

การศึกษาพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชัน ของนักเรียนนักศึกษา
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3

นายวรวิทย์ วยะกัน

วิทยาลัยอาชีวศึกษากักตัมนิชการและเทคโนโลยี

จังหวัดกำแพงเพชร

ปีการศึกษา 2561

ประกาศคุณประการ

การจัดทำวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลงได้อย่างดียิ่งด้วยได้รับความร่วมมือจากนักศึกษา ระดับปวช.3
วิทยาลัยอาชีวศึกษารัถีพัฒนวิชาการและเทคโนโลยี ผู้ทำการวิจัยขอขอบใจไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบคุณ ดร.ธิตี มหบุญพาชัย ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ ที่ได้ให้ความช่วยเหลือ
ด้วยดีเสมอมา

ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการวิทยาลัยอาชีวศึกษารัถีพัฒนวิชาการและเทคโนโลยี ที่กรุณา
เป็นผู้สนับสนุนให้เกิดการจัดทำวิจัยเรื่องนี้ขึ้นมา

คุณค่าและประโยชน์ของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าขอมอบเป็นเครื่องบูชา
พระคุณ บิดา มารดา บุรพจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน

วรวิทย์ วิยะกัน

สารบัญ

เนื้อหา	หน้า
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของงานวิจัย	1
วัตถุประสงค์	1
สมมติฐานของงานวิจัย	1
ขอบเขตของการวิจัย	2
สมมติฐานในการวิจัย	2
นิยามศัพท์เฉพาะ	2
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	3
พฤติกรรมและสิ่งที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม	4
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
3 วิธีดำเนินการวิจัย	8
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	8
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	8
การเก็บรวบรวมข้อมูล	9
การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล	9
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	10
4 ผลการสำรวจ	11
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	15
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	15
สรุปผล.....	15
อภิปรายผล.....	15
6 อ้างอิง.....	16

.....

ชื่อเรื่อง **พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนในชั้นเรียน ของนักเรียนนักศึกษาระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3**

ผู้ศึกษาค้นคว้า **นายวรวิทย์ วิยะกัน**

งานวิจัย **วิจัยในชั้นเรียน**

สถานศึกษา **วิทยาลัยอาชีวศึกษากักตผีผิขยการและเทคโนโลยี จังหวัดกำแพงเพชร**

ปีการศึกษา **1/2561**

บทคัดย่อ

งานวิจัยนักเรียนนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 มีจุดประสงค์ดังนี้ 1) ทราบถึงระยะเวลาของการใช้ สมาร์ทโฟนส่วนมากของนักเรียนนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษากักตผีผิขยการและเทคโนโลยี 2) ทราบถึงพฤติกรรม การใช้สมาร์ทโฟนว่าใช้เพื่ออะไร การดำเนินงานค้นคว้าและเรียบเรียงงานวิจัยเรื่องการศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ต มีขั้นตอน 1) กำหนดชื่อเรื่อง 2) กำหนดจุดมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า 3) วางโครงเรื่อง 4) จัดทำแบบร่าง 5) ตรวจสอบและแก้ไข 6) จัดทำฉบับจริง ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่าในปัจจุบันสมาร์ทโฟนเป็นปัจจัยหนึ่งในการดำเนินชีวิต ที่ช่วยในการติดต่อสื่อสารผ่านทาง Social Network ซึ่งทำให้สะดวกสบายในการติดต่อสื่อสารกันข้ามประเทศและในปัจจุบันอินเตอร์เน็ตยังช่วยอำนวยความสะดวกสบายต่างๆ ในการสืบค้นข้อมูล รวมทั้งการให้ความบันเทิงในรูปแบบต่าง ๆ

ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนโดยรวมอยู่ในระดับมาก คือ มีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนสม่ำเสมอ

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของงานวิจัย

เนื่องจากในปัจจุบันสมาร์ทโฟนเป็นปัจจัยหนึ่งในการดำเนินชีวิตช่วยในการติดต่อสื่อสารผ่านทาง Social network ซึ่งทำให้สะดวกสบายในการติดต่อสื่อสารกันข้ามประเทศ และในปัจจุบันสมาร์ทโฟนยังช่วยอำนวยความสะดวกต่างๆ ในการสืบค้นข้อมูล รวมทั้งการให้ความบันเทิง ในรูปแบบต่างๆ ทำให้สมาร์ทโฟนมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์อย่างมากมาย กิจกรรมทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและการศึกษา ถูกเชื่อมโยงให้เข้าถึงกันและกันสมาร์ทโฟนเป็นแหล่งสารสนเทศที่สำคัญ มีเรื่องราวต่างๆ มากมายทั้งความรู้ ความบันเทิงหลายรูปแบบเพื่อสนองความต้องการ ความสนใจสำหรับบุคคลทุกวงการและทุกสาขาอาชีพ การเชื่อมต่อด้วยสมาร์ทโฟน ทำให้คนทั่วโลก ต่างเพศ ต่างวัย ต่างเชื้อชาติ ศาสนา สามารถติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันได้อย่างไม่มีขีดจำกัด

ดังนั้นการใช้สมาร์ทโฟนจึงมีผลอย่างมากต่อการศึกษาของไทย โดยเฉพาะการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียนภายในสถานศึกษา โดยส่วนใหญ่แล้วการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียนจะเป็นไปในแนวทางอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับการศึกษา จึงทำให้ผู้วิจัยอยากจะทราบถึงการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียนในด้านต่างๆ ที่เป็นปัจจัย และพฤติกรรมที่ส่งผลต่อการศึกษาของนักเรียน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความต้องการและพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน
2. เพื่อศึกษาความหมาย ความสำคัญ ประเภท ของความต้องการและพฤติกรรมผู้ใช้สมาร์ทโฟน
3. เพื่อศึกษาถึงลักษณะความแตกต่างของความต้องการและพฤติกรรมผู้ใช้สมาร์ทโฟน
4. เพื่อศึกษาแนวโน้มในการใช้สมาร์ทโฟน

สมมติฐานของงานวิจัย

1. ปัจจัยด้านคุณลักษณะของ บุคคลที่มีความสัมพันธ์ในการใช้สมาร์ทโฟน
2. ปัจจัยด้านที่อยู่อาศัยมีความสัมพันธ์ในการใช้สมาร์ทโฟน
3. ปัจจัยเกี่ยวกับอุปนิสัยส่วนตัวมีความสัมพันธ์ในการใช้สมาร์ทโฟน
4. ปัจจัยด้านการศึกษาที่มีความสัมพันธ์ในการใช้สมาร์ทโฟน
5. ผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟน

ขอบเขตงานวิจัย

นักเรียนนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษากักตืพนดิษยการ และเทคโนโลยี จำนวน 50 คน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. พฤติกรรม (Behavior) คือ กริยาอาการที่แสดงออกหรือปฏิกิริยาโต้ตอบเมื่อเผชิญกับสิ่งเร้า (Stimulus) หรือสถานการณ์ต่าง ๆ อาการแสดงออกต่าง ๆ เหล่านั้น อาจเป็นการเคลื่อนไหวที่สังเกตได้หรือวัดได้ เช่น การเดิน การพูด การเขียน การคิด การเต้นของหัวใจ เป็นต้น ส่วนสิ่งเร้าที่มากระทบแล้วก่อให้เกิดพฤติกรรมก็อาจจะเป็นสิ่งเร้าภายใน (Internal Stimulus) และสิ่งเร้าภายนอก (External Stimulus)

2. สมาร์ทโฟน หมายถึง (อังกฤษ: Smart Phone) หมายถึง โทรศัพท์มือถือที่นอกเหนือจากใช้โทรออก-รับสายแล้วยังมีแอปพลิเคชันให้ใช้งานมากมาย สามารถรองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน 3G, Wi-Fi และสามารถใช้งานโซเชียลเน็ตเวิร์คและแอปพลิเคชันสนทนาชั้นนำ เช่น LINE, Youtube, Facebook, Twitter ฯลฯ โดยที่ผู้ใช้สามารถปรับแต่งลูกเล่นการใช้งานสมาร์ทโฟนให้ตรงกับความต้องการได้มากกว่ามือถือธรรมดา ผู้ผลิตสมาร์ทโฟนรุ่นใหม่ ๆ นิยมผลิตสมาร์ทโฟนที่มีหน้าจอรระบบสัมผัส, ใสกล้องถ่ายรูปที่มีความละเอียดสูง, ออกแบบดีไซน์ให้สวยงามทันสมัย, มีแอปพลิเคชันและลูกเล่นที่น่าสนใจโปรแกรมมาใช้ได้

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนในชั้นเรียน ของนักเรียนนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาภัคดีพัฒนวิชาการและเทคโนโลยี” ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. ความรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต
 - 1.1 ความหมายของสมาร์ตโฟน
 - 1.2 ความสำคัญของสมาร์ตโฟน
 - 1.3 บริการของสมาร์ตโฟน
2. พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟน

1 .สมาร์ตโฟนคืออะไร

สมาร์ตโฟน หมายถึง (อังกฤษ: Smart Phone) หมายถึง โทรศัพท์ยุคใหม่ที่พัฒนาขึ้นกว่าเดิมที่มีความสามารถมากกว่าแค่การรับสายและโทรออกมีแอปพลิเคชันเสริมความสามารถ ต่าง ๆ มากมายแทบจะเรียกว่าเป็นคอมพิวเตอร์ขนาดเล็ก ขนาดพบพามีระบบการเชื่อมต่อไร้สาย Bluetooth 3G WIFI มี Port Mini USB เชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์ได้ รับ-ส่งข้อมูลต่าง ๆ ด้วยความเร็วสูงรองรับระบบมัลติมีเดียต่าง ๆ ดูหนัง avi mp4 3gp ฟังเพลง mp3 acc wav และอื่น ๆ หลากหลายในปัจจุบันมีระบบ IOS Symbian Android Windows Phone และ Blackberry ที่โด่งดังได้รับความนิยมนอกจากจะเหมือนคอมพิวเตอร์ขนาดพกพาแล้ว ยังเหมือนมีกล้องพกพาก็ด้วย

2.ความสำคัญของอินเทอร์เน็ต

การเชื่อมต่อสมาร์ตโฟนจำนวนมากทำให้เครือข่ายสมาร์ตโฟน มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์อย่างมากมาย กิจกรรมทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและการศึกษา ถูกเชื่อมโยงให้เข้าถึงกันและกันอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งสารสนเทศที่สำคัญ มีเรื่องราวต่าง ๆ มากมายทั้งความรู้ ความบันเทิงหลายรูปแบบเพื่อสนองความต้องการ ความสนใจสำหรับบุคคลทุกวงการและทุกสาขาอาชีพ การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ทำให้คนทั่วโลก ต่างเพศ ต่างวัย ต่างเชื้อชาติ ศาสนา สามารถติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันได้อย่างไม่มีข้อจำกัด

3.บริการบนสมาร์ตโฟน

สมาร์ตโฟนมีการเชื่อมต่ออยู่ทั่วโลกจึงมีผู้คนนิยมใช้ผ่านบริการต่าง ๆ ดังนี้

1. แอนดรอยด์ (Android) หมายถึง ระบบปฏิบัติการสำหรับอุปกรณ์พกพา เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ตคอมพิวเตอร์ (Tablet Computer) และเน็ตบุ๊ก (Net book) โดยทำงานบน ลินุกซ์ เคอร์เนล (Linux Kernel) เริ่มพัฒนาโดยบริษัทแอนดรอยด์ (Android Inc.) จากนั้นบริษัทแอน

ดรอยด์ถูกซื้อโดยบริษัทกูเกิล (Google) และนำแอนดรอยด์ ไปพัฒนาต่อภายหลังถูกพัฒนาในนามของ Open Handset Alliance ทางกูเกิล (Google) ได้เปิดให้นักพัฒนาสามารถแก้ไขโค้ด (Code) ต่างๆ ด้วยภาษาจาวาและควบคุมอุปกรณ์ผ่านทางชุด Java libraries ที่กูเกิล (Google) พัฒนาขึ้น

2. IOS คือ ระบบปฏิบัติการบนอุปกรณ์พกพา (สมาร์ทโฟน,แท็บเล็ตคอมพิวเตอร์) พัฒนาและจำหน่ายโดยแอปเปิล (บริษัท) เปิดตัวครั้งแรกในปี 2007 เพื่อใช้บนไอโฟน และได้มีการพัฒนาเพิ่มเติมเพื่อใช้บนอุปกรณ์พกพาอื่นๆ ของแอปเปิล เช่น ไอพอดทัช (ในเดือนกันยายน 2007), ไอแพด (ในเดือนมกราคม 2010), ไอแพด มินิ (พฤศจิกายน 2012) และ แอปเปิลทีวี รุ่นที่ 2 (ในเดือนกันยายน 2010) ไอโอเอสแตกต่างจากวินโดวส์โฟนของไมโครซอฟท์และแอนดรอยด์ (ระบบปฏิบัติการ)ของกูเกิล ตรงที่แอปเปิลไม่อนุญาตให้นำไอโอเอสไปติดตั้งบนอุปกรณ์ที่ไม่ใช่ อุปกรณ์ของแอปเปิล ในเดือนสิงหาคม 2013 แอปสโตร์ของแอปเปิลมีแอปพลิเคชันมากกว่า 900,000 แอปพลิเคชัน และ 375,000 ที่ออกแบบมาเพื่อ ไอแพด แอปพลิเคชันเหล่านี้มียอดดาวน์โหลดรวมกันมากกว่า 5 หมื่นล้านครั้ง ไอโอเอสมีส่วนแบ่ง 21% ของส่วนแบ่งระบบปฏิบัติการบนอุปกรณ์พกพาในไตรมาสที่ 4 ของปี 2012 ซึ่งเป็นรองจากแอนดรอยด์ของกูเกิลเท่านั้น ในเดือนมิถุนายน 2012 ไอโอเอสมีส่วนแบ่งคิดเป็น 65% ของการบริโภคข้อมูลบนอุปกรณ์พกพา (ซึ่งรวม ไอพอดทัช และ ไอแพด) ในกลางปี 2012 มีอุปกรณ์ไอโอเอสมากกว่า 410 ล้านเครื่องที่เปิดใช้งาน จากการอ้างอิงจากงานแถลงเปิดตัวต่อสื่อโดยแอปเปิลใน วันที่ 12 กันยายน 2012 มีอุปกรณ์ไอโอเอส 400 ล้านตัวที่จำหน่ายไปแล้วในเดือนมิถุนายน 2012

3. Mobile Application เป็นการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น โทรศัพท์มือถือแท็บเล็ตโดยโปรแกรมจะช่วยตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค อีกทั้งยังสนับสนุนให้ผู้ใช้โทรศัพท์ได้ใช้งานยิ่งขึ้น ในปัจจุบันโทรศัพท์มือถือ หรือ สมาร์ทโฟน มีหลายระบบปฏิบัติการที่พัฒนาออกมาให้ผู้บริโภคใช้ ส่วนที่มีคนใช้และเป็นที่ยอมรับมากที่สุดคือ ios และ Android จึงทำให้เกิดการเขียนหรือพัฒนา Application ลงบนสมาร์ตโฟนเป็นอย่างมาก อย่างเช่น แผนที่, เกมส์, โปรแกรมคุยต่างๆ และหลายธุรกิจก็เข้าไปเน้นในการพัฒนา Mobile Application เพื่อเพิ่มช่องทางในการสื่อสารกับลูกค้ามากขึ้น ตัวอย่าง Application ที่ติดมากับโทรศัพท์ อย่างแอปพลิเคชันเกมส์ชื่อดังที่ชื่อว่า Angry Birds หรือ facebook ที่สามารถแชร์เรื่องราวต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ความรู้สึก สถานที่ รูปภาพผ่านทางแอปพลิเคชันได้โดยตรงไม่ต้องเข้าเว็บเบราว์เซอร์

4. ประโยชน์ของการใช้สมาร์ทโฟน

1. เครือข่ายสมาร์ทโฟน ทำให้ระบบการเรียนการสอนในห้องเรียนเดิม เปลี่ยนไปเป็นการเปิดโลกของนักเรียนให้รับรู้ข่าวสาร สังคม วัฒนธรรมทั่วโลก

2. ทำให้ผู้เรียนจัดหาข้อมูลสารสนเทศได้อย่างมากมาย หลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบข้อความ ภาพ เสียง

3. ทำให้ผู้เรียนฝึกทักษะการสืบค้นข้อมูลได้ทุกที่ ทุกเวลาและมีอิสระ

4. สนับสนุนการสื่อสารและการร่วมมือกันระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ผู้ปกครอง ครู

5. ฝึกทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ

5.โทษของการใช้สมาร์ทโฟนติดต่อกันหลายชั่วโมง

1. สมาร์ทโฟนเป็นระบบอิสระ ทำให้การควบคุมกระทำได้ยาก
2. มีข้อมูลที่มีผลเสียเผยแพร่อยู่ปริมาณมาก
3. ไม่มีระบบจัดการข้อมูลที่ดี ทำให้การค้นหากระทำได้ไม่ดีเท่าที่ควร
4. ข้อมูลบางอย่างอาจไม่จริง ต้องดูให้ดีเสียก่อน อาจถูกหลอกลวง-กลั่นแกล้งจากเพื่อน
5. ถ้าเล่นสมาร์ทโฟนมากเกินไปอาจเสียการเรียนได้

พฤติกรรมและสิ่งที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม

พฤติกรรม

กันยา สุวรรณแสง ได้ให้ความหมายของคำว่าพฤติกรรมไว้ว่า คือกิริยา อาการ บพบาท ลีลา ท่าที การประพฤติ ปฏิบัติ การกระทำที่แสดงออกให้ปรากฏสัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัสทางใดทางหนึ่งของประสาทสัมผัสทั้งห้าซึ่งสามารถวัดได้ด้วยเครื่องมือ

สิ่งที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม

1. พันธุกรรม คือ การถ่ายทอดบุคลิกลักษณะจากปู่ ย่า ตา ยาย พ่อแม่สู่ลูกหลาน มีลักษณะทางกายและทางสติปัญญา
2. สิ่งแวดล้อม หมายถึง สิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวเป็นสิ่งเร้ากระตุ้นให้บุคคลแสดงออกโต้ตอบในลักษณะต่างๆ กันซึ่งมีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ ได้แก่

2.1. สิ่งแวดล้อมทางบ้าน เช่น การอบรมเลี้ยงดู ฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมของครอบครัว บรรยากาศภายในบ้าน สิ่งเหล่านี้ล้วนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กมาก

2.2. สิ่งแวดล้อมทางวิทยาลัย อันได้แก่ ครูอาจารย์ เพื่อนนักเรียน สภาพบรรยากาศภายในวิทยาลัย

2.3. สิ่งแวดล้อมทางชุมชน ได้แก่ ขนบธรรมเนียม สื่อสารมวลชนต่างๆ ก็ล้วนแล้วแต่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม

2.4. วัฒนธรรม คนที่อยู่ในชั้นของสังคมที่แตกต่างกัน มีพื้นฐานทางสังคมที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมต่างกัน เพศ อายุ ความเชื่อ ค่านิยม ฯลฯ

2.5. ภูมิประเทศ มีอิทธิพลโน้มน้าวให้ลักษณะนิสัยใจคอและพฤติกรรมต่างกัน

การจูงใจให้เกิดพฤติกรรม

พฤติกรรมเป็นผลมาจากมนุษย์แสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้า หรือแรงจูงใจ พฤติกรรมบางอย่างมีแรงจูงใจหลายอย่างรวมกัน ซึ่งปัจจัยในการจูงใจให้เกิดพฤติกรรม กันยา สุวรรณแสง ได้แก่

1. แรงจูงใจทางกาย เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากความต้องการทางร่างกาย เช่น ความหิว ความกระหาย

2. แรงจูงใจทางสังคม เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายหลังการเรียนรู้ อาจแบ่งออกได้หลายอย่าง ดังนี้

2.1. แสดงความต้องการทางสังคมที่คล้ายตามขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมของชุมชนของตน

2.2. ความต้องการอย่างเดียวกัน อาจทำให้คนเรามีพฤติกรรมไม่เหมือนกัน เช่น เมื่อต้องการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม บางคนเข้าห้องสมุด ในขณะที่บางคนค้นคว้าจากอินเทอร์เน็ต

2.3. พฤติกรรมอย่างเดียวกันอาจเนื่องมาจากความต้องการที่แตกต่างกันได้ เช่น บางคนชอบใช้อินเทอร์เน็ตเพราะต้องการหาความรู้ ในขณะที่บางคนต้องการความบันเทิง

2.4. พฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง อาจสนองความต้องการได้มากกว่าหนึ่งอย่างในเวลาเดียวกัน เช่น นักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพราะต้องการข่าวสารข้อมูล และความเพลิดเพลิน

อย่างไรก็ตามสำหรับนักเรียนนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ซึ่งอยู่ในช่วงวัยรุ่น ยังมีปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมอีก ดังนี้

1. ปัจจัยทางบ้าน เนื่องจากนักเรียนใช้เวลาอยู่บ้านเป็นส่วนมาก ปัจจัยทางบ้านจึงมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของนักเรียนวัยรุ่นเป็นอย่างมาก สิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่และเกิดขึ้นในบ้านล้วนส่งผลถึงพฤติกรรม เช่น ความสัมพันธ์ภายในครอบครัว จำนวนสมาชิกภายในบ้าน ความพร้อมของครอบครัว ฐานะทางเศรษฐกิจ สภาพแวดล้อม สิ่งอำนวยความสะดวก เป็นต้น

2. ปัจจัยทางวิทยาลัย เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของนักเรียนเป็นอย่างมาก ถึงแม้ว่านักเรียนจะใช้เวลาอยู่วิทยาลัยน้อยกว่าอยู่บ้าน แต่วิทยาลัยก็เป็นสถานที่ ที่นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ปัจจัยทางวิทยาลัย เช่น ประเภทของวิทยาลัย ขนาดของวิทยาลัย ชื่อเสียงของวิทยาลัย สภาพแวดล้อมภายในวิทยาลัย

3. ปัจจัยทางชุมชน ถือได้ว่าเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมที่สำคัญอีกประการหนึ่งการที่นักเรียนได้อยู่ในท่ามกลางชุมชนแบบใด ก็จะมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมตามแบบอย่างที่ได้พบเห็น ปัจจัยทางชุมชน เช่น ขนาดของชุมชน ที่ตั้งและสภาพแวดล้อม เป็นต้น

4. เพื่อน ถือได้ว่าเป็นอิทธิพลที่สำคัญที่สุดของวัยรุ่น เพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการ การยอมรับจากกลุ่มเพื่อน สังคมของวัยรุ่นส่วนใหญ่จึงเป็นสังคมของเพื่อน โดยอิทธิพลของกลุ่มเพื่อน

พฤติกรรมกรรมการสื่อสาร

ในการแสวงหาข้อมูลข่าวสารผ่านอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมข้อมูลข่าวสารที่ต้องการเปิดรับหรือเลือกปฏิเสธข้อมูลข่าวสารที่เห็นว่าไม่น่าสนใจได้อย่างสะดวก ปัจจัยที่สำคัญที่ใช้ประกอบการตัดสินใจรับข่าวสารแตกต่างกันออกไปตามแต่ละบุคคล มีดังนี้

1. ความสะดวกในการใช้ บุคคลจะเลือกใช้สื่อที่อยู่ใกล้ตัวและมีความสะดวกในการใช้มากที่สุด
2. ความเด่น บุคคลเลือกให้ความสนใจกับสาร ที่มีจุดเด่นต่างไปจากสารอื่น
3. ประสิทธิภาพ ทำให้ผู้รับสารแสวงหาข่าวสารต่างกัน
4. การใช้ประโยชน์ของข่าวสาร ผู้รับสารจะแสวงหาข่าวสารเพื่อสนองวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง
5. การศึกษาและสถานะทางสังคม การศึกษาและชั้นทางสังคมมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อการเลือกของ ผู้รับสาร

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทในสถาบันการศึกษา ซึ่งก็ได้มีผู้ทำการศึกษเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ไว้ดังนี้

องอาจ ฤทธิ์ทองพิทักษ์ (2539) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการสื่อสารผ่านระบบเวลาด์ไวด์เว็บของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า

1. นักศึกษาส่วนใหญ่มีการใช้การสื่อสารผ่านระบบเวลาด์ไวด์เว็บที่มหาวิทยาลัย และสนใจเปิดรับเนื้อหาประเภทบันเทิงมากที่สุด
2. นักศึกษาที่มีความแตกต่างกันในเรื่อง เพศ อายุ และความเป็นเจ้าของเครื่องคอมพิวเตอร์ มีพฤติกรรมการสื่อสารผ่านระบบเวลาด์ไวด์เว็บแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยเพศชายมีพฤติกรรมการสื่อสารผ่านระบบเวลาด์ไวด์เว็บมากกว่าเพศหญิงและนักศึกษาที่เป็นเจ้าของเครื่องคอมพิวเตอร์มีพฤติกรรมการสื่อสารผ่านระบบเวลาด์ไวด์เว็บมากกว่านักศึกษาไม่เป็นเจ้าของเครื่องคอมพิวเตอร์
3. นักศึกษามีการใช้ประโยชน์จากระบบเวลาด์ไวด์เว็บ เพื่อการพัฒนาตนเองในด้านวิชาการ และทักษะการใช้งานระบบเวลาด์ไวด์เว็บ และใช้ระบบเวลาด์ไวด์เว็บในการตอบสนองความต้องการด้านข่าวสารและการพักผ่อนหย่อนใจ

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงาน

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ เพื่อศึกษาพฤติกรรมในการใช้สมาร์ทโฟน ของนักเรียน นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษารัถกิตติพิชญการและเทคโนโลยี จังหวัดกำแพงเพชร

วิธีดำเนินการวิจัย โดยกล่าวถึงวิธีการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

โดยจะเสนอตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ประชากร

ประชากรของการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 ปีการศึกษา 2559 ที่กำลังศึกษาอยู่ในวิทยาลัยอาชีวศึกษารัถกิตติพิชญการและเทคโนโลยี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษารัถกิตติพิชญการและเทคโนโลยี ปีการศึกษา 2559 จำนวน 50 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถาม ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือที่ใช้สำหรับการเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย เป็นลำดับขั้นตอนดำเนินการดังนี้
ขั้นวางแผนเพื่อสร้างแบบสอบถาม

ผู้วิจัยได้วางแผนในการสร้างแบบสอบถามตามขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาบทบาทของอาจารย์ที่ปรึกษา ในสถาบันต่าง ๆ จากเอกสาร ตำรา และปรึกษาผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดเบื้องต้น

ขั้นที่ 2 ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนทางสังคมตลอดจนภาพรวม ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น และนำข้อมูลที่ได้รวมกับข้อมูลตอนที่ 1 มาพัฒนาเป็นเครื่องมือสำหรับการวิจัยต่อไป

ขั้นที่ 3 รวบรวมข้อมูลที่ได้จากขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 มากำหนดปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

ตอนที่ 1 สอบถามข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบสอบถามแบบเลือกตอบเติมคำในช่องว่างและประมาณค่า โดยสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับ

- 1.1 เพศ แบ่งเป็น เพศชายและเพศหญิง
- 1.2 ระดับชั้นที่ศึกษา แบ่งเป็น ตอนปลาย
- 1.3 การใช้สมาร์ทโฟนต่อสัปดาห์
- 1.4 การมีสมาร์ทโฟนที่เชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ตใช้ที่บ้าน

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามแบบประมาณค่าโดยสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน

3.วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การรวบรวมข้อมูลมีวิธีการ ดังนี้

1. ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน แล้วจึงออกแบบแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน

2. สร้างแบบสอบถาม โดยแบ่งออกเป็น 3 หัวข้อหลัก ดังนี้ สถานที่ที่นักเรียนใช้สมาร์ทโฟน ช่วงเวลาที่นักเรียนใช้สมาร์ทโฟนในวิทยาลัย บริการทางสมาร์ทโฟนที่นักเรียนนิยมใช้ จำนวน 50 ชุด

3. แจกแบบสอบถามให้นักเรียนกรอก และเก็บรวบรวมมาวิเคราะห์ข้อมูล

4.การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อ ได้รับแบบสอบถามกลับคืนมา จึงได้นำมาตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม จากนั้นจึงแจ้งระดับคะแนน วิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอ โดยผู้วิจัยนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาวิเคราะห์หาค่าสถิติ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS (Statistical Package for Social Sciences) โดยใช้สถิติดังนี้

ตอนที่ 1 เป็น แบบสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพและรายละเอียดส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์โดยใช้ความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage)

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียนวิทยาลัย อาชีวศึกษารักดีพัฒนวิชาการและเทคโนโลยี กำแพงเพชร วิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

วิเคราะห์ โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน โดยนำมาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มี 5 ระดับ ดังนี้

น้ำหนักการตัดสินใจ คะแนน

มีความต้องการมากที่สุด 5

มีความต้องการมาก 4

มีความต้องการปานกลาง 3

มีความต้องการน้อย 2

มีความต้องการน้อยที่สุด 1

เกณฑ์การแปลความหมายของคะแนน

เพื่อให้การแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูลสอดคล้องกับความเป็นจริง ผู้วิจัยจึงกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยตามหลักเกณฑ์ของประคอง กรรณสูต ดังนี้

4.50 – 5.00 หมายถึง อยู่ในระดับมากที่สุด

3.50 - 4.49 หมายถึง อยู่ในระดับมาก

2.50 – 3.49 หมายถึง อยู่ในระดับปานกลาง

1.50– 2.49 หมายถึง อยู่ในระดับน้อย

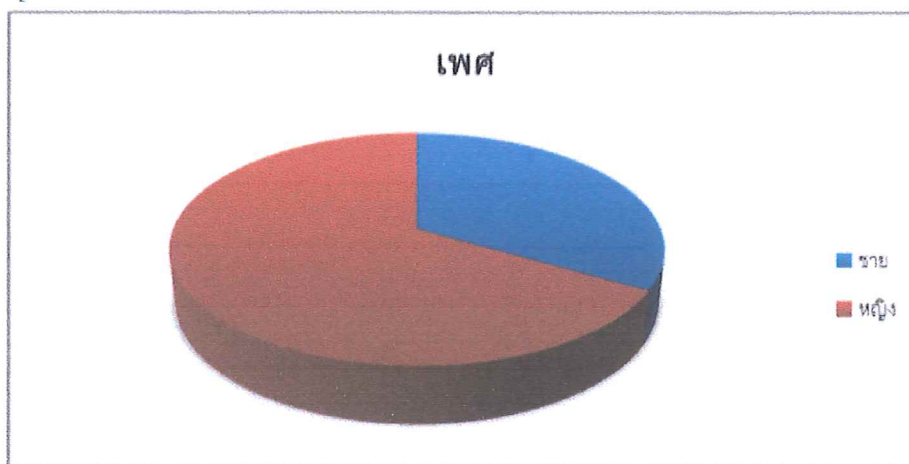
1.00 – 1.49 หมายถึง อยู่ในระดับน้อยที่สุด

เปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน ของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษากักตักพิณขยการและเทคโนโลยี กำแพงเพชร เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างความคิดเห็นของนักเรียน เพศชายและเพศหญิงที่มี พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

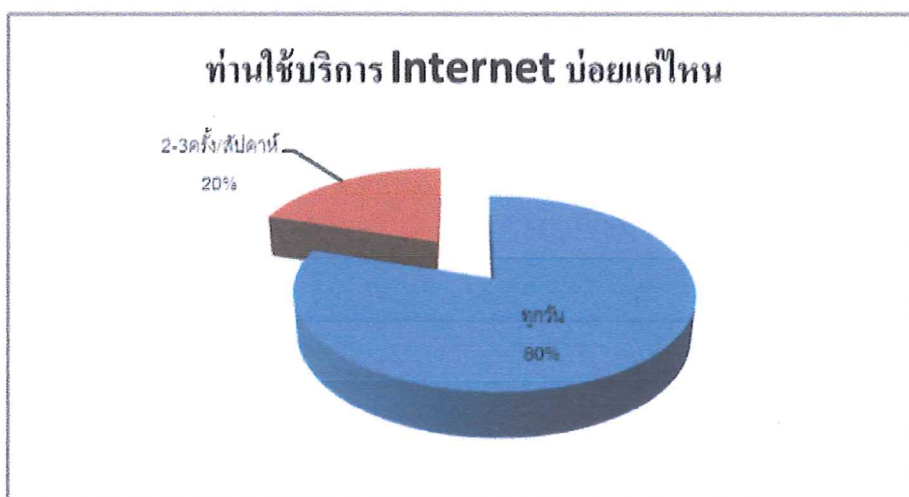
ตอนที่ 3 สรุปข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษากักตักพิณขยการและเทคโนโลยี กำแพงเพชร

บทที่ 4 ผลการสำรวจ

- 1.เพศ ชาย คิดเป็น 33.33 %
หญิง คิดเป็น 66.67%



- ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน
2.ท่านใช้บริการ Internet บ่อยแค่ไหน
ทุกวัน คิดเป็น 80%
2-3ครั้ง/สัปดาห์ คิดเป็น 20%



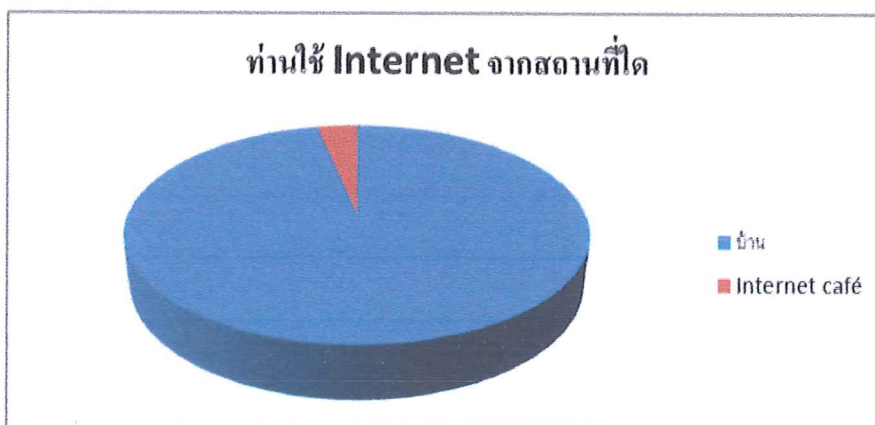
3.ระยะเวลาการใช้สมาร์ทโฟนในแต่ละครั้ง

น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	คิดเป็น 3.34 %
1-5 ชั่วโมง	คิดเป็น 63.33%
6-10 ชั่วโมง	คิดเป็น 20%
10 ชั่วโมงขึ้นไป	คิดเป็น 13.33%



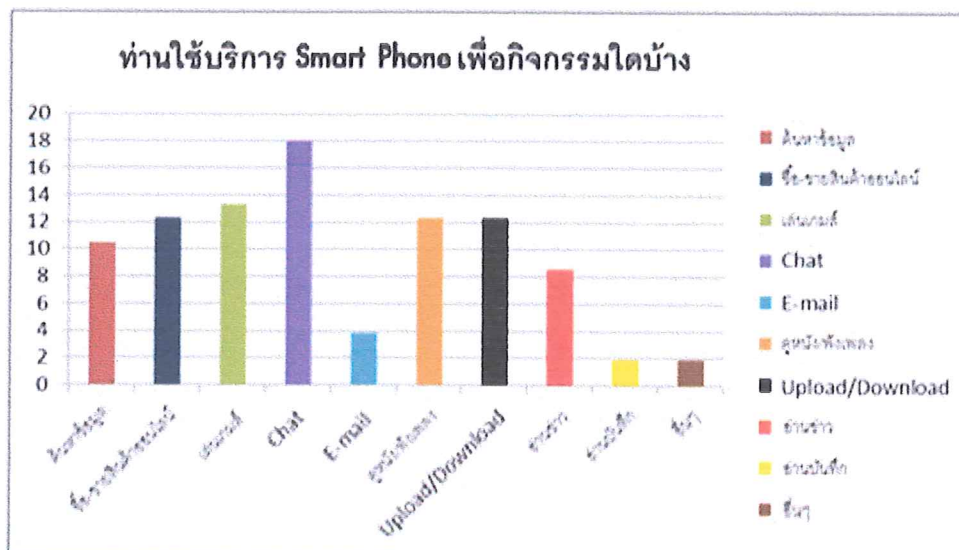
4.ท่านใช้ Smart Phone จากสถานที่ใด

บ้าน	คิดเป็น 99%
Internet café	คิดเป็น 1%



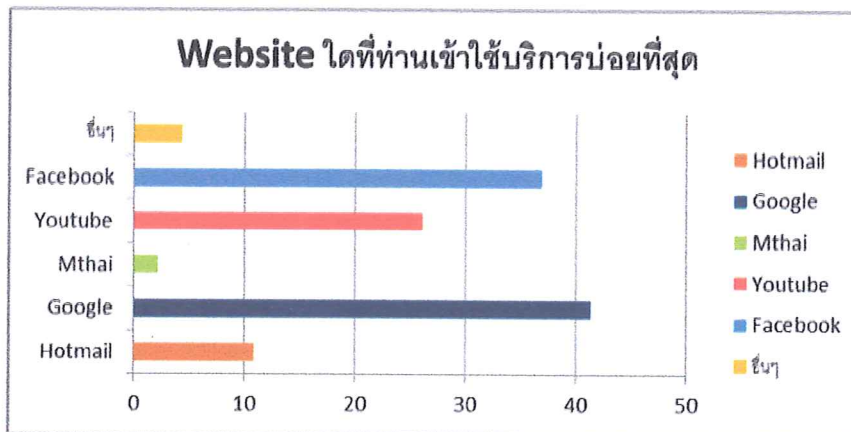
5.ท่านใช้บริการ Internet เพื่อกิจกรรมใดบ้าง

ค้นหาข้อมูล	คิดเป็น 10.48%
ซื้อ-ขายสินค้าออนไลน์	คิดเป็น 12.38%
เล่นเกมส์	คิดเป็น 13.33%
Chat	คิดเป็น 18.1%
E-mail	คิดเป็น 3.87%
ดูหนัง/ฟังเพลง	คิดเป็น 12.38%
Upload/Download	คิดเป็น 12.38%
อ่านข่าว	คิดเป็น 8.57%
อ่านบันทึก	คิดเป็น 1.9%
อื่นๆ	คิดเป็น 1.9%



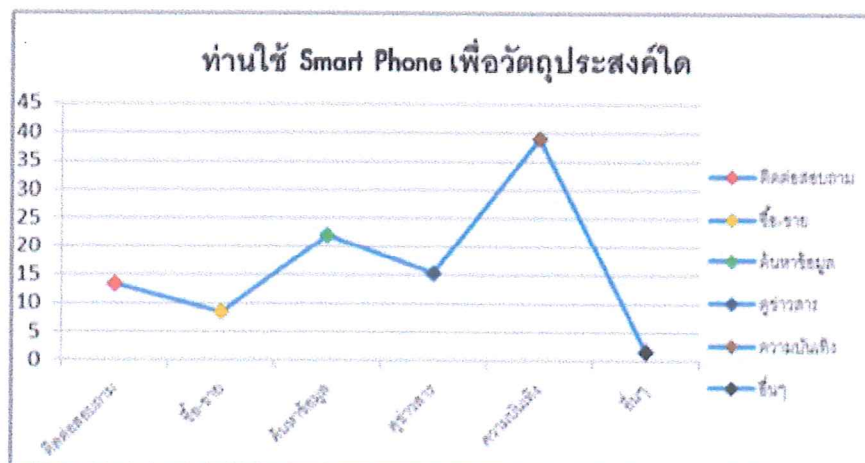
6. Website ใดที่ท่านเข้าใช้บริการบ่อยที่สุด

Hotmail	คิดเป็น 10.86%
Google	คิดเป็น 41.3%
Mthai	คิดเป็น 2.17%
Youtube	คิดเป็น 26.08%
Facebook	คิดเป็น 36.95%
อื่นๆ	คิดเป็น 4.34%



7. ท่านใช้ Smart Phone เพื่อวัตถุประสงค์ใด

ติดต่อสอบถาม	คิดเป็น 13.33%
ซื้อ-ขาย	คิดเป็น 8.47%
ค้นหาข้อมูล	คิดเป็น 22.03%
ดูข่าวสาร	คิดเป็น 15.25%
ความบันเทิง	คิดเป็น 38.98%
อื่นๆ	คิดเป็น 1.69%



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการทดลอง

จากการสำรวจพบว่านักเรียนนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษากฎดีพนิขการและเทคโนโลยี ให้ความสนใจมากที่สุดคือ เว็บไซต์ที่มีการเชื่อมต่อกันกับสังคมออนไลน์ เช่น www.facebook.com เว็บไซต์ที่ให้ความบันเทิง www.youtube.com และการสืบค้นข้อมูลผ่านทางอินเทอร์เน็ต www.google.co.th ซึ่งส่วนมากมีจุดประสงค์เพื่อเข้าสังคมกับเพื่อน ให้ความบันเทิง เล่นเกมส์ เพื่อคลายเครียด และศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม หรือหาข้อมูลข่าวสาร

ดังนั้นจากการสำรวจพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียนนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษากฎดีพนิขการและเทคโนโลยี จึงเป็นประโยชน์ต่อการปรับเปลี่ยนการสอนของครูผู้สอน โดยสามารถใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์เป็นตัวกลางในการเข้าหานักเรียนได้มากขึ้น เช่น การใช้ Facebook เพื่อสั่งงาน ส่งงาน หรือรวมไปถึงการสอนเพิ่มเติมผ่านทาง Youtube เป็นต้น

อภิปรายผลการทดลอง

จากการทดลองโดยใช้นักเรียนนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 ในวิทยาลัยอาชีวศึกษากฎดีพนิขการและเทคโนโลยี จำนวน 50 คน เป็นชาย 25 คน เป็นหญิง 25 คน ในระหว่างวันที่ 5-7 กันยายน พ.ศ. 2559 ในการตอบแบบสอบถามพบว่า

ระยะเวลาในการใช้สมาร์ทโฟนส่วนมากใช้เวลาประมาณ 1-5 ชั่วโมงต่อหนึ่งวัน ส่วนมากใช้สมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิง เช่น ฟังเพลง ดูหนัง อ่านการ์ตูน คิดเป็น 38.98%

ข้อเสนอแนะ

1. ควรตั้งจุดประสงค์ให้ครอบคลุมมากกว่านี้
2. ควรมีการวางแผนงานที่ดีกว่านี้
3. อาจจะต้องเพิ่มเวลาในการสำรวจเพื่อให้ได้ข้อมูลมากขึ้น

อ้างอิง

กันยา สุวรรณแสง. (2547). จิตวิทยาทั่วไป (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพมหานคร : อักษรพิทยา.
องอาจ ฤทธิ์ทองพิทักษ์. 2539. “พฤติกรรมสื่อสารระบบเวลาด์ไวด์เว็บของนักศึกษา ในเขต
กรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการประชาสัมพันธ์
บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.