

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน  
ร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน  
เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี  
The Development of Flipped Classroom Learning Model  
with Social Media Based on Problem-based Learning to  
Enhance Media Literacy of Undergraduate Students



อารยา ปุ่เกตุแก้ว<sup>1</sup>, กอบสุข คงมนัส<sup>2\*</sup>, กิตติพงษ์ พุ่มพวง<sup>3</sup>  
Araya Puketkaew<sup>1</sup>, Kobsook Kongmanus<sup>2</sup>, Kittipong Phumpuang<sup>3</sup>

หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

Doctor of Philosophy Program in Educational Technology and Communications,

Faculty of Education, Naresuan University

Corresponding Author, E-mail: kobsookk@nu.ac.th\*

## บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี 2) เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบฯ และ 3) เพื่อรับรองรูปแบบฯ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นิสิตมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตพะเยา จำนวน 30 รูป/คน โดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัย ได้แก่ รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี แผนการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ แบบสังเกตพฤติกรรม แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง แบบประเมินผลงานแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน



มาตรฐาน การทดสอบที่แบบกลุ่มไม่อิสระและค่าประสิทธิภาพของรูปแบบ (E1/E2) ตามเกณฑ์ 80/80

ผลการวิจัย พบว่า 1) การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) หลักการ (2) วัตถุประสงค์ (3) เนื้อหา (4) บทบาทผู้เรียน/ผู้สอน (5) สื่อการเรียนรู้ (6) กระบวนการจัดการเรียนการสอน และ (7) การวัดและประเมินผล มีขั้นตอนการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ขั้นศึกษาปัญหา (2) ขั้นทำความเข้าใจปัญหา (3) ขั้นศึกษาค้นคว้า (4) ขั้นสังเคราะห์ปัญหา (5) ขั้นสรุปการเรียนรู้ (6) ขั้นนำเสนอผลงาน 2) ผลการใช้รูปแบบฯ มีดังนี้ (1) ผู้เรียนมีผลการทดสอบการเรียนรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (2) พฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมมีระดับการปฏิบัติคิดเป็นร้อยละ 88.21 ผ่านเกณฑ์ 80% (3) ผลการทดลองใช้รูปแบบกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อทดสอบประสิทธิภาพกระบวนการและผลลัพธ์ E1/E2 เท่ากับ 80.58/83.50 (4) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบฯ ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 3) การรับรองรูปแบบฯ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก องค์ความรู้จากการวิจัย คือ การได้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการใช้สื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อที่เรียกว่า SUSBS Model ซึ่งสามารถส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อได้

**คำสำคัญ:** รูปแบบการเรียนรู้; ห้องเรียนกลับด้าน; สื่อสังคม; การเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน; การรู้เท่าทันสื่อ

## Abstract

The objectives of this research are 1 ) to develop the learning model using flipped classroom with social media based on problem-based learning to enhance media literacy of undergraduate students; 2) to study the results of using the learning model using flipped classroom with social media based on problem-based learning to enhance media literacy of undergraduate students; and 3) to verify the learning model. The sample consists of 30 students who registered at Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Phayao Campus by using

purposive sampling technique. The research instruments are the learning model using flipped classroom with social media based on problem-based learning to enhance media literacy of undergraduate students, the learning model using flipped classroom with social media based on problem-based learning to enhance media literacy of undergraduate students plan, the understanding of media literacy test, online observation form of media literacy knowledge, the assessment of self-learning in media literacy, the assessment of output of learning in media literacy, and the satisfaction form. The data are analyzed by using percentage, mean, standard deviation, dependent sample t-Test and the efficiency of Learning Model at 80/80 criterion standard.

The results of research are as follows: 1) the development of the learning model using flipped classroom with social media based on problem-based learning to enhance media literacy of undergraduate students consists of 7 components which are (1) principles, (2) objectives, (3) contents, (4) learners/teachers' roles, (5) learning media, (6) instructional process, and (7) measurement and evaluation. The learning process has 6 steps: (1) self-study (S), (2) understanding of problem (U), (3) searching data (S), (4) brainstorm (B), (5) summary (S), and (6) presentation (P). 2) The results of using the learning model are that (1) the post-test of media literacy learning of learners is higher than the pre-test which is statistically significant at .01, (2) the behavior of understanding of media literacy which has performance level at 88.21 percent and pass the criteria of 80 percent. (3) The results of experiments with similar samples show that the efficiency of the process test and the efficiency of the outcome test of E1/E2 equal 82.80/86.20, (4) the learners satisfy with learning model in highest level. 3) The verification of learning model is appropriate at the high level. The body of knowledge indicates that a learning model using flipped classroom with social media based on problem-based learning to enhance media

literacy is found as “SUSBSP Model” and able to encourage increased media literacy from studying with the learning model.

**Keywords:** Instructional Model; Flipped Classroom; Social Media; Problem-based Learning; Media Literacy

## บทนำ

ปัจจุบันการเข้าถึงสื่อเป็นไปอย่างขึ้น เนื่องจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยี โดยเฉพาะการเข้าถึงสื่อออนไลน์ประเภทต่าง ๆ ที่มีจำนวนมากขึ้น รวมถึงสื่อดั้งเดิมต่าง ๆ เช่น วิทยุโทรทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ ได้ปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล ด้วยการนำเสนอเนื้อหาผ่านรูปแบบของสื่อออนไลน์ ซึ่งจากรายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี พ.ศ. 2565 มีจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยประมาณ 61.21 ล้านคน คิดเป็น 85.3% จากจำนวนประชากรทั้งหมดประมาณ 71.6 ล้านคน และ 52.25 ล้านคน ใช้งานโซเชียลมีเดีย (Social Media) โดยในกลุ่มเจนแซด (Gen Z) คือ ผู้ที่เกิดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544 ขึ้นไป หรืออายุต่ำกว่า 22 ปี (ช่วงอายุโดยเฉลี่ยของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี) มีจำนวนการใช้งานเฉลี่ยต่อวันที่ 8.24 ชั่วโมง และวัตถุประสงค์ในการใช้งานอินเทอร์เน็ตในกลุ่มเจนแซดจะการใช้การติดต่อสื่อสาร กิจกรรมเพื่อความบันเทิงต่าง ๆ การซื้อขายสินค้าออนไลน์ และการทำธุรกรรมทางการเงิน ในส่วนของโซเชียลมีเดียที่นิยมใช้กัน ได้แก่ ยูทูบ (YouTube) รองลงมา คือ เฟซบุ๊ก (Facebook) และติ๊กต็อก (TikTok) (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2565; We Are Social and Hootsuite, 2022) เมื่อวิถีชีวิตและกิจกรรมประจำวันที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทำให้ข้อมูลข่าวสารมากมายเกิดขึ้นและผ่านไปอย่างรวดเร็ว การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นทักษะที่สำคัญมากสำหรับการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) เป็นกระบวนการที่จะช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจด้านการใช้สื่อ ซึ่งผู้รับสารจะต้องรู้และเข้าใจในคุณลักษณะของสื่อแต่ละประเภท เข้าใจในกระบวนการผลิต การเผยแพร่ รวมทั้งอิทธิพลหรือผลของสื่อในทางที่ดีและไม่ดี และเลือกรับสารที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองได้อย่างเหมาะสม ซึ่งทักษะการรู้เท่าทันสื่อนี้จะช่วยให้เกิดการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และเข้าใจ จะช่วยลดปัญหาและผลกระทบต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้สื่ออย่างไม่รู้เท่าทันของเยาวชนและกลุ่มคนต่าง ๆ ได้ จากช่วงวิกฤตโรคระบาดที่ผ่านมา รูปแบบการเรียนรู้ได้ถูกปรับเปลี่ยนและพัฒนาในลักษณะรูปแบบการเรียนออนไลน์มากยิ่งขึ้น แต่การเรียนแบบออนไลน์ 100% ยังไม่เหมาะกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กไทย รูปแบบการเรียนแบบ

ผสมผสานออนไลน์และในชั้นเรียนจึงยังเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่น่าสนใจ การเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาด้วยตนเองนอกห้องเรียน และกลับเข้าชั้นเรียนเพื่อทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบต่อยอดความรู้ได้ด้วยตนเอง และเกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้กับเพื่อน ๆ ด้วยกิจกรรมกลุ่มร่วมกันในชั้นเรียน ค้นคว้าแบ่งปันข้อมูล อภิปรายและสรุปร่วมกัน เพื่อให้ได้คำตอบหรือวิธีการที่เหมาะสมกับประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะประเด็นปัญหาหรือกรณีศึกษาที่เกิดขึ้น ณ ช่วงเวลานั้น ๆ จะมีกระบวนการคิดและเงื่อนไขสำหรับเป็นแนวทางในการแก้ปัญหา การเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning; PBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มีการฝึกกระบวนการคิดและปฏิบัติอย่างเป็นลำดับขั้นตอน ในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ วิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ รู้จักการคิดแตกประเด็น ค้นหาข้อมูลประกอบเพิ่มเติมก่อนการตัดสินใจรับสารหรือส่งต่อข้อมูล (Center for Media Literacy, n.d.; Savery, 2006; โทมัส อภิวันทนากร, 2562; อุษา บิ๊กกันส์, 2555; สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน, ม.ป.ป.)

จากความสำคัญและปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาและเลือกนำทฤษฎีการเรียนรู้ที่สอดคล้องกันเพื่อนำมาออกแบบรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะในส่วนของการรู้เท่าทันสื่อในยุคของดิจิทัล เพื่อให้เกิดการตระหนักรู้อย่างรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศ รวมถึงสามารถวิเคราะห์ข้อมูลเท็จจริงต่าง ๆ หรือแยกแยะแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ก่อนการนำไปใช้หรือเผยแพร่ส่งต่อ ทักษะการรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นทักษะหนึ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการดำรงชีวิตในยุคของสังคมดิจิทัล รวมถึงการเข้าสู่ตลาดแรงงานในอนาคต

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี
2. เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

3. เพื่อรับรองรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

### ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบวิจัยและพัฒนา (Research and Development Research) ดำเนินการวิจัย ดังนี้

ตอนที่ 1 พัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

1.1 การศึกษาองค์ความรู้ หลักการ แนวคิดทฤษฎีจากเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน

1.2 การสร้างร่างรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

1.3 การตรวจสอบคุณภาพของร่างรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี โดยผู้เชี่ยวชาญ

1.3.1 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 คน ได้มาโดยการคัดเลือกแบบเจาะจงประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จำนวน 3 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลทางการศึกษา จำนวน 2 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพของร่างรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

1.3.2 เครื่องมือวิจัยและการสร้างเครื่องมือวิจัย ได้แก่ 1) ร่างและองค์ประกอบรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี 2) แบบประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมฯ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556) ระดับ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด (4.51–5.00)

ระดับ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก (3.51–4.50) ระดับ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง (2.51–3.50) ระดับ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย (1.51–2.50) ระดับ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด (1.00–1.50) เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินตรวจสอบคุณภาพของร่างและองค์ประกอบรูปแบบฯ

1.4 การนำผลการประเมินคุณภาพของร่างและองค์ประกอบรูปแบบฯ ที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญในข้อ 1.3 มาสร้างรูปแบบฯ และเครื่องมือประกอบตามรูปแบบฯ โดยมีวิธีการสร้างเครื่องมือและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือตามรูปแบบฯ ดังนี้

(1) แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบฯ มีระดับคุณภาพการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ 7 คน ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$ )=4.61

(2) บทเรียนการรู้เท่าทันสื่อบนเครือข่ายร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตปริญญาตรี

(3) แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก หาค่าความตรงเชิงเนื้อหาด้วย IOC (Index of Item-objective Congruence) จากผู้เชี่ยวชาญ 7 คน ได้ค่าดัชนีความเหมาะสมอยู่ระหว่าง 0.60–0.80

(4) แบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียนเป็นแบบรูบริค หาค่าความตรงเชิงเนื้อหาประเด็นการประเมินพฤติกรรมด้วยค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญ 7 คน ได้ค่าดัชนีความเหมาะสมอยู่ระหว่าง 0.60–0.80

(5) แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ หาค่าความตรงเชิงเนื้อหาด้วยค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญ 7 คน ได้ค่าดัชนีความเหมาะสมอยู่ระหว่าง 0.60–0.80

(6) แบบประเมินผลงานการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนเป็นแบบรูบริค หาค่าความตรงเชิงเนื้อหาประเด็นการประเมินด้วยค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญ 7 คน ได้ค่าดัชนีความเหมาะสมอยู่ระหว่าง 0.60–0.80

(7) แบบสอบถามความพึงพอใจการใช้รูปแบบฯ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ หาค่าความตรงเชิงเนื้อหาด้วยค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญ 7 คน ได้ค่าดัชนีความเหมาะสมอยู่ระหว่าง 0.60–0.80

1.5 การหาประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี โดยทดลอง (Try out) รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ที่ผ่านการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญกับนิสิต/พระนิสิต

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตพะเยา ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 รูป/คน และหาค่าดัชนีประสิทธิภาพ (E1/E2) ตามเกณฑ์ 80/80

ตอนที่ 2 การศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ดำเนินการวิจัย ดังนี้

2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากร ได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรีที่กำลังศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐและมหาวิทยาลัยสงฆ์ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นิสิต/พระนิสิต มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตพะเยา ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 30 รูป/คน มีคุณสมบัติ ดังนี้ 1. เป็นนิสิต/พระนิสิต สังกัดคณะครุศาสตร์ที่เรียนในรายวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัล 2. สามารถใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ได้ด้วยตนเอง 3. มีอุปกรณ์สื่อสารที่สามารถเชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ตได้

2.2 เครื่องมือวิจัย ได้แก่ 1) รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี 2) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี 3) แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ 4) แบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 5) แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง 6) แบบประเมินผลงานการรู้เท่าทันสื่อ และ 7) แบบสอบถามความพึงพอใจการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ 1) การทดสอบก่อนเรียนกับผู้เรียนด้วยแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ 2) การดำเนินการทดลองใช้รูปแบบฯ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวม 4 สัปดาห์ 3) การสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียนโดยผู้สอน/ผู้วิจัยแล้วบันทึกด้วยแบบสังเกตพฤติกรรมฯ 4) ผู้เรียนสร้างผลงานการรู้เท่าทันสื่อและผู้สอน/ผู้วิจัยประเมินผลงานการรู้เท่าทันสื่อด้วยแบบประเมินผลงานการรู้เท่าทันสื่อ 5) ผู้เรียนประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง 6) การทดสอบหลังเรียนกับผู้เรียนด้วยแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อชุดเดียวกับการทดสอบก่อนเรียน และ 7) การสอบถามความพึงพอใจใน



การใช้รูปแบบฯ จากผู้เรียนด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้รูปแบบฯ 8) การนำข้อมูลที่เก็บจากผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์รายงานผล

2.4 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ ดังนี้ 1) การเปรียบเทียบผลคะแนนการทดสอบวัดการรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการทดสอบค่าที (t-Test Dependent) 2) หาค่าร้อยละ (%) และค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) จากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์และแบบประเมินผลงานการเรียนรู้เท่าทันสื่อ 3) การหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากแบบประเมินการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองและแบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี และหาค่าประสิทธิภาพของรูปแบบ (E1/E2) ตามเกณฑ์ 80/80

ตอนที่ 3 การรับรองรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ดำเนินการวิจัย ดังนี้

3.1 การนำข้อมูลผลการทดลองใช้รูปแบบฯ ตามตอนที่ 2 มาปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมฯ ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3.2 การสร้างแบบรับรองรูปแบบฯ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิ

3.3 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง มีคุณสมบัติ ดังนี้ 1) เป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มีประสบการณ์ในการวิจัยที่เกี่ยวข้องไม่ต่ำกว่า 5 เรื่อง จำนวน 3 คน 2) เป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านหลักสูตรและการสอน มีประสบการณ์ในการวิจัยที่เกี่ยวข้องไม่ต่ำกว่า 5 เรื่อง จำนวน 1 คน และ 3) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการวัดและประเมินผลทางการศึกษา มีประสบการณ์ในการวิจัยที่เกี่ยวข้องไม่ต่ำกว่า 5 เรื่อง จำนวน 1 คน

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล โดยนำแบบรับรองรูปแบบฯ ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 คน ประเมินรับรองรูปแบบฯ โดยมีค่าเฉลี่ยมากกว่า 4.00 ถือว่า ผ่านเกณฑ์การรับรองรูปแบบ และจัดทำรูปแบบฯ ที่สมบูรณ์

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบรับรองรูปแบบฯ โดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

## ผลการวิจัย

1. การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ดังนี้

1.1 รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี มีองค์ประกอบหลัก 7 องค์ประกอบ ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 หลักการ กำหนดจุดมุ่งหมายการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ผ่านทางออนไลน์ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (e-Document) ติดต่อกับสื่อระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนผู้สอนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ทำกิจกรรมร่วมกันแก้ไขปัญหาหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ผ่านกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน (PBL) แลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นและค้นหาแนวทางในการแก้ปัญหาพร้อมกัน

องค์ประกอบที่ 2 วัตถุประสงค์ เพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรีด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน

องค์ประกอบที่ 3 เนื้อหา กำหนดบทเรียนที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อจำนวน 4 บทเรียน ได้แก่ 1) รู้เท่าทันสื่อใหม่และสื่อสังคมออนไลน์ 2) การวิเคราะห์สื่ออย่างรู้เท่าทัน 3) ข่าวลวง (Fake News) และการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) 4) สร้างสื่อสร้างสรรค์ สอดคล้องกับเนื้อหารายวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัล

องค์ประกอบที่ 4 บทบาทผู้เรียน/ผู้สอน มีการกำหนดบทบาทผู้เรียน ผู้สอนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ ดังนี้ 1) บทบาทผู้เรียน เรียนรู้และเข้าร่วมกิจกรรมตามกระบวนการเรียนรู้ฯ ศึกษาเนื้อหา ค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลบนเครือข่ายออนไลน์ด้วยตนเอง ทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันในชั้นเรียนอภิปราย วิเคราะห์ แลกเปลี่ยนข้อมูล และหาข้อสรุปในประเด็นปัญหาต่าง ๆ สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงการรู้เท่าทันสื่อเพื่อเผยแพร่ได้ 2) บทบาทผู้สอน กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ สร้างเนื้อหาบทเรียนและกิจกรรม วัดและประเมินผล ช่วยเหลือ กระตุ้นผู้เรียนตามกระบวนการของรูปแบบฯ สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนในระหว่างการเรียนรู้ในและนอกชั้นเรียนผ่านเครือข่าย ประเมินและวัดผลการเรียนรู้ระหว่างเรียน

องค์ประกอบที่ 5 สื่อการเรียนรู้ ได้แก่ 1) เครื่องมือจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายด้วยโปรแกรมห้องเรียนออนไลน์กูเกิลคลาสรูม (Google Classroom) สำหรับบทเรียนการเรียนรู้เท่าทันสื่อในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ไฟล์ 2) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาและเผยแพร่ข้อมูลในลักษณะวีดิทัศน์ทางเว็บไซต์ของยูทูบ 3) เครื่องมือจัดการเรียนรู้การสนทนาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ทางเว็บไซต์ของเฟซบุ๊ก และ 4) แหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสำหรับประเด็นปัจจุบัน โจทย์ปัญหา ข่าวสาร ผ่านเว็บไซต์ข่าว เว็บไซต์หน่วยงาน/การศึกษาที่เชื่อถือได้

องค์ประกอบที่ 6 กระบวนการจัดการเรียนการสอน กระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อมี 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นศึกษาปัญหา 2) ขั้นทำความเข้าใจปัญหา 3) ขั้นศึกษาค้นคว้า 4) ขั้นสังเคราะห์ข้อมูล 5) ขั้นสรุปการเรียนรู้ และ 6) ขั้นนำเสนอผลงาน (ในครั้งแรกจะเตรียมความพร้อมผู้เรียนและทำแบบทดสอบก่อนเรียน)

องค์ประกอบที่ 7 การวัดและประเมินผล กำหนดหลักเกณฑ์ในการประเมินการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนตามองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การเข้าถึง (Access) 2) การวิเคราะห์ตีความ (Analysis) 3) การประเมิน (Evaluation) และ 4) การสร้างสรรค์ (Creation) แบ่งการวัดผลเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะก่อนเรียน ระยะระหว่างเรียน และระยะหลังเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล ประกอบด้วย 1) แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียนและหลังเรียน 2) แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง 3) แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อจากผลงาน 4) แบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

1.2 ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบรูปแบบฯ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี แสดงผลตามตาราง 1

| องค์ประกอบ              | n=7       |      | ระดับความเหมาะสม |
|-------------------------|-----------|------|------------------|
|                         | $\bar{X}$ | S.D. |                  |
| 1. หลักการ              | 4.71      | 0.46 | มากที่สุด        |
| 2. วัตถุประสงค์         | 4.64      | 0.50 | มากที่สุด        |
| 3. เนื้อหา              | 4.62      | 0.49 | มากที่สุด        |
| 4. บทบาทผู้เรียน/ผู้สอน | 4.61      | 0.50 | มากที่สุด        |

| องค์ประกอบ                    | n=7         |             | ระดับ<br>ความเหมาะสม |
|-------------------------------|-------------|-------------|----------------------|
|                               | $\bar{X}$   | S.D.        |                      |
| 5. สื่อการเรียนรู้            | 4.29        | 0.64        | มาก                  |
| 6. กระบวนการจัดการเรียนการสอน | 4.51        | 0.58        | มากที่สุด            |
| 7. การวัดและประเมินผล         | 4.46        | 0.55        | มาก                  |
| <b>เฉลี่ยรวม</b>              | <b>4.55</b> | <b>0.61</b> | <b>มากที่สุด</b>     |

ตาราง 1 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบรูปแบบฯ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

จากตาราง 1 พบว่า การประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 คน ในภาพรวม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.55$ ; S.D.=0.61)

2. การศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ดังนี้

2.1 การเปรียบเทียบการเรียนรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบฯ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี แสดงผลตามตาราง 2

| คะแนนสอบ  | n = 30    |      |          |
|-----------|-----------|------|----------|
|           | $\bar{X}$ | S.D. | Sig.     |
| ก่อนเรียน | 19.70     | 3.79 | <0.001** |
| หลังเรียน | 35.80     | 2.88 |          |

\*\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 2 แสดงผลการเปรียบเทียบการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรีด้วยรูปแบบฯ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

จากตาราง 2 พบว่า คะแนนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนหลังเรียน ด้วยรูปแบบฯ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรีสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.2 ผลการประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ที่เรียนด้วยรูปแบบฯ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี แสดงผลตามตาราง 3

| รายการประเมิน                        | n=30        |              | ระดับ<br>การปฏิบัติ |
|--------------------------------------|-------------|--------------|---------------------|
|                                      | $\bar{X}$   | %            |                     |
| 1. ด้านการเข้าถึง (Access)           | 3.47        | 86.67        | ผ่าน                |
| 2. ด้านการวิเคราะห์ตีความ (Analysis) | 3.48        | 86.90        | ผ่าน                |
| 3. ด้านการประเมิน (Evaluation)       | 3.66        | 91.39        | ผ่าน                |
| 4. ด้านการสร้างสรรค์ (Creation)      | 3.56        | 88.89        | ผ่าน                |
| <b>เฉลี่ยรวม</b>                     | <b>3.53</b> | <b>88.21</b> | <b>ผ่าน</b>         |

ตาราง 3 แสดงการประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ที่เรียนด้วยรูปแบบฯ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

จากตาราง 3 พบว่า ผู้เรียนมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ที่เรียนด้วยรูปแบบฯ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ผ่านเกณฑ์การปฏิบัติในภาพรวม มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}=3.53$ ) คิดเป็นร้อยละ 88.21 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ตามที่ตั้งไว้

2.3 ผลการประเมินการรู้เท่าทันสื่อจากผลงานของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบฯ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี แสดงผลตามตาราง 4

| รายการประเมิน           | n=30        |              | ระดับ<br>การปฏิบัติ |
|-------------------------|-------------|--------------|---------------------|
|                         | $\bar{X}$   | %            |                     |
| 1. ด้านการออกแบบผลงาน   | 3.50        | 94.33        | ผ่าน                |
| 2. ด้านภาษาในการสื่อสาร | 3.54        | 88.61        | ผ่าน                |
| 3. ด้านเนื้อหา          | 3.67        | 92.00        | ผ่าน                |
| <b>เฉลี่ยรวม</b>        | <b>3.68</b> | <b>92.12</b> | <b>ผ่าน</b>         |

ตาราง 4 แสดงการประเมินการรู้เท่าทันสื่อจากผลงานของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบฯ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

จากตาราง 4 พบว่า การรู้เท่าทันสื่อจากผลงานของผู้เรียนในภาพรวม มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}=3.68$ ) คิดเป็นร้อยละ 92.12 ผ่านเกณฑ์การปฏิบัติร้อยละ 80 ตามที่ตั้งไว้

2.4 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนด้วยรูปแบบฯ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี แสดงผลตามตาราง 5

| รายการประเมิน                       | n=30      |      | ระดับความพึงพอใจ |
|-------------------------------------|-----------|------|------------------|
|                                     | $\bar{X}$ | S.D. |                  |
| 1. ด้านเนื้อหาในการเรียนรู้         | 4.61      | 0.55 | มากที่สุด        |
| 2. ด้านการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบฯ |           |      |                  |
| 2.1 การเรียนรู้ในห้องเรียน          | 4.64      | 0.51 | มากที่สุด        |
| 2.2 การเรียนรู้ในห้องเรียน          | 4.55      | 0.54 | มากที่สุด        |
| เฉลี่ยรวม                           | 4.60      | 0.54 | มากที่สุด        |

ตาราง 5 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนด้วยรูปแบบฯ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

จากตาราง 5 พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.60$ ; S.D.=0.54)

3. ผลการประเมินรับรองรูปแบบฯ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี แสดงผลตามตาราง 6

| องค์ประกอบ                    | n=5       |      | ระดับความเหมาะสม |
|-------------------------------|-----------|------|------------------|
|                               | $\bar{X}$ | S.D. |                  |
| 1. หลักการ                    | 4.70      | 0.47 | มากที่สุด        |
| 2. วัตถุประสงค์               | 4.50      | 0.53 | มาก              |
| 3. เนื้อหา                    | 4.50      | 0.51 | มาก              |
| 4. บทบาทผู้เรียน/ผู้สอน       | 4.45      | 0.51 | มาก              |
| 5. สื่อการเรียนรู้            | 4.53      | 0.52 | มากที่สุด        |
| 6. กระบวนการจัดการเรียนการสอน | 4.51      | 0.56 | มากที่สุด        |
| 7. การวัดและประเมินผล         | 4.60      | 0.50 | มากที่สุด        |
| เฉลี่ยรวม                     | 4.49      | 0.51 | มาก              |

ตาราง 6 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนด้วยรูปแบบฯ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

จากตาราง 6 พบว่า ผลการประเมินเพื่อรับรองรูปแบบฯ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี จากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ให้การรับรองรูปแบบและในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.49$ ; S.D.=0.51)

## อภิปรายผล

จากผลการวิจัย พบประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. ผลการพัฒนาแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรีมี 7 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) บทบาทผู้เรียน/ผู้สอน 5) สื่อการเรียนรู้ 6) กระบวนการจัดการเรียนการสอน 7) การวัดและประเมินผล พัฒนาขึ้นโดยการศึกษาหลักการแนวคิดของการออกแบบรูปแบบการเรียนการสอน ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องและกำหนดค่าความถี่ของข้อมูล จากนั้น สังเคราะห์ข้อมูลได้องค์ประกอบที่เหมาะสม สอดคล้องกับจอยส์และวิล (Joyce & Weil, 2000) ที่กำหนดองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน ประกอบด้วยหลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม บทบาทหน้าที่ ขั้นตอนกระบวนการในการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบที่พัฒนาและการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ สอดคล้องกับแนวคิดของวสันต์ ศรีหิรัญ (2561) ที่พัฒนารูปแบบสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ สำหรับห้องเรียนแบบกลับด้านที่ส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาวิชาชีพรู กำหนดองค์ประกอบหลัก 7 องค์ประกอบที่ครอบคลุมกระบวนการเรียนการสอนด้วยห้องเรียนกลับด้าน และยังสอดคล้องกับแนวคิดของพันทิพา อมรฤทธิ์ และคณะ (2564) ที่พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี ซึ่งมีองค์ประกอบหลัก 7 องค์ประกอบเช่นกัน จากองค์ประกอบดังกล่าว สามารถกำหนดรายละเอียดเนื้อหาบทเรียน บทบาทหน้าที่ของผู้เรียนผู้สอน สื่อในการเรียนรู้ ขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้ และกำหนดการวัดและประเมินผลการรู้เท่าทันสื่อได้อย่างชัดเจน

2. ผลการศึกษาการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

- 2.1 ผลการทดสอบการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบฯ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ทดสอบด้วยแบบทดสอบการรู้เท่า

หนังสือที่อิงจากเนื้อหาบทเรียนที่ผู้สอนกำหนดในรูปแบบข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก พบว่า ผลคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนด้วยรูปแบบฯ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จากผลการวิจัยสามารถพัฒนาความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อให้เพิ่มมากขึ้นได้จากการวัดผลด้วยแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ ทั้งนี้ เป็นเพราะรูปแบบฯ ดังกล่าวเป็นการเรียนรู้เนื้อหาบทเรียนได้อย่างอิสระตามความต้องการผ่านระบบจัดการการเรียนการสอนออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ประกอบด้วยไฟล์เอกสาร รูปภาพและวีดิทัศน์ออนไลน์ และสามารถทำแบบฝึกหัดท้ายบทด้วยตัวเองก่อนเข้าชั้นเรียนเพื่อทำกิจกรรมตามประเด็นปัญหาที่ได้รับมอบหมายในลักษณะกิจกรรมกลุ่มตามขั้นตอนการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นศึกษาปัญหา (Self-study; S) 2) ขั้นทำความเข้าใจปัญหา (Understanding of Problem; U) 3) ขั้นการศึกษาค้นคว้า (Searching Data; S) 4) ขั้นสังเคราะห์ข้อมูล (Brainstorm; B) 5) ขั้นสรุปการเรียนรู้ (Summary; S) และ 6) ขั้นนำเสนอผลงาน (Presentation; P) อีกทั้งฝึกการวิเคราะห์ประเด็นปัญหาด้วยเทคนิคการคิดวิเคราะห์ 5W1H (Who, What, When, Where, Why และ How) จากนั้น สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อตรวจสอบข้อเท็จจริงของเนื้อหาที่ได้รับจากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นบนสื่อสังคมออนไลน์ สอดคล้องกับแนวคิดของกรวรรณ สืบสม และนพรัตน์ หิมพลัด (2560) ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านด้วยการบูรณาการการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีมีเดียผ่านกูเกิลคลาสรูม พบว่า รูปแบบการเรียนดังกล่าวช่วยเพิ่มความสามารถในการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของจิตติโสภณ บุญเชิด และวาสนา กิรติจำเริญ (2563) ที่ศึกษาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานพบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 และมีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.2 ผลการประเมินการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่เรียนด้วยรูปแบบฯ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรีพบว่า ผู้เรียนสามารถแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อผ่านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (เฟซบุ๊ก) ทั้งการโพสต์ข้อความในชีวิตประจำวันที่สามารถเลือกใช้ถ้อยคำที่เหมาะสมตามสถานการณ์ สามารถแสดงความคิดเห็นตอบคำถามในประเด็นที่กำหนดได้ เนื่องด้วยการเรียนเนื้อหาและทำแบบฝึกหัดจากประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นกระแสนั้น ๆ ทำให้ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้และมีอารมณ์ร่วมกับเหตุการณ์ อีก



ทั้งยังสามารถเลือกรับข้อมูลข่าวสาร ประเมินคุณค่าเนื้อหาที่ได้รับว่า น่าเชื่อถือเพียงใด รวมถึงตระหนักถึงเกี่ยวกับข่าวลวงและการระรานทางไซเบอร์ในรูปแบบต่าง ๆ โดยผู้สอนกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริค ประเมินการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนตามองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ 4 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) การเข้าถึง คือ การเลือกรับสื่อจากแหล่งที่มาที่เชื่อถือได้ 2) การวิเคราะห์ คือ การวิเคราะห์ตีความเนื้อหาของสื่อที่ได้รับ 3) การประเมิน คือ การประเมินเนื้อหาของสื่อจากการวิเคราะห์ว่า สื่อนั้นมีคุณค่ามากน้อยเพียงใด 4) การสร้างสรรค์ คือ การสร้างสรรค์หรือส่งต่อเผยแพร่เนื้อหาในรูปแบบของตนเองผ่านช่องทางต่าง ๆ โดยเฉพาะทางสื่อออนไลน์ กำหนดผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของรินทรลักษ์ เกตุวิระพงศ์ (2564) ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์การรู้เท่าทันสื่อและการตระหนักรู้การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ของเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างการรู้เท่าทันสื่อกับการตระหนักรู้การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ ทั้งสองตัวแปรมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แสดงให้เห็นว่า หากกลุ่มตัวอย่างไม่มีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ เช่น การโพสต์ข้อความ รูปภาพหรือการส่งต่อข้อมูลในสื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่ถูกต้อง จะส่งผลกระทบในด้านลบต่อตนเองและผู้อื่น และสอดคล้องกับแนวคิดของเสาวนีย์ วรรณประภา และคณะ (2562) ซึ่งศึกษาการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สื่อของนักศึกษาหลักสูตรสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ที่ระบุว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นพื้นฐานสำคัญ ผู้ที่สามารถคิดวิเคราะห์ เข้าใจธรรมชาติของสื่อจะสามารถวางแผนจัดการสื่อได้อย่างเหมาะสม การพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเป็นพลเมืองดิจิทัลได้อย่างรู้เท่าทัน การนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้จึงเป็นการฝึกปฏิบัติได้อย่างชัดเจน

2.3 การรู้เท่าทันสื่อจากผลงานของผู้เรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบฯ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรีพบว่า ผลงานการรู้เท่าทันสื่อจากผู้เรียนมีการออกแบบตามแนวคิดของตนเอง และส่วนกิจกรรมกลุ่มมีการร่วมกันวางแผน ออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบที่หลากหลายตามความคิดเห็นของกลุ่มและตรงตามโจทย์ที่กำหนด อีกทั้งยังสามารถกำหนดวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการส่งสาร ค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมที่เป็นความจริง เชื่อถือได้ รวมถึงสามารถผลิตสื่อเพื่อเผยแพร่ด้วยเทคนิคการออกแบบภาพ เสียงประกอบ การใช้สีและการเลือกใช้ประโยคในการสื่อสารได้ โดยเลือกใช้เครื่องมือในการพัฒนาสื่อด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป ทั้งการผลิตสื่อข้อมูลภาพอินโฟกราฟิกส์ (Infographics) การผลิต

สื่อวีดิทัศน์ และสามารถเผยแพร่สื่อเหล่านี้ผ่านเว็บไซต์ต่าง ๆ เช่น การเผยแพร่ผลงานประเภทวีดิทัศน์ทางยูทูป การนำเสนอผลงานประเภทภาพและบทความทางเฟซบุ๊ก โดยมีการกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริค ประเมินการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนตามองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ 4 องค์ประกอบหลัก ดังข้อที่ 2.2 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของมาริชา สุจิตวนิช และเยาวภา บัวเวช (2563) ที่ได้ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ ประโยชน์และการนำไปใช้ กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมพบว่า นักศึกษานำหลักการรู้เท่าทันสื่อไปใช้ในการออกแบบผลงาน ได้แก่ การวิเคราะห์เนื้อหา กลุ่มเป้าหมาย วัตถุประสงค์และวิธีการนำเสนอ รวมถึงแสวงหาแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ มีการใช้ภาพและเสียงเพื่อสื่ออารมณ์และความหมายให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

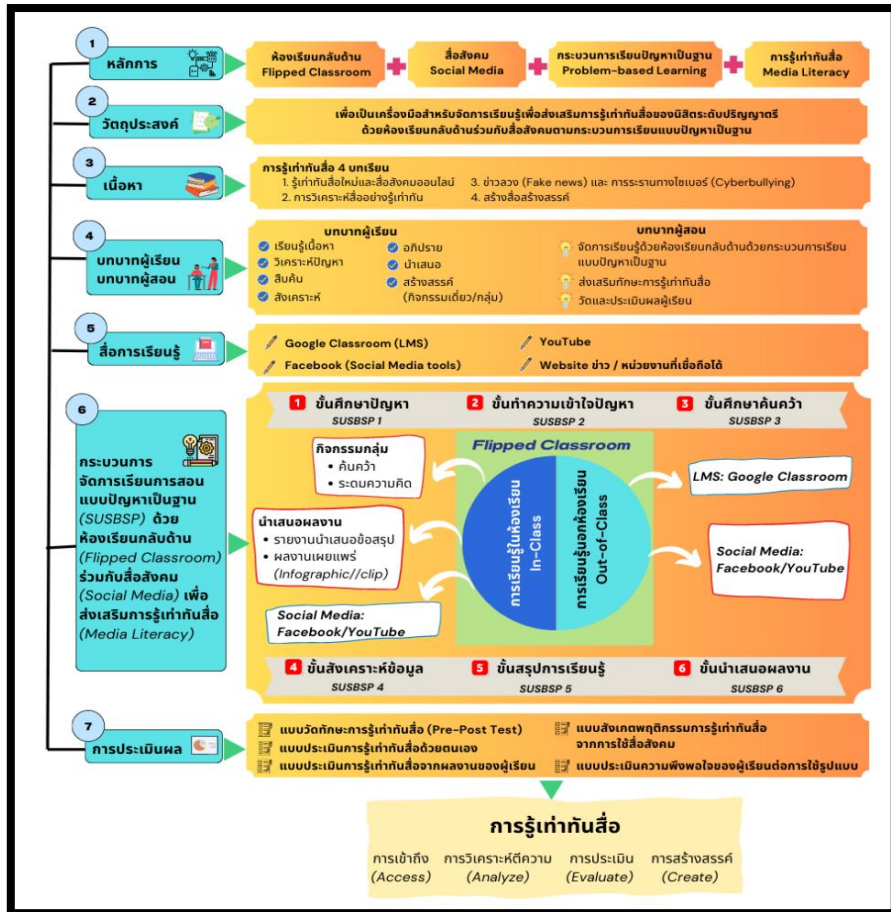
2.4 ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนด้วยรูปแบบฯ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องด้วยรูปแบบมีองค์ประกอบที่ครอบคลุมส่วนที่สำคัญและจำเป็นสำหรับการเรียนการสอน ทั้งรูปแบบห้องเรียนกลับด้านที่เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลาไม่จำกัดแต่เพียงในห้องเรียนและการกลับเข้าชั้นเรียนเพื่อทำกิจกรรมสามารถสร้างความน่าสนใจให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดีด้วยรูปแบบกิจกรรมที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละบทเรียน รวมถึงขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบปัญหาเป็นฐาน 6 ขั้น ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติอย่างเป็นลำดับขั้นตอน ซึ่งผู้เรียนสามารถใช้ความรู้ที่ได้รับนี้ประยุกต์ใช้ในการทำงานหรือเกิดกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ รวมถึงกิจกรรมกลุ่มในห้องเรียนเป็นการฝึกการทำงานเป็นทีม ผู้เรียนสามารถอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเสนอแนะข้อคิดเห็นในประเด็นที่เห็นต่างได้ สอดคล้องกับแนวคิดของกิตติศักดิ์ ใจอ่อน และกตัญญูตา บางโท (2565) ที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา โดยผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ฯ อยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากการใช้ปัญหาเป็นหลักในการจัดกิจกรรมโดยออกแบบสถานการณ์ปัญหาที่อยู่ในชีวิตประจำวันของผู้เรียนเพื่อกระตุ้นและดึงดูดความสนใจให้อยากรู้ มีกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหาได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เน้นการทำงานร่วมกันเป็นทีม

3. การรับรองรูปแบบฯ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ผู้ทรงคุณวุฒิรับรองรูปแบบตามองค์ประกอบและขั้นตอนของรูปแบบที่พัฒนาขึ้น ในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ซึ่งรูปแบบดังกล่าวสามารถส่งเสริมความรู้ใน

ด้านการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนในระดับปริญญาตรีได้สูงขึ้น การเรียนรู้ร่วมกันในการทำงานเป็นทีม สามารถแก้ปัญหาจากสถานการณ์ ประเด็นที่กำหนดได้อย่างมีหลักการ และมีเหตุผลรองรับ มีความน่าเชื่อถือ สามารถเผยแพร่ส่งต่อข้อมูลในรูปแบบที่หลากหลายได้ กระบวนการดังกล่าวสอดคล้องกับทักษะของอุทิศ บำรุงชีพ (2563) ที่เห็นว่า รูปแบบห้องเรียนกลับทางผ่านระบบเครือข่ายร่วมกับสื่อสังคมบนดิจิทัล แพลตฟอร์มที่เข้าถึงง่ายและประเด็นคำถามจากสื่อออนไลน์ที่ทันเหตุการณ์ทำให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำไปสู่การพัฒนาและค้นพบความรู้ด้วยตนเอง สามารถพัฒนากระบวนการการอ่านและวิเคราะห์จับใจความ ประเมินสถานการณ์เพื่อจัดการกับโจทย์ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับทักษะของสวดี อุปินใจ และพูนชัย ยาวีราช (2562) ที่ศึกษาการจัดการชั้นเรียนยุคดิจิทัล ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ตลอดชีวิต และสอดคล้องกับทักษะของมงคล จิตรโสภณ (2565) ที่พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบโครงงานผ่านภูเก็ลคลาสรูมพบว่า ทำให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้จากภายในสั่งสมเป็นประสบการณ์ด้วยตนเอง โดยใช้ช่องทางของเฟซบุ๊กเป็นสื่อสังคมออนไลน์ทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการติดต่อพูดคุย แลกเปลี่ยนข้อมูล แสดงความคิดเห็นและเผยแพร่ผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นด้วยตนเองเกิดเป็นความรู้ที่ครอบคลุมการรู้เท่าทันสื่อครบทุกด้าน

### องค์ความรู้จากการวิจัย

องค์ความรู้ที่ได้ คือ รูปแบบการเรียนการสอนดังกล่าวที่พัฒนาขึ้นตามหลักการและทฤษฎีที่มีความสอดคล้องกัน ทั้งขั้นตอนการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน วิธีการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน และการนำสื่อสังคมมาเป็นเครื่องมือสื่อการเรียนรู้ ทำให้การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้กับผู้เรียนกลุ่มเป้าหมายมีประสิทธิภาพ และสามารถเพิ่มความรู้ในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อได้เป็นอย่างดี โดยมีภาพรวมของกระบวนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบฯ ดังภาพ 1



ภาพ 1 รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

## สรุป

รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี พัฒนาจากหลักการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน มีลักษณะการเรียนรู้เนื้อหานอกห้องเรียนด้วยตัวผู้เรียนเองและกลับเข้าชั้นเรียนเพื่อทำกิจกรรมตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมายในลักษณะกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน โดยผสานขั้นของกระบวนการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน 6 ขั้น ได้แก่ 1) ขั้นศึกษาปัญหา (S) 2) ขั้นทำความเข้าใจปัญหา (U) 3) ขั้นศึกษาค้นคว้า (S) 4) ขั้นสังเคราะห์ปัญหา (B) 5) ขั้นสรุปการเรียนรู้ (S) 6) ขั้นนำเสนอผลงาน (P) โดยในงานวิจัยนี้จะใช้ตัวอักษรแรกของแต่ละขั้นตอนกำหนดเป็นชื่อรูปแบบว่า

SUSBSP Model และมีเครื่องมือเป็นสื่อในการเรียนรู้ ได้แก่ 1) เครื่องมือจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายด้วยโปรแกรมกูเกิลคลาสรูม สำหรับบทเรียนการรู้เท่าทันสื่อในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ไฟล์ 2) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาและเผยแพร่ข้อมูลในลักษณะวีดิทัศน์เลือกใช้โปรแกรมยูทูป 3) เครื่องมือจัดการเรียนรู้ในการสนทนาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์โดยใช้โปรแกรมเฟซบุ๊ก 4) แหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสำหรับประเด็นปัจจุบัน โจทย์ปัญหา ข่าวสารผ่านเว็บไซต์ข่าว เว็บไซต์หน่วยงาน/การศึกษาที่เชื่อถือได้

ในส่วนการวัดและประเมินผลมีการกำหนดหลักเกณฑ์ในการประเมินการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนตามองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ 4 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) การเข้าถึง 2) การวิเคราะห์ตีความ 3) การประเมิน และ 4) การสร้างสรรค์ การวัดและประเมินผลแบ่งเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ก่อนเรียน ระหว่างเรียนและหลังเรียน โดยรูปแบบการเรียนรู้นี้จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการตระหนักรู้และสามารถดำเนินชีวิตตามวิถีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย

### เอกสารอ้างอิง

- กรวรรณ สืบสม และนพรัตน์ หมีพลัด. (2560). การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ด้วยการบูรณาการการเรียนรู้การสอนรายวิชาเทคโนโลยีมีลิตมีเดียผ่าน Google Classroom. *วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทยในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี*. 6 (2), 118-127.
- กิตติศักดิ์ ใจอ่อน และกตัญญูตา บางโท. (2565). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*. 24 (1), 99-109.
- จิตต์ไศภิน บุญเชิด และวาสนา กิรติจำเริญ. (2563). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาและความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน. *วารสารชุมชนวิจัยมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*. 14 (4), 251-263.
- โตมร อภิวันทนการ. (2562). *คู่มือจัดกระบวนการและกิจกรรมเพื่อพัฒนาเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ*, พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: ปิโนโต พับลิชชิง.

- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). *การพัฒนาหลักสูตรและการวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตร*. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- พันทิพา อมรฤทธิ์ และคณะ. (2564). *การศึกษารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี*. รายงานการวิจัย. วิจัยสถาบัน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.
- มงคล จิตรโสภณ. (2565). *การพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบโครงงานผ่าน Google Classroom รายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้*. *Journal of Modern Learning Development*. 7 (2), 242-259.
- มาริษา สุจิตวนิช และเยาวภา บัวเวช. (2563). *การรู้เท่าทันสื่อ ประโยชน์และการนำไปใช้ กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม*. *วารสารวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม*. 7 (2), 216-229.
- รินทร์ลภัส เกตุวีระพงศ์. (2564). *พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์การรู้เท่าทันสื่อและการตระหนักรู้การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ของเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่*. *พินเนศวร์สาร*. 17 (2), 143-160.
- วสันต์ ศรีหิรัญ. (2561). *การพัฒนาารูปแบบสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์สำหรับห้องเรียนแบบกลับด้านที่ส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู*. คุษภูมินพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (ม.ป.ป.). *การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy)*. สืบค้นเมื่อ 21 มีนาคม 2564, จาก <https://shorturl.asia/X387O>
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2565). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2565*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์.
- สุวดี อุปปินใจ และพูนชัย ยาวีราช. (2562). *การจัดการชั้นเรียนยุคดิจิทัล*. *วารสารสมาคมพัฒนาวิชาชีพการบริหารการศึกษาแห่งประเทศไทย*. 1 (4), 51-65.
- เสาวนีย์ วรรณประภา และคณะ. (2562). *การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สื่อของนักศึกษาหลักสูตรสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี*. *การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 3 "Graduate School Conference 2019"*. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. วันที่ 15 พฤศจิกายน. หน้า 684-693.

- อุทิศ บำรุงชีพ. (2563). การพัฒนารูปแบบห้องเรียนกลับทางผ่านกูเกิ้ลคลาวด์คอมพิวติ้งและสื่อสังคมเพื่อส่งเสริมทักษะวิธีแห่งการคิดในศตวรรษที่ 21 สำหรับนิสิตครู. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร.* 8 (4), 1552-1566.
- อุษา ปักกินส์. (2555). การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ. *วารสารสุทธิปริทัศน์.* 26 (80), 147-161.
- Center for Media Literacy. (n.d.). *Five Key Questions of Media Literacy*. Retrieved June 29, 2020, from [http://www.medialit.org/sites/default/files/14B\\_CCKQPoster+5essays.pdf](http://www.medialit.org/sites/default/files/14B_CCKQPoster+5essays.pdf)
- Joyce, B. and Weil, M. (2000). *Model of Teaching*, 6<sup>th</sup> ed. New Jersey: Prentice Hall.
- Savery, J. R. (2006). Overview of Problem-based Learning: Definitions and Distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*. 1 (1), 9-20. DOI:10.7771/1541-5015.1002
- We Are Social and Hootsuite. (15 February 2022). *DIGITAL 2022: THAILAND*. Retrieved March 23, 2023, from <https://datareportal.com/reports/digital-2022-thailand>