

ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา จังหวัดอุดรธานี

THE EFFECT OF USING GUIDANCE ACTIVITIES WITH APPLICATIONKAHOOT TO DEVELOP PROPER BEHAVIOR OF USING SOCIAL MEDIA OF MATHAYOMSUKSA 4 STUDENS AT THUNGFONPATTANASUKSA SCHOOL UDONTHANI PROVINCE

โฉมสุดา ยงยีน^{1*} จิระสุข สุขสวัสดิ์² และ สุขอรุณ วงษ์ทิม³

CHOMSUDA YONGYUEN^{1*}, JIRASUK SUKSAWAT² and SUKAROON WONGTIM³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม และ 2) เปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทและนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ใช้ชุดข้อสนเทศ ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 52 คน แบ่งเป็น กลุ่มทดลอง จำนวน 26 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 26 คน โดยวิธีสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม 2) ชุดข้อสนเทศเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม และ 3) แบบวัดพฤติกรรมการใช้ สื่อสังคมที่เหมาะสม มีค่าความเที่ยงทั้งฉบับ เท่ากับ 0.80 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนการวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง และ 2) นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับชุดข้อสนเทศเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

คำสำคัญ : ชุดกิจกรรมแนะแนว ; แอปพลิเคชันคาฮูท ; สื่อสังคม

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, Master of Education Program in Education Guidance and Psychological Counseling, Sukhothai Thammathirat Open University

² อาจารย์ แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, Lecturer, Master of Education Program in Education Guidance and Psychological Counseling, Sukhothai Thammathirat Open University

³ รองศาสตราจารย์ ประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, Associate Professor, Master of Education, Sukhothai Thammathirat Open University

* Corresponding author. Email : Chomsuda_2012@hotmail.com

Received : Mar 06, 2020, Revised : Jun 18, 2020, Accepted : Jun 29, 2020

ABSTRACT

The purposes of this research were: 1) to compare the students' behaviors using proper social media of experimental group both pre and post guidance activities with application Kahoot to develop proper behaviors of using social media and 2) to compare the students' behaviors using proper social media between experimental group who used guidance activities with application Kahoot and control group who used an information package after tried out. The research sample consisted of 52 Mathayom Suka 4 students who were developed proper behaviors of using social media at Thungfonpattanasuksa school. They were randomly assigned into an experimental group comprising 26 students and a control group comprising 26 students. The employed research instruments were 1) guidance activities with application Kahoot to develop proper behaviors of using social media; 2) an information package to develop proper behaviors of using social media; and 3) a scale to assess behaviors by using proper social media with 0.80 reliability coefficient. The employed statistics for data analysis were the mean and standard deviation. As a result of using content analysis, it achieved interview analysis effects.

The results were as follows: 1) The experimental group's behaviors who participate in guidance activities with application Kahoot to develop proper behaviors of using social media after studying was significantly higher than before tried out. And 2) The experimental group's behaviors toward guidance activities with application Kahoot to develop proper behaviors of using social media was higher than the control group who used an information package.

Keywords : Guidance Activity ; Application Kahoot ; Social Media

บทนำ

ปัจจุบันเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตประจำวันของคนไทยเป็นอย่างมากไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการสื่อสาร การค้นคว้าหาความรู้และการทำงาน เนื่องจากช่องทางการสื่อสารที่เพิ่มขึ้นทำให้ประชาชนสามารถเข้าถึงการสื่อสารได้ง่ายมากขึ้นโดยเฉพาะการใช้แอปพลิเคชันต่างๆ ที่มีอยู่อย่างมากมายแม้การสื่อสารในสื่อสังคมจะมีประโยชน์มากมาย แต่ในทางกลับกันอาจมีโทษได้เช่นกันหากถูกนำไปใช้เป็นเครื่องมือในทางที่ไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสม สื่อสังคมได้รับความนิยมมากขึ้น และเมื่อผู้คนให้ความสนใจและแสวงหาผลประโยชน์จากสื่อสังคมย่อมส่งผลกระทบต่อผลกระทบทางลบ เช่น การสร้างความปั่นป่วน และวุ่นวายแก่ชุมชน (คณะอนุกรรมการพิจารณาการศึกษาสื่อสังคมกับภัยคุกคามต่อความมั่นคงของชาติ, 2555)

จากการรายงาน Digital in 2016 ด้านสื่อออนไลน์ของ We Are Social ดิจิตอลเอเจนซี ประเทศสิงคโปร์ ได้นำเสนอไว้ในเดือนมกราคม 2559 ซึ่ง Simon Kemp (2016) ได้เสนอไว้ว่า คนไทยใช้อินเทอร์เน็ต 56% ของประชากร ซึ่งประชากรทั้ง 56% ใช้งานอินเทอร์เน็ตประเภทสื่อสังคม คนไทยใช้เวลาสำหรับสื่อสังคมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 52 นาที ต่อวัน ซึ่งคนไทย 86% ใช้อินเทอร์เน็ตทุกวัน ในส่วนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยที่ใช้สื่อสังคม (Social Media) นั้นพบว่ามี การแชร์ข้อมูลใน เว็บไซต์ผ่านคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ 50 % ผ่านโทรศัพท์มือถือ 45 % และผ่านแท็บเล็ต 5 % โดยสื่อสังคมที่นิยมมากที่สุดสามลำดับแรก คือ Facebook, Line และ Facebook Messenger ตามลำดับ

การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นส่วนสำคัญที่จะก่อให้เกิดการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการรู้เท่าทันการสื่อสารก็จะส่งผลให้เกิดพฤติกรรม การรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณดังที่ บุปผา เมฆศรีทองคำ (2554) ระบุว่า การรู้เท่าทันสื่อในโลกของ

การสื่อสารจะช่วยให้บุคคลมีวิจารณญาณ และรู้เท่าทันในทุก รูปแบบของสื่อ ตีความหมายจากสิ่งที่เห็นหรือมีปฏิสัมพันธ์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Chen (2015) ที่ระบุว่านักศึกษาในระดับอุดมศึกษา มีการเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ และเผยแพร่ความคิดเชิงรุก ทำให้ต้องใช้วิจารณญาณในการเข้าถึงความรู้ เพื่อสร้างความเข้าใจ เหมาะสม ซึ่งเป็นลักษณะของการรู้เท่าทันสื่อที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาการคิดอย่างมี วิจารณญาณผ่านการเรียนรู้ปัญหาในชั้นเรียน สร้างการรู้เท่าทัน สื่อผ่านประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนซึ่งสอดคล้องกับ Feuerstein (2002) ที่กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อจะช่วยส่งเสริมให้เกิดการคิดอย่างมีวิจารณญาณมากยิ่งขึ้น

ปัจจัยที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนประกอบด้วย 3 ปัจจัย ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ ทัศนคติในอิทธิพล ของสื่อ และการรู้เท่าทันตนเอง นอกจากนี้ยังมีปัจจัยเสริมอีก 4 ปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อนั้นได้แก่ กลุ่มเพื่อนและ กลุ่มครู การเปิดรับสื่อสร้างสรรค์ การอ่าน และสุนทรียภาพ ซึ่งเหล่านี้จะช่วยสร้างภูมิคุ้มกันให้เยาวชนเตรียมความพร้อมที่จะใช้สื่อสังคม การรับข้อมูลข่าวสาร และนำไปใช้ให้เกิด ประโยชน์สูงสุด (อุลิสซา ครุฑเสนา, 2556)

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีแนวโน้ม เกี่ยวกับปัญหาการใช้สื่อสังคม นั่นคือ ความน่าเชื่อถือจากการ รับข้อมูลเท็จจริง และข้อคิดเห็นส่วนบุคคลซึ่งส่งผลกระทบต่อ อย่างมากต่อการตัดสินใจเลือกรับข้อมูลของนักเรียน (ปัทมา คล้ายชม, 2555) ดังนั้นการรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นเรื่องที่สำคัญต่อ การเฝ้าระวังการมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา เป็นโรงเรียนรัฐบาล สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 20 เปิดสอน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1- 6 นักเรียนส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์ในการติดต่อสื่อสารกับผู้ปกครอง เพื่อน และครู จากการพูดคุย กับฝ่ายกิจการนักเรียนและครูประจำชั้นเกี่ยวกับพฤติกรรม การใช้สื่อสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่านักเรียนมี ปัญหาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่ไม่เหมาะสมจากการ ใช้โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ โดยผ่านทางสื่อสังคม เช่น ลงภาพที่ไม่เหมาะสม ใช้ภาษาไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสม ขาดความรู้ ทางด้านคุณธรรมจริยธรรมกฎหมายและการสื่อสารในการใช้ สื่อสังคม ทำให้เกิดผลเสียต่อตนเองและบุคคลใกล้ชิด

ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูทเพื่อ พัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม คือ กิจกรรมแนะ

แนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมให้กับ นักเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูทมาประยุกต์ใช้ในการจัด กิจกรรมแนะแนวโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความรู้ความ เข้าใจ การตระหนักรู้และเห็นความสำคัญของจริยธรรมและ การสื่อสารในการใช้สื่อสังคมอย่างถูกกฎหมายและปลอดภัยซึ่ง กิจกรรมแนะแนวสามารถช่วยพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม สำหรับเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังเช่นงานวิจัยของ (ชนัญธิดา นามมา, 2558) ที่ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะ แนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอุตรดิตถ์วิทยานิวทยา จังหวัดอุตรดิตถ์ ผลการวิจัยพบว่า การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว เพื่อพัฒนาการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมส่งผลให้นักเรียนมี พฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมเพิ่มขึ้น และงานวิจัย ของ อมร สวัสดิ์รักษ์ เพ็ญพิศุทธิ์ ใจสนธิ คมสัน รัตนสิมากุล และเสาวลักษณ์ รัตนชูวงศ์ (2559) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาชุด กิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในโรงเรียนขยาย โอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษา ประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีการ รู้เท่าทันสื่อหลังทดลองใช้ชุดกิจกรรม อยู่ในระดับปฏิบัติมาก

จากการทบทวนวรรณกรรมที่ผ่านมาพบว่า งานวิจัย ส่วนใหญ่นำมาใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรม การใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ซึ่งยังไม่มียานวิจัยชิ้นใดที่ใช้ แอปพลิเคชันคาซูทในการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนา พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมในกลุ่มวัยรุ่น ด้วยเหตุผล ดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงต้องการที่จะพัฒนาพฤติกรรมการใช้ สื่อสังคมให้สร้างสรรค์และปลอดภัยด้วยชุดกิจกรรมแนะแนว โดยใช้แอปพลิเคชันคาซูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม ที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อให้ นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีพฤติกรรมการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ ปลอดภัยและถูกต้องได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ของนักเรียนกลุ่มทดลองในระยะก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรม แนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้ สื่อสังคมที่เหมาะสม

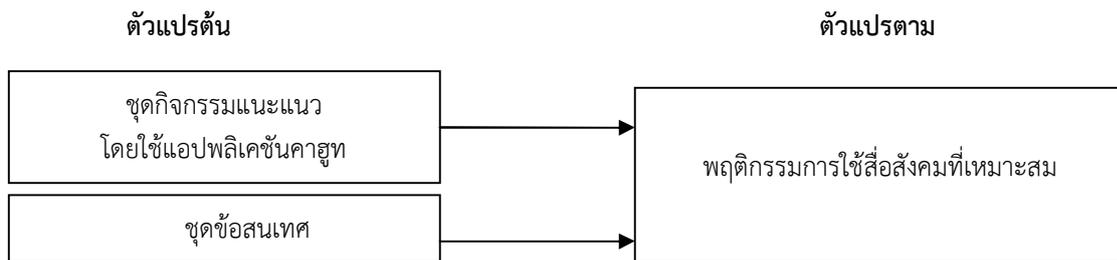
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้

แอปพลิเคชันคาซุทและนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ใช้ชุดข้อสนเทศ

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการดำเนินงานวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซุทตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (อานนท์ พิงสาย และต่อศักดิ์ แก้วจรัสวิไลม, 2557) กับกระบวนการจัดชุดกิจกรรมแนะแนว (สุขอารมณณ์ เพิ่มพันธุวรวัฒน์, 2560)

ชุดข้อสนเทศตามแนวคิดของ ชนัญธิดา นามมา (2558) และพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมประกอบด้วย 2 ด้าน คือ 1) ด้านจริยธรรมในการใช้สื่อสังคม และ 2) การสื่อสารในการใช้สื่อสังคม (เอมิกา เหมมินทร์, 2556) สามารถสรุปกรอบแนวคิดได้ ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซุทนักเรียนกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมสูงกว่าก่อนการทดลอง
2. หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซุทนักเรียนกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ใช้ชุดข้อสนเทศ

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร

การวิจัยในครั้งนี้เก็บข้อมูลในกลุ่มประชากรซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษาภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 52 คน โดยวิธีสุ่มอย่างง่าย แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ นักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 26 คน และนักเรียนกลุ่มควบคุม จำนวน 26 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มี 3 ประเภท ได้แก่

1. ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซุทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม เป็นชุดกิจกรรมแนะแนวที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยใช้แอปพลิเคชันคาซุทตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมโดยใช้แอปพลิเคชันคาซุทแบบเกม และวิธีการให้ความรู้โดยการใช้กิจกรรมเป็นฐานซึ่งเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ประกอบด้วย 8 กิจกรรม กิจกรรมละ 50 นาทีโดยผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน อยู่ในระดับดี ทั้ง 8 กิจกรรม

2. เครื่องมือสำหรับวัดตัวแปร คือ แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ซึ่งเป็นแบบวัดที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 2 ด้านได้แก่ 1) ด้านจริยธรรมในการใช้สื่อสังคม และ 2) การสื่อสารในการใช้สื่อสังคม ซึ่งเป็นแบบวัดแบบ Rating Scale มีจำนวน 20 ข้อ โดยมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20 - 0.77 และมีค่าความเที่ยงทั้งฉบับเท่ากับ 0.80

3. ชุดข้อสนเทศเกี่ยวกับการพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมเป็นชุดข้อสนเทศที่เน้นให้ข้อมูลและความรู้แก่นักเรียนกลุ่มควบคุม ประกอบด้วย 2 ด้าน ได้แก่ จริยธรรมในการใช้สื่อสังคม และการสื่อสารในการใช้สื่อสังคม จำนวน

8 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที โดยผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูล ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้ใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยทำบันทึกขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลจาก สาขาวิชาศึกษาศาสตร์และส่งไปยังผู้อำนวยการโรงเรียน ท่งฝนพัฒนศึกษา อำเภอท่งฝน จังหวัดอุดรธานี เพื่อขอความ อนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล และทำการทดลองกับกลุ่ม ประชากร

2. ผู้วิจัยรับสมัครนักเรียนที่จะทำการทดลองโดยมีกลุ่ม ประชากรที่สมัครใจเข้าร่วมวิจัย จำนวน 52 คน และแบ่ง นักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 26 คน และนักเรียนกลุ่มควบคุม จำนวน 26 คน

3. ผู้วิจัยนัดหมายประชากรเพื่อทำการทดลอง โดยทำ การแยกนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมไว้คนละ ห้อง และดำเนินการทดลองภายในวันเดียวกันโดยให้ทั้งสอง ห้องทำแบบวัดแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ก่อนการทดลอง และใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยการใช้แอป พลิกแซชคาอุทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม กับนักเรียนกลุ่มทดลองซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการ ส่วนนักเรียน กลุ่มควบคุมผู้วิจัยใช้ชุดข้อสนทนาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อ สังคมที่เหมาะสมดำเนินการทดลอง

4. ภายหลังจากเสร็จสิ้นการทดลองผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่ม ทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมทำแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อ สังคมที่เหมาะสม เพื่อเปรียบเทียบผลคะแนนกับการทดลอง ครั้งแรก และดำเนินการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ภายหลัง การทดลอง 1 เดือน

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลกับ ประชากร ดังนั้นการทดสอบสมมุติฐานจึงใช้สถิติใน การวิเคราะห์ข้อมูลของประชากร ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนการวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ใช้ การวิเคราะห์เนื้อหา

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยนำเสนอผล การวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบของตารางประกอบเรียง ตามลำดับดังนี้

ตารางที่ 1 ระดับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของ นักเรียนกลุ่มทดลอง และนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง

เวลาการทดลอง	μ	σ	การแปลผล
ก่อนการทดลอง			
กลุ่มทดลอง	3.12	0.36	ปานกลาง
กลุ่มควบคุม	3.10	0.34	ปานกลาง
หลังการทดลอง			
กลุ่มทดลอง	4.02	0.24	มาก
กลุ่มควบคุม	3.50	0.20	มาก

จากตาราง 1 พบว่า ก่อนการทดลอง นักเรียนกลุ่ม ทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้ สื่อสังคมที่เหมาะสมอยู่ในระดับเท่ากัน คือ ระดับปานกลาง โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม ที่เหมาะสมเท่ากับ 3.12 (SD = 0.36) และนักเรียนกลุ่มควบคุมมี ค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมเท่ากับ 3.10 (SD = 0.34) ส่วนหลังการทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียน กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม อยู่ในระดับเท่ากัน คือ ระดับมาก โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมี ค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมเท่ากับ 4.02 (SD = 0.24) ซึ่งมากกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ย คะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมเท่ากับ 3.50 (SD = 0.20)

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อ สังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนการทดลอง

ประชากร	N	μ	σ
กลุ่มทดลอง	26	3.12	0.36
กลุ่มควบคุม	26	3.10	0.34

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนการทดลองใกล้เคียงกัน โดยก่อนการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.12 (SD = 0.36) และนักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.10 (SD = 0.34) แสดงให้เห็นว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซุททั้งนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมอยู่ในระดับเดียวกัน

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซุท

เวลาการทดลอง	N	μ	σ
ก่อนการทดลอง	26	3.12	0.36
หลังการทดลอง	26	4.02	0.24

จากตาราง 3 พบว่า ภายหลังจากการทดลองค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.02 (SD = 0.24) ซึ่งสูงกว่าก่อนการทดลองที่มีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมเท่ากับ 3.12 (SD = 0.36) และสอดคล้องกับสมมุติฐานข้อที่ 1 ที่ตั้งไว้

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังการทดลอง

ประชากร	N	μ	σ
กลุ่มทดลอง	26	4.02	0.24
กลุ่มควบคุม	26	3.50	0.20

จากตาราง 4 พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมภายหลังจากการทดลองในนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซุทมีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม เท่ากับ 4.02 (SD = 0.24) ซึ่งสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับชุดข้อเสนอแนะ โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่

เหมาะสมเท่ากับ 3.50 (SD = 0.20) และสอดคล้องกับสมมุติฐานข้อที่ 2 ที่ตั้งไว้

การวิเคราะห์ข้อมูลผลการสัมภาษณ์นักเรียนกลุ่มทดลองภายหลังเข้าร่วมชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซุทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

ภายหลังจากการทดลองผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์นักเรียนกลุ่มทดลองเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม สามารถนำเสนอผลดังนี้

จากแบบสัมภาษณ์นักเรียนกลุ่มทดลองพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีการคิดวิเคราะห์ก่อนที่จะใช้สื่อสังคม และมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องในการใช้สื่อสังคมทางด้านกฎหมายและกฎเกณฑ์ของสังคม และด้านการสื่อสารที่ถูกต้อง ทำให้เกิดการตระหนักรู้และสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมเพิ่มมากขึ้น ทั้ง 2 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านจริยธรรมในการใช้สื่อสังคม

นักเรียนสามารถใช้สื่อสังคมอย่างถูกต้องเหมาะสม โดยนักเรียนตระหนักเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมโดยที่ไม่กระทำความผิดต่อกฎหมายและกฎเกณฑ์ของสังคม การเขียนข้อความที่ไม่ทำให้อื่นเดือดร้อน การคิดวิเคราะห์ก่อนที่จะเขียนข้อความลงในสื่อสังคมเพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบต่อผู้อื่นและไม่ให้เกิดผลกระทบต่อตนเอง

นอกจากนี้การสัมภาษณ์ พบว่านักเรียนมีพฤติกรรมการเขียนข้อความที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นเป็นข้อความที่ถูกกฎหมายและถูกกฎเกณฑ์ของสังคม เช่นนักเรียนไม่นำรูปภาพคนอื่นมาตัดต่อโดยไม่ได้รับอนุญาตนักเรียนไม่นำข้อมูลที่เป็นเท็จมาเขียนลงในสื่อสังคม ก่อนที่นักเรียนจะเขียนข้อความหรือลงรูปภาพต่างๆ ผ่านสื่อสังคมนักเรียนจะพิจารณารูปภาพหรือข้อความก่อนที่จะเขียนลงในสื่อสังคมทุก ๆ ครั้ง เพื่อความปลอดภัยของตนเองและไม่ให้เกิดความเสียหายกับคนในสังคม และการอยู่ร่วมกันกับคนในสังคมได้อย่างมีความสุข

ด้านที่ 2 ด้านการสื่อสารในการใช้สื่อสังคม

นักเรียนมีพฤติกรรมที่เหมาะสมด้านการสื่อสารในการใช้สื่อสังคมเกี่ยวกับการเขียนข้อความต่าง ๆ เช่น การเขียนข้อความที่ไม่ว่าร้ายผู้อื่น การเขียนข้อความที่ไม่ทำให้ผู้อื่นเสียหาย การเขียนข้อความที่ไม่พาดพิงถึงผู้อื่น นักเรียนเขียนข้อความที่มีการใช้ภาษาที่สุภาพและเข้าใจง่าย นักเรียนไม่ใช้ข้อความที่หยาบคายหรือถ้อยคำที่รุนแรงที่ทำให้ผู้อื่นเสียใจ นักเรียนพิจารณาอย่างรอบคอบก่อนที่เขียนข้อความลงในสื่อสังคม นักเรียนเขียนข้อความผ่านสื่อสังคมเพื่อทำให้ผู้อื่นได้รับประโยชน์ในข้อความที่นักเรียนเขียนโดยการเขียนอวยพรเนื่องในโอกาสต่าง ๆ หรือเขียนข้อความเพื่อเชิญชวนช่วยเหลือเพื่อนและคนในสังคม นักเรียนพิจารณาความถูกต้องและเหมาะสมก่อนนำข้อมูลลงสื่อสังคม

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา จังหวัดอุดรธานี มีข้อค้นพบที่ควรนำมาอภิปรายตามวัตถุประสงค์ดังนี้

1. ภายหลังจากใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมอยู่ในระดับมากซึ่งสูงกว่าก่อนการทดลองที่อยู่ในระดับปานกลาง สอดคล้องกับทฤษฎีการเสริมแรงของสกินเนอร์ (Skinner, 1950) ที่กล่าวว่า การเสริมแรงช่วยกระตุ้นให้บุคคลมีพฤติกรรมเพิ่มขึ้น โดยชุดกิจกรรมแนะแนวมีการใช้วิธีการเสริมแรงทางบวกและการใช้แอปพลิเคชันคาซูทเพื่อดึงดูดความสนใจและกระตุ้นให้กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมเพิ่มขึ้นหลังการทดลอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชมพูนุท เมฆเมืองทอง และนิรุต ถึงนาค (2560) ที่ศึกษาการพัฒนาโปรแกรมทางพฤติกรรมศาสตร์ร่วมกับวรรณกรรมบำบัดเพื่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมมารับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจักษณ์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ผลการวิจัยพบว่า หลังการทดลองกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมี

วิจักษณ์สูงาก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

กลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมเพิ่มขึ้นหลังการทดลอง อาจเป็นผลมาจากการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูทที่นำเอาเทคโนโลยีที่ทันสมัยในการจัดกิจกรรมมาใช้กระตุ้นความสนใจของนักเรียน และมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรม แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำ ขั้นดำเนินการ และขั้นสรุป ซึ่งการใช้แอปพลิเคชันคาซูทเหมาะกับนักเรียนในสังคมปัจจุบัน ทำให้นักเรียนมีพฤติกรรม การใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม สามารถใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุदानันธุ์ แสนเหลา เจริญยิ่ง (2559) ที่พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรม Microsoft Producer เรื่องการปฏิบัติเบอเกอร์เบื้องต้น โดยใช้เทคนิคการสอนแบบการเรียนรู้จากการทำงาน สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจสมุทรปราการ ซึ่งเป็นการเสริมแรงให้กับนักเรียนได้รู้สึกตื่นเต้น อยากรู้ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นหลังการทดลอง

และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐกุล กิ่งแก้ว (2558) ที่ได้ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวต่อการควบคุมตนเองในพฤติกรรมติดสมาร์โฟนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสตรีภูเก็ต จังหวัดภูเก็ต ผลการวิจัยพบว่า หลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีการควบคุมตนเองในพฤติกรรมติดสมาร์โฟนของตนสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2. ภายหลังจากใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม ผลการวิจัยสอดคล้องกับทฤษฎีความต้องการ แรงขับ สิ่งจูงใจ ของฮัลล์ (Hull 1952) และสเปนซ์ (Spence 1956) ที่กล่าวว่า การใช้แรงขับและสิ่งจูงใจเป็นแรงผลักดันให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม โดยชุดกิจกรรมที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุชีวา ว่องไว และ

ฉันทนา กลุ่มจิต (2560) ที่ศึกษาผลของกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาวินัยในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ผลการวิจัยพบว่าหลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนการควบคุมตนเองในพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนการควบคุมตนเองในพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และผลการวิจัยเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับ ชนัญธิตา นามมา (2558) ที่พบว่าการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมทำให้นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับชุดกิจกรรมแนะแนวมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับโปรแกรมการใช้ข้อสนเทศ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ทั้งนี้ถึงแม้ว่านักเรียนกลุ่มควบคุมจะมีระดับคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง แต่ยังไม่สามารถที่จะพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมได้เทียบเท่ากับการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูท เนื่องจากการได้รับชุดข้อสนเทศเป็นช่องทางการรับรู้ข้อมูลในทิศทางเดียวในขณะที่ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูทเป็นการจัดกิจกรรมโดยนำแอปพลิเคชันคาซูทมาใช้ และมีวิธีการที่หลากหลายทำให้เกิดการกระตุ้นความอยากรู้ของนักเรียนเพื่อให้เรียนรู้ได้มากขึ้น และมีความสนุกสนานในการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูท

การวิจัยในครั้งนี้ข้อค้นพบคือ นักเรียนกลุ่มทดลองมีการคิดวิเคราะห์ก่อนที่จะใช้สื่อสังคม และมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องในการใช้สื่อสังคมทางด้านกฎหมายและกฎเกณฑ์ของสังคม และด้านการสื่อสารที่ถูกต้อง นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูทมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมหลังการทดลองสูงขึ้น

และนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูทมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับชุดข้อสนเทศ

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สนใจสามารถนำชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูทไปใช้เพื่อพัฒนาการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกาศนียบัตรวิชาชีพประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หรือในระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งเหมาะสมกับคนรุ่นใหม่ที่ใช้ชีวิตประจำวันอยู่กับสื่อสังคมและเทคโนโลยีที่กระตุ้นการเรียนรู้มีความสนุกสนาน และเข้าใจง่าย

2. บุคคลที่สนใจสามารถนำชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูทไปใช้จัดกิจกรรมได้ต้องศึกษาข้อมูลการใช้ชุดกิจกรรมให้เข้าใจเพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวสามารถเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวได้อย่างสนุกสนานและจัดให้เหมาะสมกับลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย

ข้อเสนอแนะเพื่อทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์มือถือสามารถโฟกัสอย่างถูกต้องและเหมาะสม

2. ควรศึกษาการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการเล่นออนไลน์อย่างไรให้ไม่เป็นอันตรายต่อตนเองและผู้อื่น

เอกสารอ้างอิง

- [1] คณะอนุกรรมการพิจารณาการศึกษาสื่อสังคมออนไลน์กับภัยคุกคามต่อความมั่นคงของชาติ. (2555). รายงานการพิจารณาการศึกษาสื่อสังคมออนไลน์กับภัยคุกคามต่อความมั่นคงของชาติ. ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 10 กันยายน 2562. http://w3c.senate.go.th/comm.php?url=list&comm_id=66 &cat_id=5&size=18
- [2] ชันญธิดา นามมา. (2558). ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนวแนะเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอัครคริสเตียนวิทยา จังหวัดอุดรธานี. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- [3] ออมร สวัสดิ์รักษ์, เพ็ญพิศุทธิ์ ใจสนิท, คมสัน รัตนสิมากุล, เสาวลักษณ์ รัตนชูวงศ์. (2559). การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต 3. วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, ปีที่ 9 ฉบับที่ 3; ก.ย. - ธ.ค., หน้า 122 - 138. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- [4] สุกานันท์ แสนเหล่าเจริญยิ่ง. (2559). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรม Microsoft Producer เรื่องการปฏิบัติเบอเกอร์เบื้องต้น โดยใช้เทคนิคการสอนแบบการเรียนรู้จากการทำงาน สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจสมุทรปราการ. วารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล, ปีที่ 2 ฉบับที่ 2; ก.ค. - ธ.ค., หน้า 14 - 21 วิทยาลัยสันตพล อุดรธานี.
- [5] ณัฐกุล กิ่งแก้ว. (2558). ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนวแนะต่อการควบคุมตนเองมีพฤติกรรมติดสมาร์ทโฟนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสตรีภูเก็ตจังหวัดภูเก็ต. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- [6] อุลิษา ครุฑทะเล. (2556). แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน. วารสารวิชาการ Veridian E-Journal, ปีที่ 6 ฉบับที่ 3; ก.ย. - ธ.ค., หน้า 276 - 285. มหาวิทยาลัยศิลปากร
- [7] สุชีวา ว่องไว และฉันทนา กล่อมจิต. (2560). ผลของกิจกรรมแนวแนะเพื่อพัฒนาวินัยในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ปีที่ 11 ฉบับที่ 1; ม.ค. - มี.ค., หน้า 224 - 231. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- [8] ชมพูนุท เมฆเมืองทอง และนิรุต ถึงนาค. (2560). การพัฒนาโปรแกรมทางพฤติกรรมศาสตร์ร่วมกับวรรณกรรมบำบัดเพื่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมมารับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้, ปีที่ 5 ฉบับที่ 1; ม.ค. - มิ.ย., หน้า 69 - 82. มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- [9] บุษผา เมฆศรีทองคำ. (2554). การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ: วิธีทางในการสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อ. วารสารนักบริหารมหาวิทยาลัยกรุงเทพ, ปีที่ 31 ฉบับที่ 2; ม.ค. - มิ.ย., หน้า 63 - 69. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- [10] Simon Kemp. (2017). *We Are Social's (2017) Digital in 2016*. Retrieved from <http://wearesocial.com/special-reports/digital-in-2016>
- [11] Chen, Dai-Ling. (2015). *Developing Critical Thinking through Problem-Based Learning: an Action Research for a Class of Media Literacy*. (Doctoral thesis) UK : Durham University.
- [12] Feuerstein, Mira.(2002). *Media literacy in support of critical thinking*. (Doctoral thesis). England : University of Liverpool.