

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิต  
และการทำงาน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับ  
ปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21

THE ORGANISING LEARNING ACTIVITIES BY USING SOCIAL NETWORK TEACHING  
OF STATISTIC FOR LIFE AND CAREER ON LEARNING ACHIEVEMENT AND  
INFORMATION LITERACY SKILLS OF UNDERGRADUATE STUDENTS IN  
THE 21<sup>st</sup> CENTURY

กัมปนาท คูศิริรัตน์<sup>1</sup> และนุชรัตน์ นุชประยูร<sup>2</sup>  
Kampanart Kusirirat<sup>1</sup> and Nuchsharat Nuchprayoon<sup>2</sup>

<sup>1</sup> สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา กรุงเทพมหานคร  
<sup>2</sup> สาขาวิชาจัดการเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี  
E-mail: ajdankampanat@gmail.com

---

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงาน นักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 2) เปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 3) ประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 24 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ (1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงาน (2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัย (3) แบบวัดทักษะการรู้สารสนเทศในศตวรรษที่ 21 ตามมาตรฐานการรู้สารสนเทศของ UCLA (4) แบบประเมินความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ การวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลคะแนนจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์แบบ รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงาน ที่มีต่อทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2) ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศ ก่อนและหลัง

จัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 3) ผลประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์รายวิชาสถิติวิจยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงาน ที่มีต่อทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 อยู่ในระดับมาก

### คำสำคัญ

เครือข่ายสังคมออนไลน์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการรู้สารสนเทศ นักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21

### ABSTRACT

The purposes of this research were: 1) to compare the learning achievement before and after learning activities through online social network, Statistic for Life and Career of undergraduate students in the 21st century, 2) to compare information literacy skills before and after learning activities through online social networks of undergraduate students in the 21st century, 3) to assess their satisfaction with the learning activities through an online social network in the course of Statistic for Life and Career on the information literacy skills of undergraduate students in the 21st century. The research sample was a bachelor degree in Animation and Multimedia, Faculty of Science and Technology, Bansomdejchaopraya Rajabhat University, 2nd semester of 2016 by purposive sampling. The sample size was 24. The instrument used in the research are: (1) course outline of Statistic for Life and Career, (2) multiple-choice achievement test, (3) information literacy skills test in 21<sup>st</sup> century of UCLA, (4) satisfaction assessment form 5 rating scale. The data were analyzed by mean, standard deviation and paired Samples t-test.

The research findings were as follows: 1) scores from pre and post-course learning achievement through online social network, Statistic for Life and Career on information literacy skills of undergraduate students in the 21st century. The post-test scores were significantly higher than those before the study at the 0.05 level, 2) the results of the comparison between the pre-and post-social knowledge skills of the undergraduate students in the 21st century after learning were significantly higher than before the study at the 0.05 level, 3) the satisfaction rating on learning activities through social networks, Statistic for Life and Career on the information literacy skills of undergraduate students in the 21st century at a high level.

## Keywords

Social Network, The learning achievement, Information literacy skills, undergraduate students in the 21<sup>st</sup> century

## ความสำคัญของปัญหา

การศึกษามีบทบาทและความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาประเทศเป็นไปตามกระแสโลกาภิวัตน์ โดยรูปแบบการจัดการศึกษาจำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลงเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น จากการสำรวจสภาพการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันพบว่า เน้นการบรรยาย ท่องจำ ทำให้ผู้เรียนไม่เห็นความสำคัญของการเรียนรู้ ขาดทักษะการคิด นอกจากนี้พบว่า ผู้สอนขาดเทคนิคการสอน สื่อการสอนไม่เร้าความสนใจ ไม่ก่อให้เกิดแรงจูงใจของผู้เรียน กระบวนการจัดการศึกษาจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบกระบวนการสอนและวิธีการสอนให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว โดยมุ่งความสำคัญไปที่ผู้เรียนตามที่พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 หมวด 4 มาตราที่ 22 กล่าวว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด เพื่อให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ได้เป็นองค์ความรู้ที่เหมาะสมและสามารถรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นใหม่ คำนึงถึงความสนใจและความถนัดของผู้เรียนที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ผู้เรียนควรมีทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) ซึ่งเป็นทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนสามารถดำรงชีวิตในสังคมโลกที่มีการเปลี่ยนแปลง มุ่งหวังให้เกิดองค์ความรู้แก่ผู้เรียนได้หลากหลาย และต่อเนื่องตลอดชีวิต กำหนดบทบาทของผู้สอนเป็นผู้เอื้ออำนวยความสะดวกเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น ใฝ่เรียนรู้ ส่งเสริมบทบาทของการรู้สารสนเทศและความจำเป็นที่จะต้องสร้างให้ผู้เรียนให้เป็นผู้รู้สารสนเทศ เพื่อเน้นให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองก่อให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life-long Education) เนื่องจากผู้เรียนต้องศึกษาค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเอง ถ้าผู้เรียนขาดทักษะเหล่านี้ก็จะเป็นอุปสรรคในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ของตนเอง

รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงาน เป็นรายวิชาที่ต้องอาศัยกระบวนการทางวิจัยและหลักสถิติที่ใช้ระบบความคิดอย่างเป็นระบบ จึงมีประเด็นปัญหาในการจัดการเรียนการสอน โดยอย่างยิ่งกับนักศึกษาสาขาวิชาแอนิเมชันและมัลติมีเดียที่นักศึกษาส่วนใหญ่มีพื้นฐานทางศิลปะมีความคิดสร้างสรรค์และมีความคิดนอกกรอบสูง จึงทำให้มีปัญหาเกี่ยวกับการเรียนรายวิชานี้ เนื่องจากนักศึกษาจำนวนมากไม่สามารถเข้าใจกระบวนการวิจัย นักศึกษาขาดความรู้ความเข้าใจในการเลือกหัวข้อ ไม่ทราบวิธีการสืบค้นและแหล่งที่ใช้ในการสืบค้น ขาดทักษะในการสืบค้นข้อมูล ขาดการประเมินสารสนเทศที่นำมาใช้ ขาดทักษะในการเรียบเรียงสารสนเทศ โดยมักจะคัดลอกเนื้อหา มาโดยไม่มีการอ้างอิงแหล่งที่มา จึงมองว่าเป็นวิชาที่ยาก ไม่เห็นความสำคัญและไม่สนใจ แนวทางหนึ่งที่น่าสนใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อลดปัญหานี้คือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการแสวงหาความรู้ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการปฏิสัมพันธ์ที่สามารถเชื่อมโยงผู้เรียนไว้ด้วยกัน มีเครื่องมือต่าง ๆ เพื่ออำนวยความสะดวกในการใช้งานร่วมกันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมุ่งเน้นการสร้างชุมชนออนไลน์ให้กับกลุ่มคนที่ต้องการแลกเปลี่ยนข้อมูลในสิ่งที่ตนสนใจหรือ

กิจกรรมต่าง ๆ หรือใครก็ตามที่สำรวจข้อมูลของผู้อื่นที่มีความสนใจในสิ่งเดียวกันหรือประเภทเดียวกัน (อรุณรัตน์ ศรีชูศิลป์ และอนิรุทธ์ สติมัน, 2555) ที่เรียกว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่มีผู้สอนจัดไว้ให้และนำกระบวนการแก้ไขปัญหาด้วยวิธีการแสวงรู้สารสนเทศมาเป็นกระบวนการสอน เนื่องด้วยการแก้ปัญหาเป็นพื้นฐานที่สำคัญต่อการดำเนินชีวิตในสังคม สอดคล้องกับประพันธ์ สุเสารัจ (2551) ได้กล่าวว่าผู้ที่มีทักษะในการแก้ไขปัญหาจะสามารถเผชิญกับภาวะสังคมที่เคร่งเครียดได้ ดังนั้นการฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 จึงต้องให้ผู้เรียนสามารถคิดเพื่อแก้ปัญหาที่จะตอบรับกับสิ่งที่จะเกิดขึ้นและเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต รวมทั้งทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้นสอดคล้องกับศันสนีย์ เลี้ยงพานิชย์ (2557) ที่ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจการใช้เว็บเครือข่ายสังคมเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนของนักศึกษา พบว่ามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เนื่องจากนักศึกษาได้ทำกิจกรรมที่สนใจตามแผนการเรียนรู้ที่รับข้อมูลความรู้ที่รวดเร็ว มีความกล้าที่จะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสอบถาม นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยใช้เครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานที่มีต่อทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการจัดการเรียนรู้และเตรียมความพร้อมของผู้เรียน ส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพื่อพัฒนาการเรียนและจัดการการเรียนรู้ของนักศึกษาต่อไป

### โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายออนไลน์รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 สูงกว่ากันหรือไม่ อย่างไร
2. ทักษะการรู้สารสนเทศก่อนและหลังกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายออนไลน์รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 สูงกว่ากันหรือไม่ อย่างไร
3. ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ รายวิชาการสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงาน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 อยู่ในระดับใด

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21

3. เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ รายวิชาการสถิติวิจจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงาน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21

### วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร คือประชากรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาแอนิเมชันและมัลติมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่เรียนรายวิชาสถิติวิจจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงาน จำนวน 29 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาแอนิเมชันและมัลติมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่เรียนรายวิชาสถิติวิจจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงาน จำนวน 24 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ส่วนอีก 5 คน ที่ไม่เลือกเนื่องจากนักศึกษาลงทะเบียนเรียนซ้ำ ในภาคเรียนภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559

เครื่องมือที่ใช้ ประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาการสถิติวิจจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงาน ในหัวข้อ งานวิจัยและการทบทวนวรรณกรรม ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งมี ขั้นตอน 6 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนการนิยามภาระงาน ขั้นตอนกำหนดการค้นสารสนเทศ ขั้นสืบค้นและเข้าถึงสารสนเทศ ขั้นการใช้สารสนเทศ ขั้นการสังเคราะห์ข้อมูล และขั้นการประเมินผล (2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.73 และความเที่ยงตรงโดยหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (correlation coefficient) ของเพียร์สัน (Pearson) มีค่าเท่ากับ 0.84 (3) แบบวัดทักษะการรู้สารสนเทศในศตวรรษที่ 21 ตามมาตรฐานการรู้สารสนเทศของ UCLA (2001) เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของครอนบาช (Cronbach Alpha Coefficient) เท่ากับ 0.63 และความเที่ยงตรงโดยหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ของเพียร์สัน (Pearson) มีค่าเท่ากับ 0.85 (4) แบบประเมินความพึงพอใจ เป็นลักษณะข้อคำถามแบบมาตราประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ มีค่าสัมประสิทธิ์ความสอดคล้อง (IOC : Index of item objective congruence) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.8

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

ขั้นเตรียมการ ผู้วิจัยศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ นำมาออกแบบกิจกรรมการสอนในรายวิชาสถิติวิจจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงาน เนื้อหาการเลือกหัวข้องานวิจัยและการทบทวนวรรณกรรม ผู้นำมาปรับใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นทดลอง ผู้วิจัยปฐมนิเทศชี้แจงเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ ทำการทดสอบก่อนเรียนและประเมินทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษา จากนั้นดำเนินการสอนด้วยวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสถิติวิจจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 เมื่อครบ 4 สัปดาห์ ทำการทดสอบหลังเรียนและประเมินทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาและทำแบบสอบถามความพึงพอใจหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ สถิติทดสอบ t-test แบบไม่อิสระต่อกัน (Paired Samples t-test)

**ผลการวิจัย**

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียน ( $\bar{X} = 11.17$ , S.D. = 2.10) และค่าเฉลี่ยหลังเรียน ( $\bar{X} = 21.0$ , S.D. = 3.12) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ที่ระดับ 0.05 ซึ่งสรุปได้ว่าผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงาน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้สูงขึ้น ดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานที่มีต่อทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 จากกลุ่มตัวอย่าง (n=24)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	N	$\bar{X}$	S.D.	t	p-value
ก่อนเรียน	24	11.17	2.10	12.08*	0.00
หลังเรียน	24	21.08	3.12		

\*P < .05

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศ ก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยทักษะการรู้สารสนเทศ ก่อนเรียนอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 2.5$ , S.D. = 0.66) และมีค่าเฉลี่ยทักษะการรู้สารสนเทศ หลังเรียนอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.03$ , S.D. = 0.74) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ทำให้ผู้เรียนมีทักษะการรู้สารสนเทศสูงขึ้น ดังตารางที่ 2

**ตารางที่ 2** แสดงผลการหาทักษะการรู้สารสนเทศก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยผ่าน  
เครือข่ายสังคมออนไลน์รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงาน ของ  
นักศึกษาระดับปริญญาตรี จากกลุ่มตัวอย่าง (n=24)

รายการ	คะแนนเต็ม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		แปลผล
		$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	
1.ความสามารถในการกำหนดหัวข้อหรือเข้าใจ ปัญหาของตนเอง	6	2.71	0.71	3.96	0.75	สูงกว่า
2. ความสามารถในการใช้แหล่งอ้างอิงวรรณกรรม ได้อย่างเหมาะสม	6	2.75	0.61	4.04	0.55	สูงกว่า
3. การบูรณาการสารสนเทศที่ได้เลือกกับ ฐานความรู้เดิม	6	2.63	0.57	3.92	0.72	สูงกว่า
4. การประเมินประสิทธิภาพสารสนเทศ เพื่อการ นำไปใช้	6	2.13	0.79	4.08	0.65	สูงกว่า
5. การวิเคราะห์ สังเคราะห์และการนำเสนอ สารสนเทศมาใช้ในการวิจัย	6	2.33	0.70	4.13	0.85	สูงกว่า
<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>6</b>	<b>2.51</b>	<b>0.66</b>	<b>4.03</b>	<b>0.74</b>	<b>สูงกว่า</b>

**ตารางที่ 3** แสดงผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่าน  
เครือข่ายสังคมออนไลน์รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานของ  
นักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 จากกลุ่มตัวอย่าง (n=24)

ทักษะการรู้สารสนเทศ	N	$\bar{x}$	S.D.	t	p-value
ก่อนเรียน	24	2.51	0.66	10.15*	0.00
หลังเรียน	24	4.03	0.74		

\*P < .05

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนหลังจากเรียนรู้ด้วยบทเรียนผ่านเครือข่ายสังคม  
ออนไลน์ รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานของนักศึกษาระดับปริญญาตรีใน  
ศตวรรษที่ 21 โดยความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.3$ , S.D. = 0.63) และเมื่อ  
พิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.3$ , S.D. = 0.64) ด้าน  
กิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.32$ , S.D. = 0.66) และด้านประโยชน์ที่ได้รับ อยู่ในระดับ  
มาก ( $\bar{x} = 4.4$ , S.D. = 0.61) ดังตารางที่ 4

**ตารางที่ 4** แสดงผลการประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ รายวิชาการศึกษาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในศตวรรษที่ 21 จากกลุ่มตัวอย่าง (n=24)

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
<b>ด้านการจัดการเรียนรู้</b>			
1.บรรยากาศการเรียนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.17	0.72	มาก
2. บรรยากาศของการเรียนทำให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อนตนเองและกลุ่ม	4.50	0.67	มาก
3. บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำกิจกรรมได้อิสระ	4.50	0.52	มาก
4. บรรยากาศของการเรียนทำให้ผู้เรียนเกิดการคิดที่หลากหลาย	4.25	0.62	มาก
<b>เฉลี่ยรวมรายด้าน</b>	<b>4.38</b>	<b>0.64</b>	<b>มาก</b>
<b>ด้านกิจกรรมการเรียน</b>			
5. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.33	0.49	มาก
6. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิด	4.08	0.79	มาก
7. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ	4.58	0.51	มากที่สุด
8. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนกล้าคิดกล้าตอบ	4.17	0.83	มาก
9. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสแสดงความคิดเห็น	4.67	0.49	มากที่สุด
10. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น	4.33	0.78	มาก
11. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน	4.08	0.51	มาก
<b>เฉลี่ยรวมรายด้าน</b>	<b>4.32</b>	<b>0.66</b>	<b>มาก</b>
<b>ด้านประโยชน์ที่ได้รับ</b>			
12. การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	4.42	0.79	มาก
13. การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นาน	4.25	0.62	มาก
14. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ ความเข้าใจด้วยตนเองได้	4.33	0.65	มาก
15. การจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนนำวิธีการเรียนรู้ไปใช้ในวิชาอื่น ๆ	4.50	0.52	มาก
16. การจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดที่สูงขึ้น	4.17	0.72	มาก
17. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนตัดสินใจโดยใช้เหตุผล	4.25	0.45	มาก
18. การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจและรู้จักเพื่อนมากขึ้น	4.67	0.49	มากที่สุด
19. กิจกรรมการเรียนการสอนนี้ทำให้ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น	4.58	0.51	มากที่สุด
<b>เฉลี่ยรวมรายด้าน</b>	<b>4.40</b>	<b>0.61</b>	<b>มาก</b>
<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>4.36</b>	<b>0.63</b>	<b>มาก</b>

### อภิปรายผล

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานที่มีต่อทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 11.17 และค่าเฉลี่ยหลังเรียน 21.08 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานที่มีต่อทักษะการรู้สารสนเทศของ

นักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้สูงขึ้น เนื่องจากผู้เรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์แบบต้องลงมือปฏิบัติเองเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จ จึงเป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีการเรียนรู้ร่วมกัน สอดคล้องกับทฤษฎีของ แคมป์ (2552) ได้เสนอว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงเพื่อที่จะเกิดการเรียนรู้อย่างสมบูรณ์ ทำให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานในการเรียนมีส่วนร่วมในการคิดและแก้ปัญหาด้วยกัน ผู้เรียนได้ฝึกความสามารถในการสืบค้นข้อมูลและการเข้าใช้สารสนเทศเป็นการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยที่ผู้เรียนมีความพยายามที่จะเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมาย นอกจากนี้ยังสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ช่วยทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ เนื่องด้วยกิจกรรมที่จัดขึ้นผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองและการรู้สารสนเทศด้วยตนเอง ซึ่งไม่ใช่เป็นการสอนทฤษฎีแต่เป็นการสอนกระบวนการที่ให้ผู้เรียนสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง ซึ่งจะส่งผลทำให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดของตนเองได้ สอดคล้องกับซีเมนส์ (Siemens, 2004) ได้กล่าวว่าการเรียนรู้บนเครือข่ายสามารถพัฒนาการคิดเชิงเหตุผลและวิเคราะห์ได้ดี การใช้เครือข่ายทางสังคมอย่างชาญฉลาดสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของหลักสูตรที่กำหนดไว้ รวมทั้งช่วยให้บุคคลร่วมกันสร้างองค์ความรู้ในสภาพแวดล้อมบนเครือข่ายได้ (SuZanne, 2009) โดยมีผู้สอนเป็นผู้ออกแบบการจัดการเรียนรู้และอำนวยความสะดวก ส่วนผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติ สอดคล้องกับแนวคิดของ วิจารณ์ พานิช (2555) ที่กล่าวว่า ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จะเกิดขึ้นได้จากครูต้องไม่สอนแต่ต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้และอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ให้ศิษย์ได้เรียนรู้แบบลงมือทำแล้วการเรียนรู้ก็จะเกิดจากภายในใจและสมองของตนเอง นอกจากนี้เมื่อพิจารณาคะแนนการรู้สารสนเทศทั้ง 5 ด้าน พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังการส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศเพิ่มขึ้นทุกด้าน แสดงให้เห็นว่าการส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศในรายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานเป็นวิธีการที่สามารถทำให้นักศึกษา สามารถเรียนรู้เกี่ยวกับการรู้สารสนเทศเป็นอย่างดีและมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Hepworth (1999) ที่พบว่า การนำการรู้สารสนเทศรวมในหลักสูตรนั้นจะช่วยส่งเสริมให้นักศึกษาพัฒนาการรู้สารสนเทศ การค้นคืนสารสนเทศได้เป็นอย่างดี และสอดคล้องกับผลการวิจัยของบราวน์ และครัมโฮลซ์ (Brown & Krumholz, 2002) พบว่าเมื่อสอนการใช้เครื่องมือทางบรรณานุกรมและการค้นข้อมูลจากฐานข้อมูลที่มีอยู่ในห้องสมุดมหาวิทยาลัยโอคลาโฮมาแล้ว พบว่านักศึกษาร้อยละ 11 มีการรู้สารสนเทศที่เพิ่มขึ้น โดยมีการพัฒนาความสามารถในการประเมินคุณภาพสารสนเทศและมีวิธีการค้นหาสารสนเทศได้ตรงกับความต้องการและมีการเพิ่มกลยุทธ์ในการค้นหาสารสนเทศ แสดงให้เห็นว่านักศึกษามีการใช้วิธีการที่หลากหลายในการค้นหาสารสนเทศ

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนหลังจากเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานที่มีผลต่อทักษะรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 พบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เนื่องจากผู้วิจัยได้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีความท้าทาย ตอบสนองความต้องการ

ผู้เรียนทำให้ผู้เรียนมีความสนใจมากเป็นพิเศษ และการที่ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกิดการติดต่อแลกเปลี่ยนความรู้ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและจดจำเนื้อหารายวิชาง่ายขึ้น โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียนอื่นผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ รวมทั้งเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ ทำการอภิปรายความรู้ร่วมกันในกลุ่มและนำเสนอผลงาน ส่งผลต่อความฝึกคิดของผู้เรียนซึ่งเป็นส่วนสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียน นอกจากนี้การสร้างบรรยากาศในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้กับผู้เรียนได้ทำกิจกรรมได้อย่างอิสระโดยมีผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะนำ ผู้เรียนมีความสนุกสนานในการเรียน สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

### ข้อเสนอแนะ

#### 1. ข้อเสนอแนะสำหรับนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ผู้สอนควรมีการแนะนำกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อทักษะการรู้สารสนเทศ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างชัดเจน

1.2 การทำกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการเน้นที่ให้ผู้เรียนค้นคว้าและลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ผู้สอนควรมีการสังเกตการเรียนรู้ของผู้เรียนตลอดเวลาเพื่อคอยชี้แนะแนวทางเมื่อเกิดปัญหาในการสืบค้นสารสนเทศ

#### 2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาเปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศต่อระดับการรู้สารสนเทศที่เพิ่มขึ้นของนักศึกษา

2.2 ควรมีการติดตามผลระยะหลังการทดลองเพื่อทดสอบหาความคงทนต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษา

### บรรณานุกรม

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2551). การพัฒนาการคิด (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพรินต์ติ้ง.

ทิตินา แคมมณี. (2552). ศาสตร์การสอน:องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มี

ประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.

คันสนีย์ เลี้ยงพานิชย์. (2557). การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจจากการใช้เว็บเครือข่ายสังคมเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์. วารสารวิจัย มข. 17(1), 142-152.

- อรุณรัตน์ ศรีชูศิลป์ และอนิรุทธ์ สติมัน. (2555). **พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ในมหาวิทยาลัยของรัฐ**. รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติด้านอีเลิร์นนิ่ง บูรณาการการเรียนรู้ออนไลน์ ประชาคมอาเซียน: นโยบายและกระบวนการ. กรุงเทพฯ : อาคาร 9 อิมแพค เมืองทองธานี หน้า 204-211.
- Brown, Cecelia M. & Krumholz, Lee R. (2002), Marck .**Integrating Information Literacy into the Science Curriculum**, College & Research Libraries. 63(2), 111-123.
- Hepworth, Mark. (1999). **A Study of undergraduate information literacy and skills :The inclusion of information literacy and skills in undergraduate curriculum**. Retrieved from [http:// www.ifla.org/IV/ifla65/papers/107-124e.html](http://www.ifla.org/IV/ifla65/papers/107-124e.html).
- Siemens, G. (2004). **Connectivism: A learning theory for the digital age**. Retrieved from <http://www.learningnetwork.ac.nz/shared/professionlReading/TRCONN2011.pdf>.
- Suzanne, D. (2009). **Connectivism Learning Theory: Instructional Tools for College Courses**. A Thesis for a Master Degree in Education ED 591, Independent Thesis Research Western Connecticut State University.