคู่ (นิพนธ์ ดาราดุฒิ มาประกรณ์, 2558) ผลจากการวิจัยทำให้พบว่า ความน่าเป็นห่วง คือ กลุ่มวัยรุ่นใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่ว่าจะเป็น เฟซบุ๊ก อินเทอร์เน็ต ในการหาหาคู่และคู่นอน โดยใช้สื่อออนไลน์ในการติดต่อกัน เพื่อนำไปสู่การมีเพศสัมพันธ์โดยวัยรุ่น

ชายจะใช้สื่อออนไลน์ในการหาข้อชัดเจนกว่าวัยรุ่นหญิง อีกทั้งใช้เวลา พุดคุยทำความรู้จักไม่นานก่อนการมีเพศสัมพันธ์ นอกจากนี้ รายงานข้อมูลและ สถานการณ์พฤติกรรมเสี่ยงของเด็กและเยาวชนไทยในปัจจุบัน (สถาบันสุขภาพเด็กและ วัยรุ่นราชชนครินทร์, 2558) ยังพบว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็น 1 ใน 6 ของปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่น คือ 1) พฤติกรรมเสี่ยงต่ออุบัติเหตุและความปลอดภัย 2) พฤติกรรมที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิต 3) พฤติกรรมทางเพศ 4) พฤติกรรมเสพติด เช่น ติดเกม ติดสื่อสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต 5) ปัญหาพฤติกรรมการเรียน และ 6) พฤติกรรมก้าวร้าว เกราะการละเมิดผู้อื่น และการ ละเมิดกฎหมาย

ดังนั้นจึงเห็นได้ว่า สื่อสังคมออนไลน์ เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น โดยเฉพาะกับกลุ่มนักเรียนหรือนักศึกษา ทั้งนี้ในการใช้งานเหล่านั้นอาจขึ้นอยู่กับตัวผู้ใช้งานว่าจะนำไปใช้ในทิศทางใด แต่สิ่งที่เห็นได้มากคือการที่พวกเขาได้มีการเรียนรู้ หากความรู้จากแหล่งข้อมูลต่างๆ ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในด้านการพัฒนาตนเอง และนอกจากนี้ บทบาทความความเป็นผู้สอนยังสามารถเลือกประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์ กับการศึกษา นำมาเป็นช่องทางในการจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพเพื่อให้ทันต่อยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปได้อีกด้วย

จากที่มาและความสำคัญของปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยมีความสนใจในการศึกษาวิจัยเรื่อง อิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อการพัฒนาความรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร เนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทต่อการติดต่อสื่อสารรวมถึงระบบการศึกษาอย่างมาก กลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ถือว่าเป็นกลุ่มที่กำลังเกิดการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นผลจากการวิจัยเล่มนี้จะช่วยให้ทราบว่า สื่อสังคมออนไลน์ประเภทใดที่นักเรียนสนใจเข้าใช้มากที่สุด และการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์นั้น มีส่วนช่วยให้เกิดการค้นคว้าเรียนรู้เพื่อหาข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์เกี่ยวกับทางด้านการศึกษาอย่างไรบ้าง ทั้งนี้เพื่อสถาบันทางการศึกษาหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะได้นำข้อมูลเหล่านี้ไปใช้เป็นแนวทางในการผลิตสื่อเพื่อใช้ในการเรียนการสอนของแต่ละรายวิชาอย่างเหมาะสมให้กับนักเรียนได้

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาอิทธิพลจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อศึกษาความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

### ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา กรณีศึกษาโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร จากทั้งหมด 2 เขต คือ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 จากทั้งหมด 67 โรงเรียน 116,735 คน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 2 จากทั้งหมด 52 โรงเรียน 128,959 คน รวมจำนวน ประชากรทั้งหมด 245,694 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา กรณีศึกษาโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร จากทั้งหมด 10 โรงเรียน คือ จำนวน 399 คน

## ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิจัย ดังนี้

### 1. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์

ลีนิ กิตติชนม์วรกุล (2561) กล่าวถึงสื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติ การทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกัน เครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทาง เว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสาร และผู้รับสารมีส่วนร่วม (Collaborative) อย่างสร้างสรรค์ในการผลิตเนื้อหา ขึ้นเอง (User-Generate Content: UGC) ในรูปของข้อมูล ภาพ และเสียง

ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ มีด้วยกันหลายชนิด ขึ้นอยู่กับลักษณะของการนำมาใช้ ตัวอย่างเช่น We-blogs หรือเรียกสั้นๆ ว่า Blogs คือ สื่อส่วนบุคคลบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้เผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ข้อคิดเห็น บันทึกรายส่วนตัว โดยสามารถแบ่งปันให้บุคคลอื่นๆ โดยผู้รับสารสามารถเข้าไปอ่าน หรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ Social Networking หรือเครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อ ระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคล เพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มสังคม (Social Community) เพื่อร่วมกันแลกเปลี่ยนและ แบ่งปันข้อมูลระหว่างกันทั้งด้านธุรกิจ การเมือง การศึกษา เช่น Facebook และ Online Video เป็นเว็บไซต์ที่ให้ บริการวีดิโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและขยายตัวอย่างรวดเร็ว เนื่องจากเนื้อหาที่น่าสนใจในวีดิโอออนไลน์ไม่ถูกจำกัดโดยผังรายการที่แน่นอนและตายตัว ทำให้ผู้ใช้บริการ สามารถติดตามชมได้อย่างต่อเนื่อง เพราะไม่มีโฆษณาฉุด รวมทั้งผู้ใช้สามารถเลือกชมเนื้อหาได้ตามความต้องการ และยังสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้จำนวนมากอีกด้วย เช่น Youtube, MSN, Yahoo

สื่อสังคมออนไลน์นั้นนำมาใช้ในงานวิจัย คือ สื่อสังคมออนไลน์จะเปรียบเสมือนเป็นเครื่องมือที่ใช้ใน การสื่อสาร และเป็นช่องทางในการเผยแพร่ข่าวสารข้อมูลความรู้ต่างๆ ที่สำคัญ ซึ่งจะเป็นตัววัดได้ว่า นักเรียนมีการเข้าถึงสื่อประเภทใดเป็นส่วนมาก เพราะถ้าหากทราบข้อมูลแล้ว จะสามารถนำไปใช้เป็น แนวทางในการพัฒนาเครื่องมือที่เหมาะสมในการให้ความรู้ อาจจะเป็นในรูปแบบ สื่อมัลติมีเดีย เช่น กราฟิกที่เป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว และมีการนำไปเผยแพร่ข้อมูลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้

### 2. แนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้

จูดี นีนา ดันตยานฤวุฒิ (2553) กล่าวถึง การเรียนรู้ คือ กระบวนการที่ทำให้คนเปลี่ยนแปลง พฤติกรรม ความคิด คนสามารถเรียนรู้ได้จากการได้ยิน การสัมผัส การอ่าน การใช้เทคโนโลยี การเรียนรู้ ของเด็กและผู้ใหญ่จะต่างกัน เด็กจะเรียนรู้ด้วยการเรียนในห้อง การซักถาม ผู้ใหญ่มักเรียนรู้ด้วย ประสบการณ์ที่มีอยู่ แต่การเรียนรู้จะเกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่ผู้สอนนำเสนอ โดยการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอน และผู้เรียน ผู้สอนจะเป็นผู้ที่สร้างบรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ที่จะให้เกิดขึ้นเป็น รูปแบบใดก็ได้ เช่น ความเป็นกันเอง ความเข้มงวดกวดขันหรือความไม่มีระเบียบวินัย สิ่งเหล่านี้ผู้สอน จะเป็นผู้สร้างเงื่อนไขและสถานการณ์เรียนรู้ให้กับผู้เรียน ดังนั้น ผู้สอนจะต้องพิจารณาเลือกรูปแบบ การสอน รวมทั้งการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน

กาย (Gagne, 1985 อ้างอิงใน ไชยยศ เรื่องสุวรรณ, 2534, หน้า 61-64) ได้ให้คำนิยามของการเรียนรู้ว่า เป็นการเปลี่ยนสมรรถภาพ (Capability) หรือความสามารถของมนุษย์ ซึ่งสามารถสังเกตได้จากพฤติกรรม บางประการที่แสดงออกมา การเปลี่ยนแปลงนี้เกิดขึ้นจากการที่มนุษย์ได้รับประสบการณ์จากสภาพการณ์ การเรียนรู้ในระยะเวลาหนึ่ง

### กาเย่ได้แบ่งประเภทการเรียนรู้พื้นฐานออกเป็น 8 ลักษณะ ดังนี้

1. การเรียนรู้สัญญาณ (Signal Learning) เป็นการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานที่สุดเกิดขึ้นโดยผู้เรียนมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เป็นเงื่อนไขอย่างทันทีทันใด และจะเกิดการเรียนรู้เมื่อกระทำซ้ำ หลายๆ ครั้งบนเงื่อนไขเดียวกัน การเรียนรู้สัญญาณเป็นประเภทเดียวกันกับทฤษฎีการวางเงื่อนไขของพาฟลอฟ (Pavlov)

2. การเรียนรู้จากสิ่งเร้ากับการตอบสนอง (Stimulus-Response Learning) เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้าอย่างตั้งใจหรือจำเพาะเจาะจงโดย 1) กระทำซ้ำบ่อยๆ 2) ตอบสนองให้ถูกต้องเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ 3) การควบคุมสิ่งเร้าจะเพิ่มความถูกต้องของการตอบสนองได้มากขึ้น และ 4) การเสริมแรงหรือการให้รางวัลมีความจำเป็น การเรียนรู้ประเภทนี้ เป็นประเภทเดียวกันกับทฤษฎีการเรียนรู้แบบอาการกระทำ (Operant Conditioning) ของสกินเนอร์ (Skinner) และทฤษฎีการเรียนรู้ (Instrumental Conditioning Learning) ของธอร์นไดค์ (Thorndike)

3. การเรียนรู้เชื่อมโยง (Simple Chaining Learning) เป็นการเรียนรู้ที่จะต้องมีภาระกระทำเชื่อมโยงต่อเนื่องระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองตั้งแต่สองคู่ขึ้นไป โดยมากเป็นการเรียนรู้ด้านทักษะ (Motor Learning)

4. การเรียนรู้ด้านภาษา (Verbal Association Learning) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นจาก ความสัมพันธ์ของการใช้ถ้อยคำหรือภาษาตอบสนองต่อสิ่งเร้าจนเกิดเป็นภาษาขึ้นมา เรียกสิ่งต่างๆ การเรียนรู้ประเภทนี้เป็นลักษณะเดียวกันกับการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง (Connection Learning) ของเอบบิงฮอส (Ebbinghaus)

5. การเรียนรู้ความแตกต่าง (Discrimination Learning) เป็นการเรียนรู้ที่ต้องมีความเข้าใจอย่างกว้างขวางลึกซึ้งตามลำดับขั้นต่างๆ ที่จะเรียนรู้ จนสามารถจำแนกความแตกต่างที่มีอยู่ของสิ่งเร้าทั้งหลายได้ เช่น สามารถแยกแยะชื่อต่างๆ ของพืชและสัตว์ได้ และเรียกได้ถูกต้อง

6. การเรียนรู้มโนทัศน์ (Concept Learning) โดยทั่วไปมโนทัศน์จะมีอยู่ 2 ลักษณะ คือ มโนทัศน์แบบรูปธรรมและมโนทัศน์แบบนามธรรม มโนทัศน์แบบรูปธรรมเกิดจากการสังเกตและร่วมกิจกรรม จากสภาพการณ์ที่จัดให้เป็นแบบรูปธรรม ส่วนมโนทัศน์แบบนามธรรมนั้นเป็น มโนทัศน์ที่เกี่ยวกับสัญลักษณ์หรือสิ่งแทนของจริงต่างๆ เช่น สีเหลือง สามเหลี่ยม ความร้อน เป็นต้น ดังนั้นการเรียนรู้ มโนทัศน์ ซึ่งเกิดขึ้นได้ตามจุดมุ่งหมายที่เราตั้งใจไว้ โดยเรียนรู้ผ่านทาง สภาพการณ์การเรียนรู้ เพื่อให้เกิดการตอบสนองจนสามารถสรุปหลักการและจุดมุ่งหมายจาก สิ่งแวดล้อมได้

7. การเรียนรู้กฎ (Rule Learning) เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการนำเอามโนทัศน์ จำนวนหนึ่งมาสัมพันธ์กันอย่างมีลำดับต่อเนื่องและชัดเจน แล้วสร้างเป็นข้อสรุปหรือกฎที่มีความหมายใหม่ขึ้นมาและสามารถนำไปใช้อธิบายกับเหตุการณ์ต่างๆ ได้

8. การเรียนรู้การแก้ปัญหา (Problem-Solving Learning) เป็นการเรียนรู้ขั้นสูงที่สุด ที่เกิดจากการนำกฎหรือหลักการเบื้องต้นต่างๆ ที่สร้างขึ้นมา จากหลักการก็นำไปสู่กระบวนการคิดใหม่ๆ เกิดการคิดและขยายแนวคิดจนสามารถนำหลักการนั้นไปใช้อย่างสร้างสรรค์ และสามารถ แก้ปัญหาต่างๆ ได้ จนกระทั่งได้ความรู้ใหม่เพิ่มขึ้น

แนวคิดและทฤษฎีการรู้นั้นนำมาใช้ในงานวิจัย คือ ทำให้ทราบถึงแนวคิด กระบวนการการคิด พฤติกรรมต่างๆ ของคนที่มีความแตกต่างกัน มีพื้นฐานการเรียนรู้การรับรู้ต่างกัน รวมไปถึงการใช้เทคโนโลยีที่แตกต่างกันด้วย เมื่อทราบข้อมูลเหล่านั้นแล้ว ทำให้ผู้วิจัยสามารถมีแนวทางการพัฒนาเครื่องมือที่ช่วยในการศึกษา ส่งเสริมหรือพัฒนาการเรียนรู้ เพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าถึงข้อมูลความรู้นั้นได้อย่างเข้าใจและสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในอนาคตข้างหน้าได้

## วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล โดยมีรายละเอียดการดำเนินงานดังนี้

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรของการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 และเขต 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นชั้นปีที่ 1-3 และมัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 4 - 6 ทั้งชายและหญิง จำนวนประชากรทั้งหมด 245,694 คน (ข้อมูลจากระบบสารสนเทศเพื่อการศึกษา)

กลุ่มตัวอย่าง คือ ประชากรนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นชั้นปีที่ 1-3 และระดับมัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 4-6 ทั้งชายและหญิง 10 โรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 และเขต 2 การกำหนดจำนวนกลุ่มตัวอย่างเพื่อการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้คำนวณโดยสูตรของ ทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane) โดยกำหนดระดับความเชื่อมั่นเท่ากับร้อยละ 95 ค่าระดับความคลาดเคลื่อนยอมรับได้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 5 หรือที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาจึงได้จำนวน 399 คน

### 2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น คือ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ, อายุ, ระดับชั้นศึกษา และสถานศึกษา  
ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ความรู้ที่ได้จากการใช้สื่อสังคมออนไลน์

### 3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามตามวัตถุประสงค์การวิจัย นำไปตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหาและภาษาที่ใช้ และนำไปทดสอบก่อนนำไปใช้จริง เพื่อวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร Alpha ของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับความรู้ที่ได้รับจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 4 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ

### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ใช้แบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์และครบถ้วน จำนวน 399 ชุด มาประมวลผลด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติเพื่อดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล คือ การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อใช้อธิบายข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่าง อิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อการพัฒนาความรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

## ผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์ทางสถิติมาทำการสรุปผล และนำเสนอผลการวิจัย ได้ดังนี้

### 1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีจำนวน 269 คน คิดเป็นร้อยละ 67.42 ส่วนใหญ่มีอายุ 13-14

ปี มีจำนวน 200 คน คิดเป็นร้อยละ 50.12 ส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีจำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 19.05 ส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนหอวัง มีจำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 14.00

## 2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ใช้ติดต่อข้อมูลข่าวสาร คิดเป็นร้อยละ 26.32 ช่วงเวลา 16.01 - 20.00 น. มีจำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 24.56 ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ 10 ครั้งขึ้นไป มีจำนวน 174 คน คิดเป็นร้อยละ 43.61 ส่วนมากใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ 4 - 6 ชั่วโมง มีจำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 39.10 ส่วนมากใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่บ้านตนเอง มีจำนวน 133 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 ส่วนมากใช้โทรศัพท์มือถือ ในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีจำนวน 178 คน คิดเป็นร้อยละ 44.61 ส่วนมากนิยมใช้ Facebook มีจำนวน 172 คน คิดเป็นร้อยละ 43.11

## 3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความรู้ที่ได้รับจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

ความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้ที่ได้รับจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 เมื่อพิจารณาความคิดเห็นเป็นรายด้าน แบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ ด้านความเข้าใจ และด้านการนำไปใช้ประโยชน์ โดยอธิบายเป็นรายข้อในแต่ละด้าน ดังนี้ ด้านความรู้ โดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 แบ่งเป็นรายข้อพบว่าระดับมากที่สุด ได้แก่ ความรู้ที่ได้รับเพื่อศึกษาเรื่องที่สนใจทุกเรื่อง คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 เพื่อค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมนอกเหนือจากการเรียนภายในห้องเรียน คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 เพื่อค้นคว้าข้อมูลทางด้านภาษาต่างประเทศประกอบการเรียนทุกรายวิชา คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 เพื่อศึกษาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับเรื่องการใช้เทคโนโลยี คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31 ระดับมาก ได้แก่ เพื่อค้นคว้าข้อมูลสำหรับใช้ในการประกอบการทำรายงาน คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.05

ด้านความเข้าใจ โดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 แบ่งเป็นรายข้อพบว่าระดับมากที่สุด ทำให้เข้าใจเรื่องการใช้เทคโนโลยีมากขึ้นรวมถึงโปรแกรมที่สนใจ คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 ทำให้เข้าใจข้อมูลต่างๆ เพิ่มขึ้นเกี่ยวกับเรื่องที่ตัวเองสนใจ คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 ทำให้เข้าใจข้อมูลที่ค้นคว้าเพื่อใช้ในการเรียน คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31 ทำให้เข้าใจภาษาต่างประเทศมากขึ้นนอกเหนือจากที่เรียนในโรงเรียน คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31 ทำให้เข้าใจข้อมูลที่ถูกต้องเพื่อนำไปใช้ประกอบการทำรายงานได้ คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30

ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ โดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 แบ่งเป็นรายข้อพบว่าระดับมากที่สุด สามารถนำข้อมูลที่ได้จากการติดต่อสื่อสารไปใช้เป็นแนวทางในการหาข้อมูลเพื่อการศึกษาต่อในอนาคตได้ คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.49 สามารถนำแหล่งข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้าสิ่งที่ตัวเองสนใจนำไปใช้ประกอบการทำงานต่างๆ ได้ คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 ระดับมากได้แก่ สามารถเรียนรู้เรื่องภาษาต่างประเทศรวมถึงมีการฟังบททวนเนื้อหาต่างๆ ได้ตลอดเวลา คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.12 สามารถนำข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้าไปใช้ในการเรียนซึ่งทำให้เกิดความเข้าใจเพิ่มมากขึ้น คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10 สามารถเรียนรู้เรื่องการติดต่อสื่อสารระหว่างกลุ่มเพื่อนหรือกลุ่มคนสื่อสังคมออนไลน์ได้ คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10



## อภิปรายผล

ผลสรุปที่ได้จากการการศึกษา อิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อการพัฒนาความรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร สามารถอภิปรายสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ส่วนใหญ่มีอายุ 13 - 14 ปี กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนหอวัง สังเกตได้ว่านักเรียนส่วนมากอยู่ในกลุ่มมัธยมศึกษาตอนต้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า เด็กนักเรียนในช่วงวัยนี้เริ่มต้นที่จะสนใจการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างกลุ่มเพื่อนหรือศึกษาหาข้อมูลข่าวสารต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภาณุวัฒน์ กองราช (2554) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย : กรณีศึกษา Facebook พบว่า จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 400 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มากกว่าเพศชาย โดยเป็นเพศหญิงจำนวน 240 คน ร้อยละ 60.00 และเพศชายจำนวน 160 คน ร้อยละ 40.00 ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 19-21 ปี จำนวน 150 คน ร้อยละ 37.50 การศึกษาในระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่า จำนวน 206 คน ร้อยละ 51.50 เมื่อพิจารณาความถี่ในการใช้บริการพบว่าส่วนใหญ่ใช้บริการ 1-5 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 168 คน ร้อยละ 42.00 ใช้บริการ 1-3 ชั่วโมง ต่อครั้ง จำนวน 299 คน ร้อยละ 57.25 ซึ่งถือว่าเป็นการใช้เวลากับการใช้บริการเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ที่ใช้เวลานานพอสมควร และส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการใช้บริการน้อยกว่า 1 ปี จำนวน 193 คน ร้อยละ 48.30 จากการที่กลุ่มวัยรุ่นสามารถใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างอิสระ ไม่ต้องถูกควบคุม ไม่ต้องระมัดระวังเรื่องระยะเวลาที่ใช้บริการในแต่ละครั้ง เนื่องจากเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นผลของนวัตกรรมทางเทคโนโลยีทางการสื่อสารที่ส่งผลให้โลกแคบลงจากชุมชนออนไลน์แห่งนี้ ทราบความเคลื่อนไหวเข้าทันและเข้าถึงข้อมูลต่างๆ มีการแลกเปลี่ยนทัศนคติ ความคิด ข้อมูลต่างๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง ที่สามารถแสดงออกมาในรูปแบบของตัวอักษร ภาพ เสียง มีศักยภาพสูงในการเชื่อมโยงเครือข่ายได้ถึงกันทั้งหมด ทำให้ผู้ที่เข้าไปใช้เกิดความชื่นชอบ สนุกสนาน

2. พฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า กลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นี้ใช้ติดต่อข้อมูลข่าวสาร จำนวน 10 ครั้งขึ้นไป โดยมีระยะเวลาในการใช้ 4 - 6 ชั่วโมง โดยใช้ที่บ้านตนเองผ่านทางโทรศัพท์มือถือ โดยส่วนมากนิยมใช้ Facebook ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า เด็กนักเรียนนิยมใช้มือถือกันเป็นส่วนมาก และเข้าใช้ Facebook เนื่องจากสามารถติดต่อสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและหลายหลาย รวมถึงแชร์เรื่องราวส่วนตัวและทำกิจกรรมได้หลายอย่างอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นุชจรินทร์ ชอบดำรงธรรม (2553) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง อิทธิพลของสื่อโฆษณาในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่มีผลต่อกระบวนการตอบสนองของผู้บริโภค พบว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีการรับรู้สื่อโฆษณามากที่สุดจากเฟซบุ๊ก (Facebook) เนื่องจากเป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีช่องทางในการสื่อสารการตลาดที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพสามารถสื่อสารกับผู้บริโภคโดยตรง

3. ความรู้ที่ได้รับจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า โดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 ด้านความรู้ โดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 แบ่งเป็นรายข้อพบว่า ระดับมากที่สุด ได้แก่ ความรู้ที่ได้รับเพื่อศึกษาเรื่องที่สนใจทุกเรื่อง คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 เพื่อค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมนอกจากการเรียนภายในห้องเรียน คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 เพื่อค้นคว้าข้อมูลทางด้านภาษาต่างประเทศประกอบการเรียนทุกรายวิชา คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 เพื่อศึกษาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับเรื่องการใช้เทคโนโลยี คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31 ระดับมากที่สุดได้แก่

เพื่อค้นคว้าข้อมูลสำหรับใช้ในการประกอบการทำรายงาน คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.05 ด้านความเข้าใจ โดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 แบ่งเป็นรายข้อพบว่า ระดับมากที่สุด ทำให้เข้าใจเรื่องการใช้เทคโนโลยีมากขึ้นรวมถึงโปรแกรมที่สนใจ คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 ทำให้เข้าใจข้อมูลต่างๆ เพิ่มขึ้นเกี่ยวกับเรื่องที่ตัวเองสนใจ คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 ทำให้เข้าใจข้อมูลที่ค้นคว้าเพื่อใช้ในการเรียน คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31 ทำให้เข้าใจภาษาต่างประเทศมากขึ้นนอกเหนือจากที่เรียนในโรงเรียน คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31 ทำให้เข้าใจข้อมูลที่ถูกต้องเพื่อนำไปใช้ประกอบการทำรายงานได้ คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30

ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ โดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 แบ่งเป็นรายข้อพบว่า ระดับมากที่สุด สามารถนำข้อมูลที่ได้จากการติดต่อสื่อสารไปใช้เป็นแนวทางในการหาข้อมูลเพื่อการค้นหาต่อในอนาคตได้ คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.49 สามารถนำแหล่งข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้าสิ่งที่ตัวเองสนใจนำไปใช้ประกอบการทำงานต่างๆ ได้ คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 ระดับมากได้แก่ สามารถเรียนรู้เรื่องภาษาต่างประเทศรวมถึงมีการฟังบททวนเนื้อหาต่างๆ ได้ตลอดเวลา คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.12 สามารถนำข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้าไปใช้ในการเรียนซึ่งทำให้เกิดความเข้าใจเพิ่มมากขึ้น คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10 สามารถเรียนรู้เรื่องการติดต่อสื่อสารระหว่างกลุ่มเพื่อนหรือกลุ่มคนสื่อสังคมออนไลน์ได้ คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10

ทั้งนี้เป็นเพราะว่า การที่นักเรียนแต่ละคนได้มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ทำให้แต่ละคนได้รับความรู้ในด้านที่แตกต่างกัน ซึ่งสิ่งที่ได้รับนั้นถือว่าเป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในด้านต่างๆ ได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปณิตษา นิตินทร (2556) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคณวิทย์ทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร ที่พบว่า กลุ่มตัวอย่างของคณวิทย์ทำงานในกรุงเทพมหานคร ให้ความนิยมในการเป็นสมาชิกเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook มากที่สุด และส่วนมากจะเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในช่วงเวลา 21.01 – 00.00 น. แสดงให้เห็นว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทอย่างมากในการดำเนินชีวิตประจำวันของนิสิต โดยเครือข่ายสังคมออนไลน์ มักถูกใช้เป็นแหล่งพบปะติดต่อสื่อสารระหว่างเพื่อนๆ หรือบุคคลที่รู้จัก หรือแม้แต่ใช้เป็นพื้นที่สาธารณะในการแบ่งปันข้อมูลต่างๆ ให้กับผู้คน ทั้งนี้เพราะนิสิตสามารถเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ทุกที่ ทุกเวลา ก่อให้เกิดความ สะดวก สบาย และรวดเร็ว

**ข้อเสนอแนะจากผลการศึกษาวิจัย**

ผลจากการศึกษาอิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อการพัฒนาความรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ คือ ทางสถาบันทางสถานศึกษา ทั้งภาครัฐและเอกชน รวมถึงหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง สามารถนำข้อมูลที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน การให้ความรู้ในเรื่องราวต่างๆ แก่นักเรียน ผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้

**ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป**

ผลจากการศึกษาอิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อการพัฒนาความรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป คือ

1. การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะกลุ่มนักเรียนบางแห่งเท่านั้น ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนแห่งอื่นด้วยเพื่อให้ได้รับข้อมูลที่มีความชัดเจนมากขึ้น สามารถนำมาประกอบการวิเคราะห์และสรุปผลต่อไปได้

2. ในการวิจัยครั้งต่อไปควรมีการนำการสัมภาษณ์มาประกอบการวิจัยเพื่อให้ได้ข้อมูลในเชิงลึกมาประกอบการอภิปรายผล

### บรรณานุกรม

- กติกาศ สายเสณีย์ (2550) “ความหมาย SocialNewwork” สืบค้นเมื่อวันที่ 10 พฤศจิกายน 2562 จาก <http://edutech14.blogspot.com/2014/05/social-network-social-media.html>
- จุลีนีนา ตันตยานฤตมิ (2553). แนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองของบุคลากรคณะทันตแพทย์ศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก สาขาวิชาการบริหารการศึกษา. มหาวิทยาลัยนเรศวร
- ชนากิตต์ ราชพิบูลย์ (2553). การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัย สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ชูศักดิ์ เพรสคอร์ท และสินี กิตติชนมวรกุล (2557). การเปิดรับข้อมูลข่าวสารและอิทธิพลของสื่อต่อแนวความคิดทางการเมืองของนักศึกษาในระดับปริญญาตรี หลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต ของสถาบันอุดมศึกษาในจังหวัดสงขลา มหาวิทยาลัยหาดใหญ่. นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- สินี กิตติชนมวรกุล (2561). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนในจังหวัดสงขลา. มหาวิทยาลัยหาดใหญ่. นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- นุชจรินทร์ ชอบดำรงธรรม (2553). อิทธิพลของสื่อโฆษณาในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่มีผลต่อกระบวนการตอบสนองของผู้บริโภค. สาขาวิชาการตลาด มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปณิชา นิตพร (2556). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร วารสารคุณภาพชีวิตกับกฎหมาย, 9,(3)
- รัตนา จินดาพงษ์ (2556). พฤติกรรมการเล่นเกมบน Facebook ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สถาพร สิงหะ (2556). การเปิดรับสื่อ การใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจกับการตัดสินใจเลือกห้องเที่ยวแบบดำน้ำลึกของนักดำน้ำชาวไทย. นิเทศศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- หยาดพิรุณ สุภรากรสกุล (2560). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดเพชรบูรณ์.
- อดิสรณ์ อันสงคราม (2558). ผลกระทบจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียของคนวัยทำงานในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล. คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ขอนแก่น.
- Lampe, C., Ellison, N., & Steinfield, C. (2007). The Benefits of Facebook “friends”: Social capital and college students’ use of online social network sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20,(1)
- McCombs, M. E. & Becker, L. B. (1979). *Using Mass Communication Theory*. New York : Prentice-Hall.
- Samuel L. Becker. (1972). *Discovering Mass Communication*. Illinois : Scott Foresman and Company Glenview.