

การส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิค Learning Together
ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก

Enhancing the learning on Safe Social Media Use for Prathomsuksa 6
by Using the Learning Together Technique and Motion Graphics

วรารณ สาทิพย์จันทร์¹, จักรพงษ์ วารี²

Waraporn sathipchan ¹, Jakkrapong Waree²

Received : April 4, 2023; Revised : December 30, 2023; Accepted : December 31, 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก เรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการจัดการเรียนรู้เรื่อง การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้การวิจัยได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนบ้านชำปะโต จำนวนนักเรียน 19 คนได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) สื่อโมชันกราฟิกเรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย 2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย 3) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่

¹ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ : Faculty of Education, Surindra Rajabhat University.

² คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ : Faculty of Education, Surindra Rajabhat University.

สถิติเชิงพรรณนา ค่าเฉลี่ยเลขคณิตและการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของผลการเรียนรู้โดย dependent sample t – test

ผลการวิจัย

1. สื่อโมชันกราฟิก มีค่าเฉลี่ย 4.51 และมีประสิทธิภาพ 86.32/81.05 ซึ่งค่าตามเกณฑ์ 80/80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยใช้สื่อโมชันกราฟิกร่วมกับด้วยเทคนิค Learning Together ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนโดยเรื่องการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.57

คำสำคัญ: สื่อโมชันกราฟิก, วิธีการสอนแบบร่วมมือ, เทคนิค Learning Together,การใช้อีสื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย

Abstract

This experimental study aimed to: 1) develop a motion graphic media on safe social media use to meet the 80/80 criterion, 2) compare the academic achievement of students in safe social media use using the Learning Together technique and motion graphic media, and 3) investigate students' satisfaction with the learning activities on safe social media use using the Learning Together technique and motion graphic media. The sample consisted of 19 sixth-grade students from Ban Champato Border Patrol Police School, selected through purposive sampling. The research instruments included: 1) motion graphic media on safe social media use, 2) a lesson plan on safe social media use, 3) an achievement test, and 4) a satisfaction questionnaire. Descriptive statistics, mean, and dependent sample t-test were used to analyze the data.

Research results

1. The motion graphic had an average rating of 4.51 and an effectiveness of 86.32/81.05, exceeding the 80/80 criterion.

2. The sixth-grade students who were taught science using motion graphics and the Learning Together technique showed a significant improvement in their science test scores after the intervention ($p < .05$) compared to their pre-test scores.

3. Results of the analysis of student needs regarding the direct use of online media for collaborative learning using the Learning Together technique together with the most intensive use of motion graphics media. The average is 4.57.

Keywords: motion graphics media, collaborative teaching methods, collaborative learning techniques, safe use of online media

บทนำ

จากการสัมภาษณ์คุณครูในโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนบ้านชำปะโต อำเภอบัวเขต จังหวัดสุรินทร์ ซึ่งเป็นโรงเรียนขนาดเล็ก พบว่าโรงเรียนมีวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสอนตามหนังสือ ไม่มีการทำกิจกรรมร่วมกับผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเกิดการเบื่อหน่าย ไม่สนใจเนื้อหาตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนขาดความรู้พื้นฐาน ขาดความเข้าใจและคุณครูขาดความรู้ด้านเทคโนโลยี จึงไม่มีความสามารถในการจัดการเรียนการสอนนักเรียนในรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ได้ นักเรียนจึงไม่มีความรู้ในรายวิชาวิทยาการคำนวณ และนักเรียนขาดความรู้ความเข้าใจการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย ขาดความรู้พื้นฐานวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ในกระบวนการจัดการเรียนรู้จึงควรที่จะเอารูปแบบการสอนและเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาประยุกต์ใช้เพื่อแก้ปัญหาและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น ผู้วิจัยจึงนำสื่อโมชันกราฟิกร่วมกับวิธีการสอนแบบร่วมมือ LT(Leaning Together) มาส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนบ้านชำปะโต อำเภอบัวเขต จังหวัดสุรินทร์ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับการปกป้องข้อมูลส่วนตัวและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

อย่างปลอดภัย จะได้นำความรู้ไปปกป้องตนเองและใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย เข้าใจถึงข้อดีข้อเสียจากการใช้เทคโนโลยี

สื่อโมชันกราฟิกเป็นสื่อรูปแบบหนึ่งที่มีความน่าสนใจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อทางเลือกหนึ่งที่สามารถสร้างแรงจูงใจได้เป็นอย่างดี เนื่องจากการนำตัวหนังสือที่เป็นลายลักษณ์อักษรมานำเสนอเรื่องราวผ่านงานโมชันกราฟิกนั้น สามารถเพิ่มเทคนิคลักษณะที่สามารถสร้างจินตนาการ ช่วยดึงดูดความสนใจได้ดีและสร้างความเข้าใจได้ง่ายขึ้นนอกจากนั้นโมชันกราฟิกก็ยังเป็นสื่อที่เล่าเรื่องด้วยภาพ ท่าทาง และมีตัวละครที่เป็นตัวดำเนินเรื่อง ความพิเศษของการ์ตูนมีความน่ารักและน่าสนใจจากการที่ตัวละครในโมชันกราฟิกสามารถสร้างอารมณ์และความรู้สึกได้สมจริงสามารถแสดงออกทางด้านสีหน้า อารมณ์ความรู้สึกของตัวละครผ่านทางกรวด รวมถึงการลงสีให้ความรู้สึกนุ่มนวลและอ่อนโยน จึงช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและสื่อความหมายได้ดี (เบญจวรรณ จุปะมะตัง และธวัชชัย สหพงษ์, 2560)

การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT (Learning Together) เป็นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือวิธีหนึ่ง ที่มีวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่ศึกษา โดยมีเทคนิคการจัดกิจกรรมที่ให้สมาชิกในกลุ่มได้รับผิชอบ โดยอาศัยการร่วมมือกันช่วยเหลือ และเกื้อกูลกัน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สมาชิกมีการปรึกษา และมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด (ทศนา แหมมณี, 2545, น. 106-107) ลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยเทคนิค LT ผู้วิจัยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ในการเรียนการสอนโดยมี 5 ขั้นตอน 1) ขั้นเตรียม 2) ขั้นสอน 3) ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม 4) ขั้นประเมินผลและ 5) ขั้นสรุป ซึ่งจะส่งเสริมให้นักเรียนมีการทำงานด้านบทบาทหน้าที่ด้านความรับผิดชอบ ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีช่วยเหลือกัน ในการทำงาน ด้านการแสดงความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็น ร่วมกัน ปฏิบัติและสร้างผลงานของกลุ่มให้ออกมาดีที่สุด (อดิศรา เรืองสนาม, 2557, น. 25)

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนโดยใช้สื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้เห็นถึงความสำคัญของการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการพัฒนาการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงนำโมชันกราฟิกร่วมกับวิธีสอนแบบแบ่งกลุ่มทำกิจกรรมมาพัฒนาการเรียนการสอนให้ดีขึ้น และพัฒนาพฤติกรรมการทำงานในรายเทคโนโลยี (วิทยาการ

คำนวณ) นักเรียนชั้นประถมศึกษา โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนบ้านชำปะโต โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค LT ที่สามารถนำไปใช้พัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ได้ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันทางความสามารถได้เรียนรู้ร่วมกัน เพื่อทำงานที่ได้รับมอบหมายให้ประสบผลสำเร็จ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างสมาชิกในกลุ่มเกิดการผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้นำได้ฝึกและเรียนรู้ทักษะทางสังคม ทักษะการสื่อสาร และทำให้ผู้เรียนมีโอกาสแสดงความคิดเห็น เป็นการส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจ จะส่งผลให้นักเรียนเกิดทักษะกระบวนการทำงานกลุ่มที่มีประสิทธิภาพ มีลำดับขั้นตอน การทำงานที่ถูกต้องนำมาซึ่งพฤติกรรม การมีส่วนร่วมของผู้เรียน กับสมาชิกในกลุ่ม และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ ในการเรียนการสอนหรือการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นในสังคมและอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก เรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก

สมมุติฐานของการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
2. สื่อโมชันกราฟิกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ 80/80

3. นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากต่อการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

หลักสูตรวิชา เทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มาตรฐานตัวชี้วัด ว 4.2 ป.6/4 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทำงานร่วมกันอย่างปลอดภัย เข้าใจสิทธิและหน้าที่ของตน เคารพ ในสิทธิของผู้อื่น แฉ่งผู้เกี่ยวข้องเมื่อพบข้อมูล หรือบุคคลที่ไม่เหมาะสม

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนบ้านชำปะโต จำนวน 19 คน

ตัวแปรที่จะศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษาประกอบด้วย

1. ตัวแปรต้น การจัดการเรียนรู้เรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก

2. ตัวแปรตาม

2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก

2.2 ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก

วิธีการดำเนินการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. สื่อโมชันกราฟิก เรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย จำนวน 2 ชุด

2. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก จำนวน 2 แผน 2 สัปดาห์ โดยประกอบด้วย

2.1 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย

2.2 การปกป้องข้อมูลส่วนตัว

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 2 ชุด 2 สัปดาห์

3.1 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย

3.2 การปกป้องข้อมูลส่วนตัว

4. แบบสอบถามความพึงพอใจ

ต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนค่า 5 ระดับ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 19 คน โดยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังต่อไปนี้

1. เตรียมนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง โดยการปฐมนิเทศชี้แจงและให้คำแนะนำลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และบทบาทหน้าที่ของนักเรียน ให้นักเรียนเข้าใจ โดยเน้นให้นักเรียนทราบถึงข้อตกลงเบื้องต้น บทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบของนักเรียน

2. การทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน (Pre-test) กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทดสอบก่อนที่จะทำการทดลองสอนในชั่วโมงแรก เพื่อศึกษาความรู้ของนักเรียน และเก็บข้อมูลที่ได้จากการทำแบบทดสอบไว้เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นต่อไป

3. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก เรื่อง การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย

4. สังเกตการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก เรื่อง การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย

5. ทดสอบหลังเรียน (Post-test) หลังจากดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบทั้ง 2 แผนการจัดการเรียนรู้แล้ว ใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเป็นฉบับเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน แต่มีการสลับข้อและตัวเลือกเพื่อป้องกันการเรียนรู้ข้อสอบ ทำการตรวจให้คะแนน แล้วนำไปวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อหาค่าเฉลี่ยของคะแนนที่นักเรียน

6. ดำเนินการวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ภายหลังจากสิ้นสุดการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก เรื่องการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย แล้วรวบรวมข้อมูลไว้เพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยเทคนิค Learning Together ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาสื่อเรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก เรื่อง การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบวัตถุประสงค์ดังกล่าวแล้วนำเสนอผลการวิเคราะห์เป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อโมชันกราฟิก เรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยเทคนิค Learning Together ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ที่กำหนด ($E1/E2=80/80$)

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อโมชันกราฟิกเรื่องการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย

หัวข้อ	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
ด้านการออกแบบ						
1.โครงสร้างสื่อมีความสมบูรณ์และเหมาะสม	5	5	5	5	0.00	มีคุณภาพดีมาก
2.เร้าหรือกระตุ้นความสนใจ ให้เกิดการใฝ่รู้ในเรื่องที่เรียน	4	4	5	4.3	0.58	มีคุณภาพมาก
3.มีความทันสมัยแปลกใหม่แตกต่างไปจากการเรียนปกติ	4	5	5	4.6	0.58	มีคุณภาพดีมาก
4.เป็นสื่อที่มีการประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม	4	5	5	4.6	0.58	มีคุณภาพดีมาก
5.ตัวหนังสือมีความเหมาะสม อ่านง่าย มองเห็นอย่างชัดเจน	5	4	4	4.3	0.58	มีคุณภาพมาก
เฉลี่ย				4.56	0.51	มีคุณภาพดีมาก
ด้านการนำเสนอ						
1.เป็นสื่อที่ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ให้แก่ผู้เรียน	5	4	4	4.3	0.58	มีคุณภาพมาก
2.เนื้อหามีความง่ายและเหมาะสมกับวัย	4	4	5	4.3	0.58	มีคุณภาพมาก
3.สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่จะสอน	4	5	5	4.6	0.58	มีคุณภาพดีมาก
4.การจัดลำดับเนื้อหาเป็นขั้นเป็นตอนและต่อเนื่องเข้าใจง่าย	4	4	5	4.3	0.58	มีคุณภาพมาก
5.ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	4	4	5	4.3	0.58	มีคุณภาพมาก
เฉลี่ย				4.36	0.51	มีคุณภาพมาก
ด้านการใช้งาน						
1.ภาพชัดเจนเหมาะสมกับเนื้อหา	5	4	5	4.6	0.58	มีคุณภาพดีมาก

หัวข้อ	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
2.สะดวก ง่ายต่อการใช้งาน	5	4	5	4.6	0.58	มีคุณภาพดีมาก
3.เป็นสื่อที่มีการประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม	5	5	4	4.6	0.58	มีคุณภาพดีมาก
4.เสียงบรรยายและเสียงดนตรีประกอบ เสียงดัง ฟังชัด	5	4	4	4.3	0.58	มีคุณภาพมาก
5.สามารถเข้าใจเนื้อหาได้จากสื่อโมชันกราฟิกที่ได้นำเสนอได้เลย	4	4	5	4.3	0.58	มีคุณภาพมาก
เฉลี่ย				4.48	0.52	มีคุณภาพมาก
เฉลี่ยรวม				4.46	0.51	มีคุณภาพมาก

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อการสอนโมชันกราฟิกเรื่องการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัยโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน สามารถสรุปได้ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านการออกแบบพบว่ามีค่าเฉลี่ย 4.56 S.D. เท่ากับ 0.51 มีคุณภาพดีมาก

ด้านที่ 2 ด้านการนำเสนอพบว่ามีค่าเฉลี่ย 4.36 S.D. เท่ากับ 0.51 มีคุณภาพดีมาก

ด้านที่ 3 ด้านการใช้งานพบว่ามีค่าเฉลี่ย 4.48 S.D. เท่ากับ 0.52 มีคุณภาพดีมาก

สรุปได้ว่า สื่อการสอนโมชันกราฟิกเรื่องการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัยมีคุณภาพระดับดีมากสามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ได้

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อโมชันกราฟิกเรื่องการปกป้องข้อมูลส่วนตัว

หัวข้อ	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
ด้านการออกแบบ						
1.โครงสร้างสื่อมีความสมบูรณ์และเหมาะสม	5	4	5	4.6	0.58	มีคุณภาพดีมาก
2.เร้าหรือกระตุ้นความสนใจ ให้เกิดการใฝ่รู้ในเรื่องที่เรียน	4	4	4	4	0.00	มีคุณภาพมาก
3.มีความทันสมัยแปลกใหม่แตกต่างไปจากการเรียนปกติ	4	5	5	4.6	0.58	มีคุณภาพดีมาก

หัวข้อ	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
4.เป็นสื่อที่มีการประยุกต์ใช้ได้ อย่างเหมาะสม	4	5	5	4.6	0.58	มีคุณภาพดีมาก
5.ตัวหนังสือมีความเหมาะสม อ่าน ง่าย มองเห็นอย่างชัดเจน	5	4	4	4.3	0.58	มีคุณภาพมาก
เฉลี่ย				4.42	0.52	มีคุณภาพมาก
ด้านการนำเสนอ						
1.เป็นสื่อที่ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ให้แก่ผู้เรียน	5	4	4	4.3	0.58	มีคุณภาพมาก
2.เนื้อหามีความยากง่ายและ เหมาะสมกับวัย	4	4	4	4	0.00	มีคุณภาพมาก
3.สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้ที่จะสอน	4	5	4	4.3	0.58	มีคุณภาพมาก
4.การจัดลำดับเนื้อหาเป็นขั้นเป็น ตอนและต่อเนื่อง เข้าใจง่าย	4	5	5	4.6	0.58	มีคุณภาพดีมาก
5.ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	4	5	5	4.6	0.58	มีคุณภาพดีมาก
เฉลี่ย				4.36	0.51	มีคุณภาพมาก
ด้านการใช้งาน						
1.ภาพชัดเจนเหมาะสมกับเนื้อหา	5	4	5	4.6	0.58	มีคุณภาพดีมาก
2.สะดวก ง่ายต่อการใช้งาน	5	4	5	4.6	0.58	มีคุณภาพดีมาก
3.เป็นสื่อที่มีการประยุกต์ใช้ได้ อย่างเหมาะสม	5	5	5	5	0.00	มีคุณภาพดีมาก
4.เสียงบรรยายและเสียงดนตรี ประกอบ เสียงดัง ฟังชัด	5	5	5	5	0.00	มีคุณภาพดีมาก
5.สามารถเข้าใจเนื้อหาได้จากสื่อ โมชันกราฟิกที่ได้นำเสนอได้เลย	4	5	5	4.6	0.58	มีคุณภาพดีมาก
เฉลี่ย				4.76	0.41	มีคุณภาพดีมาก
เฉลี่ยรวม				4.51	0.50	มีคุณภาพดีมาก

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อการสอนโมชันกราฟิกเรื่องการปกป้องข้อมูลส่วนตัวโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน สามารถสรุปได้ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านการออกแบบพบว่ามีค่าเฉลี่ย 4.42 S.D. เท่ากับ 0.52 มีคุณภาพมาก

ด้านที่ 2 ด้านการนำเสนอพบว่ามีค่าเฉลี่ย 4.36 S.D. เท่ากับ 0.51 มีคุณภาพมาก

ด้านที่ 3 ด้านการใช้งานพบว่ามีค่าเฉลี่ย 4.76 S.D. เท่ากับ 0.41 มีคุณภาพดีมาก

สรุปได้ว่า สื่อการสอนโมชันกราฟิกเรื่องการปกป้องข้อมูลส่วนตัวมีคุณภาพระดับมากสามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ได้

ตารางที่ 3 ผลการทดสอบประสิทธิภาพของสื่อโมชันกราฟิก เรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิค Learning Together ตามแผนการจัดการเรียนรู้

การส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก	เกณฑ์ 80/80	
	ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1)	ประสิทธิภาพของผลหลังเรียน (E2)
การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย	86.32	81.05
ค่าเฉลี่ย	86.32	81.05

จากตารางที่ 3 พบว่าประเมินประสิทธิภาพของสื่อโมชันกราฟิก เรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค Learning Together ตามแผนการจัดการเรียนรู้ ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 86.32 และประสิทธิภาพของผลหลังการเรียนการทำแบบทดสอบ (E2) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 81.05 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียนของนักเรียน เรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก

ผลการเรียน	N	$\bar{X}$	S.D.	t	df	sig
ก่อนเรียน	19	4.00	1.37	11.398	18	.000*
หลังเรียน	19	7.53	1.67			

จากตารางที่ 4 พบว่า คะแนนเฉลี่ยจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก ของนักเรียนก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 คะแนน และหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.53 คะแนน ทั้งนี้ จากการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิกหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 5 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านสื่อโมชันกราฟิก(Motion Graphic)			
1.สื่อโมชันกราฟิก มีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.67	0.54	พึงพอใจมากที่สุด
2.สื่อโมชันกราฟิก ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น	4.78	0.42	พึงพอใจมากที่สุด
3.สื่อโมชันกราฟิก มีความน่าสนใจ ดึงดูดในการเรียน	4.64	0.60	พึงพอใจมากที่สุด
4.สื่อโมชันกราฟิก มีความเหมาะสมในการจัดการเรียนรู้	4.33	0.72	พึงพอใจมาก
5.สื่อโมชันกราฟิก มีตัวอักษร เสียงบรรยายและเสียงดนตรีที่ชัดเจน	4.78	0.42	พึงพอใจมากที่สุด
เฉลี่ย	4.60	0.42	พึงพอใจมากที่สุด
ด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค Learning Together			
1.ผู้สอนมีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในวิชา	4.50	0.66	พึงพอใจมาก
2. ผู้สอนมีการตั้งคำถามให้นักเรียนคิดหาคำตอบได้ด้วยตนเอง	4.53	0.65	พึงพอใจมากที่สุด

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
3.ผู้สอนให้โอกาสนักเรียนในการแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ	4.58	0.60	พึงพอใจมากที่สุด
4.ผู้สอนส่งเสริมให้นักเรียนทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่มมากขึ้น	4.42	0.84	พึงพอใจมาก
5.ผู้สอนส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น	4.61	0.73	พึงพอใจมากที่สุด
เฉลี่ย	4.53	0.54	พึงพอใจมากที่สุด
ด้านความรู้ที่ได้รับ			
1.หลังจากกิจกรรมนักเรียนได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้น	4.56	0.74	พึงพอใจมากที่สุด
2.นักเรียนมีความเข้าใจและทักษะตามเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้	4.33	0.83	พึงพอใจมาก
3.ความรู้ที่ได้มีความน่าสนใจ สามารถนำมาต่อยอดความรู้เดิมได้	4.64	0.59	พึงพอใจมากที่สุด
4.นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.58	0.55	พึงพอใจมากที่สุด
5.ส่งเสริมให้นักเรียนมีระเบียบวินัยต่อตนเองและต่อส่วนรวมมากขึ้น	4.53	0.65	พึงพอใจมากที่สุด
เฉลี่ย	4.52	0.48	พึงพอใจมากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.57	0.13	พึงพอใจมากที่สุด

จากตารางที่ 5 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.57 S.D. = 0.13) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนในแต่ละหัวข้อ 1) ด้านสื่อโมชันกราฟิก(Motion Graphic) ($\bar{X}$ = 4.60 S.D. = 0.42) 2) ด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค Learning Together ($\bar{X}$ = 4.53 S.D. = 0.54) และ 3) ด้านความรู้ที่ได้รับ มีความสะดวก และง่ายต่อการนำไปเรียนด้วยตนเอง ($\bar{X}$ = 4.52 S.D. = 0.48) เมื่อพิจารณาในแต่ละด้านปรากฏว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ 1) ด้านสื่อโมชันกราฟิก(Motion Graphic) นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.60 S.D. = 0.42) 2) ด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค Learning Together นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.41 S.D. = 0.53) และ 3) ด้านความรู้ที่ได้รับนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.52 S.D. = 0.48)

อภิปรายผล

จากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีประเด็นที่น่าสนใจและสามารถนำมาอภิปรายผล ดังนี้

การศึกษาผลการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีการจัดการเรียนรู้เรื่อง การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก เรื่อง การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย

1. ผลการส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อโมชันกราฟิกร่วมกับวิธีการสอนแบบ LT (Learning Together) สรุปได้ว่าสื่อการสอนสื่อโมชันกราฟิกที่ 1 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 และค่า S.D. เท่ากับ 0.51 มีคุณภาพมาก และสรุปได้ว่าสื่อการสอนสื่อโมชันกราฟิกที่ 2 เรื่อง การปกป้องข้อมูลส่วนตัว มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 และค่า S.D. เท่ากับ 0.50 มีคุณภาพดีมาก พบว่าการประเมินประสิทธิภาพของสื่อโมชันกราฟิก เรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิค Learning Together ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 86.32 และประสิทธิภาพของผลหลังการเรียนรู้แบบทดสอบ (E2) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 81.05 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 ทั้งนี้ เพราะผู้วิจัยได้นำแนวคิดการออกแบบโมชันกราฟิกของ ดวงกมล อังคุนะ (2559) มาเป็นแนวทาง ในการพัฒนาและออกแบบ โมชันกราฟิกตามแผนจัดการเรียนรู้ เรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่าง ปลอดภัย โดยมีขั้นตอนการออกแบบคือ การวางแผน การเขียนเอกสารการออกแบบโมชันกราฟิก เตรียมความพร้อมสื่อโมชันกราฟิก การทดสอบโมชันกราฟิก การเผยแพร่โมชันกราฟิก ส่งผลให้ โมชันกราฟิกที่ผู้วิจัยออกแบบสามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย ของปัญญาพัฒน์ ชันทอง,(2566) การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบ Motion Graphic On Demand รายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารการศึกษาและการเรียนรู้ สำหรับนักศึกษา สาขาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบ Motion Graphic On Demand รายวิชานวัตกรรมและ เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารการศึกษาและการเรียนรู้ สำหรับนักศึกษา สาขาการศึกษา ปฐมวัย มีค่าเท่ากับ 83.69/82.29 นั่นคือ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบ Motion Graphic On Demand รายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารการศึกษาและการเรียนรู้

ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ระหว่างเรียน โดยรวมร้อยละ 83.69 และผลสัมฤทธิ์หลังเรียน โดยรวมร้อยละ 82.29 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 ทั้งนี้เนื่องจากสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบ Motion Graphic On Demand รายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร การศึกษาและการเรียนรู้ มีการออกแบบกิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้แก่ การเตรียมเนื้อหา หรือกิจกรรม สถานการณ์ในชีวิตประจำวัน เทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี และการให้คะแนนแต่ละกิจกรรมและแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบความเหมาะสมและความถูกต้องของกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ

2. ผลการเรียนรู้ เรื่องการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัยโดยใช้สื่อโมชันกราฟิกร่วมกับวิธีการสอนแบบ LT (Learning Together) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 คะแนน และหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.53คะแนน และผลการเรียนรู้เรื่องการปกป้องข้อมูลส่วนตัว โดยใช้สื่อโมชันกราฟิกร่วมกับวิธีการสอนแบบ LT (Learning Together : LT) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.00 คะแนน และหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.26 ทั้งนี้การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยจากการจัดการเรียนรู้ใช้สื่อโมชันกราฟิกร่วมกับวิธีการสอนแบบ LT (Learning Together : LT) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่เป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีพัฒนาการช้ากว่าเพื่อนร่วมชั้นเรียนสามารถเรียนรู้ได้ในระดับเดียวกันหรือใกล้เคียงซึ่ง สอดคล้องกับงานวิจัย กัญญารัตน์ ทองแมน,(2566) การพัฒนาการเรียนรู้เรื่องการนำเทคโนโลยีมาแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้โมชันกราฟิกร่วมกับวิธีการสอนแบบร่วมมือ การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยโมชันกราฟิก จากการวิจัยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนพบว่าคะแนนเฉลี่ยของผลการจัดการเรียนรู้ด้านทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.55 คะแนน และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.13 คะแนน จากการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย จากการจัดการเรียนรู้พบว่าผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การจัดการเรียนรู้ด้วยโมชันกราฟิกเมื่อนำมาจัดการเรียนรู้ร่วมกับวิธีการสอนแบบร่วมมือสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้

สูงขึ้นได้ ทั้งนี้ เนื่องจากโมชันกราฟิกมีลักษณะเป็นสื่อมัลติมีเดียที่มีองค์ประกอบทั้งภาพกราฟิก ข้อความเสียงสวิตีโอและแอนิเมชันนำมาประกอบกันแล้วสร้างการเคลื่อนไหวในการนำเสนอเนื้อหา บทเรียนอย่างเป็นขั้นตอนและน่าสนใจ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สร้างการรับรู้และ ประสบการณ์ใหม่ให้แก่ผู้เรียน กระตุ้นให้นักเรียนอยากจะเรียนรู้ในบทเรียนและทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

3. ความพึงพอใจในการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$ S.D. = 0.13) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนในแต่ละหัวข้อ 1) ด้านสื่อโมชันกราฟิก(Motion Graphic) ($\bar{X} = 4.60$ S.D. = 0.42) 2) ด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิค Learning Together ($\bar{X} = 4.53$ S.D. = 0.54) และ 3) ด้านความรู้ที่ได้รับ มีความ สะดวก และง่ายต่อการนำไปเรียนด้วยตนเอง ($\bar{X} = 4.52$ S.D. = 0.48) เมื่อพิจารณาในแต่ละด้าน ปรากฏว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ 1) ด้านสื่อโมชันกราฟิก(Motion Graphic) นักเรียนมีความ พึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$ S.D. = 0.42) 2) ด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วย เทคนิค Learning Together นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 4.41$ S.D. = 0.53) และ 3) ด้านความรู้ที่ได้รับนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 4.52$ S.D. = 0.48) สรุปได้ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อโมชันกราฟิกในระดับมาก การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจทุกด้าน ได้แก่ ด้านคุณภาพสื่อ ด้านวิธีการสอน แลด้านความรู้ที่ได้รับ นอกจากนี้ นักเรียนยังได้รับความรู้ ความสนุกสนาน ความน่าสนใจจาก เทคโนโลยีที่ทันสมัยและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามกระบวนการเรียนรู้แบบ ร่วมมือ โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวกในการเรียนการสอนตลอดการจัดการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อธิติยา สร้างนอก, (2566) การพัฒนาการเรียนรู้ เรื่องวัสดุและอุปกรณ์พื้นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากการ จัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม AR ร่วมวิธีการสอนแบบร่วมมือ การวิจัยความ พึงพอใจของนักเรียน พบว่า ในภาพรวมผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเทคโนโลยี ความจริงเสริม เรื่องวัสดุและเครื่องมือพื้นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจอยู่

ในระดับมาก (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30) สรุปได้ว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อเทคโนโลยีความจริงเสริมในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องจากผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนในภาพรวมทุกด้านมีค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจมากทุก ด้าน (ค่าเฉลี่ยมากกว่า 4.40) แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจทุกด้าน ได้แก่ ด้านคุณภาพสื่อ ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้และด้านความรู้ที่ได้รับ นอกจากนี้นักเรียนยังได้รับความรู้ ความสนุกสนาน ความน่าสนใจจากเทคโนโลยีที่ทันสมัยและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ และช่วยสร้างความสนใจในการเรียน ดูทันสมัย น่าตื่นเต้น การใช้งานอุปกรณ์สะดวกต่อการใช้งาน สร้างความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนมากขึ้น เกิดการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้นและเห็นภาพได้จริง จึงทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้เรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย ด้วยเทคนิค Learning Together ร่วมกับการใช้สื่อโมชันกราฟิก ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทำให้นักเรียนมีพึงพอใจต่อการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อควรคำนึงในการนำแบบฝึกดังกล่าวไปใช้ และข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผลจากการวิจัยในครั้งนี้สามารถใช้เป็นข้อมูลในการอ้างอิงผลการพัฒนาผลการเรียนรู้จากการเรียนการสอนโดยใช้โมชันกราฟิกได้
2. ผลจากการวิจัยในครั้งนี้สามารถอ้างอิงถึงมูลเหตุปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาการแก้ปัญหาตลอดจนการวัดประเมินผลทักษะที่เกิดจากกระบวนการพัฒนาอย่างต่อเนื่องได้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษากระบวนการพัฒนาในรูปแบบอื่นๆที่หลากหลายเพื่อให้ได้สารสนเทศ และ ผลการวิจัยใหม่เพื่อนำไปสู่การพัฒนาทักษะการสร้างโมชันกราฟิกอย่างยั่งยืน
2. ควรศึกษาด้านพฤติกรรมและแรงจูงใจในการเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อที่จะสามารถออกแบบสื่อที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา คำสมบัติ. (2553). **ประสิทธิภาพการใช้แบบฝึกหัดรายกลุ่มในรายวิชาการวิจัย**
ดำเนินงาน. รายงานผลการวิจัย. มหาสารคามคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
มหาสารคาม.
- ดวงกมล อังคุนะ. (2559). **การพัฒนาโมชันกราฟิกเรื่อง พระมหาเจดีย์ชัยมงคล**. คณะเทคโนโลยี
สารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ทิตนา แชมมณี. (2548). **รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย**. กรุงเทพฯ:
สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนิตย์ สุวรรณเจริญ. (2559). **การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ**. สืบค้น ธันวาคม, 1, 2561, [Online].
- พิชญาภา ยืนยาว และณัฐวรรณ พุ่มตี่ยัง. (2560). **รูปแบบการเรียนการสอนแบบบันเทิงของ**
นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. วารสาร Veridian E-Journal มหาวิทยาลัย
ศิลปากร ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ, 10(3), 904-
920.
- พงษ์พิพัฒน์ สายทอง. (2560, พฤษภาคม-สิงหาคม).**การพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อ**
ประชาสัมพันธ์หลักสูตรระดับปริญญาตรี คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม. Veridian E-Journal, Silpakorn University, ฉบับภาษาไทย สาขา
มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ, 10(2).
- วรรณทิภา ธรรมโชติ. (2562). **การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชา**
ส22101 สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. สืบค้นจาก <http://www.ph02.tci-thaijo.org/index.php>.
- เวชยันต์ ปันธรรม. (2560). **การผลิตสื่อโมชันกราฟิกเรื่องระบบเสียงรอบทิศทาง 7.1** **ชาแนล**
production of motion graphic media 7.1 channel. [Online].

