

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการรู้ดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ : การวิเคราะห์พหุระดับ ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย
2. อภิปรายผลการวิจัย
3. ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

1. ระดับการรู้ดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.32$, S.D. = 0.46) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าอยู่ในระดับมากทุกด้าน ส่วนระดับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรู้ดิจิทัลของนักเรียนโดยรวม พบว่าอยู่ในระดับมากทุกปัจจัย โดยแรงจูงใจมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.52) รองลงมาได้แก่ การสนับสนุนจากผู้ปกครอง ($\bar{X} = 4.24$, S.D. = 0.61) ส่วนแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด

2. โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุแบบพหุระดับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรู้ดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยค่าสถิติที่ใช้ตรวจสอบความตรงของโมเดลเป็นไปตามเกณฑ์ทุกค่า ($\chi^2 = 241.38$, df = 121, $\chi^2 / df = 1.99$, CFI = 0.95, TLI = 0.98, RMSEA = 0.01, SRMR = 0.01/0.10) และค่าน้ำหนักองค์ประกอบของตัวแปรสังเกตได้ทุกค่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานมีขนาดเล็กทุกตัว (0.01 – 0.11) และค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ (R^2) ส่วนใหญ่มีค่ามากกว่า 0.40 และขนาดอิทธิพลรวมของปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้ดิจิทัลระดับนักเรียนพบว่า การสนับสนุนจากผู้ปกครอง มีขนาดอิทธิพลสูงที่สุด (0.91) รองลงมา คือ แรงจูงใจ (0.39) และการเรียนรู้ด้วยตนเอง (0.21) ตามลำดับ และตัวแปรอิสระทุกตัวในระดับนักเรียนร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของการรู้ดิจิทัลได้ร้อยละ 85 ส่วนในระดับห้องเรียนค่าน้ำหนักองค์ประกอบของตัวแปรสังเกตได้ทุกค่า มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานมีขนาดเล็กทุกตัว (0.01 – 0.08) และค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ (R^2)

ทุกค่ามากกว่า 0.40 ค่าขนาดอิทธิพลของตัวแปรอิสระมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เฉพาะจากตัวแปรอิสระแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ไปยังตัวแปรตามพฤติกรรมการสอนของครู

อภิปรายผลการวิจัย

1. ระดับการรู้ดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.32, S.D. = 0.46$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสังคมในปัจจุบันเป็นยุคสังคมข่าวสารที่เกิดจากการพัฒนาการด้านการติดต่อสื่อสาร การคมนาคมขนส่งและเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่แสดงให้เห็นถึงการเจริญเติบโตของความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ การเมือง เทคโนโลยีและวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงระหว่างปัจเจกบุคคลและสังคม จึงทำให้เกิดกระแสโลกาภิวัตน์ขึ้นทำให้ทุกคนสามารถสัมผัสรับรู้เรื่องราวเหตุการณ์และวัฒนธรรมต่าง ๆ ในเวลาเดียวกันทั่วโลก เทคโนโลยีทำให้คนในสังคมใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในการบริโภคข่าวสารและหาข้อมูลได้สะดวกรวดเร็วโดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลาและระยะทาง ประกอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เกิดและเติบโตมาพร้อมกับสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟนและอุปกรณ์ไอทีที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้เพียงปลายนิ้วสัมผัสเพื่อค้นหาข้อมูลหรือสิ่งต่าง ๆ ที่สนใจได้ด้วยตัวเองและเป็นกลุ่มหลักในการใช้สื่อดิจิทัลเพราะสามารถเข้าถึงและรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้จากทุกมุมโลก ทั้งการใช้เพื่อหาข้อมูลประกอบการศึกษาหรือการรับข่าวสารทั่วไป สอดคล้องกับงานวิจัยของขนิษฐา จิตแสง (2556) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมและรูปแบบการใช้บริการบนสื่ออินเทอร์เน็ต ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดขอนแก่น พบว่าพฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดขอนแก่น จำแนกออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ด้านการเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ต ด้านความถี่ในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต ด้านระยะเวลาในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตและด้านเว็บไซต์ที่ใช้งานบนสื่ออินเทอร์เน็ตที่ได้รับความนิยมจากนักเรียน และรูปแบบการใช้บริการบนสื่ออินเทอร์เน็ตจำแนกออกเป็น 3 รูปแบบ คือการใช้บริการด้านการสื่อสาร การใช้บริการด้านความบันเทิงและการใช้บริการด้านการค้นหาข้อมูลซึ่งอยู่ในระดับมากทั้ง 3 รูปแบบ

สำหรับระดับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรู้ดิจิทัลของนักเรียน โดยรวม พบว่าอยู่ในระดับมากทุกปัจจัย โดยแรงจูงใจมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.25, S.D. = 0.52$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการเรียนรู้ของนักเรียนจะเกิดผลสมบูรณ์ต่อเมื่อนักเรียนมีความตั้งใจและสนใจทำงานที่ครูกำหนดอย่างกระตือรือร้น โดยแรงจูงใจจะกระตุ้นและผลักดันให้นักเรียนตอบสนองและสามารถทำให้นักเรียนร่วมกิจกรรมอย่างตั้งใจ

สม่ำเสมอ แรงจูงใจที่ผลักดันนี้อาจจะเกิดขึ้นจากแรงจูงใจภายในได้แก่ ความต้องการ ทักษะคติ ความทะเยอทะยาน และความสนใจ เป็นต้น หรือแรงจูงใจภายนอกอันได้แก่ ความมุ่งหวัง และความต้องการของบิดามารดาหรือเครื่องล่อ และบรรยากาศในการเรียน แรงจูงใจจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดแนวทาง เกิดพลังช่วยกระตุ้นความสนใจ พัฒนาความสนใจและการใฝ่หาความรู้ ตลอดจนการเลือกพฤติกรรมที่แสดงออก ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีลำดับขั้นแห่งความต้องการของมาสโลว์ (นุชลิ อุภักย์, 2556) ซึ่งเสนอแนวคิดว่ามนุษย์มีความต้องการโดยธรรมชาติตามลำดับขั้น จากความต้องการทางกาย เป็นความต้องการขั้นพื้นฐานที่ทำให้บุคคลสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ ความต้องการความมั่นคงและปลอดภัย เป็นความต้องการสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ทำให้เกิดความรู้สึกอบอุ่น มั่นคง ปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน ความต้องการความรักและความผูกพัน โดยขั้นนี้บุคคลต้องการความรัก ความผูกพันและการยอมรับจากคนรอบข้าง ความต้องการได้รับการชื่นชมยกย่อง ทั้งจากผู้อื่นและนับถือตนเองและความต้องการพัฒนาตนเองให้สมบูรณ์ เป็นความต้องการจะเติมเต็มความสมบูรณ์ให้ตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของรัชพงศ์ เอี้ยวสกุล (2551) ที่ศึกษาแรงจูงใจในการเลือกเรียนสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 และชั้นปีที่ 3 โรงเรียนพณิชยการเพชรบุรี พบว่าแรงจูงใจในการเลือกเรียนสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ โรงเรียนพณิชยการเพชรบุรี ด้านเหตุผลส่วนตัว ด้านการประกอบอาชีพ และด้านสังคม โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก

2. โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุแบบพหุระดับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรู้ดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ และขนาดอิทธิพลรวมของปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้ดิจิทัลระดับนักเรียนพบว่า การสนับสนุนจากผู้ปกครอง มีขนาดอิทธิพลสูงที่สุด (0.91) รองลงมา คือ แรงจูงใจ (0.39) และการเรียนรู้ด้วยตนเอง (0.21) ตามลำดับ และตัวแปรอิสระทุกตัวในระดับนักเรียนร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของการรู้ดิจิทัลได้ร้อยละ 85 ทั้งนี้สามารถอภิปรายเป็นรายปัจจัยได้ดังนี้

2.1 การสนับสนุนจากผู้ปกครอง เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อการรู้ดิจิทัลของนักเรียน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้ปกครองส่วนใหญ่เห็นว่าอุปกรณ์สื่อสารที่จำเป็นอย่าง Smart Phone ที่สามารถเข้าถึงข้อมูลในทุก ๆ ด้านได้อย่างรวดเร็วเนื่องจากใช้ได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ ไม่ว่าจะเป็นการเรียนสำหรับค้นหาข้อมูลทางวิชาการ ด้านความบันเทิง เช่นฟังเพลง ชมภาพยนตร์ ชมการ

แข่งขันกีฬาหรือเล่นเกม และการดำเนินชีวิตประจำวันผู้ปกครองมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์สื่อสารกับนักเรียนซึ่งทำให้เกิดความเข้าใจและเข้าถึงซึ่งกันและกันมากยิ่งขึ้น นั่นคือผู้ปกครองต้องจัดหาเครื่องมือสื่อสารดังกล่าวให้กับนักเรียน นอกจากนี้ผู้ปกครองยังจัดหาคอมพิวเตอร์พร้อมติดตั้งอินเทอร์เน็ตไว้ที่บ้านเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และเปิดโอกาสให้ผู้ปกครองได้แนะนำข้อดี/ข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์แก่นักเรียนอยู่เสมอ ทำให้นักเรียนเกิดความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัลให้ถูกต้องและเหมาะสม สอดคล้องกับงานวิจัยของ Hatlevik et al (2015) ที่ทำการศึกษายัจัยที่ทำนายความสามารถเชิงดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา พบว่า ภูมิหลังครอบครัว แรงจูงใจและความรู้พื้นฐาน ส่งผลต่อความสามารถเชิงดิจิทัลของนักเรียน นอกจากนี้การวิเคราะห์ยังแสดงให้เห็นว่าสภาพแวดล้อมในบ้านที่ดีของนักเรียน ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถด้านดิจิทัลได้ และงานวิจัยของศุภกิตต์ ทองสี (2552) ที่ทำการศึกษายัจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 1: การวิเคราะห์หุระดับ พบว่า การสนับสนุนของผู้ปกครองนักเรียนมีอิทธิพลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

2.2 แรงจูงใจของนักเรียน เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อการรู้ดิจิทัลของนักเรียน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะในปัจจุบันนี้การใช้อินเทอร์เน็ตทำให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก การแสดงความคิดเห็นในสื่อสังคมออนไลน์ทำให้เป็นที่รู้จักของสังคม การใช้แอปพลิเคชันนอกจากทำให้การดำเนินชีวิตสะดวกสบายขึ้น แล้วยังสามารถหารายได้พิเศษ เช่น การซื้อขายสินค้าออนไลน์ การชำระเงินค่าสาธารณูปโภค เป็นต้น ทำให้เกิดการสร้างผลงานทางดิจิทัล เช่น ภาพแอนิเมชัน หรือกราฟฟิก Blog ภาพนิ่ง/ภาพเคลื่อนไหวQR code เว็บเพจ face book เป็นต้น ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีลำดับขั้นแห่งความต้องการของมาสโลว์(นุชลี อุปภัย, 2556) ที่กล่าวว่ามนุษย์มีความต้องการโดยธรรมชาติ ตามลำดับขั้นซึ่งขั้นที่ 4 เป็นความต้องการได้รับการชื่นชมยกย่อง ได้แก่ ความต้องการได้รับการชื่นชมยกย่องจากผู้อื่น เช่นต้องการชื่อเสียง ชัยชนะ ความสนใจ การยอมรับและความรู้สึกเหนือผู้อื่น และความต้องการความนิยมและนับถือตนเอง ได้แก่ ความรู้สึกมั่นใจในตนเอง ความรู้สึกที่ได้ประสบผลสำเร็จ ความรู้สึกที่สามารถควบคุมสถานการณ์ได้และความรู้สึกเป็นอิสระ นับว่าแรงจูงใจเป็นสิ่งสำคัญที่จะส่งผลให้เกิดการเรียนรู้และสามารถทำสิ่งต่าง ๆ ให้ออกมาสำเร็จคล่วตามเป้าหมายที่วางไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศุภกิตต์ ทองสี (2552) ทำการศึกษาัจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 1: การ

วิเคราะห์พหุระดับ พบว่า แรงจูงใจของนักเรียนมีอิทธิพลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

2.3 การเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางตรงต่อการรู้ดิจิทัลของนักเรียน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เป็นกลุ่มคนที่กำลังจะเข้ามหาวิทยาลัย เป็นกลุ่มคนที่เกิดและเติบโตในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถพัฒนาทักษะเกี่ยวกับเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตได้อย่างรวดเร็ว ทำให้การเข้าถึงและใช้งานสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นดิจิทัลด้วยรูปแบบและช่องทางที่แสนง่ายดายในทุกที่และทุกเวลาที่ต้องการ เช่น การติดตามข้อมูล ข่าวสารใหม่ ๆ จากแหล่งเรียนรู้บนเว็บไซต์ ทำให้เกิดการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ เพิ่มเติมนอกเหนือจากที่เรียนในชั้นเรียนเป็นการตอบสนองความต้องการของตนเองที่จะเรียนรู้ในสิ่งที่ต้องการหรือจำเป็นต่อรู้ซึ่งส่งผลให้เกิดการพัฒนาความรู้ การคิดเชิงวิเคราะห์ รวมถึงทักษะการสื่อสารและการสร้างผลงานทางดิจิทัล ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่ม Constructivism ที่มีหลักการและความเชื่อว่าผู้เรียนเป็นผู้ค้นพบและเชื่อมโยงข้อมูลความรู้ด้วยตนเองจึงจะถือว่าเกิดการเรียนรู้(นุชลี อุปกัย, 2556) สอดคล้องกับงานวิจัยของชาญสิทธิ์ รัตนาวงศ์ไชยา(2556) ที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยการชี้นำตนเองกับความสำเร็จทางวิชาการของนักเรียนนอกระบบ โรงเรียนที่ใช้วิธีเรียนแบบทางไกล พบว่าความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยการชี้นำตนเองกับความสำเร็จทางวิชาการของนักเรียนนอกระบบ โรงเรียนที่ใช้วิธีเรียนแบบทางไกลมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.4 แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ เป็นปัจจัยระดับห้องเรียนที่ไม่มีอิทธิพลต่อการรู้ดิจิทัลของนักเรียนแต่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการสอนของครู ทั้งนี้อาจเป็นเพราะความทันสมัย ความเพียงพอของสื่อและอุปกรณ์ ตลอดจนความพร้อมของห้องเรียนและอาคารสถานที่ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ ระบบอินเทอร์เน็ต การเชื่อมต่ออุปกรณ์(Wi Fi) ที่ทางโรงเรียนจัดเตรียมไว้ นั้นอาจถูกกำหนดให้ใช้เป็นช่วงเวลาเรียนสำหรับรายวิชาตามกลุ่มสาระการเรียนรู้หมุนเวียนกัน อาจไม่สะดวกในการใช้งานสื่อและอุปกรณ์ต่าง ๆ ทั้งนี้อาจขึ้นอยู่กับรายวิชาและครูผู้สอน ที่สำคัญในปัจจุบันนี้ ผู้ปกครองของนักเรียนได้จัดหา Smart Phone และสนับสนุนค่าใช้จ่ายให้กับนักเรียน ซึ่งนับว่าเป็นเครื่องมือที่สามารถทำงานได้อย่างหลากหลายทั้งการสื่อสาร การค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต โดยไม่จำกัดทั้งเวลาและสถานที่ ดังนั้นไม่ว่าแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ของโรงเรียนจะเพียงพอ มีความพร้อมหรือทันสมัยหรือไม่ก็ตามหากนักเรียนไม่ได้ใช้งานเนื่องจากขาดความสะดวกหรือสื่ออุปกรณ์ไม่เพียงพอกับความต้องการของผู้เรียน การทำงานของระบบเครือข่ายและเครื่องคอมพิวเตอร์ในห้องเรียน

ที่ค่อนข้างช้า เวลาในการใช้งานและเรียนรู้ในสถานศึกษามีน้อยเกินไป จึงอาจเป็นผลให้แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ไม่ส่งผลต่อการรู้ดิจิทัลของนักเรียน แต่ถ้าแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ของโรงเรียนที่เพียงพอ มีความพร้อมและทันสมัยจะอำนวยความสะดวกให้ครูนำไปประยุกต์ใช้เป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.5 พฤติกรรมการสอนของครู เป็นปัจจัยระดับห้องเรียนอีกหนึ่งปัจจัยที่ไม่มีอิทธิพลต่อการรู้ดิจิทัลของนักเรียน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่ายังมีครูส่วนหนึ่งที่ยังสอน โดยยึดตัวครูเป็นหลัก และปฏิเสธการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพราะกลัวว่าเมื่อเข้ามาแทนที่จะทำให้ตนเองสูญเสียความสำคัญ หรือครูผู้สอนบางคนขาดประสบการณ์หรือความชำนาญในการใช้สื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศ มีความรู้ความเข้าใจด้านการพัฒนาสื่อเพื่อการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายน้อย เนื่องจากไม่มีเวลาเพียงพอที่จะศึกษาเรียนรู้คุณลักษณะเฉพาะของนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศ สอดคล้องกับงานวิจัยของสุภฤทัย มาสาซ้าย (2556) ที่ทำการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการที่จำเป็นสำหรับสมรรถนะของครู ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารระดับประถมศึกษาในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ พบว่า ครูส่วนใหญ่ไม่มีความชำนาญเฉพาะด้านในการสร้างสื่อการสอนด้วยโปรแกรม ความรู้และประสบการณ์ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของครูส่วนใหญ่ผ่านการอบรมและยังต้องการพัฒนา นอกจากนี้ครูยังเข้มงวดในการใช้สื่ออุปกรณ์สารสนเทศของนักเรียนในขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อันเนื่องมาจากนักเรียนบางคนมุ่งเน้นการเข้าหาสิ่งบันเทิง เกม หรือการเข้าสังคมการพูดคุยมากกว่าจะเข้าสู่ด้านการเรียนรู้ อย่างไรก็ตามก็ยังมีครูบางคนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ค้นคว้างานทางอินเทอร์เน็ต ให้นักเรียนนำเสนอข้อมูล รายงานการศึกษาหรือส่งการบ้านผ่านสื่อสังคมออนไลน์ แต่เนื่องจากเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องไม่เพียงพอ ทำให้นักเรียนต้องใช้เวลานานในห้องเรียนทำการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมซึ่งอาจใช้เวลามากกว่าในห้องเรียน จึงอาจเป็นผลให้พฤติกรรมการสอนของครูไม่ส่งผลต่อการรู้ดิจิทัลของนักเรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

เนื่องจากงานวิจัยนี้มีข้อค้นพบว่า การสนับสนุนจากผู้บริหาร แรงจูงใจของนักเรียน และการเรียนรู้ด้วยตนเองส่งผลต่อการรู้ดิจิทัลของนักเรียน ดังนั้น โรงเรียนต้องส่งเสริมให้ผู้ปกครอง

สนับสนุนอุปกรณ์ พร้อมทั้งติดต่อสื่อสารกับนักเรียนและครูผ่านอุปกรณ์สื่อสาร Smart Phone อย่างต่อเนื่อง รวมทั้งคอยแนะนำและชี้ให้เห็นว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตประจำวันหรือเกิดผลกระทบทางลบอย่างไรและส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ เพิ่มเติม นอกเหนือจากที่เรียนในชั้นเรียน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

เนื่องจากงานวิจัยนี้มีปัจจัยในระดับห้องเรียน คือแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้และพฤติกรรมการสอนของครูไม่ส่งผลต่อการรู้ดิจิทัลของนักเรียน ซึ่งผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนเท่านั้นอาจทำให้ข้อมูลมีความแปรปรวนน้อย ดังนั้นควรเก็บข้อมูลในระดับห้องเรียนจากกลุ่มตัวอย่างที่มาจากหลาย ๆ กลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นนักเรียน ครู ผู้บริหาร โรงเรียน หรือกระทั่งผู้ปกครอง จะทำให้ข้อมูลในระดับห้องเรียนมีความหลากหลาย มากขึ้นซึ่งจะทำให้ข้อมูลก็จะมีค่าความแปรปรวนสูงขึ้นนั่นเอง