วิจัย

เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.2

วิชา โปรแกรมกราฟิก แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

จัดทำโดย

นางณนิดา ชุมจินดา

แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

วิทยาลัยการอาชีพปะเหลียน สำนักงานอาชีวศึกษาจังหวัดตรัง

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.2 มุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการค้นคว้าหาข้อมูลความรู้และการติดต่อสื่อสารได้ เพราะอินเตอร์เน็ตเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะนำไปประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการเรียนวิชาอื่นๆ ของนักเรียน และนอกจากนั้นนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้อีกด้วย เช่น ใช้สำหรับค้นข้อมูลทำรายงาน ใช้ส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ถึงเพื่อนๆ หรือสื่อสารกับครูผู้สอน หรือใช้สำหรับอ่านข้อมูลข่าวสารจากหนังสือพิมพ์ หรือแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ต่างๆ ที่สนใจ ปัจจุบันนักเรียนนี้นักเรียนมีความสะดวกสบายในการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้นเพราะสามารถหาใช้บริการอินเตอร์เน็ตจากที่บ้าน หรือไปใช้บริการที่ร้านอินเตอร์เน็ต หรือใช้ที่ห้องคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน

ถึงอย่างไรก็ตามนักเรียนแต่ละคนย่อมมีวัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรม การใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับชั้นปวช.2
วิทยาลัยการอาชีพปะเหลียน เพื่อที่จะได้วางแผนและจัดการเรียนการสอนเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตได้เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียน และเกิดประโยชน์สูงสุด

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ของนักเรียนระดับชั้นปวช.2 วิทยาลัยการอาชีพปะเหลียนภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

1.3 สมมติฐานของการวิจัย

นักศึกษามีพฤติกรรมการเรียนรู้โดยรวม อยู่ในระดับ ดี

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1 ประชากร/กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับชั้นปวช.2 แผนกคอมพิวเตอร์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 7 คน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ การศึกษาพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต

ตัวแปรตาม ได้แก่ นักเรียนระดับชั้น ปวช.2

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

ผู้เรียน หมายถึง ผู้ที่ศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัย หมายถึง วิทยาลัยการอาชีพปะเหลียน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.เพื่อนำผลการวิจัยที่ได้รับไปใช้ในการวางแผนและจัดการการเรียนการสอนเรื่องใช้อินเทอร์เน็ตได้เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียน

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัย เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต ของนักศึกษาระดับ ปวช. 2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

2.1 แนวความคิดพฤติกรรม

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวความคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม

2.1.1 ความหมายพฤติกรรม

พฤติกรรม (Behavior) คือกริยาอาการที่แสดงออกหรือปฏิกิริยาโต้ตอบเมื่อเผชิญกับสิ่งเร้า (Stimulus) หรือสถานการณ์ต่างๆ อาการแสดงออกต่างๆ เหล่านั้น อาจเป็นการเคลื่อนไหวที่สังเกตได้หรือวัดได้ เช่น การเดิน การพูด การเขียน การคิด การเต้นของหัวใจ เป็นต้น ส่วนสิ่งเร้าที่มากระทบแล้วก่อให้เกิดพฤติกรรมก็อาจจะเป็นสิ่งเร้าภายใน (Internal Stimulus) และสิ่งเร้าภายนอก (External Stimulus) สิ่งเร้าภายใน ได้แก่ สิ่งเร้าที่เกิดจากความต้องการทางกายภาพ เช่น ความหิว ความกระหาย สิ่งเร้าภายในนี้จะมีอิทธิพลสูงสุดในการกระตุ้นเด็กให้แสดงพฤติกรรม และเมื่อเด็กเหล่านี้โตขึ้นในสังคม สิ่งเร้าใจภายในจะลดความสำคัญลง สิ่งเร้าภายนอกทางสังคมที่เด็กได้รับรู้ในสังคมจะมีอิทธิพลมากกว่าในการกำหนดว่า บุคคลควรจะ แสดงพฤติกรรมอย่างใดต่อผู้อื่นสิ่งเร้าภายนอก ได้แก่ สิ่งกระตุ้นต่าง ๆ สิ่งแวดล้อมทางสังคมที่สามารถสัมผัสได้ด้วยประสาททั้ง 5 คือ หู ตา คอ จมูก การสัมผัสสิ่งเร้าที่มีอิทธิพลที่จะจูงใจให้บุคคลแสดงพฤติกรรม ได้แก่ สิ่งเร้าที่ทำให้บุคคล เกิดความพึงพอใจที่เรียกว่า การเสริมแรง (Reinforcement) ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 2 ชนิด คือ การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) คือ สิ่งเร้าที่พอใจทำให้บุคคลมีการแสดงพฤติกรรมเพิ่มขึ้น เช่น คำชมเชย การยอมรับของเพื่อน ส่วนการเสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcement) คือ สิ่งเร้าที่ไม่พอใจหรือไม่พึงปรารถนานำมาใช้เพื่อลดพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนาให้น้อยลง เช่น การลงโทษเด็กเมื่อลักขโมย การปรับเงินเมื่อผู้ขับขี่ยานพาหนะไม่ปฏิบัติตามกฎจราจร เป็นต้น

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมีผู้ให้ความหมายว่า “พฤติกรรม” ไว้หลายประการซึ่งมีทั้งที่คล้ายกันหรือแตกต่างกันดังต่อไปนี้

โสภา ชูพิกุลชัย (2521 : 82) ได้ให้ความหมายไว้ว่า กระทำหรือกิจการต่างๆ ของมนุษย์หรือสิ่งมีชีวิตกระทำลงไปหรือแสดงออกด้วยกิริยา ความคิด เช่น การกิน การนอน การเดิน การพูด แสดงความรู้สึก ความคิดเห็น เป็นต้น สิ่งที่ได้แสดงออกมานั้น สามารถสังเกต และใช้เครื่องมือทดสอบได้

ชุดา จิตพิทักษ์ (2525 : 25) ได้ให้ความหมายไว้ว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำของบุคคลไม่เฉพาะแสดงปรากฏออกมาภายนอกเท่านั้น แต่รวมถึงสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจของบุคคลสังเกตเห็นไม่ได้โดยตรง เช่นคุณค่า ที่เขายึดถือเป็นหลักในการประเมินสิ่งต่าง ๆ ทัศนคติหรือเจตคติ ที่เขามีต่อสิ่งต่าง ๆ ความคิดเห็น ความเชื่อ รสนิยม และสภาพจิตใจ ซึ่งถือได้ว่าเป็นลักษณะของบุคลิกภาพของบุคคลที่กำหนดพฤติกรรม

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2526 : 45) ได้ให้ความหมายไว้ว่า พฤติกรรม หมายถึง สิ่งที่บุคคลกระทำแสดงออก ตอบสนองต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง ที่สามารถสังเกตได้ หรือได้ยิน อีกทั้งวัดได้ตรงกันด้วยเครื่องมือที่เป็นวัตถุนิสัย ไม่ว่าการแสดงออก หรือ การตอบสนองนั้น จะเกิดขึ้นภายในหรือภายนอกร่างกาย

สุดาวรรณ ขันธมิตร (2538 : 56) ได้ให้ความหมายไว้ว่า พฤติกรรม หมายถึง ปฏิกิริยาหรือการแสดงออกของบุคคลต่อสิ่งเร้า ซึ่งอาจจะเป็นไปโดยไม่รู้สึกตัวหรือมีการตรึกตรองมาอย่างดีแล้วโดยมีความรู้ ความเข้าใจ และการปฏิบัติเป็นตัวก่อให้แสดงออกมาโดยที่ บุคคลอื่นที่อยู่รอบๆ จะสังเกตการณ์กระทำนั้นได้หรือไม่ก็ตามซึ่งสามารถใช้เครื่องมือทดสอบวัดได้จากความหมายที่นักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ข้างต้น

ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำที่แสดงออกของบุคคลที่กระทำตอบสนองสิ่งกระตุ้นซึ่งการกระทำที่แสดงออกมานั้นมีทั้งที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์พฤติกรรมหรือการแสดงออก นั้นสามารถวัดได้ ทั้งนี้เป็นการแสดงออกที่สังเกตได้และสังเกตไม่ได้

2.1.2 องค์ประกอบของพฤติกรรม

Cronbach (อ้างอิงใน สุดาวรรณ ขันธมิตร. 2538 : 11) ได้อธิบายว่าพฤติกรรมมนุษย์มีองค์ประกอบ 7 ประการ ได้แก่

1. ความมุ่งหมาย (Goal) เป็นความต้องการหรือวัตถุประสงค์ที่ทำให้เกิดกิจกรรม ที่คนต้องทำกิจกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการที่เกิดขึ้นของกิจกรรมบางอย่างก็ให้ความพอใจหรือสนองความต้องการได้ทันที แต่ความต้องการหรือวัตถุประสงค์บางอย่างก็ต้องใช้เวลานานจึงจะสามารถบรรลุผลสมความต้องการหลาย ๆ อย่างในเวลาเดียวกันและมักจะต้องเลือกสนองความต้องการที่รีบด่วนก่อนและสนองความต้องการที่ห่างออกไปในภายหลัง

2. ความพร้อม (Readiness) หมายถึง ระดับวุฒิภาวะ หรือความสามารถที่จำเป็นในการทำกิจกรรมเพื่อสนองความต้องการ คนเราไม่สามารถสนองความต้องการ ได้หมดทุกอย่างความต้องการบางอย่างอยู่นอกเหนือความสามารถของเขา

3. สถานการณ์ (Situation) เป็นเหตุการณ์ที่เปิดโอกาสให้เลือกทำกิจกรรม เพื่อสนองความต้องการ

4. การแปลความหมาย (Interpretation) ก่อนที่คนเราจะทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งลงไปเขาจะต้องพิจารณาสถานการณ์เสียก่อน แล้วตัดสินใจเลือกวิธีที่คาดว่าจะได้ความพอใจ มากที่สุดลงไปเขาจะต้องพิจารณาสถานการณ์เสียก่อนแล้วตัดสินใจเลือกวิธีที่คาดว่าจะได้ความพอใจ มากที่สุด

5. ตอบสนอง (Response) เป็นพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการโดยวิธีการที่ได้เลือกแล้วในขั้นแปลความหมาย

6. ผลที่ได้รับหรือผลที่ตามมา (Consequence) เมื่อทำกิจกรรมแล้วย่อมได้รับผลการกระทำนั้น ผลที่ได้รับอาจจะตามที่คาดคิดไว้ (Confirm) หรืออาจตรงกันข้ามกับความคาดหมาย (Contradict) ได้

7. ปฏิกิริยาต่อความคาดหวัง หากคนเราไม่สามารถสนองความต้องการได้ก็กล่าวได้ว่า เขาประสบกับความผิดหวัง ในกรณีเช่นนี้เขาอาจจะย้อนกลับไปแปลความหมายของสถานะเสียใหม่ และเลือกวิธีการตอบสนองใหม่ก็ได้

2.1.3 สิ่งที่กำหนดพฤติกรรมมนุษย์

จากความหมาย และองค์ประกอบของพฤติกรรมดังกล่าว จะเห็นได้ว่าการแสดงของพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์นั้นจะต้องมีสิ่งที่เป็นตัวกำหนดพฤติกรรม ซึ่งจะทำให้การแสดงออกของพฤติกรรมของมนุษย์แต่ละบุคคลแตกต่างกันไป ดังนั้น ควรเข้าใจถึงสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมมนุษย์ดังต่อไปนี้

ชุดา จิตพิทักษ์ (อ้างอิงจาก สุดาวรรณ. 2538 : 13) กล่าวว่า สิ่งที่กำหนดพฤติกรรมมนุษย์มีหลายประการ ซึ่งอาจจะแยกได้ 2 ประเภท คือ

1. ลักษณะนิสัยส่วนตัว ได้แก่ ความเชื่อ หมายถึง การที่บุคคลคิดถึงอะไรก็ได้ในแง่ของข้อเท็จจริง ซึ่งไม่จำเป็นจะต้องถูกหรือผิดเสมอไป ความเชื่ออาจมาโดยการเห็นการบอกเล่า การอ่าน รวมทั้งการคิดขึ้นมาเอง

2. กระบวนการอื่น ๆ ทางสังคม ได้แก่ สิ่งที่กระตุ้นพฤติกรรม (Stimulus Object) และความเข้มข้นของสิ่งกระตุ้นพฤติกรรม ลักษณะนิสัยของบุคคล คือ ความเชื่อ ทัศนคติ บุคลิกภาพ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก็จริง แต่พฤติกรรมจะเกิดขึ้นไม่ได้ถ้าไม่มีสิ่งกระตุ้นพฤติกรรม

สุชา จันทร์เอม (2536 : 86) สิ่งที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ มีดังนี้

1. ความเชื่อ คือ การที่บุคคลยอมรับข้อเท็จจริงต่าง ๆ ซึ่งความคิดของเราอาจจะถูกต้องหรือไม่ถูกต้องตามความเป็นจริงก็ได้ ความเชื่อเป็นสิ่งที่หักห้ามได้ยาก และมีอิทธิพลต่อบุคคลมาก บุคคลใดมีความเชื่ออย่างใด ก็จะมีพฤติกรรมเป็นไปตามความเชื่อของเขา

2. ค่านิยม เป็นเครื่องชี้วัดแนวปฏิบัติของบุคคลว่าอะไรเป็นจุดมุ่งหมายของชีวิต ค่านิยมอาจมาจากการอ่าน การบอกเล่าหรือคิดเองก็ได้

3. บุคลิกภาพ เป็นลักษณะของแต่ละบุคคลซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคลนั้น

4. สิ่งที่มากระตุ้นพฤติกรรม (Stimulus Object) สิ่งที่มากระตุ้นพฤติกรรมนี้จะเป็นอะไรก็ได้ เช่น ความสวย ความหิว อาหาร ฯลฯ สิ่งที่กระตุ้นพฤติกรรมอย่างหนึ่งก็อาจมีพลังกระตุ้นพฤติกรรมของแต่ละบุคคลไม่เท่ากัน

5. ทัศนคติ หมายถึง ความรู้สึกหรือท่าทีของบุคคลที่มีต่อบุคคล วัตถุสิ่งของ หรือสถานการณ์ต่าง ๆ เกิดจากประสบการณ์และการเรียนรู้ของบุคคล ทัศนคติจึงเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาซึ่งขึ้นอยู่กับการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่ ๆ ที่บุคคลได้รับ

6. สถานการณ์ หมายถึง สภาพแวดล้อมหรือสภาวะที่บุคคลกาลังจะมีพฤติกรรม

2.1.4 ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการเรียน

1. ความหมายของพฤติกรรมการเรียน

สมพร สุทัศน์ (2531 : 3) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การเรียนรู้ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและนิสัยต่าง ๆ อันเนื่องมาจากประสบการณ์ ความรู้ ทักษะ และ ความคาดหวังต่าง ๆ

จินตนา สุขมาก (2536 : 5) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การเรียนรู้ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงปฏิกิริยาตอบสนองหรือพฤติกรรม อันเนื่องมาจากบุคคลได้มีประสบการณ์ ในขณะที่บุคคลนั้นมีสติสัมปชัญญะอันสมบูรณ์ แต่บางครั้งอาจเป็นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นโดยไม่รู้ตัวก็ได้

บรรพต สุวรรณประเสริฐ (2544 : 16 ; อ้างอิงมาจาก Hilgard. 1975 : 194) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การเรียนรู้ คือ กระบวนการเปลี่ยนแปลงของกิจกรรม โดยการแสดง ปฏิกิริยาตอบสนองต่อสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง

จากความหมายที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปความหมายได้ว่า การเรียนรู้ หมายถึง เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เพื่อให้ผู้เรียนมีความเจริญงอกงามสูงสุด และวิธีการเรียน เป็นวิธีการตอบสนองต่อสิ่งเร้าด้านการเรียนการสอนของนักศึกษาที่มีต่อการเรียน

2. องค์ประกอบของการเรียน

กฤษณา ศักดิ์ศรี (2530 : 481 - 482) สรุปว่า “การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ต้องประกอบด้วยองค์ประกอบทั้ง 4 เป็นอย่างน้อย ได้แก่ แรงขับ สิ่งเร้า การตอบสนอง และส่งเสริมแรง”

3. พฤติกรรมการเรียนและวิธีการเรียนที่มีประสิทธิภาพ

วอลตัน (ฉันทนา กล่อมจิต, กอบพร อินทรตั้ง และวิลาวัลย์ จตุรธารง. 2543 : 9 ; อ้างอิงมาจาก Walton Paul. 1974) ได้กล่าวถึงนักศึกษาที่มีประสบความสำเร็จในการเรียนมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. มีเป้าหมายในการศึกษา

2. ระลึกอยู่เสมอว่าการศึกษาในสถานบันเป็นโอกาสเฉพาะ สำหรับพัฒนาทางสติปัญญาและใช้โอกาสนี้ให้เกิดประโยชน์

3. มีทักษะการเรียนที่ดี

4. มีความพากเพียรพยายาม เพื่อความสำเร็จ และให้คำแนะนำเกี่ยวกับการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ ควรประกอบด้วย

1. การรู้จักแบ่งเวลาและใช้เวลาให้เป็นประโยชน์
2. การฝึกให้มีทักษะในการอ่าน
3. การฟังและจดจำคำบรรยาย
4. การหาความรู้เพิ่มเติม
5. การเตรียมตัวสอบ

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การเรียนที่มีประสิทธิภาพ ผู้เรียนต้องเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองและค้นพบข้อความด้วยตนเอง แต่พึ่งการมีปฏิสัมพันธ์กับครู และเพื่อนหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัวรวมทั้งอาศัยทักษะกระบวนการต่าง ๆ อาทิ ทักษะการแสวงหาความรู้ ทักษะการคิดและกระบวนการต่าง ๆ ทักษะการจัดการ และทักษะการทางานเป็นกลุ่มหรือทางานเป็นทีม เป็นต้น นอกจากนั้นการเรียนรู้ที่ดีจะต้องเป็นไปอย่างต่อเนื่องและมีระบบ การทากิจกรรมจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง มีความรู้ความเข้าใจ ลึกซึ้งและอยู่คงทน จึงจะสามารถนาความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการแก้ไขสถานการณ์ที่หลากหลายได้

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เทพนา เครือคา (2547:บทคัดย่อ)ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถตามทฤษฎีเชาว์ปัญญาของสเติร์นเบอร์ก กับความสามารถในการคิดวิจารณญาณ และความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา2546 ในโรงเรียนมัธยมศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี จานวน 388 คน โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบทดสอบจานวน 11 ฉบับ คือ แบบทดสอบการวิเคราะห์ทางภาษา แบบทดสอบการวิเคราะห์ทางปริมาณ แบบทดสอบการวิเคราะห์ทางรูปภาพ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางปริมาณ แบบทดสอบ ความคิดสร้างสรรค์ทางรูปภาพ แบบทดสอบแนวปฏิบัติทางภาษา แบบทดสอบแนวปฏิบัติทางปริมาณ แบบทดสอบ แนวปฏิบัติทางรูปภาพ แบบทดสอบความสามารถในการคิดวิจารญาณ และแบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ สหสัมพันธ์อย่างง่าย (Simple Correlation) และสหสัมพันธ์คาโนนิคอล (Canonical Correlation) พบว่า ตัวแปรอิสระที่มีความสัมพันธ์กับความสามารถในการคิดวิจารณญาณอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ 0.01 ได้แก่ การวิเคราะห์ทางภาษา การวิเคราะห์ทางปริมาณ การวิเคราะห์ทางรูปภาพความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาความคิดสร้างสรรค์ทางปริมาณ ความคิดสร้างสรรค์ทางรูปภาพ แนวปฏิบัติทางภาษา แนวปฏิบัติทางปริมาณและแนวปฏิบัติทางรูปภาพและตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ได้แก่ การวิเคราะห์ทางปริมาณ การวิเคราะห์ทางรูปภาพ ความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา แนวปฏิบัติ ทางปริมาณและแนวปฏิบัติทางรูปภาพ ค่าสัมประสิทธิ์ สหสัมพันธ์คาโนนิคอลมี 2 ชุด โดยมีค่า สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์คาโนนิคอล เท่ากับ 0.597 ชุดที่ 2 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์คาโนนิคอลเท่ากับ 0.206 โดยสรุปความสามารถทางสมอง ตามทฤษฎีเชาว์ปัญญาของสเติร์นเบอร์ก มีความสัมพันธ์กับความสามารถในการคิดวิจารณญาณ และความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์

อุทุมพร เครือคนโท (2540 : 69 – 70) ได้ศึกษาองค์ประกอบบางประการที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในจังหวัดชัยนาทพบว่าองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ได้แก่ สมรรถภาพด้านตัวเลข ด้านเหตุผล การมีหนังสือและอุปกรณ์การเรียน เวลาที่นักเรียนใช้ทาการบ้าน คุณภาพของการสอน สมรรถภาพด้านมิติสัมพันธ์ และอาชีพของผู้ปกครอง คือ ค้าขาย

นิพนธ์ สินพูน (2545 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างความถนัดทางการเรียน ความรู้พื้นฐาน แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ พฤติกรรมการเรียนคณิตศาสตร์ และพฤติกรรมการสอนคณิตศาสตร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในจังหวัดมุกดาหาร พบว่า ความถนัดทางการเรียน ความรู้พื้นฐาน แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ พฤติกรรมการเรียนคณิตศาสตร์ และพฤติกรรม การสอนคณิตศาสตร์ มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต ของนักศึกษาระดับ ปวช. 2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ สาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชาการและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับ ปวช. 2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่เรียนวิชาโปรแกรมกราฟฟิก จำนวน 7 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามพฤติกรรมการเรียนเป็นเครื่องมือ ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต แล้วจึงออกแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

3.3.2 สร้างแบบสอบถาม โดยแบ่งออกเป็น 3 หัวข้อหลัก ดังนี้ สถานที่ที่นักเรียนใช้บริการอินเทอร์เน็ต ช่วงเวลาที่นักเรียนใช้บริการอินเทอร์เน็ตของโรงเรียน และการบริการอินเทอร์เน็ตที่นักเรียนนิยมใช้

3.3.3 สร้างแบบสอบถามให้นักเรียนกรอก และเก็บรวบรวมมาวิเคราะห์ข้อมูล

3.4 การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวม ได้จากแบบสังเกตพฤติกรรม โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการวิจัย โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และค่าร้อยละ (Percentage) การนำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางควบคู่กับการบรรยายและสรุปผลการวิจัย โดยการกำหนดให้คะแนนคำตอบของแบบถามพฤติกรรมการเรียน ดังต่อไป
(บุญชม ศรีสะอาด. 2545 : 102 – 103) ได้ให้คะแนนระดับพฤติกรรม ดังนี้

ระดับพฤติกรรมมากที่สุด	กำหนดให้ 5 คะแนน
ระดับพฤติกรรมมาก	กำหนดให้ 4 คะแนน
ระดับพฤติกรรมปานกลาง	กำหนดให้ 3 คะแนน
ระดับพฤติกรรมน้อย	กำหนดให้ 2 คะแนน
ระดับพฤติกรรมน้อยที่สุด	กำหนดให้ 1 คะแนน

ค่าเฉลี่ยของคำตอบแบบสอบถาม โดยใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ย
(บุญชม ศรีสะอาด. 2545 : 103) ได้ให้คะแนนระดับพฤติกรรม ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระดับพฤติกรรมมากที่สุด	กำหนดให้ 4.51-5.00 คะแนน
ค่าเฉลี่ยระดับพฤติกรรมระดับมาก	กำหนดให้ 3.51-4.50 คะแนน
ค่าเฉลี่ยระดับพฤติกรรมระดับปานกลาง	กำหนดให้ 2.51-3.50 คะแนน
ค่าเฉลี่ยระดับพฤติกรรมระดับน้อย	กำหนดให้ 1.51-2.50 คะแนน
ค่าเฉลี่ยระดับพฤติกรรมระดับน้อยที่สุด	กำหนดให้ 1.00-1.50 คะแนน

3.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าร้อยละ (%)
2. ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)
3. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)

บทที่ 4
ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรายวิชา โปรแกรมกราฟิก ของนักศึกษาระดับ ปวช. 2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ สาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ และเพื่อเป็นการนำข้อมูลสารสนเทศไปใช้ในการกำหนดกลยุทธ์การจัดการเรียนการสอน สำหรับผู้เรียนให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย โดยเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นลำดับ ในลักษณะตารางประกอบคำบรรยายดังนี้

ตาราง 1.1 ผลการประเมินพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ของนักเรียนระดับ ปวช.2
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

รายการประเมิน	**X**	**S.D.**	**ระดับพฤติกรรมการใช้บริการ**
1.สถานที่ที่นักเรียนใช้บริการอินเทอร์เน็ต			
1.1 โรงเรียน	3.50	.89	มาก
1.2 บ้าน	2.98	1.57	ปานกลาง
1.3 ร้านอินเทอร์เน็ต	2.81	1.38	ปานกลาง
2.ช่วงเวลาที่นักเรียนใช้บริการอินเทอร์เน็ตของวิทยาลัย			
2.1 ในชั่วโมงเรียนคอมพิวเตอร์	3.50	.70	มาก
2.2 ช่วงเช้า	1.65	.84	น้อย
2.3 ช่วงพักกลางวัน	1.81	.93	น้อย
2.4 ช่วงเย็น	1.65	1.09	น้อย
3.บริการทางอินเทอร์เน็ตที่นักเรียนนิยมใช้			
3.1 ค้นหาข้อมูล	3.93	.86	มาก
3.2 จดหมายอิเล็กทรอนิกส์	2.35	1.09	น้อย
3.3 สนทนาออนไลน์	2.98	1.44	ปานกลาง
3.4 เกมส์ออนไลน์	3.65	1.17	มาก
3.5 ดูหนัง ฟังเพลง ภาพยนต์ ละคร	3.35	1.41	ปานกลาง
3.6 บริการข่าวสาร และหนังสือพิมพ์ต่างๆ	2.51	1.28	น้อย
3.7 ธุรกิจซื้อขายบนอินเทอร์เน็ต	1.40	.93	น้อยที่สุด

จากตาราง จะเห็นได้ว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ในส่วนของสถานที่ที่นักเรียนใช้บริการอินเทอร์เน็ต พบว่า นักเรียนใช้บริการอินเทอร์เน็ตที่วิทยาลัยมากที่สุด มีค่าเฉลียเท่ากับ 3.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.89 แสดงว่านักเรียนพฤติกรรมการใช้บริการอยู่เกณฑ์ระดับมาก

ในส่วนของช่วงเวลาที่นักเรียนนักเรียนใช้บริการอยู่ใช้อินเทอร์เน็ตของโปรเรียน พบว่านักเรียนใช้บริการอินเทอร์เน็ตในชั่วโมงเรียนคอมพิวเตอร์มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.89 แสดงว่านักเรียนมีพฤติกรรมใช้บริการอยู่ในเกณฑ์ ระดับมาก

ในส่วนของบริการทางอินเทอร์เน็ตที่นักเรียนนิยมใช้ พบว่า นักเรียนใช้บริการค้นหาข้อมูลมากที่สุดมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานฐานเท่ากับ 0.86 รองลงมา คือ เกมส์ออนไลน์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.86 รองลงมา คือ เกมส์ออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.93 ส่วนเบี่ยงมาตรฐานเท่ากับ 1.17 แสดงว่านักเรียนมีพฤติกรรมการใช้บริการอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก

บทที่ 5
สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเรียนรายวิชา โปรแกรมกราฟิก ของนักศึกษาระดับ ปวช. 2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ สาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มีประเด็นสำคัญในการนำเสนอตามลำดับ

5.1 สรุปผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเรียน วิชา โปรแกรมกราฟิก ของนักศึกษาระดับปวช. 2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ สาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

ผลการวิจัย พบว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ในส่วนของสถานที่ที่นักเรียนใช้บริการอินเทอร์เน็ต พบว่า นักเรียนใช้บริการอินเทอร์เน็ตที่วิทยาลัยมากที่สุด มีค่าเฉลียเท่ากับ 3.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.89 แสดงว่านักเรียนพฤติกรรมการใช้บริการอยู่เกณฑ์ระดับมาก

ในส่วนของช่วงเวลาที่นักเรียนนักเรียนใช้บริการอยู่ใช้อินเทอร์เน็ตของโปรเรียน พบว่านักเรียนใช้บริการอินเทอร์เน็ตในชั่วโมงเรียนคอมพิวเตอร์มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.89 แสดงว่านักเรียนมีพฤติกรรมใช้บริการอยู่ในเกณฑ์ ระดับมาก

ในส่วนของบริการทางอินเทอร์เน็ตที่นักเรียนนิยมใช้ พบว่า นักเรียนใช้บริการค้นหาข้อมูลมากที่สุดมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานฐานเท่ากับ 0.86 รองลงมา คือ เกมส์ออนไลน์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.86 รองลงมา คือ เกมส์ออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.93 ส่วนเบี่ยงมาตรฐานเท่ากับ 1.17 แสดงว่านักเรียนมีพฤติกรรมการใช้บริการอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก

5.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่นิยมการใช้บริการเกมส์ออนไลน์ ดังนั้น จึงควรมีการศึกษาเว็บไซต์หรือเกมส์เกี่ยวกับอะไรที่นักเรียนสนใจ เพื่อจะได้นำข้อมูลที่ได้มาเฝ้าระวังภัยที่เข้ามากับเกมส์จาการเล่นเกมส์ นอกจากนั้นยังใช้วางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และแนะนำเว็บไซต์เกมส์ที่น่าสนใจเป็นประโยชน์ในการสร้างความรู้ให้นักเรียนต่อไป

บรรณานุกรม

กฤษณา ศักดิ์ศรี. **จิตวิทยาการศึกษา.** กรุงเทพฯ : บารุงสาส์น, 2530.

จินดา สุขมาก. **เอกสารประกอบเรียนการสอนวิชาการศึกษา 2143205 หลักการสอน**. กรุงเทพฯ : คณะวิชาครุศาสตร์ วิทยาลัยครูสุนันทา, 2536.

ฉันทนา กล่อมจิต, กอบพร อินทรตั้ง และวิลาวัลย์ จตุรธารง. **การสร้างแบบสารวจลักษณะนิสัยการเรียน นักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น**. งานวิจัยคณะศึกษาศาสตร์ ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2543.

ชุดา จิตพิทักษ์. **หลักและการสอน.** กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2540.

เทพา เครือคา. **ความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถทางสมองตามทฤษฎีเชาว์ปัญญาของสเติร์นเบอร์กับความสามารถในการวิจารณญาณ และความสามารถในการแก้ปัญหาทางาน** คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 : การวิเคราะห์สหสัมพันธ์คาโนนิคอล. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2547.

มัธยมศึกษาปีที่ 3 ในจังหวัดมุกดาหาร. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2545.

บรรพต สุวรรณเสริญ. **วิธีวิจัยทางสถิติสาหรับการวิจัย เล่ม 1**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ สุวีริยาสาส์น, 2541.

สงัด อุทรานันท์. **การจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นระเบียบ**. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2532.

ภาคผนวก

แบบสอบถามการประเมินพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

.....

ตอนที่ 1 สถานภาพโดยทั่วไป

เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง

อายุ ☐ 15-20 ปี ☐ 21-25 ปี ☐ 26-30 ปี

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อตนเองเกี่ยวกับการเรียนรายวิชานี้

ประเด็น/ข้อพิจารณา	ระดับพฤติกรรม				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1.สถานที่ที่นักเรียนใช้บริการอินเทอร์เน็ต					
1.1 โรงเรียน					
1.2 บ้าน					
1.3 ร้านอินเทอร์เน็ต					
2.ช่วงเวลาที่นักเรียนใช้บริการอินเทอร์เน็ตของวิทยาลัย					
2.1 ในชั่วโมงเรียนคอมพิวเตอร์					
2.2 ช่วงเช้า					
2.3 ช่วงพักกลางวัน					
2.4 ช่วงเย็น					
3.บริการทางอินเทอร์เน็ตที่นักเรียนนิยมใช้					
3.1 ค้นหาข้อมูล					
3.2 จดหมายอิเล็กทรอนิกส์					
3.3 สนทนาออนไลน์					
3.4 เกมส์ออนไลน์					
3.5 ดูหนัง ฟังเพลง ภาพยนต์ ละคร					
3.6 บริการข่าวสาร และหนังสือพิมพ์ต่างๆ					
3.7 ธุรกิจซื้อขายบนอินเทอร์เน็ต					

ข้อเสนอแนะ.....

.....