



Learning Management Using the DACIR Model in Conjunction with Multimedia to Develop Media Literacy Skills in Social Studies, Religion, and Culture for 6 Grade Students

Benjamat Kongphon^{1*}, Kanaphat Nithiswarapakul² and Wasana Sangphum³

¹Graduate student, Major in Curriculum and Instruction, College of Teacher Training, Phranakhon Rajabhat University, Bangkok, Thailand

²Asst.Prof. PH.D., English Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Phranakhon Rajabhat University, Thailand

³Asst.Prof. PH.D., Curriculum and Instruction Program, College of Teacher Education, Phranakhon Rajabhat University, Thailand

E-mail: Benkybenten@gmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0000-7522-9828>

Corresponding author e-mail: kannaphat@pnru.ac.th, ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-5312-0562>

Corresponding author e-mail: wasana.s@dru.ac.th, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0007-7923-051X>

Received 21/10/2025

Revised 08/12/2025

Accepted 03/01/2026

Abstract

Background and Aims: Media literacy is an essential skill for children and youth in the 21st century, enabling them to live safely, creatively, and contribute sustainably to society in the digital age. Therefore, this research has the following objectives: 1) Compare the media literacy skills of sixth-grade students before and after receiving learning management using the DACIR model in conjunction with multimedia; 2) Compare the media literacy skills of sixth-grade students before and after receiving learning management using the DACIR model in conjunction with multimedia; 3) Examine the satisfaction of sixth-grade students who participated in learning management using the DACIR model in conjunction with multimedia.

Methodology: The sample group consisted of 38 Grade 6/2 students enrolled in the first semester of the 2025 academic year at WatLadplakao School under the Bangkok Metropolitan Administration. The participants were selected using a cluster random sampling method. The research instruments included: (1) six lesson plans based on the DACIR instructional model integrated with multimedia; (2) a media literacy skills assessment; (3) an academic achievement test; and (4) a student satisfaction questionnaire. Quantitative data were analyzed using mean, standard deviation, and dependent-samples t-tests.

Results: 1) The media literacy skills of Grade 6 students significantly improved after receiving instruction through the DACIR learning model integrated with multimedia, with statistical significance at the .05 level. 2) The academic achievement in Social Studies, Religion, and Culture of Grade 6 students after learning through the DACIR model with multimedia was significantly higher than before, at the .05 level. 3) The overall satisfaction of Grade 6 students toward the DACIR learning model integrated with multimedia was rated at the highest level.

Conclusion: Grade 6 students demonstrated significantly higher media literacy skills and academic achievement in Social Studies, Religion, and Culture after instruction, with statistical significance.





They also expressed the highest level of satisfaction with the DACIR learning model integrated with multimedia.

Keywords: DACIR Learning Management; Multimedia; Media Literacy Skills



การจัดการเรียนรู้โดยใช้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เบญจมาศ กองพร^{1*}, กัญญภัทร นิธิศวรรapakul² และวาสนา สังข์พุ่ม³

¹นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

³ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: ทักษะการรู้เท่าทันสื่อเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับเด็กและเยาวชนในศตวรรษที่ 21 ในการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลอย่างปลอดภัย สร้างสรรค์ และเกิดประโยชน์ต่อสังคมอย่างยั่งยืน งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย และ 3) เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย

ระเบียบวิธีการวิจัย: กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดลาดปลาเค้า สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 38 คน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 6 แผน 2) แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t - test dependent samples

ผลการวิจัย: 1) ทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดียสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน $p < .05$ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดียสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน $p < .05$ และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดียพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

สรุปผล: นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมสูงกว่าก่อนเรียนและมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดียในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบ DACIR; สื่อมัลติมีเดีย; ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

บทนำ

ในยุคโลกาภิวัตน์และศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจอุตสาหกรรม 4.0 และการปฏิวัติดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีความสำคัญมาก การจัดการศึกษาได้เน้นทักษะสำคัญสำหรับศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (เช่น ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ) และทักษะชีวิตและอาชีพ ทักษะการรู้เท่าทันสื่อเป็นความสามารถที่ช่วยให้บุคคลตีความ ประเมิน

ค่า และตัดสินใจเกี่ยวกับเนื้อหาได้อย่างรอบคอบ รวมถึงนำความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์ ส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์และการตัดสินใจอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ยังเป็นพื้นฐานในการพัฒนาพลเมืองที่รับผิดชอบต่อสังคม ทำให้เยาวชนสามารถเลือกใช้สื่ออย่างมีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น จึงถือว่าทักษะการรู้เท่าทันสื่อมีความสำคัญและจำเป็นต่อการพัฒนาเยาวชนและสังคม (สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ สปร. 2567)

สื่อดิจิทัลในปัจจุบันมีบทบาทสำคัญในการชี้นำทิศทางของสังคม โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็วและหลากหลายผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ การเปิดกว้างของสิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อส่งผลให้เยาวชนมีส่วนร่วมกับเนื้อหาสื่อมากขึ้น ขณะเดียวกันก็เผชิญกับความเสี่ยงจากเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมและการใช้สื่ออย่างขาดวิจารณญาณ (สำนักเฝ้าระวังกระทรวงวัฒนธรรม, 2560) จากข้อมูลของสำนักงานสถิติแห่งชาติและกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2567) พบว่าประชากรไทยอายุ 6 ปีขึ้นไปมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตถึงร้อยละ 89.5 และผู้ใช้โทรศัพท์มือถือถึงร้อยละ 95.4 ซึ่งสะท้อนถึงการเข้าถึงสื่อที่แพร่หลายและรวดเร็วในสังคมไทย การเพิ่มขึ้นของการใช้สื่อดิจิทัลดังกล่าวส่งผลให้หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนตระหนักถึงความสำคัญของการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชนเนื่องจากสื่อมีอิทธิพลในการสร้างวัฒนธรรมและกำหนดรูปแบบพฤติกรรมของบุคคลในสังคม

ในบริบทของการศึกษาไทย วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญในการปลูกฝังความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสังคม การเมืองการปกครอง และวัฒนธรรมที่หลากหลาย ซึ่งเป็นพื้นฐานสำหรับการอยู่ร่วมกันอย่างสันติและสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตาม เมื่อเข้าสู่ยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว สื่อมวลชนและสื่อดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทในการกำหนดทิศทางของสังคมมากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนมีโอกาสเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้ง่ายและรวดเร็ว แต่ในขณะเดียวกันก็เผชิญกับความเสี่ยงจากเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมและการใช้สื่ออย่างขาดวิจารณญาณ การจัดการเรียนรู้ในวิชาสังคมศึกษายังคงเน้นการถ่ายทอดเนื้อหาและการจดจำข้อมูลเป็นหลัก โดยขาดการฝึกปฏิบัติที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และการประเมินข้อมูลจากสื่อ ส่งผลให้นักเรียนขาดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการแยกแยะข้อมูลจริงจากข้อมูลเท็จ และการใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบ โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษาช่วงอายุ 11-12 ปี ซึ่งอยู่ในวัยที่กำลังพัฒนาความคิดเชิงเหตุผลและมีลักษณะการเลียนแบบสูง หากไม่ได้รับการส่งเสริมอย่างเหมาะสม อาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและการดำเนินชีวิตทั้งในระดับบุคคล ครอบครัว และสังคมโดยรวม จากแนวคิดของ Bruner (1966) การเรียนรู้ควรเชื่อมโยงกับบริบทของชีวิตจริงของผู้เรียน และเปิดโอกาสให้เกิดการคิดวิเคราะห์ การอภิปราย และการตั้งคำถามต่อประเด็นต่างๆ ได้อย่างหลากหลาย หากมีการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม ย่อมส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้เยาวชนสามารถดำรงตนในยุคดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ DACIR เป็นแนวทางที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนตามธรรมชาติและศักยภาพอย่างเต็มที่ โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์ ตีความ และเปรียบเทียบอย่างเป็นระบบ ซึ่ง

สามารถประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การอภิปรายเพื่อกำหนดประเด็นศึกษา (D), การวิเคราะห์ข้อมูลสื่อ (A), การเปรียบเทียบข้อมูล (C), การปฏิสัมพันธ์กับสื่อ (I) และการนำเสนอข้อค้นพบ (R) ซึ่งสอดคล้องกับองค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ได้แก่ การเปิดรับการวิเคราะห์ การเข้าใจ การประเมินค่า และการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงข้อมูลจากสื่อ ประเมินคุณค่า และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีวิจารณญาณ นอกจากนี้ การผสมผสานกระบวนการ DACIR เข้ากับสื่อมัลติมีเดีย เช่น วิดีโอ ภาพ เสียง ยังช่วยส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบตามแนวคิดของ Piaget (1972) ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงและการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อในผู้เรียน

ผู้วิจัยพบว่า แม้จะมีงานวิจัยจำนวนหนึ่งที่กล่าวถึงการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อในระดับการศึกษาต่างๆ รวมถึงการใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงวิเคราะห์ในรายวิชาสังคมศึกษา แต่ยังขาดการศึกษาที่ออกแบบและทดสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีโครงสร้างชัดเจนซึ่งผสมผสานกระบวนการ DACIR เข้ากับสื่อมัลติมีเดียอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเป็นช่วงวัยที่กำลังพัฒนาทักษะการคิดเชิงเหตุผลและมีความไวต่อการเลียนแบบจากสื่อ อีกทั้งยังไม่มีงานวิจัยที่วัดผลการจัดการเรียนรู้อย่างชัดเจนในมิติที่ครอบคลุมทั้งด้านทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และความพึงพอใจของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ งานวิจัยนี้จึงมีความจำเป็นในการเติมเต็มช่องว่างดังกล่าว เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย
- 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย
- 3) เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย

การทบทวนวรรณกรรม

การรู้เท่าทันสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดวิเคราะห์ วิพากษ์ ประเมิน และตีความข้อมูลจากสื่อต่าง ๆ อย่างมีเหตุผลและมีสติ โดยผู้รับสื่อสามารถ ตระหนักถึงอิทธิพลและผลกระทบของสื่อ ไม่ตกอยู่ภายใต้การชักจูงหรือครอบงำของสื่อ อีกทั้งยังสามารถเลือกรับและใช้สื่อได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม นอกจากนี้ การรู้เท่าทันสื่อยังหมายถึงการมีพลังอำนาจในการควบคุมสื่อตั้งคำถามต่อสิ่งที่ได้รับรู้ และเข้าใจบริบทเบื้องหลังการผลิตสื่อ เช่น เจตนา วัตถุประสงค์ หรือค่านิยมของ

ผู้สร้างสื่อ รวมทั้งสามารถสร้างสื่อได้อย่างมีความรับผิดชอบและจริยธรรม สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (2560) ได้ระบุแนวทางการรู้เท่าทันสื่อไว้ว่า “รู้ทันสื่อ” เป็นทักษะและความสามารถในการ “ใช้สื่ออย่างรู้ตัว ใช้สื่ออย่างตื่นตัว สร้างสรรค์สื่อได้” โดยสามารถเข้าถึงสื่อที่หลากหลาย วิเคราะห์ประเมินคุณภาพ คุณค่า ความน่าเชื่อถือ ผลกระทบของสื่อได้ กลั่นกรอง เลือกสรร ใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและครอบครัว ร้องเรียนให้มีการแก้ไขเมื่อได้รับผลกระทบโดยตรง

กระบวนการเรียนการสอน DACIR

กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ DACIR เป็นแนวทางการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ทดลอง ค้นหา และตรวจสอบคำตอบด้วยตนเอง ผ่านการใช้หลักฐานจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายซึ่งมีความสัมพันธ์กับประเด็นที่ศึกษา การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้วิพากษ์หลักฐาน รวมถึงการจัดเตรียมหลักฐานโดยครูผู้สอน เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่และพัฒนาความเข้าใจได้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ในลักษณะนี้ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ทักษะการคิดในหลากหลายมิติ ทั้งการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์ และการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งส่งผลให้เกิดมุมมองและแนวคิดใหม่ที่หลากหลาย นอกจากนี้ยังช่วยเสริมสร้างความสนใจในการเรียนรู้ และพัฒนาทักษะในการสืบค้นหลักฐานเพื่อประกอบการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในบริบทของการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อและการใช้ข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ ชัยรัตน์ โตศิลา (2555) การจัดการเรียนรู้แบบ DACIR ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ Discussion (D) ผู้เรียนได้อภิปรายและกำหนดประเด็นศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อด้านการเข้าถึงและการเข้าใจ โดยผู้เรียนต้องค้นหาข้อมูลเบื้องต้นและทำความเข้าใจบริบทของสื่อที่เกี่ยวข้อง Analysis (A) เน้นการวิเคราะห์ข้อมูลสื่อ ผู้เรียนต้องแยกแยะข้อเท็จจริง ความคิดเห็น และเจตนาของผู้ผลิตสื่อ ซึ่งตรงกับองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อด้านการคิดวิเคราะห์ Comparison (C) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเปรียบเทียบข้อมูลจากหลายแหล่ง เพื่อประเมินความน่าเชื่อถือ คุณค่า และผลกระทบของสื่อ กระบวนการนี้สัมพันธ์กับองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อด้านการประเมิน Interaction (I) เป็นการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่ออย่างมีวิจารณญาณ ผู้เรียนใช้ข้อมูลที่ได้เพื่อประกอบการตัดสินใจและการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อด้านการใช้สื่ออย่างเหมาะสม สุดท้าย Report (R) คือการนำเสนอข้อค้นพบและการสร้างสื่อใหม่อย่างมีความรับผิดชอบและจริยธรรม ซึ่งตรงกับองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อด้านการสร้างสื่อ

สื่อมัลติมีเดีย

สื่อมัลติมีเดียเป็นเครื่องมือทางการศึกษาที่ผสมผสานข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวิดีโอเข้าด้วยกัน โดยมีระบบโต้ตอบที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับเนื้อหาอย่างใกล้ชิด การใช้สื่อมัลติมีเดียในกระบวนการเรียนรู้จึงไม่เพียงทำให้การนำเสนอข้อมูลมีความน่าสนใจและหลากหลาย แต่ยังช่วยกระตุ้นการคิด วิเคราะห์ และการใช้ข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อโดยสุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2560) ระบุว่า สื่อมัลติมีเดียเป็นเทคโนโลยีที่ช่วยให้คอมพิวเตอร์สามารถแสดงข้อมูลในรูปแบบหลากหลายและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้สื่อมัลติมีเดียในกระบวนการ DACIR จึงเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อในทุกองค์ประกอบ ตั้งแต่การเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ประเมิน ไปจนถึงการใช้และสร้างสื่ออย่างมีความรับผิดชอบและจริยธรรม โดยมีหลักฐานเชิงประจักษ์จากงานวิจัยสังเคราะห์ชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้ที่ผสมผสานสื่อมัลติมีเดียกับการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์สามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของผู้เรียนได้

กรอบแนวคิดการวิจัย

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ดังนี้

ขั้นที่ 1 การอภิปรายเพื่อกำหนดประเด็นศึกษา (D) สามารถระบุประเด็นปัญหา/ประเด็นศึกษาได้ถูกต้อง

ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลสื่อ (A) สามารถแยกแยะข้อเท็จจริง/ความคิดเห็นในสื่อได้

ขั้นที่ 3 การเปรียบเทียบข้อมูล (C) สามารถเปรียบเทียบข้อมูลจากสื่อต่างแหล่งได้

ขั้นที่ 4 การปฏิสัมพันธ์กับสื่อ (I) คัดเลือกสื่อประเภทต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่กำลังศึกษาเพื่อเชื่อมโยง

ขั้นที่ 5 การนำเสนอข้อค้นพบ (R) สะท้อนการเรียนรู้ของตนเอง (Reflection) ได้อย่างเหมาะสม

1. ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมโดยใช้กระบวนการ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย
3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย

แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดลาดปลาเค้า สำนักงานเขตลาดพร้าว กรุงเทพมหานคร มีจำนวน 4 ห้อง รวมนักเรียน 130 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 ที่จำนวน 1 ห้องเรียน กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 38 คน โรงเรียนวัดลาดปลาเค้า สำนักงานเขตลาดพร้าว กรุงเทพมหานคร โดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) ห้องเรียนคละความสามารถ ซึ่งนักเรียนทุกห้องมีลักษณะคล้ายคลึงกัน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 6 แผน โดยแผนการจัดการเรียนรู้มีเนื้อหา 3 เนื้อหา ประกอบด้วย 1) ข้อมูลข่าวสารในชีวิตประจำวัน 2) วัฒนธรรมกับการเปลี่ยนแปลง 3) รู้เท่าทันผู้ผลิตและผู้บริโภค ใช้เวลาสอน 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบเรียน คาบเรียนละ 1 ชั่วโมง รวม 12 คาบเรียน

การสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้ ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) และมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และศึกษาตัวชี้วัดและสาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม สาระเศรษฐศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รวมไปถึงศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดลาดปลาเค้า สังกัด

กรุงเทพมหานคร ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ DACIR เพื่อเลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยเลือกเลือกใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย แล้วนำมาเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ จากนั้นนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมขององค์ประกอบต่างๆ แล้วนำมาแก้ไขปรับปรุง นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบและประเมินระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีคะแนนความเหมาะสมและสอดคล้อง เท่ากับ 1.00 หมายความว่า มีความเหมาะสมและสอดคล้องอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้

2. แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในการศึกษาค้นคว้าผู้วิจัยได้ดำเนินการซึ่งแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เป็นแบบวัดปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวนทั้งหมด 45 ข้อ เลือกใช้จริง 25 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพของแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้ ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความหมายและองค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และหลักการสร้างแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การเปิดรับสื่อ 2) การเข้าใจสื่อ 3) การวิเคราะห์สื่อ 4) การประเมินค่าสื่อ 5) การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สร้างแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เป็นแบบวัดชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 45 ข้อ เลือกใช้จริง 25 ข้อ จากนั้นนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องในแต่ละข้อคำถาม แล้วนำมาแก้ไขปรับปรุง นำแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ที่ได้แก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ได้ค่า IOC รายข้ออยู่ที่ 0.67 – 1.00 ซึ่งค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ขึ้นไปถือว่าใช้ได้ไม่ต้องทำการปรับปรุง โดยผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะให้ปรับแก้ไขปรับปรุงรูปแบบของแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้มีความน่าสนใจ เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ปรับข้อคำถามให้มีความสอดคล้องกับเหตุการณ์ปัจจุบัน ให้มีความกระชับและด้านภาษาให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน หลีกเลี่ยงการใช้ข้อความที่ยาวหรือมีความซับซ้อนเกินไป ซึ่งอาจส่งผลต่อแรงจูงใจในการอ่านและการตอบคำถามของผู้เรียน นำแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดลาดปลาเค้า สังกัดกรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและนักเรียนได้เรียนเนื้อหาดังกล่าวมาแล้ว และนำคะแนนที่ได้จากการทดลอง (Try Out) มาวิเคราะห์ข้อสอบรายข้อเพื่อหาความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบเป็นรายข้อ และผู้วิจัยได้คัดเลือกแบบวัดทักษะไว้ทั้งหมด 25 ข้อ ของการทดลองนี้ แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.42 – 0.79 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.21 – 0.68 และนำแบบวัดทักษะไปตรวจให้คะแนนโดยการคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทักษะทั้งฉบับ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ริชาร์ดสัน (Kuder - Richardson) พบว่า แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82 จากนั้นนำแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อฉบับสมบูรณ์ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ในการศึกษาค้นคว้าผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวนทั้งหมด 30 ข้อ เลือกใช้จริงจำนวน 20 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้ ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รวมถึงหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เนื้อหา และวิเคราะห์ตัวชี้วัดจากตำราและเอกสารเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากนั้นสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบประเมินผลการเรียนรู้ก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) เพื่อวัดความรู้ความสามารถก่อนเรียนและหลังเรียน ลักษณะข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ เลือกใช้จริงจำนวน 20 ข้อ จากนั้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องและนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ได้แก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ได้ค่า IOC รายข้ออยู่ที่ 0.67 – 1.00 ซึ่งค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ขึ้นไปถือว่าใช้ได้ไม่ต้องทำการปรับปรุง โดยผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะให้ตรวจสอบความถูกต้องของภาษา ความเหมาะสม ความชัดเจนของภาษา หลีกเลี่ยงภาษาที่กำกวม เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเจตนาของคำถามทันที นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดลาดปลาเค้า สังกัดกรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและนักเรียนได้เรียนเนื้อหาดังกล่าวมาแล้ว และนำคะแนนที่ได้จากการทดลอง (Try Out) มาวิเคราะห์ข้อสอบรายข้อเพื่อหาความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบเป็นรายข้อ และผู้วิจัยได้คัดเลือกแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ทั้งหมด 20 ข้อ ของการทดลองนี้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.47 – 0.79 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.21 – 0.58 และนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปตรวจให้คะแนนโดยการคำนวณหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder - Richardson) พบว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.80 จากนั้นนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับสมบูรณ์ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย แบบประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ จำนวน 25 ข้อ โดยจำแนกออกเป็น 5 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ 2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ด้านครูผู้สอน 4) ด้านสื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้ 5) ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม

การสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้ ศึกษาเอกสารรูปแบบและวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ รวมถึงกำหนดกรอบเนื้อหา แนวคิดและขอบข่ายโครงสร้างของคำถามในด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านครูผู้สอน ด้านสื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อให้แบบสอบถามความพึงพอใจครอบคลุมเนื้อหาทุกด้าน ซึ่งมีจำนวน 25 ข้อ จากนั้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องและนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ ที่ได้แก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความเหมาะสม โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนตามแบบประเมินของลิเคิร์ต (Likert) เป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ โดยหาค่าเฉลี่ยของผลการประเมินความเหมาะสมของแบบสอบถามความพึงพอใจของ

นักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ดัชนีมีความสอดคล้องที่ได้ต้องเท่ากับหรือมากกว่า 3.51 ขึ้นไป จึงถือว่าแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้ ซึ่งผลจากการประเมินความเหมาะสมของสอบถามความพึงพอใจจากผู้เชี่ยวชาญ มีการประเมินความเหมาะสมค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.80 ซึ่งมีค่าความเหมาะสมของแบบสอบถามความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด อยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้สามารถนำไปใช้ได้ นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดียฉบับสมบูรณ์ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป ซึ่งภาพรวมความพึงพอใจทั้งฉบับพบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.64 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยอาศัยการวิจัยแบบทดลองกลุ่มเดียว ทดสอบผลก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest - Posttest)

2. การเตรียมการขั้นตอนที่ผู้วิจัยเตรียมความพร้อมในด้านต่างๆ ดังนี้

2.1 ผู้วิจัยขอหนังสือความอนุเคราะห์ในการทดลองเครื่องมือวิจัยจากวิทยาลัยการฝึกหัดครูมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร เพื่อขอความอนุเคราะห์จากผู้อำนวยการโรงเรียนวัดลาดปลาเค้า สังกัดกรุงเทพมหานคร และได้ขอจริยธรรมงานวิจัยกับเด็กในการทดลองใช้และเก็บรวบรวมข้อมูลของการวิจัยในครั้งนี้

2.2 สร้างเครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย

2.3 ชี้แจงรูปแบบวิธีการสอนด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย

2.4 นักเรียนทำแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ก่อนเรียน (Pre-test) ก่อนที่จะจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพื่อวัดความรู้พื้นฐานและเก็บผลการทดลองไปเปรียบเทียบกับหลังเรียน

3. ดำเนินการทดลองสอนและดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิดวิเคราะห์และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยบูรณาการการใช้สื่อมัลติมีเดีย เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึกในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ซึ่งมีขั้นตอนสำคัญ 5 ขั้นตอน ดังนี้

3.1 ขั้นตอนปราชญ์เพื่อกำหนดประเด็นศึกษา (D) ในขั้นตอนนี้ ครูและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับข้อมูลหรือประเด็นที่ได้รับจากสื่อ เช่น คลิปวิดีโอ ข่าว เหตุการณ์ปัจจุบัน หรือบทความที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน สร้างความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับประเด็นปัญหา และร่วมกันกำหนดกรอบคำถามเพื่อใช้ในการศึกษา

3.2 ขั้นวิเคราะห์ประเด็นสำคัญ (A) ครูจัดเตรียมสื่อ 1 ชิ้นที่เกี่ยวข้องกับประเด็นในเนื้อหา เช่น บทความ ข่าว หรือวิดีโอโฆษณา เพื่อให้ผู้เรียนได้ วิเคราะห์สาระสำคัญ เจตนา และมุมมองของสื่อ เพื่อให้ผู้เรียนฝึกคิดวิเคราะห์ แยกแยะข้อเท็จจริงกับความคิดเห็น ตลอดจนตระหนักถึงอิทธิพลของสื่อ

3.3 ชั้นเปรียบเทียบข้อมูล (C) ครูจัดเตรียมสื่อเพิ่มเติม 2-3 ชิ้น ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นเดียวกันแต่ต่างแหล่งข้อมูล เพื่อให้ผู้เรียน วิเคราะห์ เปรียบเทียบ และเชื่อมโยงข้อมูลจากสื่อต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นความแตกต่างของเนื้อหาและมุมมองจากแหล่งสื่อต่าง ๆ และเรียนรู้การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล

3.4 ชั้นปฏิสัมพันธ์กับสื่อที่เกี่ยวข้อง (I) ผู้เรียนค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง โดยเลือกสื่อประเภทต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ศึกษา เช่น บทความ คลิปวิดีโอ ภาพอินโฟกราฟิก หรือสื่อออนไลน์ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมเชิงรุก ผูกค้นคว้าข้อมูล วิเคราะห์ ตีความ และสร้างความเชื่อมโยงระหว่างแหล่งข้อมูล

3.5 ชั้นนำเสนอข้อค้นพบ (R) ผู้เรียนนำเสนอผลการศึกษาในรูปแบบโปสเตอร์จาก Canva หรือการนำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยอ้างอิงข้อเท็จจริงจากแหล่งข้อมูลที่ศึกษา พร้อมทั้งเสนอความคิดเห็นเชิงวิพากษ์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสรุปความรู้ แสดงความเข้าใจ และนำเสนอข้อมูลอย่างมีเหตุผลและสร้างสรรค์

3.6 ภายหลังการจัดการเรียนรู้ ให้นักเรียนทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมฉบับเดิม

3.7 สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย

3.8 เก็บรวบรวมผลการเรียนรู้จากเครื่องมือต่าง ๆ นำไปวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดียในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังเรียน โดยภาพรวมและรายองค์ประกอบ โดยใช้การทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t - test for dependent samples)

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยนำคะแนนของผู้เรียนไปวิเคราะห์ โดยใช้สถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย โดยใช้การทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t - test for dependent samples)

3. ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย นำผลคะแนนไปวิเคราะห์ โดยใช้สถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากนั้นแปลผลระดับความพึงพอใจ และแปลความหมายของค่าเฉลี่ย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย ค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหา (IOC) ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ค่าความเชื่อมั่น KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน Kuder - Richardson

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

3. ทดสอบสมมติฐานใช้ (t - test for dependent samples)

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 3.37 และมีส่วนเบี่ยงเบน

มาตรฐาน เท่ากับ 1.76 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 4.37 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.12 โดยพบว่าหลังเรียนมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานในการวิจัยได้กำหนดไว้ และการทดสอบค่าที่ t - test for dependent samples เท่ากับ 25.62*

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 10.82 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.94 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 16.55 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.45 ซึ่งยอมรับสมมติฐานในการวิจัยได้กำหนดไว้ และการทดสอบค่าที่ t - test for dependent samples เท่ากับ 31.93*

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย โดยใช้สถิติค่าร้อยละ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความพึงพอใจภาพรวมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.64 โดยลำดับที่ 1 ด้านครูผู้สอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.54 อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ลำดับที่ 2 ด้านสื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.57 อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ลำดับที่ 3 ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.64 อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ลำดับที่ 4 ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ เรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.70 อยู่ในระดับพึงพอใจมาก และลำดับที่ 5 ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.71 อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยพบว่าคะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 3.37 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.76 คะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 4.37 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.12 ซึ่งคะแนนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่าก่อนเรียน ผลการศึกษาเห็นได้ว่า กระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การวิเคราะห์ และการประเมินข้อมูลข่าวสารจากสื่อที่หลากหลาย ซึ่งเป็นทักษะสำคัญสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 รูปแบบ DACIR ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การอภิปรายเพื่อกำหนดประเด็นศึกษา การวิเคราะห์ประเด็นสำคัญ การเปรียบเทียบข้อมูล การปฏิสัมพันธ์กับสื่อ และการนำเสนอข้อค้นพบ ซึ่งล้วนเป็นกระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง ผักผ่อนการตั้งคำถาม การสืบค้นข้อมูล การวิเคราะห์ ตีความ และตรวจสอบความน่าเชื่อถือของสื่ออย่างเป็นระบบ ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองและนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม การใช้สื่อมัลติมีเดียที่หลากหลาย เช่น วิดีโอ ภาพ เสียง ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและสนุกสนาน ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น และสามารถพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อในทุกมิติ ได้แก่ การเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมกับสื่ออย่างมีจริยธรรม สอดคล้องกับงานวิจัยของแนวคิดของ โอโณทัย ทองคำนุช (2566) ที่กล่าวว่า การบูรณาการการรู้เท่าทันสื่อเข้ากับกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นการคิด

การอภิปราย และการทำงานร่วมกันของผู้เรียน ส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อได้อย่างเป็นรูปธรรม นอกจากนี้ยังตรงกับข้อเสนอของ นิสาร์ตน์ รอดบุญคง (2561) ที่ระบุว่าทักษะการรู้เท่าทันสื่อเป็นสิ่งจำเป็นต่อการดำรงชีวิตในสังคมยุคใหม่ ช่วยให้บุคคลสามารถรับรู้ เข้าใจ ประเมิน และใช้สื่อได้อย่างมีสติ มีเหตุผลและมีจริยธรรม โดยสรุปการจัดการเรียนรู้แบบ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เป็นแนวทางการสอนที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบ ผู้เรียนสามารถพิจารณา วิเคราะห์ และใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ มีวิจารณ์ญาณและความรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญของพลเมืองที่มีคุณภาพในศตวรรษที่ 21

2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย พบว่า ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 10.82 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.94 และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 16.55 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.45 ผลการศึกษาเห็นได้ว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และความเข้าใจเนื้อหาอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะเมื่อผู้เรียนได้ฝึกทักษะการรู้เท่าทันสื่อผ่านการตั้งคำถาม การแยกแยะข้อเท็จจริง การประเมินเจตนาของสื่อ และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล ซึ่งล้วนเป็นกระบวนการคิดระดับสูงที่สอดคล้องกับเป้าหมายของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Potter (2005) ที่ชี้ว่าทักษะการรู้เท่าทันสื่อสามารถพัฒนาได้ผ่านการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์และการสะท้อนคิด ปภานันท์ พักเจริญ และปวีณา อ่อนใจเอื้อ (2564) ซึ่งพบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์สามารถส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์จริงและฝึกใช้วิจารณ์ญาณในการตัดสินใจเกี่ยวกับสื่อ ผลการศึกษานี้จึงชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงระบบระหว่างการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยมีกลไกการเรียนรู้และกระบวนการปฏิบัติที่เชื่อมโยงกันอย่างเป็นลำดับ ได้แก่ การเปิดรับสื่ออย่างมีวิจารณ์ญาณ การวิเคราะห์และตีความข้อมูล การประเมินคุณค่าของสื่อ และการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ ซึ่งล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างเป็นรูปธรรม อย่างไรก็ตาม ความสอดคล้องดังกล่าวยังขึ้นอยู่กับปัจจัยเชิงบริบท เช่น คุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย ความพร้อมของครูในการจัดกิจกรรมตามแนวทาง DACIR ระดับความพร้อมของผู้เรียน และเกณฑ์การประเมินที่สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ หากองค์ประกอบเหล่านี้ไม่ได้รับการออกแบบอย่างมีคุณภาพ หรือยังคงยึดติดกับการวัดผลในระดับความจำ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอาจไม่สะท้อนถึงการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่ออย่างแท้จริง ดังนั้น การเรียนรู้ผ่านกระบวนการ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดียที่เน้นการมีส่วนร่วม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการสะท้อนผลการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล ขณะเดียวกัน การใช้สื่อมัลติมีเดียที่หลากหลายยังช่วยกระตุ้นความสนใจและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับสถานการณ์จริง ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย และนำไปสู่การเพิ่มขึ้นของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างเป็นระบบและยั่งยืน

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดียในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.64 ผลการศึกษาเห็นได้ว่า เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การสืบค้นข้อมูล การอภิปราย การวิเคราะห์ การนำเสนอข้อค้นพบ ซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ สื่อมัลติมีเดียที่นำมาใช้ เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวิดีโอ มีความหลากหลายและน่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหา

ได้ง่ายและเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับฉันทลักษณ์ ศักดิ์แสน (2560) ที่พบว่านักเรียนมีเจตคติต่อการเรียนรู้สูงขึ้นหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วย DACIR ทั้งนี้แสดงให้เห็นว่า DACIR ร่วมกับสื่อมัลติมีเดียสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีความหมายและส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้อย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การนำกระบวนการ DACIR ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ควรออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน โดยเน้นประเด็นร่วมสมัยที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง พร้อมใช้สื่อมัลติมีเดียที่หลากหลายเพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายและน่าสนใจ
2. ผู้สอนควรปรับบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ โดยเน้นการชี้แนะแนวทางและกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ DACIR ร่วมกับรูปแบบการสอน วิธีการสอน และเทคนิคการสอนอื่นๆ เช่น การเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐาน การเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน การระดมสมอง การสืบค้น การเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่ออย่างมีประสิทธิภาพ
2. การจัดการเรียนรู้แบบ DACIR ควรนำไปประยุกต์ใช้กับกลุ่มสาระอื่น ๆ เนื่องจากสามารถส่งเสริมทักษะการคิดที่หลากหลาย ทั้งด้านวิจารณ์ญาณ สร้างสรรค์ สังเคราะห์ และการตัดสินใจ ซึ่งช่วยพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างรอบด้านและยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

- ชัยรัตน์ โตศิลา. (2555). *การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดทางประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2* [วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต, คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- ฉันทลักษณ์ ศักดิ์แสน. (2560). *ผลของการใช้กระบวนการเรียนการสอนแบบโครงข่ายที่มีต่อการเข้าถึงความรู้ทางประวัติศาสตร์และเจตคติต่อการศึกษาศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4* [วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร].
- นิสารัตน์ รอดบุญคง. (2561). *ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาโดยใช้กระบวนการ DACIR ที่มีต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร].
- ปภานันท์ พักเจริญ, และ ปวีณา อ่อนใจเอื้อ. (2564). *ผลของการใช้กิจกรรมแนะแนวตามขั้นตอนการคิดวิเคราะห์เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสตรีวิทยา 2 ในพระบรมราชูปถัมภ์สมเด็จพระศรีนครินทร์ราชบรมราชชนนี. วารสารการวัดผลการศึกษา สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 38(104), 95–105.*
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, และ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2560). *ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Intelligence)*. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน.

- สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2567). *การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2567*. กรุงเทพฯ: กองสถิติพยากรณ์ สำนักงานสถิติแห่งชาติ.
- สำนักงานอุทยานการเรียนรู้. (2567). *ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21*. สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน). <https://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/new-gen/262/>
- สำนักเฝ้าระวังกระทรวงวัฒนธรรม. (2560). *เด็กไทยรู้เท่าทันสื่อฉลาดรู้ฉลาดเลือก*. กรุงเทพฯ: กระทรวงวัฒนธรรม.
- สุนันท์ สินธพานนท์. (2560). *ครูยุคใหม่กับการจัดการเรียนรู้สู่การศึกษา 4.0*. กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรินต์.
- อโณทัย ทองค่านุช. (2566). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนที่มีต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารสังคมศาสตร์ปัญญาพัฒนา*, 5(3), 321–334.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Potter, W. J. (2005). *Media literacy*. Sage.