

การสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อ ที่ส่งเสริมความรู้เท่าทันเทคโนโลยีของนักเรียน
**A Survey of Students' Media Usage Behaviors that Promoting
Digital Media Literacy**

จิราภรณ์ อิมาคะ¹, ทยุติธร วัชรระสุภัทร² และ วรพจน์ รัตนศรีเมธา³

Jiraporn Imada¹, Tayutithorn Watcharasupat², and Worrapod Rattanasrimathar³

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 254 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330, โทร. 0-2215-0871-5, www.chula.ac.th
Chulalongkorn University, 254 Phaya Thai Rd, Wang Mai, Pathum Wan District, Bangkok 10330,
0-2215-0871-5, www.chula.ac.th

Received 17 March, 2025

Revised 25 March, 2025

Accepted 17 May, 2025

บทคัดย่อ

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญ การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) กลายเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างมากสำหรับเด็กและเยาวชน การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา และเพื่อวัดระดับความรู้เท่าทันสื่อใน 5 ด้าน ได้แก่ ทักษะการเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน การสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วม โดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนจำนวน 71 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนาและการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA)

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนพฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียน นักเรียนส่วนใหญ่ใช้สื่อโซเชียลมีเดียเป็นระยะเวลามากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 77.5 ของกลุ่มตัวอย่าง โดยนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีสัดส่วนการใช้สูงสุด จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 83.3 และส่วนใหญ่ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อความบันเทิง โดย Instagram และ TikTok เป็นแพลตฟอร์มที่นิยมที่สุด และระดับความรู้เท่าทันสื่อในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยทักษะการเข้าถึงมีค่าเฉลี่ยสูงสุด และทักษะการสร้างสรรค์มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด การวิจัยนี้สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมที่ส่งเสริมความรู้เท่าทันสื่อในกลุ่มนักเรียน

คำสำคัญ: ความรู้เท่าทันสื่อ, พฤติกรรมการใช้สื่อ, สื่อดิจิทัล

Abstract

Digital media has become an integral part of daily life, media literacy has become an essential skill for children and youth. This research aims to study the media usage behavior of high school students and to assess their media literacy across five dimensions: access, analysis, evaluation, creation, and participation. A questionnaire was administered to a sample of 71 students, and data were analyzed using descriptive statistics and one-way ANOVA.

The study found that most students use social media for more than five hours per day, with 55 students (77.5% of the sample) reporting this usage pattern. Among them, Mathayom 4 students had the highest proportion, with 20 students (83.3%) spending the most time on social media. Most students use digital media primarily for entertainment purposes, with Instagram and TikTok being the most popular platforms. Overall, students' media literacy levels were at a moderate level, with access skills scoring the highest and creation skills the lowest. This research highlights the importance of developing educational media and activities that promote media literacy among students.

Keywords: Media Literacy, Media Usage Behavior, Digital Media.

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคปัจจุบัน สื่อดิจิทัลได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนซึ่งเป็นอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ที่เติบโตอย่างรวดเร็ว เทคโนโลยีเหล่านี้ช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงข้อมูล ความบันเทิง และการเรียนรู้ แต่ในขณะเดียวกันก็สร้างความท้าทายในด้านการบริโภคสื่อที่เหมาะสม การวิเคราะห์ข้อมูล และการป้องกันผลกระทบจากข้อมูลที่ผิดพลาดหรือบิดเบือน ความรู้เท่าทันสื่อ หรือ Media Literacy เป็นหนึ่งในทักษะสำคัญที่ช่วยให้สามารถเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อได้อย่างเหมาะสม เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการและความปลอดภัยในโลกดิจิทัล ทักษะดังกล่าวมีบทบาทสำคัญในยุคข้อมูลข่าวสาร (Information Age) ซึ่งประชาชนต้องเผชิญกับข้อมูลปริมาณมหาศาลที่อาจขาดความถูกต้องและน่าเชื่อถือ

การศึกษาที่ผ่านมาแสดงให้เห็นว่า เยาวชนในปัจจุบันส่วนใหญ่ยังขาดความรู้เท่าทันสื่อในระดับที่เพียงพอ โดยเฉพาะในด้านการวิเคราะห์และประเมินข้อมูลที่ได้รับ พฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียนมักมุ่งเน้นไปที่ความบันเทิงมากกว่าการเรียนรู้หรือการพัฒนาทักษะ การบริโภคสื่อที่ไม่เหมาะสมอาจนำไปสู่ผลกระทบหลายประการ เช่น การเข้าใจผิดเกี่ยวกับข้อมูล การเผยแพร่เนื้อหาที่ไม่ถูกต้อง หรือการตกเป็นเหยื่อของการบิดเบือนข้อมูล (Misinformation)

การส่งเสริมความรู้เท่าทันสื่อในหลักสูตรการศึกษา แต่การนำไปปฏิบัติยังคงมีข้อจำกัดในแง่ของการออกแบบกิจกรรมและการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมเพื่อพัฒนาทักษะในยุคดิจิทัล ดังนั้น การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียน และการวัดระดับความรู้เท่าทันสื่อจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกที่สามารถนำไปพัฒนานโยบายหรือสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม

การวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งเน้นสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา รวมถึงวัดระดับความรู้เท่าทันสื่อในด้านต่าง ๆ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความต้องการและปัญหาที่เกิดขึ้น อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาแนวทางการเรียนรู้และการสอนในยุคที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของเยาวชนไทยอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียน
2. เพื่อวัดระดับความรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การรู้เท่าทันสื่อช่วยเสริมสร้างทักษะในการแยกแยะข้อเท็จจริงจากความคิดเห็น ทำให้บุคคลเข้าใจเจตนาเบื้องหลังของเนื้อหาสื่อ มองเห็นอิทธิพลของสื่อที่มีต่อความเชื่อและพฤติกรรม และเพิ่มความสามารถในการประเมินข้อมูลอย่างละเอียดรอบคอบ การรู้เท่าทันสื่อยังมีบทบาทในการป้องกันผลกระทบทางจิตใจที่เกิดจากการเปรียบเทียบตนเองกับภาพลักษณ์ในสื่อสังคมออนไลน์ กลุ่มผู้ศึกษาจึงศึกษาหัวข้อที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1) ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ และมีส่วนร่วมกับสื่ออย่างมีวิจารณญาณและมีประสิทธิภาพ โดยทักษะการรู้เท่าทันสื่อนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งในยุคที่สื่อและข้อมูลเข้าถึงได้ง่ายและหลากหลาย การมีทักษะนี้ช่วยให้บุคคลสามารถจัดการกับข้อมูลและสื่อต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมและปลอดภัย (หนังสือรู้เท่าทันสื่อ, 2560) การรู้เท่าทันสื่อประกอบด้วยทักษะ (Thoman & Jolls, 2003 : 17) ดังนี้

1.1. ทักษะการเข้าถึง (Access Skill) คือ ความสามารถในการค้นหาและเข้าถึงสื่อต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการใช้อุปกรณ์และเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูล เช่น การใช้สมาร์ทโฟนหรืออินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาข้อมูลที่ต้องการ

1.2. ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skill) คือ ความสามารถในการเข้าใจเนื้อหาและข้อมูลจากสื่อ รวมถึงการพิจารณาว่าสื่อดังกล่าวนำเสนอข้อมูลอย่างไร มีเจตนาใดซ่อนอยู่ และการใช้ความคิดเชิงวิเคราะห์เพื่อทำความเข้าใจในสิ่งที่สื่อนำเสนอ

1.3. ทักษะการประเมินสื่อ (Evaluate Skill) คือ ความสามารถในการประเมินความน่าเชื่อถือ ความถูกต้อง และคุณค่าของข้อมูลหรือสื่อ โดยการพิจารณาแหล่งที่มาของข้อมูล ความแม่นยำ และเจตนาของผู้สร้างสื่อ

1.4. ทักษะการสร้างสรรค์เนื้อหา (Create Skill) คือ ความสามารถในการผลิตหรือสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อที่มีคุณค่าและสร้างสรรค์ ซึ่งอาจเป็นเนื้อหาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น วิดีโอ บทความ หรือโพสต์บนโซเชียลมีเดีย โดยเน้นการนำเสนอข้อมูลที่เป็นประโยชน์และเหมาะสม

1.5. ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skill) คือ ความสามารถในการมีส่วนร่วมกับสื่อและสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ เช่น การแสดงความคิดเห็น การแชร์ข้อมูลอย่างมีความรับผิดชอบ และการใช้สื่อเพื่อสร้างสรรค์การเปลี่ยนแปลงในสังคม

2) พฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียน หมายถึง ลักษณะหรือรูปแบบที่นักเรียนเข้าถึงและใช้งานสื่อในชีวิตประจำวัน รวมถึงอุปกรณ์ที่ใช้ ช่องทางหรือแพลตฟอร์มที่เลือกใช้งาน ความถี่และระยะเวลาการใช้ และเหตุผลหรือวัตถุประสงค์ที่ทำให้นักเรียนใช้สื่อนั้น ๆ พฤติกรรมการใช้สื่อนี้สะท้อนถึงวิธีที่นักเรียนบริโภคและมีปฏิสัมพันธ์กับข้อมูลบนสื่อต่าง ๆ ซึ่งอาจส่งผลต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อและการรับรู้เทคโนโลยี

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียน ส่งเสริมความรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยีที่เผยแพร่ในปัจจุบัน

2. ประชากรและตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภชบางเขน จำนวน 1,138 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภชบางเขน จำนวน 287 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 71 คน ซึ่งเป็นผู้ที่ผ่านเกณฑ์การคัดเลือกของผู้วิจัย สำหรับการเลือกตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ตารางตัวเลขสุ่ม (Random Number Table) จากรายชื่อของผู้ที่ผ่านเกณฑ์เพื่อให้ได้จำนวน 71 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษานี้ใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) และใช้มาตรวัดแบบ Likert Scale 5 ระดับ คือ ระดับคะแนน 5 หมายถึง มากที่สุด ระดับคะแนน 4 หมายถึง มาก ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง น้อย ระดับคะแนน 1 หมายถึง น้อยที่สุด เพื่อสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้เท่าทันสื่อ และพฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียนจำนวน 20

ข้อ โดยได้รับการตรวจสอบความสอดคล้องของข้อความจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ก่อนนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

4.1 ศึกษาปัญหา แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

4.2 สร้างแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียนที่ส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยีที่เผยแพร่ในปัจจุบัน แบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ โดยแบ่งโครงสร้างแบบสำรวจออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ และระดับชั้นการศึกษา

ส่วนที่ 2 แบบสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียน

ส่วนที่ 3 แบบสำรวจความรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน 5 ด้าน

ผลการวิจัย

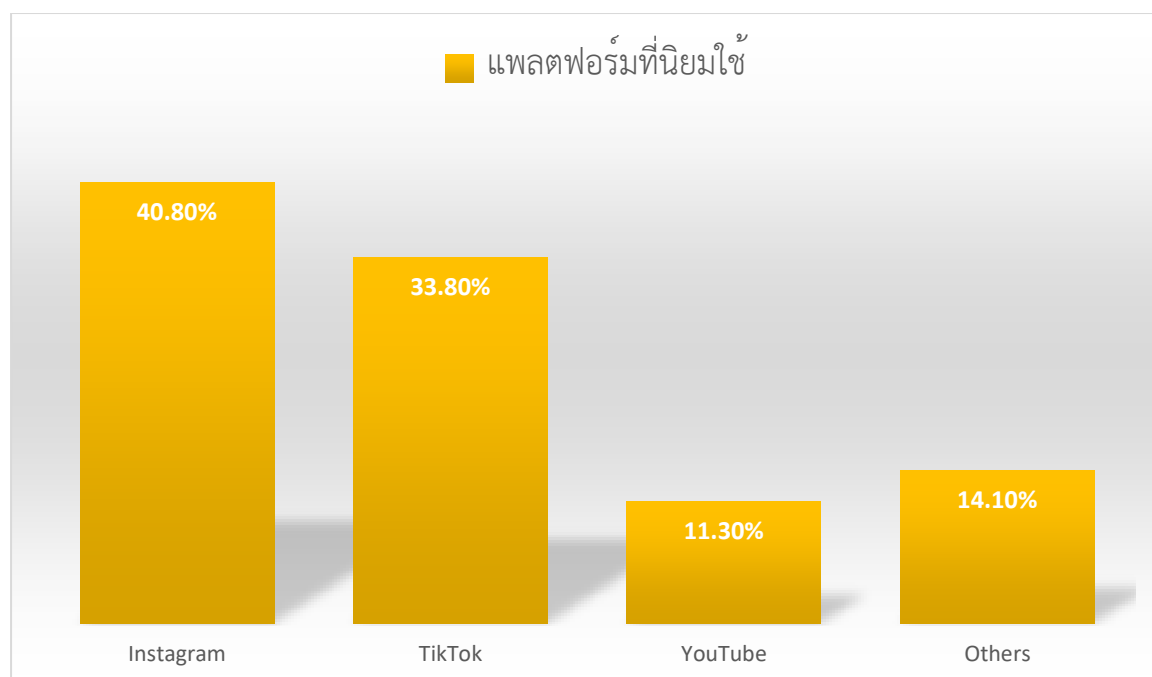
ผลการวิจัยเรื่อง การสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อ ที่ส่งเสริมความรู้เท่าทันเทคโนโลยีของนักเรียน ได้วิเคราะห์พฤติกรรมการใช้สื่อและระดับความรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยีของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ใช้สื่อโซเชียลมีเดียเป็นระยะเวลามากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 77.5 ของกลุ่มตัวอย่าง โดยนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีสัดส่วนการใช้สูงสุด จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 83.3 รองลงมาคือนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 และ 5 จำนวน 18 คน และ 17 คน คิดเป็นร้อยละ 78.3 และ 70.8 ตามลำดับดังแผนภูมิที่ 1



แผนภูมิที่ 1 แสดงพฤติกรรมการใช้เวลากับสื่อต่อวัน

วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ใช้สื่อเพื่อความบันเทิง จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 69 โดยมีนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 ใช้เพื่อความบันเทิงในสัดส่วนสูงสุด จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 87.5 ขณะที่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีการใช้สื่อเพื่อการติดต่อสื่อสารในอัตราที่สูงที่สุด จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 21.7 อย่างไรก็ตาม การใช้สื่อเพื่อหาความรู้มีสัดส่วนที่ต่ำที่สุดในทุกระดับชั้น จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2.8

แพลตฟอร์มที่นักเรียนเลือกใช้บ่อยที่สุดคือ Instagram จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 40.8 รองลงมาคือ TikTok และ YouTube จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 33.8 และจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 11.3 ตามลำดับ ไม่มีนักเรียนรายงานการใช้ Facebook และ LINE เลย นอกจากนี้ นักเรียนส่วนใหญ่ชอบสื่อที่มีทั้งภาพและเสียง จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 95.8 โดยไม่มีนักเรียนเลือกใช้สื่อที่มีเพียงเสียงอย่างเดียว ดังแผนภูมิที่ 2



แผนภูมิที่ 2 แพลตฟอร์มที่นักเรียนเลือกใช้บ่อยที่สุด

ในด้านความรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยี นักเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงสุดในด้านทักษะการเข้าถึง (Access Skill) เท่ากับ 4.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.84 ซึ่งสะท้อนถึงความสามารถในการค้นหาและใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ รองลงมาคือทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skill) ค่าเฉลี่ย 4.0 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.70 ซึ่งแสดงถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมสื่อออนไลน์ ทักษะการวิเคราะห์

(Analyze Skill) มีค่าเฉลี่ย 3.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.84 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง ทักษะการประเมิน (Evaluate Skill) มีค่าเฉลี่ย 3.0 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.70 สะท้อนถึงความสามารถในการตรวจสอบข้อเท็จจริงในระดับปานกลาง และทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skill) มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด เท่ากับ 2.6 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.54 ซึ่งบ่งชี้ว่านักเรียนยังขาดความสามารถในการสร้างและออกแบบเนื้อหาสื่อที่เหมาะสมและน่าสนใจ

ผลการวิเคราะห์ด้วย One-way ANOVA พบว่านักเรียนที่ใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลต่างกันมีระดับความรู้เท่าทันสื่อต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($F = 4.236, p = 0.004$) โดยนักเรียนที่ใช้ Instagram มีค่าเฉลี่ยความรู้เท่าทันสื่อสูงสุด (3.82) รองลงมาคือ TikTok (3.76) และ YouTube (3.45) ส่วน Twitter (หรือ X) มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด (3.31)

Post Hoc Tests-Multiple Comparisons

Games-Howell

(I)Social Media	(J)Social Media	Mean Difference (I-J)	Std.Error	Sig.	95% Confidence Interval
X(Twitter)	Instagram	-.500	.1582	.024	-.9689, -.0511
	Youtube	-.2400	.1427	.452	-.6488, .1688
	Tiktok	-.4500	.1582	.048	-.9089, -.0089
	อื่นๆ	-.1000	.1582	.968	-.5589, .3589
Instagram	Youtube	.3700	.1427	.089	-.0388, .7788
	Tiktok	.0600	.1338	.991	-.3236, .4436
	อื่นๆ	.6100	.1582	.007	.1511, 1.0689
Youtube	Tiktok	-.3100	.1427	.201	-.7188, .0988
	อื่นๆ	.2400	.1427	.452	-.1688, .6488
Tiktok	อื่นๆ	.5500	.1582	.012	.0911, 1.0089

การอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อวิทัศน์ ที่ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยีของนักเรียน สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. จากการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียน พบว่า ในด้านช่วงเวลาที่นักเรียนใช้โซเชียลมีเดีย นักเรียนใช้เวลามากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่ใช้เวลาไปกับกิจกรรมต่าง ๆ บนโซเชียลมีเดีย สอดคล้องกับรายงานจาก We Are Social และ Meltwater (2024) ซึ่ง

แสดงให้เห็นว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยอายุ 16-64 ปี ใช้เวลาเฉลี่ย 7 ชั่วโมง 58 นาทีต่อวันบนอินเทอร์เน็ต

ในวัตถุประสงค์หลักของการใช้สื่อ คือ เพื่อความบันเทิง คิดเป็นร้อยละ 69 ส่วนการใช้สื่อเพื่อการหาความรู้มีสัดส่วนน้อยที่สุดในทุกระดับชั้น คิดเป็นร้อยละ 2.8 ของตัวอย่าง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มของการใช้สื่อที่เน้นความบันเทิงมากกว่าการแสวงหาความรู้หรือการเรียนรู้ เนื่องจากสื่อบันเทิงมีเนื้อหาที่สามารถดึงดูดความสนใจ ทันต่อเหตุการณ์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Kolhar, M., Kazi, R. N. A., และ Alameen, A (2021) ซึ่งศึกษาผลกระทบของการใช้โซเชียลมีเดียต่อการเรียนรู้ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และระยะเวลาการนอนหลับในหมู่นักศึกษามหาวิทยาลัย พบว่า ร้อยละ 97 ของนักศึกษาใช้แอปพลิเคชันโซเชียลมีเดีย โดยมีเพียงร้อยละ 1 เท่านั้นที่ใช้เพื่อจุดประสงค์ทางการศึกษา เนื่องจากพวกเขารู้สึกสนใจต่อแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียใหม่ ๆ พวกเขาจึงรู้สึกว่า ถูกบังคับให้ทำการบ้านให้เสร็จอย่างรวดเร็ว จึงเลือกใช้เวลาว่างที่เหลือทั้งหมด เล่นเกมหรือแชตกับผู้อื่นผ่านแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย

ในด้านสื่อที่ใช้บ่อย พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 41.7 ใช้สื่อประเภท Instagram เนื่องจาก Instagram เป็นแพลตฟอร์มที่สามารถนำเสนอข้อมูล ภาพถ่าย เหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน รวมถึงการสนทนากับเพื่อนในโลกออนไลน์ได้ สอดคล้องกับการศึกษาของ Anderson, Faverio, และ Gottfried (2023) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่น โซเชียลมีเดีย และเทคโนโลยี ผลการศึกษาพบว่า Instagram ได้กลายเป็นแพลตฟอร์มยอดนิยม โดยมีวัยรุ่นร้อยละ 59 ใช้งานเป็นประจำทุกวัน และร้อยละ 8 ใช้งานเกือบตลอดเวลา

ในด้านลักษณะของสื่อที่ใช้บ่อย พบว่า เนื้อหาด้านบันเทิง ได้รับความนิยมสูงสุด คิดเป็นร้อยละ 50.7 รองลงมาคือ ภาพยนตร์/ซีรีส์ คิดเป็นร้อยละ 38.0 ส่วนสื่อการศึกษามีสัดส่วนที่ต่ำกว่า คิดเป็นร้อยละ 8.5 ซึ่งชี้ให้เห็นว่าความสนใจของนักเรียนส่วนใหญ่เน้นไปที่เนื้อหาที่ให้ความสนุกสนานและผ่อนคลายมากกว่าการเรียนรู้เชิงวิชาการ สอดคล้องกับวิจัยของ Yu et al. (2010) ซึ่งศึกษาการส่งเสริมการเรียนรู้ และการตรวจสอบผลกระทบของเครือข่ายโซเชียลมีเดีย พบว่า ผู้เรียนเลือกที่จะไม่ใช่เว็บไซต์โซเชียลเน็ตเวิร์กเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการ โดยมักจะเข้าไปมีส่วนร่วมในการซื้อสินค้า เล่นเกม และความบันเทิงออนไลน์อย่างแข็งขันในระหว่างวันและตอนกลางคืน

ในด้านลักษณะของสื่อที่ชื่นชอบของนักเรียน พบว่า สื่อที่มีทั้งภาพและเสียง ได้รับความนิยมมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 95.8 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าลักษณะของสื่อประเภทนี้ สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ดี สอดคล้องกับการศึกษาของ Kirsten Eddy (2022) ได้ศึกษานิสัยและทัศนคติต่อข่าวที่เปลี่ยนไปของผู้ชมวัยรุ่น พบว่า วัยรุ่นจะชอบสื่อรูปแบบต่าง ๆ ตั้งแต่ข้อความ วิดีโอ ไปจนถึงเสียง และสนใจข้อมูลที่จัดเตรียมไว้พร้อมสำหรับพวกเขา

สรุปผลการวิเคราะห์ ANOVA อธิบายได้ว่า ประเภทของแพลตฟอร์มสื่อดิจิทัลที่นักเรียนใช้บ่อยมีผลต่อการพัฒนาความรู้เท่าทันสื่อ เนื่องจากแพลตฟอร์มสื่อดิจิทัลที่หลากหลายมีการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ที่ช่วยพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งต้องอาศัยการมีวิจารณญาณทางเทคโนโลยีจึงจะทำให้ผู้เรียนสามารถมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่ดีได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Ahmad Syakir Salman Salleh, Abdul Latif et al. (2024) ซึ่งศึกษา เรื่อง เยาวชนและความรู้ด้านสื่อ การทำความเข้าใจอิทธิพลของโซเชียลมีเดียต่อการบริโภคข้อมูล พบว่า นักศึกษาที่มีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อในระดับสูงสามารถบริโภคข้อมูล ได้อย่างมีวิจารณญาณและมีพฤติกรรมที่รับผิดชอบมากขึ้น โดยที่โซเชียลมีเดียเป็นแหล่งข้อมูลหลักที่ช่วยให้นักศึกษามีความรู้เท่าทันสื่อ

2. จากการศึกษาผลการวัดความรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนสูงสุดในด้านทักษะการเข้าถึง (Access Skill) โดยสะท้อนถึงความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลจากแหล่งสื่อต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับรายงานจาก We Are Social และ Meltwater (2024) ซึ่งแสดงให้เห็นว่า คนไทยมีสมาร์ตโฟนใช้งานมากถึงร้อยละ 98.5 ขณะที่ร้อยละ 98.6 ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือ ซึ่งเป็นช่องทางที่มีสัดส่วนการใช้งานสูงสุด

สำหรับในด้านทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skill) มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดในบรรดาทักษะทั้ง 5 ด้าน การที่ผู้เรียนยังคงขาดทักษะการคิดสร้างสรรค์ มีส่วนมาจากการออกแบบการเรียนรู้หรือกิจกรรมที่ส่วนใหญ่ยังติดอยู่ในกรอบความคิดแบบเก่า สอดคล้องกับแนวคิดของ วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนา. (2564) ที่การพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ได้ ควรออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Hands-on activity) การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างยืดหยุ่นและสามารถปรับเปลี่ยนได้ (Flexible and adaptable)

และเมื่อพิจารณาทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skill) ในด้านการมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในสื่อสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเพียง 2.99 แตกต่างจากทักษะด้านอื่น ๆ อาจมีสาเหตุมาจากความเบื่อหน่ายกับการนำเสนอของโซเชียลมีเดียที่มีด้านลบ สอดคล้องกับผลสำรวจจาก The Associated Press-NORC Center for Public Affairs Research (อ้างถึงใน Barbara Ortutay, 2017) พบว่า วัยรุ่นเกือบ 1 ใน 4 กล่าวว่าพวกเขาเบื่อหน่ายกับความขัดแย้งและเรื่องดราม่า และวัยรุ่น จำนวนร้อยละ 20 กล่าวว่าพวกเขาเบื่อหน่ายกับการต้องติดตามสิ่งที่เกิดขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 จากผลการวิจัยพฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียนที่ส่วนใหญ่ใช้เพื่อความบันเทิงและสื่อที่เน้นการนำเสนอด้วยภาพและเสียง แต่ยังมีการใช้เพื่อการเรียนรู้้น้อยมาก ผลการวิจัยนี้สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตรที่เน้นการบูรณาการสื่อที่นักเรียนคุ้นเคยเข้ากับกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

1.2 จากผลการวิจัยการรู้เท่าทันสื่อ ด้านทักษะการสร้างสรรค์คอนข้างต่ำ ครูผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมที่เน้นการสร้างสรรค์ เชื่อมโยงกับเนื้อหาออนไลน์ที่นักเรียนสนใจ เพื่อสร้างทักษะการแสดงความคิดเห็นวิจารณ์อย่างสร้างสรรค์และการร่วมสร้างสังคมดิจิทัลที่ดีขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยควรเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน ระหว่างโรงเรียนรัฐและเอกชน

2.2 การวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยควรศึกษาการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อทำความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียน

เอกสารอ้างอิง

วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนา. (2564). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน*. ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

https://www.curriculumandlearning.com/upload/Books/Develop%20Creativity_1615683966.pdf

หนังสือรู้เท่าทันสื่อ. (2560). ศูนย์เรียนรู้สุขภาวะ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.

<https://www.thaihealth.or.th/5-องค์ประกอบของการรู้เท-2/>

Ahmad Syakir Salman Salleh @ Abdul Latif, D., Latiff, D. I. A., Zambri, W. A. A. M., Abu Bakar, M. N., Abd Razak, M., & Kamal, S. (2024). Youth and media literacy: Understanding social media's influence on information consumption. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 14(6). <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v14-i6/21747>

Anderson, M., Faverio, M., & Gottfried, J. (2023). *Teens, social media and technology 2023*. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2023/12/11/teens-social-media-and-technology-2023/>

- Barbara Ortutay. (2017, April 28). AP-NORC poll: Most teens have taken social media break. *AP News*. <https://apnews.com/general-news-daec4139f45645db9468bf2e6c69dac7>
- Kirsten Eddy. (2022, June 15). *Young audiences and the news media*. Reuters Institute for the Study of Journalism. <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/digital-news-report/2022/young-audiences-news-media>
- Kolhar, M., Kazi, R. N. A., & Alameen, A. (2021). Effect of social media use on learning, social interactions, and sleep duration among university students. *ScienceProgress*, 104(1), 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.sjbs.2021.01.010>
- Thoman, E., & Jolls, T. (2003). *Literacy for the 21st Century: An Overview & Orientation Guide to Media Literacy Education*. Santa Monica, CA: Center for Media Literacy. https://www.medialit.org/sites/default/files/01_MLKOrientation.pdf
- We Are Social & Meltwater. (2024). *Digital 2024: Thailand*. Retrieved from <https://datareportal.com/reports/digital-2024-thailand>
- Yu, A.Y. et al., 2010. Can learning be virtually boosted? An investigation of online social networking impacts. *Comput. Educ.* 55 (4), 1494–1503. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.06.015>Get rights and content