

การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ
สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

Using of social network to organize learning activities on course 3D
animation for Student of the Program of Computer Art and Design,
Buriram Rajabhat University

จिरายุท ประเสริฐศรี¹

Chirayut Prasoetsi

¹ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
Program in Computer Art and Design, Faculty of Humanities and Social Science, Buriram Rajabhat University

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการเรียน 2) วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบทดลองกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียวและเปรียบเทียบการทดสอบก่อน – หลัง เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศิลปะ และการออกแบบ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ จำนวน 20 คน ได้มาจากวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการสอนรายวิชาภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 2) กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ 3) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียน 4) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t - test แบบ Dependent ผลการวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพความสำคัญต่อการพัฒนาพฤติกรรมการเรียน ด้านความกระตือรือร้นสนใจบทเรียนและการทบทวนบทเรียนนอกเวลาของนักศึกษา และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า นักศึกษามีพัฒนาการความรู้ความเข้าใจสามารถทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้คะแนนสูงกว่าก่อนการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยเฉลี่ยมากกว่าร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

คำสำคัญ: สื่อสังคมออนไลน์, การจัดกิจกรรมการเรียนรู้, ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ

Abstract

The research entitled 'using of social network to organize learning activities on course 3D Animation of Student of the Program of Computer Art and Design, Buriram Rajabhat University' aimed 1) to compare learning behavior, 2) to assess the learning outcome of the courses on 3D animation learning activities through social network. This research was carried out through an one experimental group with pretest - posttest design; the sample group of which included 20 students of the third year in the Computer Art and Design Program at Buriram Rajabhat University who were obtained by the purposive sampling technique. The instrument used in this research included 1) Lesson plan for 3D animation 2) Learning activities through the Social Network 3) Teaching Behavior Observing Form 4) The achievement for Learning. The statistics used to analyze data were percentage, mean, standard deviation and Dependent T-Test. The results revealed that organization of the learning activities through social Network resulted in effectiveness of developing the learning behavior in term of eagerness to study the lessons and revising of the lessons. In the aspect of learning outcome, it was found that student showed the development of cognitive abilities and abilities to do achievement test and secured the score after using social network higher than before the use of social network, which was consistent with the specified norm with 70% more than the level of statistical significance at .05, which was consistent with the fixed hypothesis.

Keywords: social network, learning activity, 3D animation

บทนำ

ปัจจุบันเทคโนโลยีเป็นสิ่งที่มีบทบาทกับการดำเนินชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก กระทรวงศึกษาธิการ (2551) จึงได้กำหนดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเป็นสมรรถนะที่สำคัญที่ผู้เรียนพึงมีและปฏิบัติได้ โดยผู้เรียนจะต้องมีความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสารการทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรม

ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีได้ก่อให้เกิดนวัตกรรมการสื่อสารใหม่ทางสังคมที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย “Social Network” หรือ “สังคมออนไลน์” เป็นพื้นที่สาธารณะที่สมาชิกซึ่งก็คือคนทุกเพศ ทุกวัย ทุกเชื้อชาติ ศาสนา ทุกระดับการศึกษา ทุกสาขาอาชีพ และทุกกลุ่มสังคมจากทั่วโลกเป็นผู้สื่อสารหรือเขียนเล่าเนื้อหาเรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่ทำขึ้นเองหรือพบเจอจากสื่ออื่นๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งเติบโตอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ก่อให้เกิดวิวัฒนาการด้านเทคโนโลยีของสื่อสังคมออนไลน์มากมายหลายประเภท (ทัตธนันท์ พุ่มนุช, 2553)

นอกจากนี้การนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนจะเป็นมิติสำคัญที่ผลักดันให้บุคลากรครูก้าวทันเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันและสามารถเข้าถึงเยาวชนยุคใหม่ได้อย่างทันทั่วถึง ซึ่งจะทำให้เกิดเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่มีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียนที่มีการแบ่งปันความรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน รวมทั้งส่งเสริมให้มีการศึกษาตามอัธยาศัยสามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลาและทุกสถานที่ (สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน, 2552)

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น เป็นที่ชัดเจนว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทางในการนำเสนอข้อมูลข่าวสารไปยังนักศึกษาซึ่งเป็นกลุ่มเยาวชนยุคใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้เพื่อสร้างระบบสนับสนุนการเรียนรู้รายวิชาภาพเคลื่อนไหว 3 มิติซึ่งมีเนื้อหาสาระวิชาเน้นการฝึกปฏิบัติลงมือทำ (Learning by Doing and Thinking)

เพื่อที่จะให้เกิดทักษะ 3 ด้านคือ ทักษะชีวิตและการทำงาน ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ความรู้ไปกับการเรียนการสอนในชั้นเรียน ปกติ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการเรียน
2. เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชา คอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ
2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ จำนวน 20 คน ได้มาจากวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการสอนรายวิชาภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ
2. กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์
3. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียน
4. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตัวแปรในการวิจัย

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาพเคลื่อนไหว 3 มิติผ่านสื่อสังคมออนไลน์
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนวิชาภาพเคลื่อนไหว 3 มิติผ่านสื่อสังคมออนไลน์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีการดำเนินการวิจัย 3 ระยะมีรายละเอียดดังนี้

1. ระยะที่ 1 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

1.1 ขั้นวิเคราะห์ การดำเนินการในระยะนี้เป็นการศึกษาเนื้อหาสาระบทเรียน จากเอกสารตำราภาพเคลื่อนไหว 3 มิติเพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางการเรียน

การเรียนการสอน และนำข้อมูลพฤติกรรม ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบที่เรียนรายวิชาภาพเคลื่อนไหว 3 มิติจากรุ่นที่ผ่านมาวิเคราะห์ปัญหาทางการเรียน

1.2 ขั้นออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ การดำเนินการในระยะนี้เป็นการนำจุดมุ่งหมายคำอธิบายรายวิชารวมทั้งผลการวิเคราะห์ปัญหาทางการเรียนจากรุ่นที่ผ่านมา นำมาปรับปรุงแบ่งหน่วยการเรียนรู้และวัตถุประสงค์ให้เหมาะสมยิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยได้ออกแบบและแก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 2 ท่าน ช่วยตรวจสอบเนื้อหา สื่อ กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน

1.3 ขั้นการพัฒนา ผู้วิจัยทำการสร้างกลุ่มเพิ่มเนื้อหาสาระ สื่อ และกิจกรรมที่แก้ไขสมบูรณ์แล้วอัปโหลดลงบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเลือกใช้ Facebook และ Youtube แล้วให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างเข้าไปใช้ศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเองความรู้ไปกับการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติ

2. ระยะที่ 2 การเก็บรวบรวมข้อมูล มีขั้นตอนดังนี้

2.1 จัดเตรียมห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ อาคาร 14 เพื่อใช้ในการทดลองการวิจัย

2.2 จัดเตรียมโปรเจคเตอร์ คอมพิวเตอร์ และเชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ต

2.3 ขึ้นแจ้งข้อตกลง เกณฑ์ ระเบียบ และแผนการเรียนการสอนให้นักศึกษาทราบ

2.4 ทำการเรียนการสอนในชั้นเรียนแบบปกติ ระหว่างสัปดาห์ที่ 1-4 พร้อมทั้งบันทึกสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษา

2.5 ระหว่างสัปดาห์ที่ 5-10 สอนเรื่องการสร้างรูปทรงภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ โดยแบ่งการเรียนการสอนออกเป็น 2 ช่วง

2.5.1 ช่วงที่ 1 สัปดาห์ที่ 5-7 สอนในชั้นเรียนแบบปกติ และทำการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนประจำทุกสัปดาห์ พร้อมทั้งสังเกตและบันทึกพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษา

2.5.2 ช่วงที่ 2 สัปดาห์ที่ 8 -10 สอนในชั้นเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ประกอบการสอน และทำการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนประจำทุกสัปดาห์ พร้อมทั้งสังเกตและบันทึกพฤติกรรมกาเรียนของนักศึกษา

2.6 รวบรวมผลการทดลอง

ตารางแผนการเรียนการสอน 16 สัปดาห์

หัวข้อประจำบทและจำนวนคาบเรียน/สัปดาห์			
บทที่	หัวข้อเนื้อหา	จำนวนคาบเรียน	สัปดาห์
1	ประวัติความเป็นมาและรูปแบบของภาพเคลื่อนไหว	4	1
2	หลักการเบื้องต้นก่อนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ	4	2
3	เครื่องมือพื้นฐานในโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ	8	3 - 4
4	การสร้างรูปทรง *** ทดลองใช้สื่อสังคมออนไลน์ ***	16	5 - 10
5	พื้นผิว	4	11
6	แอนิเมท	8	12 - 13
7	การจัดแสงเงา	4	14
8	การจัดมุมมอง	4	15
9	การสร้างเทคนิคภาพพิเศษ	4	16
รวม		64	1 - 16

3. ระยะที่ 3 สรุปและประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

สรุปและประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากแบบสังเกตพฤติกรรมกาเรียน และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาวิเคราะห์ตามหลักสถิติห่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t - test แบบ Dependent

สรุปผล

จากการวิจัยเรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ พบว่า

1. การศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมกาเรียนจากแบบสังเกตของผู้สอน พบว่า พฤติกรรมกาเรียนของนักศึกษา ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์รายวิชาภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ มีผลให้เกิดการพัฒนาพฤติกรรมกาเรียนรู้เชิงบวกที่เด่นชัดใน 2 ประการ ได้แก่

1.1 นักศึกษามีความกระตือรือร้นสนใจบทเรียน

1.2 การทบทวนบทเรียนนอกเวลาของนักศึกษามีระยะเวลาเฉลี่ยเพิ่มสูงขึ้น

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า นักศึกษาสามารถทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้คะแนนสูงกว่าก่อนการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยเฉลี่ยมากกว่าร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

อภิปรายผล

ผลจากการวิจัยเรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ นำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ รายวิชาภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ผู้วิจัยได้ศึกษาตำราที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เพื่อวิเคราะห์เนื้อหา สื่อ และสร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยวิเคราะห์คุณลักษณะของสื่อสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนจากการสัมภาษณ์นักศึกษา พบว่า นักศึกษามีความพร้อมสามารถเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ตนอกชั้นเรียนได้ และโดยรวมนักศึกษามีความคุ้นเคยกับสื่อสังคมออนไลน์ Facebook และ Youtube อีกทั้งมีทักษะการใช้ได้อย่างคล่องแคล่วและมีบัญชีส่วนตัวประจำ Facebook และ Youtube แล้วทุกคน

สอดคล้องกับทิววรรณ นิลทยา (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการให้คำปรึกษาโดยใช้ Facebook ในรายวิชาที่มีการบูรณาการการเรียนการสอนกับบริการวิชาการและการวิจัย รายวิชาประเด็นและแนวโน้มทางการพยาบาล พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีประสบการณ์การใช้บริการ Facebook มากกว่า 1 ปี คิดเป็นร้อยละ 100 และความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการให้คำปรึกษาโดยใช้ Facebook ในรายวิชาที่มีการบูรณาการการเรียนการสอนกับบริการวิชาการและการวิจัย พบว่า ในการเรียนการสอนเป็นการใช้สื่อออนไลน์ในการปรึกษาและส่งงานทำให้เกิดความสะดวกรวดเร็วและแก้ไขงานได้ทันมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100

2. การสังเกตพฤติกรรมการเรียน และติดตามการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเรียนรู้วิชาภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ พบว่า นักศึกษามีความกระตือรือร้นสนใจบทเรียนและในทุกกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้สร้างและอัปโหลดลงในสื่อสังคมออนไลน์ นักศึกษาทุกคนสามารถมองเห็นหรือติดตามกิจกรรมที่สร้างขึ้นได้ทันทีและจะเข้ามาติดตามครบทั้ง 20 คน ภายในระยะเวลาไม่เกิน 1 วัน และนักศึกษามีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสนใจการเรียนผ่านสื่อสังคมออนไลน์อีกหลายประการ เช่น การพิมพ์ข้อความซักถาม

ข้อสงสัยลงในช่องแสดงความคิดเห็น การแบ่งปันความรู้จากแหล่งอื่นๆ การมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันโดยการติชมผลงานและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันภายในกลุ่มสมาชิกก่อให้เกิดการกระตุ้นพัฒนาตนเองมากยิ่งขึ้น และพฤติกรรมทบทวนบทเรียนนอกเวลาของนักศึกษาซึ่งจากการติดตามสถิติที่ปรากฏในสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า นักศึกษาได้เข้ามาทบทวนเปิดใช้สื่อที่อัปโหลดไว้ประมาณช่วงเวลา 21.00 – 00.00 น. และโดยการสัมภาษณ์นักศึกษาให้เหตุผลว่าเป็นช่วงเวลาที่เหมาะต่อบ้านหรือหอพักตามลำพังจึงเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมต่อการทบทวนบทเรียน อีกทั้งการทบทวนบทเรียนจากเนื้อหาประเภทคลิปวิดีโอ Youtube จะช่วยให้เกิดความเข้าใจและสามารถฝึกปฏิบัติตามได้ง่ายกว่าการทบทวนอ่านเอกสารตำรา

สอดคล้องกับกัญญา ผลิตาชี (2554) ได้ทำการวิจัยเรื่องแนวทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Facebook ในการเรียนการสอน ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างในฐานะนักศึกษาและเยาวชนมีความสนใจ และใส่ใจในเนื้อหาและกิจกรรมของชั้นเรียนผ่านการเข้าถึงผู้ร่วมชั้นเรียนและผู้สอนผ่านพื้นที่สังคมออนไลน์ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมต่างๆ ในสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ในงานวิจัยนี้ ยิ่งไปกว่านั้นการใช้สื่อการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีสังคมออนไลน์ช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่กระชับระหว่างผู้เรียนและระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนผ่านพื้นที่การสื่อสารด้วยสังคมออนไลน์นอกเหนือจากการสื่อสารในห้องเรียนตามธรรมดาอีกด้วย และพฤติกรรมทบทวนบทเรียนนอกเวลาของนักศึกษาสอดคล้องกับพิศมัย หาญมงคลพิพัฒน์ (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ความพึงพอใจของนิสิตต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่า นิสิตส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการใช้งานเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ และช่วงเวลาที่นิสิตเข้าใช้งานเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด คือ ช่วงเวลา 21.01 – 00.00 น.

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า นักศึกษามีพัฒนาการความรู้ความเข้าใจสามารถทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้คะแนนสูงกว่าก่อนการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยเฉลี่ยมากกว่าร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

สอดคล้องกับอุทุมพร ศรีแจ่ม และคณะ (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ด้วยการเรียนแบบผสมผสานระหว่างวิธีการเรียนรู้ แบบเผชิญหน้ากับวิธีการเรียนรู้ผ่าน Facebook พบว่าผล สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการพัฒนาด้วยการ เรียนแบบผสมผสานระหว่างชั้นเรียนปกติกับการเรียนผ่าน Facebook ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีลักษณะสูงขึ้นตลอดการ ทดลองและคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตั้งแต่ ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียนมีความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากการเรียน ด้วย การเรียนแบบผสมผสานระหว่างชั้นเรียนปกติกับการ เรียนผ่าน Facebook เป็นการจัดการเรียนการสอน 2 ชนิด มาผสมรวมกันทำให้เกิดการส่งเสริมและเพิ่มพูนความรู้ซึ่งกัน และกัน ธาตรี พิภพบีง (2550) กล่าวว่า การเรียนการสอน แบบผสมผสานเป็นการเรียนที่ดีที่สุดเนื่องจากการผสม ผสาน การจัดการเรียนการสอนโดยการใช้คุณลักษณะ ที่ดีสุดของการสอนในห้องเรียน และคุณลักษณะที่ดีที่สุด ของการสอนออนไลน์เข้าด้วยกันเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่าง อิสระ และระพีพร พลเยี่ยมหาญ (2548) ที่ให้นิยามของการ เรียนการสอนแบบผสมผสานไว้ว่าเป็นการเรียนโดยใช้การ ผสมผสานวิธีสอนที่หลากหลายเข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนเกิด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงสุด ผู้วิจัยนำการเรียนแบบผสม ผสานระหว่างชั้นเรียนปกติกับการเรียนผ่าน Facebook ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผ่านการตรวจจากอาจารย์ที่ ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเนื้อหา ได้ประเมินคุณภาพ และปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ ก่อนการทดลองกับกลุ่มจริงใน ชั้นเรียนทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาและฝึกทักษะได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของประพรพรรณ พลชะวีระ (2550) ได้ ทำการวิจัยการนำเสนอรูปแบบการเรียนแบบผสมผสานด้วย การเรียนร่วมมือกันในโครงการวิทยาศาสตร์ ผลการวิจัยพบ ว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และกมลวรรณ เฉิดฉันท พิพัฒน์ (2553) ได้ทำการวิจัยการศึกษาผลการเรียนแบบ ผสมผสานที่มีแบบทางการเรียนต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากผลการวิจัยที่กล่าวมา

แล้วนั้น สรุปได้ว่าการสอนด้วยการเรียนแบบผสมผสาน ระหว่างวิธีการเรียนรู้ในชั้นเรียนปกติกับวิธีการเรียนรู้ผ่าน สื่อสังคมออนไลน์ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา มีพัฒนาการที่ดีขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลไปใช้

จากข้อค้นพบในการวิจัยการจัดกิจกรรมการเรียน รุ่ยรายวิชาภาพเคลื่อนไหว 3 มิติผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ส่งผล ให้เกิดประสิทธิภาพต่อการพัฒนาพฤติกรรมการเรียน และ ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาดีขึ้น ดังนั้น จึงควรพัฒนาเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ให้ครอบคลุมทุก หัวข้อเนื้อหา เพื่อใช้เป็นสื่อหลักประกอบการเรียนรู้อย่าง วิชาภาพเคลื่อนไหว 3 มิติให้กับนักศึกษาในภาคเรียนถัดไป

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ผลการวิจัยจะเป็นแนวทางในการส่งเสริมให้มี การนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในการจัดการ เรียนการสอนกับรายวิชาอื่นๆ เพื่อการพัฒนากระบวนการ เรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ตัวอย่างเครือข่าย สังคมออนไลน์ที่ใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ Facebook Youtube Twitter และ Web Blog ทั้งนี้ผู้สอน ควรศึกษาคุณลักษณะของระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์และ ความพร้อมของผู้เรียนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อ วางแผนและเลือกใช้ได้ตรงกับความต้องการและสอดคล้อง กับรูปแบบการเรียนรู้