

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก สำหรับนักศึกษา  
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยเทคนิคสมุทรสาคร  
A Development of Learning Media for Facebook Advertising  
for Students at the Diploma Vocational Certificate  
From Samut Sakhon Technical College

วรรณภรณ์ แก้วบ้านตรุด<sup>1</sup>, สวานันท์ แต่งประเสริฐ<sup>2</sup>

Wannaporn Keawbantrud<sup>1</sup>, Sawanan Dangprasert<sup>2</sup>

Received: July 23, 2023; Revised: August 28, 2023; Accepted: June 10, 2024

## บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อสื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคสมุทรสาคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 30 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินความพึงพอใจ โดยมีผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือจำนวน 10 ท่าน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

<sup>1</sup> สำนักมาตรฐานการอาชีวศึกษาและวิชาชีพสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (สอศ.); Office of the Vocational Education Commission; E-mail: keawbantrud.wannaporn@gmail.com

<sup>2</sup> คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ; King Mongkut's University of Technology North Bangkok

ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก ที่สร้างขึ้นได้รับการประเมินคุณภาพด้านเทคนิคอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.73$ , S.D. = .40) และได้รับการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.75$ , S.D. = .42) 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $\bar{X} = 30.80$ , S.D. = 4.58) และ 3) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊กอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.58$ , S.D. = .60)

**คำสำคัญ:** สื่อการเรียนรู้, การเรียนรู้ด้วยตนเอง, การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก

## Abstract

This research is an experimental study aimed at 1) developing learning media for Facebook Advertising 2) evaluating the effectiveness of students who learn using learning media for Facebook Advertising and 3) evaluating the satisfaction level of students who are using the learning media for Facebook Advertising. The sample was selected by purposive sampling from 30 of Diploma Vocational Certificates from Samut Sakhon Technical College. The research tools used include 1) learning media for Facebook Advertising 2) technical quality assessment form 3) content quality assessment form 4) achievement tests form and 5) satisfaction evaluation form. Data were collected and analyzed using the arithmetic mean and standard deviation.

The research found that 1) learning media for Facebook Advertising that was developed has been evaluated as having the highest quality in terms of technical ( $\bar{X} = 4.73$ , S.D. = .40) and content quality. ( $\bar{X} = 4.75$ , S.D. = .42) 2) Learners showed significantly higher academic performance after studying with the learning media, with statistical significance at level .05 ( $\bar{X} = 30.80$ , S.D. = 4.58) and 3) Learners' satisfaction with the learning media for Facebook Advertising was found to be the highest level. ( $\bar{X} = 4.58$ , S.D. = .60)

**Keywords:** Learning Media, Self-study, Facebook Advertising

## บทนำ

ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) เป็นยุทธศาสตร์ชาติของประเทศไทย โดยกำหนดยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน โดยการพัฒนาเศรษฐกิจบนพื้นฐานผู้ประกอบการยุคใหม่ สร้างและพัฒนาผู้ประกอบการยุคใหม่ ไม่ว่าจะเป็นผู้ประกอบการรายใหญ่ กลาง เล็ก วิสาหกิจเริ่มต้น วิสาหกิจชุมชน หรือวิสาหกิจเพื่อสังคม รวมทั้งเกษตรกร ให้เป็นผู้ประกอบการยุคใหม่ที่มีทักษะและจิตวิญญาณของการเป็นผู้ประกอบการที่มีความสามารถในการแข่งขันและมีอัตลักษณ์ชัดเจน โดยการพัฒนาผู้ประกอบการที่มีความสามารถในการสร้างและใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม ตลอดจนกระบวนการการผลิตและบริการ การจัดการและการตลาด การสร้างและพัฒนาทักษะองค์ความรู้รอบด้านที่จำเป็นต่อการประกอบธุรกิจในยุคใหม่ที่มีการแข่งขันสูง รวมทั้งทักษะในการวิเคราะห์และใช้ประโยชน์จากข้อมูล เพื่อการวางแผนธุรกิจและสามารถบริหารจัดการความเสี่ยงทางธุรกิจได้ พร้อมกับการวางรากฐานการศึกษาทั้งในระบบและนอกระบบให้กับเยาวชนรุ่นใหม่ให้มีทักษะและจิตวิญญาณในการประกอบการ พร้อมทั้งส่งเสริมผู้ประกอบการในการสร้างนวัตกรรมเพื่อสร้างความแตกต่างของสินค้าและบริการ และนำไปสู่การพัฒนาต่อยอดด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่สนับสนุนการสร้างมูลค่าเพิ่มทางธุรกิจหรืออุตสาหกรรมอนาคต (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561)

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พุทธศักราช 2563 สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ เป็นการจัดการศึกษาด้านวิชาชีพระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง เพื่อยกระดับการศึกษาวิชาชีพของบุคคลให้สูงขึ้น สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ ที่ตรงตามความต้องการของสถานประกอบการ และการพัฒนาอุตสาหกรรมเป้าหมายของประเทศตามนโยบายประเทศไทย 4.0 ที่มีความเหมาะสมกับยุทธศาสตร์ การพัฒนาเชิงพื้นที่ซึ่งมุ่งเน้นการเรียนรู้สู่การปฏิบัติ เพื่อผลิตกำลังคนระดับเทคนิคที่มีคุณภาพครอบคลุมด้านคุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ และกิจนิสัยที่เหมาะสมในการทำงาน สามารถพัฒนาตนเองให้มีความก้าวหน้าทางวิชาการและวิชาชีพ ยึดหลักการดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง นำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานหรือการประกอบอาชีพได้ในการจัดการเรียนการสอนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการอาชีพ เป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการอาชีพและ

การทำธุรกิจดิจิทัลบนสื่อสังคมออนไลน์ ที่เป็นการทำธุรกิจดิจิทัลแบบครบวงจร ที่มีทั้งการขาย การแสดงสินค้า การชำระเงินในระบบเดียวกันทั้งหมด การทำธุรกิจดิจิทัลเป็นการทำธุรกิจที่ไม่ต้องลงทุนหรือมีค่าใช้จ่ายมากผ่านการใช้งานแพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก (Facebook) ที่เป็นเครื่องมือในการทำธุรกิจดิจิทัลโดยการซื้อโฆษณาบนเฟซบุ๊ก (Facebook Advertising) ที่สามารถเข้าถึงผู้ใช้งานแพลตฟอร์มได้มาก ผ่านค่าใช้จ่ายโฆษณาที่มีจุดเด่นในการเลือกกลุ่มเป้าหมาย ทำให้ธุรกิจเข้าถึงกลุ่มลูกค้าที่มีแนวโน้มในการซื้อมากขึ้น (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2565) จากการสอบถามครูผู้สอนในรายวิชาดังกล่าวพบว่า หัวข้อการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการอาชีพและการทำธุรกิจดิจิทัล ผู้สอนได้อธิบายเนื้อหาและยกตัวอย่างให้ผู้เรียนฟัง ทำให้ผู้เรียนส่วนน้อยที่เข้าใจและการประยุกต์ใช้ได้อย่างถูกต้อง และผู้สอนขาดสื่อการเรียนการสอนในเนื้อหา ดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้สอบถามครูผู้สอนและได้รับข้อเสนอแนะ ดังนี้ ครูผู้สอนต้องการเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการทำธุรกิจดิจิทัลบนสื่อสังคมออนไลน์ในรูปแบบของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ประเภทเว็บไซต์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเองสามารถทบทวนเนื้อหาได้ตลอดเวลา และต้องการบรรยากาศการเรียนรู้แบบสนุกสนานมีการกิจกรรมเพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้

จากการศึกษากรอบแนวคิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ที่เป็นการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง แล้วนำความรู้มาทดลองใช้ ผึกฝน ปรับปรุง พัฒนา จนเกิดความชำนาญ สามารถนำความรู้ที่ได้เรียนรู้ไปใช้จนเกิดประโยชน์กับตนเองและส่วนรวมได้ (เอกราช จันทระประดิษฐ์, 2563) โดยพัฒนารูปแบบสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ที่เป็นสื่อการเรียนการสอนบนเว็บ (Web - Based Instruction) ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และให้ผู้เรียนหรือผู้ที่ต้องการเรียนเข้ามาทำการศึกษาเนื้อหา ภายในบทเรียนมีส่วนประกอบต่าง ๆ ที่ช่วยเหลือผู้เรียนศึกษาเนื้อหาให้เข้าใจได้อย่างเหมาะสม (วันรักษ์ ศรีสังข์, 2560) และตอบสนองตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ที่ได้รับบุถึงสิทธิส่วนบุคคลว่า นักเรียนต้องได้รับการจัดการศึกษาที่เหมาะสม การจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้นักเรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ จัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ ความถนัดและความแตกต่างของนักเรียน ให้ได้เรียนรู้จากสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายให้เกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) และมีการนำเกมการศึกษามาจัดกิจกรรมโดยจัดสภาพแวดล้อมของผู้เรียนให้มีการแข่งขันอย่างมีกฎ กติกาและมีวิธีดำเนินการอย่างเป็นระบบ ซึ่งจุดประสงค์ของเกมสอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของ

ผู้เรียน และเป็นการช่วยส่งเสริมและฝึกทักษะให้เด็กได้เกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน (สุดา หลังแดง, 2560)

จากแนวคิดที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาสื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านเว็บไซต์ ในหัวข้อการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการอาชีพและการทำธุรกิจดิจิทัลบนสื่อสังคมออนไลน์ รายวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการอาชีพ และมีการนำเกมการศึกษามาใช้ในการจัดกิจกรรมเพื่อกระตุ้นความสนใจ เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และเพิ่มความรู้ความเข้าใจในการเรียนให้แก่ผู้เรียน

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อสื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก

### สมมุติฐานการวิจัย

1. สื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊กที่สร้างขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับมาก
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊กสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการใช้สื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊กอยู่ในระดับมาก

### วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคสมุทรสาคร ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 382 คน

กลุ่มตัวอย่างคัดเลือกจากนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 ประเภท  
วิชาบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการอาชีพ โดยวิธีการเลือกแบบ  
เจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 30 คน

**2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย** ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย  
ดังนี้

### 2.1 สื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก

ผู้วิจัยได้ศึกษาวิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี หลักการ วิธีการ และข้อมูลเนื้อหาต่าง ๆ  
ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยครั้งนี้ แล้วทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่สำคัญเพื่อใช้ในการสร้างสื่อการเรียนรู้  
โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามรูปแบบของ ADDIE Model ซึ่งเป็นกระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่อ  
การเรียนรู้ ซึ่งมีลำดับการพัฒนา 5 ขั้นตอน ดังนี้

2.1.1 ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis Phase) ผู้วิจัยได้วิเคราะห์รายละเอียด  
ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่

2.1.1.1 การวิเคราะห์ผู้เรียน (Audience analysis) โดยการกำหนด  
ระดับวัยวุฒิของผู้เรียนที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ คือ ผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง  
ความรู้พื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ที่ผู้เรียนควรมีในการทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก ได้แก่ การใช้งาน  
คอมพิวเตอร์เบื้องต้นและการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

2.1.1.2 การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยศึกษาจาก  
เอกสารคู่มือการทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก และสังเคราะห์ข้อมูลที่ศึกษาและออกแบบเป็นเนื้อหาที่  
เหมาะสมกับสื่อการเรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง จำนวน 5 หน่วยการเรียนรู้

2.1.1.3 วิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม (Behavioral Objectives  
Analysis) และการวัดและประเมินผล (Measurement and Evaluation) โดยให้สอดคล้องกับ  
เนื้อหา เพื่อกำหนดกิจกรรมต่าง ๆ ที่จะพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้และทักษะตามวัตถุประสงค์เชิง  
พฤติกรรมและกำหนดรูปแบบการประเมินโดยใช้แบบทดสอบ

2.1.1.4 การวิเคราะห์สื่อการเรียนรู้ (Media Analysis) วิเคราะห์เนื้อหา  
แนวคิด ทฤษฎีจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ จากนั้นศึกษาและ  
ทดลองใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ เพื่อศึกษาลักษณะทั่วไปของ

เครื่องมือต่าง ๆ และการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน เพื่อนำเอาลักษณะของเครื่องมือต่าง ๆ ที่เป็นข้อดี มาออกแบบโครงสร้างของสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเว็บไซต์ที่ต้องการจะพัฒนา รวมทั้งศึกษารูปแบบ การนำเกมการศึกษามาใช้เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนรู้

2.1.2 ขั้นตอนการออกแบบ (Design Phase) เป็นขั้นตอนการออกแบบโครงสร้าง ของสื่อการเรียนรู้ที่ต้องการจะพัฒนาให้มีเครื่องมือพื้นฐานของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ทั่วไป และ เครื่องมือที่สนับสนุนการจัดการเรียนการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้สื่อการเรียนรู้มี ความเหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอน เช่น การออกแบบโครงสร้างเนื้อหา Courseware จาก การวิเคราะห์เนื้อหาและการวิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อนำมาออกแบบเป็นโครงสร้าง เนื้อหาให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง การออกแบบการวัดและประเมินผลทางการเรียน โดยเลือกรูปแบบข้อสอบออนไลน์ และการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

2.1.3 ขั้นตอนการพัฒนา (Development Phase) ผู้วิจัยได้พัฒนาสื่อการเรียนรู้ และตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ โดยนำเนื้อหาการวิเคราะห์และการออกแบบมาสร้างสื่อ การเรียนรู้ และเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ จากนั้นตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคและผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา โดยใช้แบบประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ด้านเทคนิคและด้านเนื้อหา พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขสื่อ การเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ได้แก่

2.1.3.1 เว็บไซต์ Powtoon และเว็บไซต์ Animaker เป็นแพลตฟอร์มที่ใช้ สำหรับการสร้างสื่อวิดีโอ

2.1.3.2 เว็บไซต์ Gamilab และเว็บไซต์ oodlu ที่เป็นแพลตฟอร์มที่ใช้ สำหรับสร้างเกมการเรียนรู้

2.1.3.3 เว็บไซต์ Wix เป็นแพลตฟอร์มที่ใช้สำหรับในการสร้างสื่อการ เรียนรู้ในรูปแบบเว็บไซต์

2.1.3.4 เว็บไซต์ Microsoft Forms ที่เป็นแพลตฟอร์มสำหรับสร้าง แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

2.1.4 ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implementation Phase) นำชุดสื่อการเรียนรู้ไป ทดลองใช้กับผู้เรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง (Tryout) เพื่อหา

คุณภาพของสื่อการเรียนรู้เบื้องต้น ได้แก่ ด้านการเข้าใช้งานสื่อการเรียนรู้ ด้านเนื้อหาในสื่อการเรียนรู้ ด้านแบบทดสอบของสื่อการเรียนรู้ และความน่าสนใจของสื่อการเรียนรู้ พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้งานสื่อการเรียนรู้ในระดับมาก เนื้อหาของสื่อการเรียนรู้มีการเรียบเรียงเนื้อหาที่เข้าใจง่าย แบบทดสอบสอดคล้องกับเนื้อหาในสื่อการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้มีความน่าสนใจเพราะมีเกมเสริมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเล่น

2.1.5 ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation Phase) ผู้วิจัยสรุปผลการจัดทำชุดสื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก และนำสื่อการเรียนรู้ไปใช้จริงต่อไป

2.2 แบบประเมินคุณภาพด้านเทคนิคและแบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของสื่อการเรียนรู้

2.2.1 ศึกษาเนื้อหา ทฤษฎี แนวคิดจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการสร้างแบบประเมินคุณภาพ ผู้วิจัยได้กำหนดและแบ่งหัวข้อการประเมิน ดังนี้

2.2.1.1 แบบประเมินคุณภาพด้านเทคนิค แบ่งการประเมินออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการออกแบบสื่อ มีข้อความคำถามจำนวน 10 ข้อ และด้านการนำเสนอ มีข้อความคำถามจำนวน 10 ข้อ

2.2.1.2 แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา แบ่งการประเมินออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา มีข้อความคำถามจำนวน 10 ข้อ และด้านแบบทดสอบและการประเมินผล มีข้อความคำถามจำนวน 10 ข้อ

2.2.2 ออกแบบโครงสร้างแบบประเมินและรายการประเมินในแต่ละด้านของแบบประเมินคุณภาพ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างรายการประเมินกับเนื้อหาที่ต้องการวัด (IOC) และเลือกรายการประเมินที่มีคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ .50 ขึ้นไป มาใช้เป็นรายการประเมินและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.2.3 สร้างแบบประเมินคุณภาพด้านเทคนิคและด้านเนื้อหา ประกอบด้วยแบบประเมินคุณภาพด้านเทคนิค แบ่งการประเมินออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการออกแบบสื่อมีข้อความคำถามจำนวน 9 ข้อ และด้านการนำเสนอ มีข้อความคำถามจำนวน 6 ข้อ แบบประเมินคุณภาพด้านเทคนิค แบ่งการประเมินออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการออกแบบสื่อ มีข้อความคำถามจำนวน 8 ข้อ และ

ด้านการนำเสนอ มีข้อคำถามจำนวน 7 ข้อ โดยกำหนดเกณฑ์การประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าแบบตัวเลข (Numerical Rating Scales) 5 ระดับ และนำแบบประเมินไปใช้โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิค จำนวน 5 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 5 ท่าน ทำการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้ต่อไป

### 2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อการเรียนรู้

2.3.1 ศึกษาเนื้อหา แนวคิด ทฤษฎีจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก มาวิเคราะห์เนื้อหาและวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม และกำหนดจำนวนข้อคำถามของแบบทดสอบ โดยวิเคราะห์จากตารางวิเคราะห์จำนวนข้อคำถาม ซึ่งผลการวิเคราะห์พบว่า จำนวนข้อคำถามที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการ มีจำนวน 40 ข้อ

2.3.2 ออกแบบโครงสร้างแบบทดสอบและข้อคำถามของแบบทดสอบ โดยได้สร้างแบบทดสอบเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 110 ข้อ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม (IOC) เลือกข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ .50 ขึ้นไปมาใช้ และปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามตามข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้เชี่ยวชาญ พบว่ามีข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 110 ข้อ

2.3.3 นำข้อสอบที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทำการทดสอบกับกลุ่มผู้เรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าความยากของแบบทดสอบ (Difficulty index) และวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก (Discriminant index) ของข้อสอบเป็นรายข้อ จากนั้นเลือกเก็บข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด คือ มีค่าความยาก ( $p$ ) อยู่ระหว่างระดับ .20 ถึง .80 และมีค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) มากกว่าระดับ .20 ซึ่งผลวิเคราะห์ พบว่ามีข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 95 ข้อ

2.3.4 เลือกข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์มาสร้างเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 40 ข้อ โดยเลือกให้ครอบคลุมทุกหน่วยการเรียนรู้ นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปทดลองกับนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง (Try out) เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น

ของข้อสอบทั้งฉบับ ซึ่งผลการวิเคราะห์พบว่า ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ เท่ากับ .870 โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์และริชาร์ดสัน (Kuder and Richardson)

#### 2.4 แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้

2.4.1 ออกแบบโครงสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ จำนวน 15 ข้อคำถาม นำแบบประเมินความพึงพอใจเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างรายการ ประเมินกับเนื้อหาที่ต้องการวัด (IOC) เลือกรายการประเมินที่มีคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ .50 ขึ้นไป มาใช้เป็นรายการประเมิน และปรับปรุงแก้ไขรายการประเมินตามข้อเสนอแนะ พบว่า มีข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 13 ข้อ

2.4.2 สร้างแบบประเมิน โดยกำหนดเกณฑ์การประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าแบบตัวเลข (Numerical Rating Scales) 5 ระดับ จำนวน 13 ข้อ

**3. การเก็บรวบรวมข้อมูล** ระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 (เดือนพฤษภาคม – เดือนตุลาคม 2565) ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

##### 3.1 ขั้นเตรียมการ

1) ผู้วิจัยได้สำรวจความพร้อมของกลุ่มตัวอย่างและตรวจสอบเนื้อหาบทเรียนอีกครั้ง

2) ทำเรื่องเอกสารขออนุญาตทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากวิทยาลัย เทคนิคสมุทรสาคร

3) ประชุมชี้แจงกับครูผู้สอน เพื่อเตรียมความพร้อมด้านสถานที่ กำหนดวิธีการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ และนำชุดสื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊กที่พัฒนาขึ้นเผยแพร่ทางเว็บไซต์

##### 3.2 ขั้นทดลอง

1) แนะนำวิธีการใช้สื่อการเรียนรู้ให้ผู้เรียนฟังเบื้องต้น

2) ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนและเริ่มทำการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการเรียนรู้ ประกอบด้วยเนื้อหา 5 หน่วย ดังนี้ 1) การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊กเบื้องต้น (Basic Facebook Advertising) 2) การจัดการเนื้อหา (Content Management) 3) การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก

(Facebook Ads) 4) การวิเคราะห์ ข้อมูลและรายงานผล (Data Analysis & Reporting) 5) การสร้างข้อความโต้ตอบอัตโนมัติ (AI Chatbot) โดยใช้เวลาในการเรียนรู้นอกห้องเรียน 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และร่วมทำกิจกรรมในห้องเรียนตามที่ครูผู้สอนกำหนด

3) เมื่อผู้เรียนทำการศึกษาเนื้อหาทั้งหมดแล้ว ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน และตอบแบบประเมินความพึงพอใจ

### 3.3 ชั้นประเมินผล

1) นำผลคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ย โดยใช้สถิติการทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยที่กลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน (t-test dependent samples) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบตารางประกอบคำบรรยาย

2) นำผลคะแนนความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ มาวิเคราะห์เพื่อหาค่าเฉลี่ยและแปลความหมายตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบของตารางประกอบคำบรรยาย

## 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การหาคุณภาพของสื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก โดยนำผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคและด้านเนื้อหาทุกท่านมารวมกัน จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (กานดา พูนลาภทวี, 2539) ในแต่ละรายการประเมินและแต่ละด้านมาวิเคราะห์และแปลผลตามเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อหาคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ด้านเทคนิคและด้านเนื้อหา

4.2 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (กานดา พูนลาภทวี, 2539) และเปรียบเทียบเพื่อหาค่าความแตกต่างของพฤติกรรมก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยที่กลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน (t-test dependent samples) (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

4.3 การหาความพึงพอใจของผู้เรียน โดยนำผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนทุกคนมารวมกัน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

(Standard Deviation) (กานดา พุนลาภทวี, 2539) ในแต่ละรายการประเมิน มาวิเคราะห์และแปลผลตามเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อหาความพึงพอใจของผู้เรียน

## ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก ที่พัฒนาขึ้นผ่านการประเมินคุณภาพด้านเทคนิคและด้านเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิค จำนวน 5 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 5 ท่าน ซึ่งมีผลการประเมิน ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการหาคุณภาพด้านเทคนิค

รายการประเมิน	Mean	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านเทคนิคการออกแบบสื่อ	4.73	.44	มากที่สุด
2. ด้านการนำเสนอ	4.73	.33	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.73</b>	<b>.40</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 1 ผลการหาคุณภาพด้านเทคนิค พบว่า รายการประเมินทั้ง 2 ด้าน ได้แก่ ด้านเทคนิคการออกแบบสื่อและด้านการนำเสนอ ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์คุณภาพระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .40

ตารางที่ 2 ผลการหาคุณภาพด้านเนื้อหา

รายการประเมิน	Mean	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านเนื้อหา	4.73	.43	มากที่สุด
2. ด้านแบบทดสอบและการประเมินผล	4.77	.41	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.75</b>	<b>.42</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 2 ผลการหาคุณภาพด้านเนื้อหา พบว่า รายการประเมินทั้ง 2 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาและด้านแบบทดสอบและการประเมินผล ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์คุณภาพระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .42

2. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลคะแนนแบบทดสอบทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน และใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 40 ข้อ ซึ่งมีผลการประเมินดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig
คะแนนก่อนเรียน	14.53	4.01	14.34	.00*
คะแนนหลังเรียน	30.80	4.58		

\*มีระดับนัยสำคัญที่ .05

จากตารางที่ 3 ผลการเก็บคะแนน พบว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียน (pre-test) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.53 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.01 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน โดยมีผู้เรียนทำคะแนนได้สูงสุด คือ 24 คะแนน และต่ำสุด คือ 7 คะแนน ขณะที่คะแนนทดสอบหลังเรียน (post-test) มีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 30.80 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.58 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน โดยมีผู้เรียนทำคะแนนได้สูงสุด คือ 39 คะแนน และต่ำสุด คือ 21 คะแนน จากนั้นนำข้อมูลคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนมาเปรียบเทียบโดยใช้สถิติทดสอบค่า t ชนิดกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน (t-test dependent samples) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลัง พบว่า ค่า t ที่คำนวณได้เท่ากับ 14.34 ซึ่งมากกว่าค่า tวิกฤต 1.669 จากการเปิดตารางแจกแจง t (t-Distribution Table) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 ในการทดสอบแบบทางเดียว (One-Tailed Test) สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยสื่อการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก วิเคราะห์ข้อมูลโดยนำคะแนนทั้งหมดจากแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ดังตาราง 4

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก

รายการประเมิน	Mean	S.D.	ผลการประเมิน
1. มีความสวยงาม ทันสมัยน่าสนใจ	4.70	.47	มากที่สุด
2. มีการจัดรูปแบบง่ายต่อการอ่านและการใช้งาน	4.50	.68	มากที่สุด
3. มีรูปแบบและขนาดของตัวอักษรที่เหมาะสม	4.70	.53	มากที่สุด
4. มีการจัดหมวดหมู่ให้ง่ายต่อการค้นหา	4.53	.57	มากที่สุด
5. มีขนาดภาพและความละเอียดที่เหมาะสม	4.63	.61	มากที่สุด
6. มีความเร็วในการนำเสนอวิดีโอที่เหมาะสม	4.57	.57	มากที่สุด
7. มีแถบเมนูต่าง ๆ ง่ายต่อการใช้งาน	4.53	.68	มากที่สุด
8. มีความสะดวกในการใช้งาน	4.60	.62	มากที่สุด
9. มีการอธิบายเนื้อหาที่เข้าใจง่าย	4.27	.64	มาก
10. เป็นสื่อที่สามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง	4.77	.57	มากที่สุด
11. สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก	4.60	.62	มากที่สุด
12. มีความสะดวกในการเชื่อมโยงข้อมูลภายในและภายนอก	4.60	.67	มากที่สุด
13. ความพึงพอใจในภาพรวมที่มีต่อสื่อการเรียนรู้	4.50	.57	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.58</b>	<b>.60</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ พบว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนภาพรวมอยู่ในเกณฑ์คุณภาพระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .60 เมื่อนำผลการประเมินที่ได้มาจัดลำดับ พบว่า รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยจากการประเมินสูงที่สุด คือ เป็นสื่อที่สามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.77 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .57 รองลงมา ได้แก่ มีความสวยงาม ทันสมัย น่าสนใจ มีรูปแบบและขนาดของตัวอักษรที่เหมาะสม มีขนาดภาพและความละเอียดที่เหมาะสม มีความสะดวกในการใช้งาน สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการทำโฆษณาบนเฟซบุ๊กได้ ตามลำดับ

## อภิปรายผลและสรุปผล

### 1. ผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก

การประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก ได้แบ่งการประเมินออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านเทคนิคและด้านเนื้อหา สื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น มีคุณภาพด้านเทคนิคและคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยสื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นเป็นการนำเสนอผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยอาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นช่องทางในการนำเสนอเนื้อหา กิจกรรม และรูปแบบการเรียนรู้ให้ผู้เรียนศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองสอดคล้องกับแนวคิดของเอกราช จันทรประดิษฐ์ (2563) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง แล้วนำความรู้มาทดลองใช้ ผักผ่อน ปรับปรุง พัฒนา จนเกิดความชำนาญสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้จนเกิดประโยชน์กับตนเองและส่วนรวมได้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของปาณิสรา หาดขุนทด และธนากร แสงกุดเลาะ (2560) ที่ได้พัฒนาการฝึกอบรมผ่านเว็บตามแนวคิดการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อทดสอบวัดความรู้พื้นฐานระดับปริญญาตรีด้านคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ผลการวิจัยพบว่า เว็บฝึกอบรมตามแนวคิดการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อทดสอบวัดความรู้พื้นฐานระดับปริญญาตรีด้านคอมพิวเตอร์ มีคุณภาพในระดับมาก ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของผู้เรียนโดยใช้การฝึกอบรมผ่านเว็บตามแนวคิดการเรียนรู้ด้วยตนเองสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับการอบรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักศึกษามีความพึงพอใจระดับมาก

### 2. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ พบว่า ผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อการเรียนรู้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากแบบทดสอบได้วิเคราะห์เนื้อหาและวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อนำมาสร้างแบบทดสอบและประเมินค่าความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม แล้วนำข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์ทั้งหมดวิเคราะห์หาคุณภาพข้อสอบ สื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น เป็นสื่อรูปแบบออนไลน์ที่เปิดให้ผู้เรียนศึกษาเรียนรู้หรือทบทวนเนื้อหาจนกว่าผู้เรียนจะเข้าใจ และมีการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมการเรียนรู้และกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน ตามแนวคิดของสันติ งามเสริฐ (2560) ที่กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนเป็นการวัดความรู้ความสามารถหรือทักษะของผู้เรียนตามสาระการเรียนรู้ส่วนใหญ่ เป็นการวัดความรู้ทางสมอง (กระบวนการทางพุทธิปัญญา) เครื่องมือที่ใช้วัดเป็นแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้น เพื่อใช้เป็นสิ่งเร้า กระตุ้น หรือชักนำให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมหรือปฏิกิริยาในการตอบสนองต่อข้อสอบ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการทราบว่าเมื่อผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนการสอนแล้วมีความรู้เพิ่มขึ้นหรือไม่ และสอดคล้องกับงานวิจัยของรินสุข อุณพิกุล (2560) ที่ได้พัฒนาระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษาอาชีวศึกษา ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ สาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยคะแนนการทดสอบเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียน นักศึกษามีคะแนนสอบเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนและมีค่าคะแนนพัฒนาการที่ดีขึ้น ทั้งนี้เนื่องมาจากการเรียนด้วยอีเลิร์นนิ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาทบทวนเนื้อหาได้หลาย ๆ ครั้ง จนมีความพร้อมด้านเนื้อหาช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำคะแนนได้สูงสุดเต็มความสามารถของตนเอง

### 3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก

ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์คุณภาพระดับมากที่สุด ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผู้เรียนมีความคิดเห็นว่สื่อการเรียนรู้ดังกล่าวเป็นสื่อที่สามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยจากการประเมินสูงสุด รองลงมา ได้แก่ มีความสวยงาม ทันสมัยน่าสนใจ มีรูปแบบและขนาดของตัวอักษรที่เหมาะสม มีขนาดภาพและความละเอียดที่เหมาะสม มีความสะดวกในการใช้งาน สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการทำโฆษณาบนเฟซบุ๊กได้ มีความสะดวกในการเชื่อมโยงข้อมูลภายในและภายนอก มีความเร็วในการนำเสนอ วิดีโอที่เหมาะสม มีแถบเมนูต่าง ๆ ง่ายต่อการใช้งาน มีการจัดรูปแบบง่ายต่อการอ่านและการใช้งาน และมีการอธิบายเนื้อหาที่เข้าใจง่าย ตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของพัฒนา พรหมณีและคณะ (2563) ที่ระบุว่า ความพึงพอใจ คือ สิ่งที่เกิดจากแรงจูงใจซึ่งเป็นพฤติกรรมภายในที่ผลักดันให้เกิดความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย ยินดี ไม่ยินดี เมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการและความคาดหวังที่เกิดจากการประมาณค่า อันเป็นการเรียนรู้ประสบการณ์จากการกระทำกิจกรรมเพื่อให้เกิดการตอบสนองความต้องการตามเป้าหมายของแต่ละบุคคล และสอดคล้องกับงานวิจัยของณิชา ชำนิยนต์ (2560) ที่ได้ศึกษาพัฒนาบทเรียนออนไลน์โดยใช้ตัวช่วยเสริมศักยภาพบนเว็บ รายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษาของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัย

ราชภัฏธนบุรี ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจในการเรียนแบบใช้บทเรียนออนไลน์อยู่ในระดับมากที่สุดเพราะเว็บไซต์ที่น่าสนใจสามารถทำให้การเรียนเป็นไปได้อย่างยิ่งขึ้น

จากการวิจัยสามารถสรุปได้ว่า สื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊กมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ดังนั้น สื่อการเรียนรู้การทำโฆษณาบนเฟซบุ๊ก สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนหรือใช้เป็นสื่อที่สามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้หรือข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 การเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคนแตกต่างกัน อาจทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาแตกต่างกันในเวลาที่กำหนด ดังนั้น ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และทบทวนอย่างเต็มที่จนกว่าจะเข้าใจ

1.2 พิจารณาความพร้อมของผู้เรียนในการใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต หรืออุปกรณ์ที่ใช้เรียน เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ รวมทั้งสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

### 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1. ควรมีการพัฒนาเนื้อหาเรื่องการทำโฆษณาบนเฟซบุ๊กในรูปแบบของสื่อประเภทอื่น และการประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบของเกมมิฟิเคชัน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน

2.2. ควรมีระบบตรวจสอบและติดตามความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เรียนให้กับครูผู้สอนเพื่อติดตามประเมินความก้าวหน้าทางเรียนของผู้เรียน และให้ผู้เรียนสามารถตรวจสอบความก้าวหน้าของตนเองได้

## เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)**. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด. กานดา พูนลาภทวี. (2539). **สถิติเพื่อการวิจัย**. กรุงเทพฯ: พิสิกส์เซ็นเตอร์.
- ณิชชา ชำนิยนต์. (2560). **รายงานการวิจัยการพัฒนบทเรียนออนไลน์โดยใช้ตัวช่วยเสริมศักยภาพบนเว็บ รายวิชาเทคโนโลยี และนวัตกรรมทางการศึกษาของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี. จาก <https://tdc.thailis.or.th/tdc/index.php>.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). **วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1 (พิมพ์ครั้งที่ 5)**. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปาณิสรา หาดขุนทด และธนากร แสงกุดเลาะ. (2560). **รายงานการวิจัยการพัฒนาระบบประเมินการสอนออนไลน์มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ**. ชัยภูมิ: มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ. สืบค้น ตุลาคม, 20, 2566, จาก <https://tdc.thailis.or.th/tdc/index.php>.
- พัฒนา พรหมณี และคณะ. (2563). **แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจและการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในงาน**. วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย. 26(1), 59-66.
- รินสุข อุ้นพิกุล. (2560). **การพัฒนาระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษาอาชีวศึกษา ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ สาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. สืบค้น ตุลาคม, 20, 2566, จาก <https://tdc.thailis.or.th/tdc/index.php>.
- วันรักษ์ ศรีสังข์. (2560). **การพัฒนาชุดบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การกัดเฟืองตรงระบบโมดูลด้วยหัวแบ่งบนเครื่องกัด**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. สืบค้น ตุลาคม, 20, 2566, จาก <https://tdc.thailis.or.th/tdc/index.php>.

- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2565). **หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 (ปรับปรุง พ.ศ. 2565)**. กรุงเทพฯ: สำนักมาตรฐานการอาชีวศึกษา และวิชาชีพ.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2561). **ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580)**. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการ ยุทธศาสตร์ชาติ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สันติ งามเสริฐ. (2560). การสร้างข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. **วารสารวิชาการ โรงเรียนนายเรือ ด้านสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์และศึกษาศาสตร์**. 4(1), 48-66.
- สุดา หลั่งแดง. (2560). ผลการใช้เกมการศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความ พึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปัตตานี เขต 3. **วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาบัณฑิต**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. สืบค้น ตุลาคม, 20, 2566, จาก <https://tdc.thailis.or.th/tdc/index.php>
- เอกราช จันทระประดิษฐ์. (2563). **เรียนรู้ด้วยตนเองอย่างไร...ให้เกิดผล..(ลัพท์)**. สืบค้น เมษายน, 5 2566, จาก <https://shorturl.at/ES46801>

