

ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อ  
เป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับ

มหาวิทยาลัย: มุมมองความปกติใหม่หลังการระบาดของโควิด-19

Causal Factors Influencing the Adoption of Social Media Platform as a Tool  
for Collaborative Learning among Higher Education Students: The New  
Normal Post-COVID-19 Outlook

ธาดาธิเบศร์ ภูทอง

Thadathibesra Phuthong

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Faculty of Management Science, Silpakorn University, Thailand

Email: thadathibesra@gmail.com

Received July 7, 2022; Revised September 1, 2022; Accepted September 3, 2022

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย และ 2) ศึกษารูปแบบของความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยที่มีประสบการณ์ในการใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้ร่วมกัน ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิเคราะห์คำนวณได้จากการกำหนดอัตราส่วนระหว่างหน่วยตัวอย่างตามจำนวนพารามิเตอร์ตามสูตรของ Hair et al. (2010) จำนวน 371 คน ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ วิเคราะห์ด้วยแบบสมการโครงสร้างด้วยเทคนิควิธี PLS-SEM ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยมากที่สุด คือ ความสามารถในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีม และการรับรู้ถึงความเพลิดเพลินใจ ตามลำดับ ผลจากวิจัยชี้ให้เห็นถึงความสำคัญในการทำความเข้าใจปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย และมีข้อเสนอแนะสำหรับสถาบันการศึกษาและหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการส่งเสริมการใช้งาน

แพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้ร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยที่มีความสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันและการเปลี่ยนผ่านเพื่อก้าวไปสู่การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบชีวิตปกติใหม่

**คำสำคัญ:** แพลตฟอร์มสื่อสังคม; การเรียนรู้แบบร่วมกัน; ความปกติใหม่; การยอมรับใช้งาน; นักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย

## Abstract

This article aimed to study 1) causal factors influencing the adoption of social media platforms as a tool for collaborative learning among higher education students; and 2) causal relationships between factors influencing the adoption of social media platforms as a tool for collaborative learning among higher education students. This research was a quantitative approach. The sample size was calculated from the sample-size ratio of Hair et al. (2010). The sample consisted of 371 higher education students who had experience using a social media platform for collaborative learning. They were selected by purposive sampling. The instrument for collecting data was a questionnaire. Analysis of data by analyzing the structural equations with PLS-SEM procedures. The results found that the most influential causal factors affecting the adoption of social media platforms as a tool for collaborative learning among higher education students are the capacity to support collaborative teamwork and perceived enjoyment, respectively. The implications of this study reveal the importance of understanding the causal factors that affect social media platforms as a tool for collaborative learning among higher education students. The study recommends that educational institutions and stakeholders enhance the level of social media platforms as a tool for collaborative learning among higher education students related to the current situation and transforming to the new normal of learning patterns.

**Keywords:** Social Media Platform, Collaborative Learning; New Normal; Adoption; Higher Education Students

## บทนำ

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในปัจจุบัน ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในหลาย ๆ ด้าน ไม่เพียงแต่ช่วยอำนวยความสะดวกสบายให้แก่ผู้ใช้งานสามารถแบ่งปันความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาตามต้องการ (Martínez-Torres et al., 2008) เช่นเดียวกันกับในบริบทของสภาพแวดล้อมทาง

การศึกษาที่ได้มีการปรับเปลี่ยนไปอย่างมาก เพื่อให้ตอบสนองต่อการระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (Coronavirus) สายพันธุ์ใหม่ว่า “โควิด-19 (COVID-19)” ที่ส่งผลให้เกิดการปรับเปลี่ยนแนวทางในการจัดการเรียนการสอนไปสู่ช่องทางไลน์หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์มากยิ่งขึ้น (Li and Lalani, 2020) ทั้งนี้ เพราะว่าการระบาดของโควิด-19 ทำให้การดำเนินกิจกรรมทางสังคมและเศรษฐกิจถูกเคลื่อนย้ายไปสู่ระบบการไร้สัมผัสและการเว้นระยะทางสังคม จนก่อให้เกิดคำว่า “ความปกติใหม่หรือ New Normal” ตามมา ซึ่งหมายถึง รูปแบบการดำเนินชีวิตอย่างใหม่ที่แตกต่างไปจากอดีต อันเนื่องจากมีบางสิ่งมากระทบ จนแบบแผนและแนวทางปฏิบัติที่คนในสังคมคุ้นเคยอย่างเป็นปกติและเคยคาดหวังมาล่วงหน้าได้ ต้องเปลี่ยนแปลงไปสู่วิถีใหม่ภายใต้หลักมาตรฐานใหม่ที่ไม่มีความคุ้นเคย ซึ่งรูปแบบวิถีชีวิตใหม่นี้ประกอบด้วยวิถีคิด วิถีเรียนรู้ วิธีการสื่อสาร วิถีปฏิบัติและการจัดการ การใช้ชีวิตแบบปกติใหม่เกิดขึ้นหลังจากเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างใหญ่หลวงและรุนแรงอย่างใดอย่างหนึ่ง ทำให้มนุษย์ต้องปรับตัวเพื่อรับมือกับสถานการณ์ปัจจุบันมากกว่าจะดำรงรักษาไว้ซึ่งวิถีชีวิตแบบดั้งเดิมหรือการวนหาถึงอดีต (Elnaj, 2021)

โดยภาคการศึกษาก็เป็นอีกหนึ่งภาคส่วนที่ได้รับผลกระทบโดยตรงและเกิดการปรับตัวครั้งใหญ่ทั้งในระดับโลกและระดับของประเทศไทยเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสั่งปิดโรงเรียนและมหาวิทยาลัยที่ทำให้ผู้ที่อำนาจในการกำหนดนโยบาย สถาบันการศึกษา ครูอาจารย์ และนักเรียนนักศึกษา ต้องปรับตัวมาใช้รูปแบบการเรียนการสอนผ่านช่องทางออนไลน์และระบบคลาวด์คอมพิวเตอร์ดังกล่าวอย่างเร่งด่วน และยังมีการคาดการณ์ว่าเมื่อสิ้นสุดการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 แล้ว การจัดการศึกษาแบบทางไกลผ่านทางระบบออนไลน์และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลแบบไร้สัมผัส (Contactless Digital Technology) เพื่อการเรียนรู้และทำงานร่วมกัน จะกลายมาเป็นความปกติใหม่ของการจัดการศึกษาไทย ซึ่งต้องให้ความสำคัญถึงความปกติใหม่ที่เป็นที่ต้องการของผู้เรียนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดการศึกษาจากทุกภาคส่วนด้วย (Adedoyin and Soykan, 2020; Almaiah et al., 2020)

การเรียนรู้แบบร่วมกัน (Collaborative Learning) เป็นการเรียนรู้ที่มีสัมฤทธิ์ผลสูงกว่าการทำงานคนเดียว สืบเนื่องมาจากการเรียนรู้ร่วมกันนั้น มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ผ่านทางแนวคิดใหม่ ๆ ที่ทุกคนภายในกลุ่มซึ่งมีความสนใจร่วมกัน โดยสมาชิกทุกคนมีโอกาสดูแลความคิดเห็น วิพากษ์วิจารณ์กันได้ มีความรับผิดชอบ ไม่มีการแข่งขันกันในการทำงานกลุ่ม ก่อให้เกิดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ แก้ไขปัญหา และตัดสินใจร่วมกันในฐานะเป็นทีมหนึ่ง ซึ่งความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ก็เป็นหนึ่งในเครื่องมือสำคัญที่เป็นกลไกขับเคลื่อนความสำเร็จในการเรียนรู้และทำงานร่วมกันเป็นทีมของผู้เรียน (Anuradha, 1995) อาทิ การประยุกต์ใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคม (Social Media Platform) สำหรับการแบ่งปันข้อมูลและการเรียนรู้ร่วมกันของนักเรียนนักศึกษาในต่างประเทศที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย (Gao et al., 2012; Tess, 2013; Manca & Ranieri, 2017; Rodríguez-Hoyos et al., 2015) สืบเนื่องมาจากความสามารถในการสื่อสาร

ได้แบบสองทางระหว่างผู้สอน ผู้เรียน และเพื่อนสมาชิกได้โดยทันทีทุกที่ทุกเวลาตามต้องการ (Hew, 2011)

แต่อย่างไรก็ตามในบริบทของประเทศไทยนั้น เมื่อตรวจสอบข้อมูลงานวิจัยในระบบฐานข้อมูลวารสารอิเล็กทรอนิกส์กลางของประเทศไทย Thai Journals Online (ThaiJO) 10 ปี ย้อนหลัง (2012 – 2022) โดยใช้คำหลักในการค้นหาคำว่า “collaborative learning” “social media” และ “higher education” ปรากฏว่ายังไม่มียานวิจัยที่ทำการศึกษถึงการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันค่อนข้างจำกัดและยังไม่มีมีความเกี่ยวเนื่องโดยตรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในมุมมองความปกติใหม่หลังการระบาดของโควิด-19 และบริบทของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย กล่าวคือ มีการศึกษาเกี่ยวกับผลการเรียนรู้ด้วยอิเล็กทรอนิกส์แบบเรียนรู้ร่วมกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อความสามารถทางการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาครุศาสตร์หรือศึกษาศาสตร์ (Setkhumbong, 2012) การเรียนรู้แบบร่วมมือและการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อผู้เรียนในยุคดิจิทัล (Supakit, 2016) และการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการสะท้อนคิดของนักศึกษาครู (Phumkeaw, 2019) ดังนั้น เพื่อเติมเต็มช่องว่างของงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น และเพิ่มความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในยุคของความปกติใหม่ ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาโมเดลและกรอบแนวคิดในการวิจัย เพื่อหาความเชื่อมโยงของปัจจัยดังกล่าวและแก้ปัญหาในรูปแบบของความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ โดยมีปัญหาวิจัย คือ 1) ปัจจัยเชิงสาเหตุใดบ้างที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ในมุมมองความปกติใหม่หลังการระบาดของโควิด-19 และ 2) รูปแบบของความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคม สำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ในมุมมองความปกติใหม่หลังการระบาดของโควิด-19 เป็นอย่างไร ซึ่งผลจากการศึกษาที่ได้รับจะเป็นประโยชน์แก่สถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษาและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดการศึกษาทุกภาคส่วน ในการนำไปประยุกต์ใช้เพื่อวางแผนจัดการเรียนการสอนในระบบออนไลน์ โดยประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มสื่อสังคมเป็นเครื่องมือในการดำเนินการ เพื่อเพิ่มระดับการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยให้เพิ่มสูงขึ้น และให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบันที่การจัดการศึกษาแบบทางไกลผ่านทางระบบออนไลน์และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้และทำงานร่วมกัน ซึ่งจะกลายมาเป็นความปกติใหม่ของการจัดการศึกษาไทยได้ในอนาคต

## วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย
- 2) เพื่อศึกษารูปแบบของความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย

## การทบทวนวรรณกรรมและพัฒนাসมมติฐานการวิจัย

### แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model: TAM)

แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model: TAM) เป็นทฤษฎีที่ได้พัฒนาขยายองค์ความรู้ที่ต่อจากทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล (The Theory of Reasoned Action: TRA) ของ Fishbein & Ajzen (1975) โดย Davis (1989) ทฤษฎีการยอมรับเทคโนโลยีได้กล่าวว่า ผู้ใช้จะยอมรับเทคโนโลยี ก็ต่อเมื่อมีปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจในการยอมรับเทคโนโลยี โดยแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยีนี้ มุ่งศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบด้วย

- 1) ตัวแปรภายนอก (External Variables) ซึ่งหมายถึง ปัจจัยแวดล้อมต่าง ๆ ที่มีผลต่อการรับรู้ถึงประโยชน์ของเทคโนโลยีและการรับรู้ว่าเป็นระบบที่มีความง่ายต่อการใช้งาน เช่น ข้อมูลประชากรศาสตร์ (Demographic) และประสบการณ์ (Previous Experience) เป็นต้น
- 2) การรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับจากเทคโนโลยี (Perceived Usefulness) ซึ่งหมายถึง ระดับการรับรู้ถึงประโยชน์ในการนำเทคโนโลยีนั้นมาใช้ โดยเชื่อว่าจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน (Davis, 1989)
- 3) การรับรู้ว่าเป็นระบบที่ง่ายต่อการใช้งาน (Perceived Ease of Use) ซึ่งหมายถึง ระดับที่ผู้ใช้งานรับรู้ว่าการใช้งานระบบนั้น ไม่ต้องใช้ความพยายามมาก (Davis, 1989) ไม่มีความซับซ้อนมาก ก็มีโอกาสที่ผู้ใช้ยอมรับในระบบงานนั้นมากยิ่งขึ้น

### ทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology: UTAUT)

ทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology: UTAUT) เป็นทฤษฎีที่นำเสนอโดย Venkatesh et al. (2003) โดยทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยีนี้ ได้มาจากการตรวจสอบแบบจำลองต่าง ๆ ที่มีความหลากหลาย ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้มุมมองแบบครบวงจรในการยอมรับของผู้ใช้งาน โดยมีการอ้างถึงว่ารูปแบบของทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี สามารถอธิบายความแปรปรวนได้มากถึงร้อยละ 70 ของการยอมรับใช้งานเทคโนโลยี (Lin & Anol, 2008) และยังได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในการนำไปศึกษาในบริบท

ต่าง ๆ เช่น การยอมรับใช้งาน e-Health และ Mobile Health หรือ M-Health (Nuq & Aubert, 2013) เป็นต้น ทั้งนี้หลักการของทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี จะศึกษาพฤติกรรมการใช้งานที่ได้รับแรงขับเคลื่อนจากความตั้งใจแสดงพฤติกรรม โดยปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรมนั้นประกอบด้วย ปัจจัยหลัก 3 ประการ ได้แก่ (1) ความคาดหวังในประสิทธิภาพ (Performance Expectancy: PE) ซึ่งหมายถึง ความเชื่อของแต่ละบุคคลว่าเทคโนโลยีจะสามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการปฏิบัติงานให้กับผู้ใช้เทคโนโลยีได้ (2) ความคาดหวังในความพยายาม (Effort Expectancy: EE) ซึ่งหมายถึง ความง่ายและสะดวกในการใช้งานระบบและ (3) อิทธิพลทางสังคม (Social Influence: SI) ซึ่งหมายถึง ปัจจัยที่ทำหน้าที่เป็นหลักในการกำหนดความตั้งใจของผู้ใช้งาน (Behavioral Intention: BI) และพฤติกรรมการใช้งานจริง

### การพัฒนาสมมติฐานการวิจัย

**การรับรู้ถึงความนิยมในการใช้งานจำนวนมาก** หมายถึง การที่ผู้ใช้งานเกิดการรับรู้ถึงความนิยมในการใช้งานจำนวนมากจากกลุ่มคนที่มีอิทธิพลต่อความคิด การตัดสินใจ และสามารถโน้มน้าวจิตใจผู้อื่นได้ ซึ่งกลุ่มคนกลุ่มนี้มีอิทธิพลมากกว่าครอบครัว เช่น เพื่อน สังคมรอบข้าง และเพื่อนในชั้นเรียน เป็นต้น ถ้าหากผู้ใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเกิดการรับรู้ถึงความนิยมในการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้และทำงานร่วมกันจำนวนมากจากคนกลุ่มคนสำคัญนี้แล้ว จะเกิดการคล้อยตามที่จะอยากใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อวัตถุประสงค์ดังกล่าวตามไปด้วย (Baborska-Narozny et al., 2017) โดย Čičević et al. (2016) พบว่า การยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการติดต่อสื่อสาร การเรียนรู้ร่วมกันกับเพื่อนสมาชิกในชั้นเรียนหรือผู้อื่นของนักศึกษาเป็นผลมาจากการรับรู้ถึงความนิยมในการใช้งานจำนวนมากจากกลุ่มคนสำคัญที่มีอิทธิพลต่อความคิดของตนเอง ซึ่งได้ยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้ร่วมกัน นอกจากนี้ Ifinedo (2016); Milosevic et al. (2015) ยังพบว่า การรับรู้ถึงความนิยมในการใช้งานจำนวนมากเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลเชิงบวกต่อการยอมรับและใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้ร่วมกันในรูปแบบของชั้นเรียนเสมือนของนักศึกษาอีกด้วย

**การรับรู้ถึงประโยชน์** หมายถึง การรับรู้ของผู้ใช้งานเกี่ยวกับการใช้แพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกัน โดยผู้ใช้งานรับรู้ได้ถึงประโยชน์จากการใช้แพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมกัน จนก่อให้เกิดความตั้งใจในการยอมรับใช้งาน ซึ่งงานวิจัยในอดีตได้แสดงให้เห็นว่าการรับรู้ถึงประโยชน์ของเทคโนโลยีเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เกิดขึ้นมาใหม่มีอิทธิพลเชิงบวกต่อการตัดสินใจยอมรับใช้งานของผู้ใช้งานเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Elkaseh et al., 2016) โดย Lee & Chong (2017) พบว่า การรับรู้ถึงประโยชน์เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลเชิงบวกต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้ใช้งาน นอกจากนี้ Ainin et al. (2015); Elkaseh et al. (2016) ยังได้ชี้ให้เห็นว่าการรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับ

การศึกษาและเรียนรู้ร่วมกันนั้น ส่งผลเชิงบวกต่อการยอมรับและความตั้งใจในการใช้งานอย่างต่อเนื่องของผู้ใช้งาน อย่างมีนัยสำคัญ

**การรับรู้ถึงความเพลิดเพลินใจ** หมายถึง ระดับของความรู้สึกสนุกสนานที่ผู้ใช้งานได้รับจากการใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมที่มีประสิทธิภาพ เมื่อผู้ใช้งานได้ใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมแล้ว เกิดความรู้สึกเพลิดเพลินใจไปกับการใช้งาน ผู้ใช้งานจะมีแรงจูงใจที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติและนำมาสู่การรับรู้ถึงคุณค่าที่ได้รับจากการใช้งาน การสนับสนุน และยังคงใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมนั้นต่อไป นอกจากนี้ ความเพลิดเพลินใจยังเป็นปัจจัยหนึ่งที่เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการยอมรับใช้งานเทคโนโลยีของผู้ใช้งานให้เพิ่มสูงขึ้นอีกด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งแพลตฟอร์มสื่อสังคม ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ จากการศึกษาของ Demir (2018); Moghavvemi et al. (2017) พบว่า คุณลักษณะของแพลตฟอร์มสื่อสังคมที่ผู้ใช้งานสามารถใช้เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนที่นักศึกษาสามารถปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนสมาชิกในชั้นเรียนเสมือนได้อย่างสนุกสนานและเพลิดเพลินใจเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลเชิงบวกต่อการยอมรับใช้งานของนักศึกษาสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกัน

**ความสามารถในการแบ่งปันข้อมูลและทรัพยากร** หมายถึง ความสามารถของแพลตฟอร์มสื่อสังคมในการแบ่งปันข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ รวมทั้งทรัพยากรที่สนับสนุนการศึกษาและการเรียนรู้ของนักศึกษาที่มีความเกี่ยวข้องกับการศึกษา อาทิ ไฟล์นำเสนอประกอบการบรรยายในรายวิชา สมุดจดบันทึกออนไลน์ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และทรัพยากรอื่น ๆ ในรูปแบบของไฟล์เสียง รูปภาพ และวิดีโอ เป็นต้น (Lambić, 2016) จากการศึกษาของ Milosevic et al. (2015); Sharma et al. (2016) พบว่า ความสามารถในการแบ่งปันข้อมูลและทรัพยากรของแพลตฟอร์มสังคมเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการยอมรับใช้งานเพื่อวัตถุประสงค์ทางการศึกษาและสนับสนุนการเรียนการสอนออนไลน์ในรูปแบบของชั้นเรียนเสมือน

**ความสามารถในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีม** หมายถึง ความสามารถของแพลตฟอร์มในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีมในรูปแบบของกลุ่มหรือชุมชนสังคมออนไลน์ของผู้ใช้งานที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้งานเพื่อวัตถุประสงค์ทางการศึกษาที่ส่งเสริมการทำงานกลุ่มและเรียนรู้ร่วมกันเป็นทีม (Habibi et al., 2016; Ibrahim et al., 2017; Rimor & Arie, 2016) โดย Sharma et al. (2016) พบว่า คุณสมบัติของแพลตฟอร์มสื่อสังคมที่นักศึกษาสามารถแบ่งปัน แสดงความคิดเห็นโต้ตอบไปมารวมกันกับเพื่อนสมาชิกในทีมหรือในชั้นเรียนเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกัน นอกจากนี้ Ainin et al. (2015) ยังได้ชี้ให้เห็นว่าคุณลักษณะของแพลตฟอร์มสื่อสังคมที่ส่งเสริมและพัฒนาทักษะทางการศึกษาของนักศึกษา ไม่ว่าจะเป็นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม การพัฒนามนุษย์สัมพันธ์ระหว่างบุคคล และการพัฒนาทางด้านความคิดสติปัญญาเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกัน อย่างมีนัยสำคัญ

จากการทบทวนวรรณกรรมทำให้ทราบถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกัน ได้แก่ ปัจจัยด้านการรับรู้ถึงความนิยมในการใช้งานจำนวนมาก การรับรู้ถึงประโยชน์ การรับรู้ถึงความเพลิดเพลินใจ ความสามารถในการแบ่งปันข้อมูลและทรัพยากร และความสามารถในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีม ดังนั้นผู้วิจัยจึงอาศัยความเชื่อมโยงและผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้น กำหนดเป็นสมมติฐานในการวิจัยได้ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 การรับรู้ถึงความนิยมในการใช้งานจำนวนมากเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลเชิงบวกต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกัน

สมมติฐานที่ 2 การรับรู้ถึงประโยชน์เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลเชิงบวกต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกัน

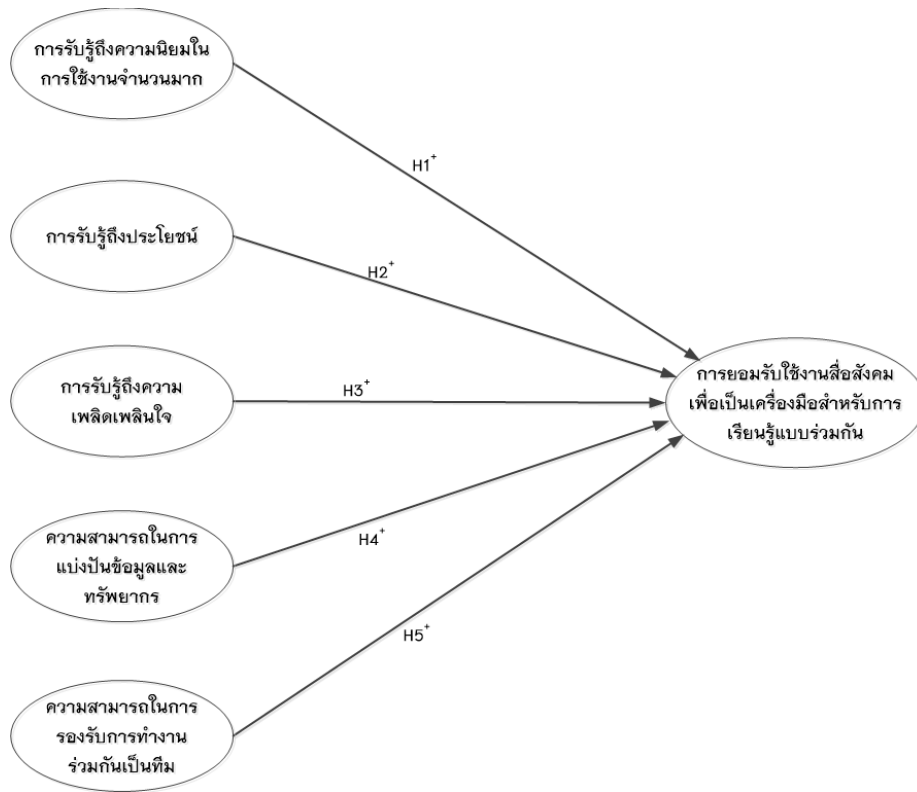
สมมติฐานที่ 3 การรับรู้ถึงความเพลิดเพลินใจเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลเชิงบวกต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกัน

สมมติฐานที่ 4 ความสามารถในการแบ่งปันข้อมูลและทรัพยากรเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลเชิงบวกต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกัน

สมมติฐานที่ 5 ความสามารถในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีมเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลเชิงบวกต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกัน

### กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย: มุมมองความปกติใหม่หลังการระบาดของโควิด-19 โดยผู้วิจัยได้นำแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model: TAM) ของ Davis (1989) และทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology: UTAUT) จากงานวิจัยของ Curtis et al. (2010) มาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างกรอบแนวคิดการวิจัย ประกอบด้วย ปัจจัยด้านการรับรู้ถึงความนิยมในการใช้งานจำนวนมาก การรับรู้ถึงประโยชน์ การรับรู้ถึงความเพลิดเพลินใจ ความสามารถในการแบ่งปันข้อมูลและทรัพยากร ความสามารถในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีม และการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกัน ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

## ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัย เรื่อง ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย: มุมมองความปกติใหม่หลังการระบาดของโควิด-19 เป็นการวิจัยในเชิงปริมาณ ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังมีรายละเอียดตามขั้นตอนต่าง ๆ ต่อไปนี้

**ขั้นตอนที่ 1** การศึกษาดานเนื้อเอกสารแนวคิดทฤษฎี (Documentary Study) ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาทฤษฎีและทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างกรอบแนวคิดการวิจัย ประกอบด้วย แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model: TAM) ของ Davis (1989) และทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology: UTAUT) จากงานวิจัยของ Curtis et al. (2010) แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยด้านการรับรู้ถึงความนิยมในการใช้งานจำนวนมาก การรับรู้ถึงประโยชน์ การรับรู้ถึงความเพลิดเพลินใจ ความสามารถในการแบ่งปันข้อมูลและทรัพยากร ความสามารถในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีม และการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกัน

**ขั้นตอนที่ 2** การศึกษาในภาคสนาม (Field Study) ผู้วิจัยได้เลือกนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในเขตจังหวัดเพชรบุรีและประจวบคีรีขันธ์ที่มีประสบการณ์ในการใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้ร่วมกัน มาใช้กรณีศึกษาของงานวิจัย

**ขั้นตอนที่ 3** ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) ประกอบด้วย ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยที่มีประสบการณ์ในการใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้ร่วมกัน โดยจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิเคราะห์คำนวณได้จากการกำหนดอัตราส่วนระหว่างหน่วยตัวอย่างตามจำนวนพารามิเตอร์หรือตัวแปรตามสูตรของ Hair et al. (2010) ที่ได้กล่าวว่า จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสม ควรมีจำนวนอย่างน้อย 5 – 10 เท่าของดัชนีชี้วัด ในการศึกษาวิจัยนี้แบบสอบถามมีจำนวนข้อคำถาม 18 ข้อคำถาม จำนวนกลุ่มตัวอย่างขั้นต่ำ จึงควรมีประมาณ 180 ตัวอย่าง และงานวิจัยในอดีตได้แนะนำจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมสำหรับการประเมินโมเดลเชิงโครงสร้างด้วยวิธี PLS-SEM คือ จำนวนระหว่าง 100 – 200 ตัวอย่าง (Ringle et al., 2009; Hair et al. 2017) แต่อย่างไรก็ตามเพื่อให้มีจำนวนตัวอย่างเป็นอุปสรรคในการคำนวณค่าสถิติต่าง ๆ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 360 ตัวอย่าง ซึ่งเป็นจำนวน 2 เท่าของจำนวนขั้นต่ำที่กำหนดและมากกว่าจำนวนขั้นต่ำที่กำหนดไว้

**ขั้นตอนที่ 4** เครื่องมือและวิธีการที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบสอบถามออนไลน์ โดยแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 5 ข้อคำถาม และตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในยุคของความปกติใหม่ ประกอบด้วย การรับรู้ถึงความนิยมในการใช้งานจำนวนมาก จำนวน 3 ข้อคำถาม การรับรู้ถึงประโยชน์ จำนวน 3 ข้อคำถาม การรับรู้ถึงความเพลิดเพลินใจ จำนวน 3 ข้อคำถาม ความสามารถในการแบ่งปันข้อมูลและทรัพยากร จำนวน 3 ข้อคำถาม ความสามารถในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีม จำนวน 3 ข้อคำถาม และการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกัน จำนวน 3 ข้อคำถาม โดยลักษณะของคำถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามลิเคิร์ตสเกล (Likert Scale) ทดสอบเครื่องมือด้วยการตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถาม โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา โดยใช้วิธีการคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งมีเกณฑ์ยอมรับที่ค่ามากกว่า 0.50 เพื่อแสดงว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายและเนื้อหาที่มุ่งวัด (Rovinelli & Hambleton, 1977) ผลจากการวิเคราะห์พบว่า ทุกข้อคำถามผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำที่กำหนด โดยมีค่าระหว่าง 0.67 – 1.00 จากนั้นทำการเก็บข้อมูลเพื่อทดสอบความเหมาะสมเบื้องต้น (Pilot Test) กับกลุ่มตัวอย่างอีก 30 คน โดยทำการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟ่าของครอนบาค (Cronbach's Alpha) ใช้เกณฑ์ยอมรับที่ค่ามากกว่า 0.7 ขึ้นไป เพื่อแสดงว่าแบบสอบถามนี้มีความน่าเชื่อถือเพียงพอ จึงจะถือว่าค่าความเชื่อมั่นของตัวแปรที่ศึกษาทั้งหมดยอมรับได้ (Hair et al., 2010) ผลการวิเคราะห์พบว่า ทุกข้อคำถามผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำที่กำหนด โดยมีค่าระหว่าง 0.793 – 0.903 รวมทั้งการปรับปรุง

คำถามอีกครั้ง เพื่อให้แบบสอบถามครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการศึกษาและปัจจัยทั้งหมดที่ต้องการศึกษาก่อนการเก็บข้อมูลจริง

**ขั้นตอนที่ 5** การรวบรวมข้อมูล งานวิจัยนี้จะทำการเก็บตัวอย่างจากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยที่มีประสบการณ์ในการใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้ร่วมกัน ใช้แบบสอบถามออนไลน์ในการเก็บข้อมูล โดยใช้แบบฟอร์มกุเกิลและสเปรดชีตกุเกิล เป็นเครื่องมือในการสร้างแบบสอบถาม และทำการกระจายแบบสอบถามผ่านช่องทางต่าง ๆ ทั้งเครือข่ายสังคม เช่น ไลน์ เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ และจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ในช่วงเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2564 โดยแบบสอบถามมีคำถามในการคัดกรองกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ข้อที่ 1 ของแบบสอบถาม โดยถามว่าท่านเคยใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการทำงานกลุ่มร่วมกันหรือไม่ เพื่อเป็นการทำให้มั่นใจว่าผู้ที่ตอบแบบสอบถามเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้ร่วมกันจริง

**ขั้นตอนที่ 6** การวิเคราะห์ข้อมูล หลังจากที่ได้รับคำตอบกลับของข้อมูลกลับมาในระบบออนไลน์เรียบร้อยแล้ว พบว่า มีแบบสอบถามที่สามารถนำมาใช้ในการคำนวณได้ทั้งหมด จำนวน 371 ชุด ซึ่งมากกว่าจำนวนขั้นต่ำที่กำหนดไว้ 360 ชุด และเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด จากนั้นผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนาเพื่ออธิบายข้อมูลลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง และวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุด้วยตัวแบบสมการเชิงโครงสร้างใช้เทคนิค Partial Least Square (PLS)

**ขั้นตอนที่ 7** สรุปผลการศึกษาวิจัย และการนำเสนอผลการศึกษาวิจัย (Presentation of the Research Results)

## ผลการวิจัย

**ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 82.20 ส่วนมากกำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 66.80 มีรายได้ส่วนบุคคล น้อยกว่า 10,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 86.00 ส่วนใหญ่นิยมใช้งานบริการอินเทอร์เน็ตมากกว่า 5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 46.10 และมีประสบการณ์ในการใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมมาเป็นระยะเวลา 5 – 7 ปี คิดเป็นร้อยละ 38.30

**วัตถุประสงค์ที่ 1** ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ผลการประเมินโมเดลการวัด พบว่า จากการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของความสอดคล้องภายใน (Internal Consistency Reliability) พบว่า ตัวแปรแฝงทุกตัวมีค่า Composite Reliability (CR) และค่า Cronbach's Alpha มากกว่า 0.70 จึงสรุปได้ว่า การวัดตัวแปรแฝงทั้งหมดในตัวแบบมีความน่าเชื่อถือ (Chin, 2010; Hair et al., 2017) การวิเคราะห์ความตรงเชิงสอดคล้อง (Convergent Validity) พบว่า ตัวแปรแฝงทุกตัวมีค่า AVE มากกว่า

0.50 จึงสรุปได้ว่า มีความตรงเชิงสอดคล้องระหว่างตัวแปรสังเกตที่สังกัดตัวแปรแฝงเดียวกันในทุกตัวแปรแฝงของตัวแบบ (Chin, 2010; Hair et al., 2017) ส่วนการวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของตัวแปรสังเกต (Indicator Reliability) พบว่า ตัวแปรสังเกตทุกตัวมีค่า Outer Loading มากกว่า 0.708 จึงสรุปได้ว่า ตัวแปรสังเกตทั้งหมดในตัวแบบมีความน่าเชื่อถือ (Chin, 2010; Hair et al., 2017) ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่า Factor Loading, Cronbach's Alpha, Composite Reliability, AVE

| Construct                                                          | Items | Factor Loading | Cronbach's Alpha | CR    | AVE   |
|--------------------------------------------------------------------|-------|----------------|------------------|-------|-------|
| การรับรู้ถึงความนิยมในการใช้งานจำนวนมาก (CM)                       | CM1   | 0.817          | 0.813            | 0.888 | 0.725 |
|                                                                    | CM2   | 0.872          |                  |       |       |
|                                                                    | CM3   | 0.865          |                  |       |       |
| ความสามารถในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีม (COL)                  | COL1  | 0.826          | 0.783            | 0.874 | 0.697 |
|                                                                    | COL2  | 0.846          |                  |       |       |
|                                                                    | COL3  | 0.833          |                  |       |       |
| การยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกัน (ITU) | ITU1  | 0.899          | 0.895            | 0.935 | 0.827 |
|                                                                    | ITU2  | 0.912          |                  |       |       |
|                                                                    | ITU3  | 0.916          |                  |       |       |
| ความสามารถในการแบ่งปันข้อมูลและทรัพยากร (MRS)                      | MRS1  | 0.803          | 0.819            | 0.892 | 0.734 |
|                                                                    | MRS2  | 0.888          |                  |       |       |
|                                                                    | MRS3  | 0.876          |                  |       |       |
| การรับรู้ถึงความเพลิดเพลินใจ (PE)                                  | PE1   | 0.892          | 0.886            | 0.930 | 0.815 |
|                                                                    | PE2   | 0.918          |                  |       |       |
|                                                                    | PE3   | 0.897          |                  |       |       |
| การรับรู้ถึงประโยชน์ (PU)                                          | PU1   | 0.847          | 0.786            | 0.876 | 0.701 |
|                                                                    | PU2   | 0.862          |                  |       |       |
|                                                                    | PU3   | 0.802          |                  |       |       |

สำหรับการวิเคราะห์ความตรงเชิงจำแนก (Discriminant Validity) พบว่า รากที่สองของค่า AVE ของตัวแปรแฝงแต่ละตัว มีค่ามากกว่าค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแฝงนั้นกับตัวแปรแฝงอื่น ๆ ในตัวแบบ ประกอบกับค่า Cross Loading ของตัวแปรสังเกตแต่ละตัวกับตัวแปรแฝงที่สังกัดมีค่ามากที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับค่า Cross Loading ของตัวแปรสังเกตนั้นกับตัวแปรแฝงอื่น ๆ ในตัวแบบ จึงสรุปได้ว่า ตัวแปรแฝงทั้งหมดของตัวแบบมีความตรงเชิงจำแนก และถูกวัดด้วยตัวแปรสังเกตที่ถูกต้อง (Fornell & Larcker, 1981) นอกจากนี้ ในการวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้างจะต้องมีการทดสอบภาวะร่วมเส้นตรงพหุ (Multicollinearity) ขององค์ประกอบทำนายที่จะต้องไม่มีความสัมพันธ์กันเองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยค่าปัจจัยการขยายตัวของความแปรปรวน (VIF) ควรมีค่าต่ำกว่า 3.3 (Hair et al., 2017; Diamantopoulos & Siguaw, 2006) ซึ่งเมื่อพิจารณาตารางที่ 3 พบว่า องค์ประกอบทำนายมี

ค่าปัจจัยการขยายตัวของความแปรปรวนระหว่าง 1.644 – 2.734 สอดคล้องกับเกณฑ์ที่กำหนด หมายความว่าโมเดลสมการโครงสร้างสำหรับการวิจัยครั้งนี้ไม่เกิดปัญหาภาวะร่วมเส้นตรงเชิงพหุขององค์ประกอบภายนอกดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 รากที่สองของค่า AVE ของตัวแปรแฝง และค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแฝง

| Construct                                                       | VIF   | Correlation Matrix |              |              |              |              |              |
|-----------------------------------------------------------------|-------|--------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
|                                                                 |       | 1                  | 2            | 3            | 4            | 5            | 6            |
| 1. การรับรู้ถึงความนิยมในการใช้งานจำนวนมาก                      | 1.852 | <b>0.852</b>       |              |              |              |              |              |
| 2. ความสามารถในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีม                  | 1.644 | 0.405              | <b>0.835</b> |              |              |              |              |
| 3. การยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกัน | 2.734 | 0.430              | 0.760        | <b>0.909</b> |              |              |              |
| 4. ความสามารถในการแบ่งปันข้อมูลและทรัพยากร                      | 1.882 | 0.367              | 0.748        | 0.623        | <b>0.857</b> |              |              |
| 5. การรับรู้ถึงความเพลิดเพลินใจ                                 | 2.608 | 0.493              | 0.536        | 0.631        | 0.548        | <b>0.903</b> |              |
| 6. การรับรู้ถึงประโยชน์                                         | 1.720 | 0.466              | 0.652        | 0.564        | 0.607        | 0.606        | <b>0.837</b> |

หมายเหตุ: ค่าตัวเลขใน Main Diagonal คือ  $\sqrt{\text{AVE}}$

### ผลการทดสอบสมมติฐาน

การทดสอบสมมติฐานสำหรับการประเมินตัวแบบเชิงโครงสร้างด้วยวิธี PLS-SEM จะใช้การทดสอบการมีนัยสำคัญทางสถิติของพารามิเตอร์ด้วยกระบวนการ Bootstrapping นั้น จะใช้การทดสอบสมมติฐานที่มีเขตการปฏิเสธสองทาง (two-tailed) โดยสัมประสิทธิ์มีระดับนัยสำคัญ 0.05 คือ  $p < 0.05$  และ t-Statistics มีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 1.96 แสดงว่าค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลสนับสนุนสมมติฐานงานวิจัย (Chin, 2010; Henseler & Sarstedt, 2013; Wong, 2013; Hair et al., 2017) โดยผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า การยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกัน ขึ้นอยู่กับการรับรู้ถึงความเพลิดเพลินใจและความสามารถในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยการรับรู้ถึงความเพลิดเพลินใจมีผลกระทบต่อความแม่นยำในการพยากรณ์ ( $f^2$ ) การยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันในระดับต่ำ ในขณะที่ความสามารถในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีมมีผลกระทบต่อความแม่นยำในการพยากรณ์ ( $f^2$ ) การยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันในระดับสูง นอกจากนี้ ปัจจัยต่าง ๆ ยังร่วมกันพยากรณ์การยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกัน ได้อยู่ละ 65.00 ( $R^2 = 0.650$  และมีความสัมพันธ์กันในระดับสูง ( $q^2 = 0.530$ ) ดังแสดงรายละเอียดในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกัน

| ตัวแปรอิสระ                                 | $\beta$ | t- value  | $f^2$ | $q^2$ | $R^2$ |
|---------------------------------------------|---------|-----------|-------|-------|-------|
| การรับรู้ถึงความนิยมในการใช้งานจำนวนมาก     | 0.054   | 1.056     | 0.006 | 0.530 | 0.650 |
| การรับรู้ถึงประโยชน์                        | -0.039  | 0.743     | 0.002 |       |       |
| การรับรู้ถึงความเพลิดเพลินใจ                | 0.303   | 5.374***  | 0.140 |       |       |
| ความสามารถในการแบ่งปันข้อมูลและทรัพยากร     | 0.026   | 0.438     | 0.001 |       |       |
| ความสามารถในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีม | 0.581   | 10.032*** | 0.361 |       |       |

หมายเหตุ 1: \*\*\* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 ( $p < 0.001$ ) (t-value  $\geq 3.291$ )

หมายเหตุ 2: ค่า  $f^2 \geq 0.02$  มีผลกระทบระดับต่ำ;  $f^2 \geq 0.15$  มีผลกระทบระดับปานกลาง;  $f^2 \geq 0.35$  มีผลกระทบระดับสูง (Hair et al., 2017)

หมายเหตุ 3: ค่า  $q^2 \geq 0.02$  มีความสัมพันธ์ระดับต่ำ;  $q^2 \geq 0.15$  มีความสัมพันธ์ระดับปานกลาง;  $q^2 \geq 0.35$  มีความสัมพันธ์ระดับสูง (Hair et al., 2017)

หมายเหตุ 4: ค่า  $R^2 \geq 0.25$  คือ ระดับต่ำ;  $R^2 \geq 0.50$  คือ ระดับปานกลาง;  $R^2 \geq 0.75$  คือ ระดับสูง (Hair, et al., 2017)

**วัตถุประสงค์ข้อที่ 2** ศึกษารูปแบบของความสัมพัทธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลรวม (Total Effect) ต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันสูงสุด คือ ความสามารถในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีม (TE = 0.581) รองลงมาคือ การรับรู้ถึงความเพลิดเพลินใจ (TE = 0.303) การรับรู้ถึงความนิยมในการใช้งานจำนวนมาก (TE = 0.054) ความสามารถในการแบ่งปันข้อมูลและทรัพยากร (TE = 0.026) และการรับรู้ถึงประโยชน์ (TE = -0.039) ตามลำดับ นอกจากนี้ ความสามารถในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีมและการรับรู้ถึงความเพลิดเพลินใจยังมีอิทธิพลทางตรงต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้ทำงานร่วมกัน (DE = 0.581) และ (DE = 0.303) ตามลำดับ ดังแสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์เส้นทางความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเชิงสาเหตุและตัวแปรตาม

| ตัวแปรตาม                                                          | อิทธิพล | ตัวแปรเชิงสาเหตุ |          |       |          |        |
|--------------------------------------------------------------------|---------|------------------|----------|-------|----------|--------|
|                                                                    |         | CM               | COL      | MRS   | PE       | PU     |
| การยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกัน (ITU) | ทางตรง  | 0.054            | 0.581*** | 0.026 | 0.303*** | -0.039 |
|                                                                    | ทางอ้อม | 0.000            | 0.000    | 0.000 | 0.000    | 0.000  |
|                                                                    | รวม     | 0.054            | 0.581*** | 0.026 | 0.303*** | -0.039 |

หมายเหตุ: \*\*\* หมายถึง นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 ( $p < 0.001$ )

## อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการวิจัยตามวัตถุประสงค์ พบว่า ความสามารถในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีมเป็นปัจจัยเชิงสาเหตุสำคัญที่สุดที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย รองลงมาคือ การรับรู้ถึงความเพลิดเพลินใจ ตามลำดับ และยังพบว่าความสามารถในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีมและการรับรู้ถึงความเพลิดเพลินใจ ยังมีอิทธิพลทางตรงต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย สะท้อนให้เห็นว่าการที่นักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยเกิดการรับรู้ว่าประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการทำงานกลุ่มร่วมกัน ทั้งรูปแบบของการพูดคุย อภิปราย แสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ได้ตอบซึ่งกันและกันเกี่ยวกับเนื้อหาการเรียน การแบ่งปันข้อมูลที่มีประโยชน์สำหรับการทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย ส่งผลทำให้นักศึกษาเกิดความตั้งใจที่จะใช้และยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมในการทำงานกลุ่มเรียนกันทั้งกับเพื่อนในชั้นเรียนและอาจารย์ประจำรายวิชา สืบเนื่องมาจากการรับรู้ถึงความสามารถในการทำงานร่วมกันได้เป็นอย่างดี โดยปราศจากข้อจำกัดทางด้านเวลาและสถานที่ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Habibi et al. (2016); Rimor and Arie (2016); Ibrahim et al. (2017) พบว่า ความสามารถในการสร้างกลุ่มเสมือนในโลกออนไลน์ของแพลตฟอร์มสื่อสังคมส่งผลเชิงบวกต่อการยอมรับใช้งานเพื่อวัตถุประสงค์ทางการศึกษาของผู้ใช้งาน และ Ainin et al. (2015); Sharma et al. (2016) ที่ชี้ให้เห็นว่าความสามารถในการทำงานร่วมกันเป็นทีมของแพลตฟอร์มสื่อสังคมในรูปแบบของการแสดงความคิดเห็นเพื่อวิจารณ์งานกลุ่มร่วมกัน การแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร การโต้ตอบกันได้แบบทันทีทันใดส่งผลเชิงบวกให้นักเรียนนักศึกษายอมรับและนำมาใช้งานเพื่อการศึกษาเรียนรู้ร่วมกันมากยิ่งขึ้น กอปรกับการใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการทำงานและเรียนรู้ร่วมกันนั้น เต็มไปด้วยความเพลิดเพลินใจ ความสนุกสนานที่ได้ใช้งาน ซึ่งเป็นผลมาจากแพลตฟอร์มสื่อสังคมที่มีคุณสมบัติในการนำเสนอบริการต่าง ๆ ที่มีความหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของการเล่นเกม ปริศนาคำทาย การสำรวจความคิดเห็น และการแบ่งปันคลิปวิดีโอ เป็นต้น ส่งผลทำให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์จากการใช้งานที่สนุกสนาน เพลิดเพลินใจ ไม่มีความเบื่อหน่ายในการใช้งานและเกิดการยอมรับเพื่อใช้งานสำหรับการเรียนรู้ร่วมกันในที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ Hamid et al. (2015); Demir (2018); Moghavvemi et al. (2017) พบว่า การรับรู้ถึงความเพลิดเพลินใจที่เกิดจากความง่ายในการใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้ร่วมกัน การแบ่งปันข้อมูลข่าวสารทางการเรียน และการโต้ตอบกันได้โดยทันที ซึ่งไม่สามารถทำได้ในสภาพแวดล้อมของชั้นเรียนจริงนั้น ส่งผลเชิงบวกต่อการยอมรับใช้งานเพื่อเรียนรู้การทำงานร่วมกันของนักเรียนนักศึกษา อย่างมีนัยสำคัญ

ในขณะที่ การรับรู้ถึงความนิยมในการใช้งานจำนวนมาก การรับรู้ถึงประโยชน์ และความสามารถในการแบ่งปันข้อมูลและทรัพยากรไม่มีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย สะท้อนให้เห็น

ว่าการที่นักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยเกิดการรับรู้ถึงความนิยมในการใช้งานจำนวนมากจากเพื่อนสมาชิก คนรู้จัก และกลุ่มคนที่มีอิทธิพลต่อความคิด การตัดสินใจ และสามารถโน้มน้าวจิตใจของตนเอง รวมทั้งระดับของการรับรู้แพลตฟอร์มสื่อสังคมจะมีส่วนช่วยในการพัฒนาผลการการเรียนรู้แบบร่วมกันของตนเองได้อย่างไรบ้าง และการที่แพลตฟอร์มสื่อสังคมมีคุณสมบัติที่สามารถการอำนวยความสะดวกสบายให้แก่นักศึกษา ซึ่งเป็นผู้ใช้งานสามารถแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร สื่อการเรียนการสอนในรูปแบบไฟล์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ กับเพื่อนสมาชิกในชั้นเรียนได้ตามความต้องการใช้งานนั้น ไม่สามารถทำให้นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมหาวิทยาลัยเกิดความตั้งใจและยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกัน ซึ่งเป็นผลมาจากนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในยุคของความปกติใหม่หลังการระบาดของโควิด-19 นี้ จัดอยู่ในกลุ่มประชากรช่วงวัยเจเนอเรชันซี (Generation Z) ที่ถือเป็นกลุ่มประชากรรุ่นใหม่ที่กำลังอยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียน กำลังเสาะหาและเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ นอกจากนี้กลุ่มเจเนอเรชันซีนี้ ยังเป็นกลุ่มที่เกิดมาพร้อมกับเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาแล้วอย่างจริงจัง ถือเป็นคนยุคดิจิทัล (Digital Generation) อย่างแท้จริง ดังนั้น จึงเป็นผลทำให้ปัจจัยด้านการรับรู้ถึงความนิยมในการใช้งานจำนวนมาก การรับรู้ถึงประโยชน์ และความสามารถในการแบ่งปันข้อมูลและทรัพยากรไม่มีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย สอดคล้องกับงานวิจัยของ Owusu et al. (2019); Rahman et al. (2020) พบว่า การรับรู้จากกลุ่มอ้างอิงทางสังคมไม่มีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งานเว็บไซต์สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาและเรียนรู้ร่วมกันของผู้ใช้งาน และ Pinho and Soares (2011); Setiawan, Setyohadi, and Pranowo (2018); Lin and Lin (2019) ที่แสดงให้เห็นว่าการรับรู้ถึงประโยชน์ที่จะได้รับจากการใช้งานเว็บไซต์สื่อสังคมออนไลน์สำหรับการเรียนรู้ร่วมกันนั้น ไม่ส่งผลต่อการยอมรับใช้งานของผู้ใช้ และ Murire and Cilliers (2017); Lin and Lin (2019); Nawi et al. (2019) ที่ชี้ให้เห็นว่าความพร้อมของแพลตฟอร์มสื่อสังคมที่สามารถสนับสนุนการใช้งานเพื่อรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีมไม่มีอิทธิพลต่อการยอมรับและใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมของผู้ใช้งาน

### องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัยนี้ พบว่า ความสามารถในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีมเป็นปัจจัยเชิงสาเหตุสำคัญที่สุดที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย รองลงมาคือ การรับรู้ถึงความเพลิดเพลินใจ ตามลำดับ และยังพบว่าความสามารถในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีมและการรับรู้ถึงความเพลิดเพลินใจมีอิทธิพลทางตรงต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งสามารถสรุปความสัมพันธ์ดังกล่าวได้ดังแสดงในแผนภาพที่ 2



ภาพที่ 2 องค์ความรู้ใหม่

## สรุป

การศึกษา เรื่อง ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย: มุมมองความปกติใหม่ หลังการระบาดของโควิด-19 ทำให้ทราบว่าความสามารถในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีมเป็นปัจจัยเชิงสาเหตุสำคัญที่สุดที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย รองลงมาคือ การรับรู้ถึงความเพลิดเพลินใจ โดยผลจากการศึกษาครั้งนี้เป็นประโยชน์แก่สถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษาและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดการศึกษาทุกภาคส่วน ในการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้เพื่อวางแผนจัดการเรียนการสอนในระบบออนไลน์ โดยการให้ความสำคัญกับแพลตฟอร์มสื่อสังคมที่มีความสามารถในการใช้เป็นเครื่องมือเพื่อการทำงานร่วมกันเป็นทีม รวมทั้งสามารถสร้างความเพลิดเพลินใจระหว่างการใช้งานไปด้วย ซึ่งจะช่วยเพิ่มระดับการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยให้เพิ่มสูงขึ้น และให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบันที่การจัดการศึกษาแบบทางไกลผ่านทางระบบออนไลน์และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้และทำงานร่วมกันที่จะกลายมาเป็นความปกติใหม่ของการจัดการศึกษาไทยได้ในอนาคต

## ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า ความสามารถในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีม และการรับรู้ถึงความเพลิดเพลินใจเป็นปัจจัยเชิงสาเหตุสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งาน

แพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย และผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า ความสามารถในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีมและการรับรู้ถึงความเพลิดเพลินใจมีอิทธิพลทางตรงต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการดังนี้ สถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษา อาจารย์ผู้สอน ตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดการเรียนการสอน สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการจัดการศึกษารูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับสถานการณ์และวิถีชีวิตปกติใหม่ของผู้เรียนในระดับมหาวิทยาลัยที่ต้องมีการผสมผสานรูปแบบการเรียนการสอนทั้งระบบออฟไลน์และออนไลน์แบบคู่ขนานไปพร้อมกัน โดยการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านช่องทางแพลตฟอร์มสื่อสังคมที่ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกัน พูดคุย แลกเปลี่ยน และแสดงความคิดเห็นโต้ตอบกันไปมาระหว่างผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน ซึ่งการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนนั้น ต้องมีรูปแบบที่สนุกสนานเพลิดเพลินใจ สร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ และการเรียนรู้ร่วมกันของนักศึกษา เช่น การทำแบบสำรวจความคิดเห็นเพื่อหาคำตอบออนไลน์ร่วมกัน การเล่นเกม การแบ่งปันคลิปวิดีโอสั้น ๆ เกี่ยวกับการค้นหาคำตอบร่วมกันจากงานที่ได้รับหมายจากผู้สอน ในรายวิชา ซึ่งจะช่วยให้เกิดการสร้างบรรยากาศและสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ของนักศึกษาในรูปแบบใหม่ที่มีความสอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบันและทิศทางของแนวโน้มในการจัดการศึกษาในอนาคตที่การเรียนการสอนไม่จำเป็นต้องอยู่ในชั้นเรียนแบบเห็นหน้ากันและกัน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ร่วมกันได้ทุกที่ทุกเวลาตามที่ต้องการ อันจะนำไปสู่การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยชักจูงให้ผู้เรียนสนใจเข้าร่วมกิจกรรมและเกิดความผูกพันที่จะเรียนรู้ พัฒนาตนเอง พัฒนาความรู้ และดำเนินการร่วมกันทั้งกับอาจารย์ผู้สอนและเพื่อนสมาชิกในชั้นเรียน เพื่อก่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดได้ตามเป้าหมายการจัดการเรียนการสอนระดับมหาวิทยาลัยที่มีความสอดคล้องกับยุคของความปกติใหม่

## 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

งานวิจัยนี้ได้ข้อค้นพบที่สำคัญ คือ .ความสามารถในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีมเป็นปัจจัยเชิงสาเหตุสำคัญที่สุดที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย รองลงมาคือ การรับรู้ถึงความเพลิดเพลินใจ โดยความสามารถในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีมและการรับรู้ถึงความเพลิดเพลินใจยังมีอิทธิพลทางตรงต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษา อาจารย์ผู้สอน ตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดการเรียนการสอน โดยควรให้ความสำคัญกับการเลือกใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกันของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ที่มีความสามารถในการรองรับการทำงานร่วมกันเป็นทีม ในขณะเดียวกันยังช่วยให้ผู้ใช้งานได้รับความเพลิดเพลินใจไปด้วยขณะที่ใช้งานเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมกัน สำหรับประเด็นในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับการ

ออกแบบการวิจัย โดยผู้วิจัยอาจใช้การวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ด้วยการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เป็นหลัก และใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มาเสริม เพื่อขยายความและเพิ่มความลึกของข้อมูล ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) หรือการสนทนากลุ่ม (Focus group) เป็นต้น และศึกษาตัวแปรอื่น ๆ ที่คาดว่าจะมีอิทธิพลต่อการยอมรับใช้งานแพลตฟอร์มหรือเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาสำหรับการเรียนรู้ทำงานร่วมกัน เช่น ปัจจัยการสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียนและอาจารย์ การรับรู้ถึงความสามารถของตนเองในการใช้งาน และการนำเสนอตัวตนทางสังคม เป็นต้น

## References

- Adedoyin, O.B., & Soykan, E. (2020). Covid-19 pandemic and online learning: the challenges and opportunities. *Interactive Learning Environments, Ahead-of-Print*, 1–13. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1813180>
- Ainin, S., Naqshbandi, M.M., Mogavvemi, S., & Jaafar, N.I. (2015). Facebook usage, socialization and academic performance. *Computers & Education, 83*, 64–73. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.12.018>
- Almaiah, M.A., Al-Khasawneh, A., & Althunibat, A. (2020). Exploring the critical challenges and factors influencing the e-Learning system usage during COVID-19 pandemic. *Education and Information Technologies, 25*, 5261–5280. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10219-y>
- Anuradha, A.G. (1995). Collaborative Learning Enhances Critical Thinking. *Journal of Technology Education, 7*(1), 22–30. <https://doi.org/10.21061/jte.v7i1.a.2>
- Baborska-Narozny, M., Stirling, E., & Stevenson, F. (2017). Exploring the Efficacy of Facebook Groups for Collective Occupant Learning About Using Their Homes. *American Behavioral Scientist, 61*(7), 757–773. <https://doi.org/10.1177/0002764217717566>
- Chin, W.W. (2010). *How to write up and report PLS analyses*, in Esposito Vinzi, V., Chin, W.W., Henseler, J. and Wang, H. (Eds), *Handbook of Partial Least Squares: Concepts, Methods and Applications*, Vol. 2, Springer Handbooks of Computational Statistics Series. Springer, Heidelberg: 655–690. <https://doi.org/10.1007/978-3-540-32827-8>
- Čičević, S., Samčović, A., & Nešić, M. (2016). Exploring college students' generational differences in Facebook usage. *Computers in Human Behavior, 56*, 83–92. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.034>

- Curtis, L., Edwards, C., Fraser, K.L., Gudelsky, S., Holmquist, J., Thornton, K., & Sweetser, K.D. (2010). Adoption of social media for public relations by nonprofit organizations. *Public Relations Review*, 36(1), 90–92. <https://doi.org/10.1016/j.pubrev.2009.10.003>
- Davis, F.D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Demir, M. (2018). Using online peer assessment in an instructional technology and material design course through social media. *Higher Education*, 75, 399–414. <https://doi.org/10.1007/s10734-020-00505-6>
- Diamantopoulos, A., & Siguaw, J.A. (2006). Formative vs reflective indicators in measure development: does the choice of indicators matter?. *British Journal of Management*. 13(4), 263–282. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8551.2006.00500.x>
- Elkaseh, A.M., Wong, K.W., & Fung, C.C. (2016). Perceived ease of use and perceived usefulness of social media for e-learning in Libyan higher education: a structural equation modeling analysis. *International Journal of Information and Education Technology*, 6(3), 192–199. <https://doi.org/10.7763/IJiet.2016.V6.683>
- Elnaj, S. (2021). *Council post: the ‘new normal’ and the future of technology after the covid-19 pandemic*. <https://www.forbes.com/sites/forbestechcouncil/2021/01/25/the-new-normal-and-the-future-of-technology-after-the-covid-19-pandemic/>
- Fishbein, M., & Ajzen, A. (1975). *Beliefs, attitudes, intentions, and behavior: An introduction to theory and research*. Addison-Wesley.
- Fornell, C., & Larcker, D.F. (1981). Evaluating Structural Equation Models with Unobservable Variables and Measurement Error. *Journal of Marketing Research*, 18(10), 39–50. <https://doi.org/10.1177/002224378101800104>
- Gao, F., Luo, T., & Zhang, K. (2012). Tweeting for learning: a critical analysis of research on microblogging in education published in 2008–2011. *British Journal of Educational Technology*, 43(5), 783–801. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2012.01357.x>
- Habibi, M.R., Laroche, M., & Richard, M.O. (2016). Testing an extended model of consumer behavior in the context of social media-based brand communities. *Computers in Human Behavior*, 62, 292–302. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.079>
- Hair, J. F., Hult, G.T.M., Ringle, C.M., & Sarstedt, M. (2017). *A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM)*(2nd ed.). Sage.

- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate data analysis* (7th ed.). Prentice Hall.
- Hamid, S., Waycott, J., Kurnia, S., & Chang, S. (2015). Understanding students' perceptions of the benefits of online social networking use for teaching and learning. *The Internet and Higher Education*, 26, 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2015.02.004>
- Henseler, J., & Sarstedt, M. (2013). Goodness-of-fit indices for partial least squares path modeling. *Computational Statistics*, 28(2), 565–580. <https://doi.org/10.1007/s00180-012-0317-1>
- Hew, K.F. (2011). Students' and teachers' use of Facebook. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 662–676. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.11.020>
- Ibrahim, N.F., Wang, X., & Bourne, H. (2017). Exploring the effect of user engagement in online brand communities: evidence from Twitter. *Computers in Human Behavior*, 72, 321–338. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.005>
- Ifinedo, P. (2016). Applying uses and gratifications theory and social influence processes to understand students' pervasive adoption of social networking sites: perspectives from the Americas. *International Journal of Information Management*, 36(2), 192–206. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2015.11.007>
- Lambić, D. (2016). Correlation between Facebook use for educational purposes and academic performance of students. *Computers in Human Behavior*, 61, 313–320. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.052>
- Lee, C.E.C., & Chong, A.Y.W. (2017). *Students' adoption of Facebook in higher education: a gender-based comparison. Proceedings of the International Conference on Communication and Media: An International Communication Association Regional Conference (i-COME'16)*, 02 February 2017, pp. 1–6. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20173300010>
- Li, C., & Lalani, F. (2020). The COVID-19 pandemic has changed education forever. This is how. Retrieved March 16, 2022 from <https://www.weforum.org/agenda/2020/04/coronavirus-education-global-covid19-online-digital-learning/>
- Lin, C.P., & Anol, B. (2008). Learning online social support: An investigation of network information technology based on UTAUT. *Cyber psychology and Behavior*, 11(3), 268–272. <http://doi.org/10.1089/cpb.2007.0057>

- Lin J.-W., & Lin K.H.-C. (2019). User acceptance in a computer-supported collaborative learning (CSCL) environment with social network awareness (SNA) support. *Australasian Journal of Educational Technology*, 35(1), 100–115. <https://doi.org/10.14742/ajet.3395>
- Manca, S., & Ranieri, M. (2017). Networked scholarship and motivations for social media use in scholarly communication. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 18(2), 123–138. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v18i2.2859>
- Martínez-Torres, M.R., Toral Marín, S.L., Garcia, F.B., Vazquez, S.G., Oliva, M.A., & Torres, T. (2008). A technological acceptance of e-Learning tools used in practical and laboratory teaching, according to the european higher education area. *Behaviour and Information Technology*, 27(6), 495–505. <https://doi.org/10.1080/01449290600958965>
- Milosevic, I., Zivkovic, D., Arsic, S., & Manasijevic, D. (2015). Facebook as virtual classroom: eSocial networking in learning and teaching among Serbian students. *Telematics and Informatics*, 32(4), 576–585. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2015.02.003>
- Moghavvemi, S., Paramanathan, T., Rahin, N.M., & Sharabati, M. (2017). Student's perceptions towards using e-learning via Facebook. *Behaviour & Information Technology*, 36(10), 1081–1100. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2017.1347201>
- Murire, O.T., & Cilliers, L. (2017). Social media adoption among lecturers at a traditional university in Eastern Cape Province of South Africa. *South African Journal of Information Management*, 19(1), 1–6. <https://doi.org/10.4102/sajim.v19i1.834>
- Nawi, N.C., Al Mamun, A., Nasir, N.A.M., & Muniady, R. (2019). Factors Affecting the Adoption of Social Media as a Business Platform: A Study among Student Entrepreneurs in Malaysia. *Vision*, 23(1), 1–11. <https://doi.org/10.1177/0972262918821200>
- Nuq, P.A., & Aubert, B. (2013). Towards a better understanding of the intention to use eHealth services by medical professionals: The case of developing countries. *International Journal of Healthcare Management*, 6(4), 217–236. <https://doi.org/10.1179/2047971913Y.0000000003>
- Owusu, G.M.Y., Bekoe, R.A., Otoo, D.S., & Koli, A.P.E. (2019). Adoption of social networking sites for educational use. *Journal of Applied Research in Higher Education*, 11(1), 2–19. <https://doi.org/10.1108/JARHE-04-2018-0069>
- Pinho, J.C.M.R., & Soares, A.M. (2011). Examining the technology acceptance model in the adoption of social networks. *Journal of Research in Interactive Marketing*, 5(2/3), 116–129. <https://doi.org/10.1108/17505931111187767>

- Phumkeaw, P. (2019). Development of a Model of Organizing for Learning For Enhancement of Reflective Thinking Ability of Student Teachers. 25(1), *The Journal of Educational Measurement Mahasarakham University*, 25(1), 188–205.
- Rahman, N.S.A, Handayani, L., Othman, M.S., Al-Rahmi, W.M., Kasim, S., & Sutikno, T. (2020). Social media for collaborative learning. *International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)*, 10(1), 1070–1078. <https://doi.org/10.11591/ijece.v10i1.pp1070-1078>
- Rimor, R., & Arie, P. (2016). *Visit to a small planet’: achievements and attitudes of high school students towards learning on Facebook – a case study*. Handbook of Research on Technology Tools for Real-World Skill Development, IGI Global: 528–557. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-9441-5.ch020>
- Ringle, C.M., Götz, O., Wetzels, M., & Wilson, B. (2009). *On the use of formative measurement specifications in structural equation modeling: A Monte Carlo simulation study to compare covariance-based and partial least squares model estimation methodologies*. In METEOR Research Memoranda (RM/09/014): Maastricht University. <https://doi.org/10.26481/umamet.2009014>
- Rodríguez-Hoyos, C., Haya, I., & Fernández-Díaz, E. (2015). Research on SNS and education: the state of the art and its challenges. *Australasian Journal of Educational Technology*, 31(1), 100–111. <https://doi.org/10.14742/ajet.995>
- Rovinelli, R.J., & Hambleton, R.K. (1977). On the Use of Content Specialists in the Assessment of Criterion-Referenced Test Item Validity. *Tijdschrift Voor Onderwijs Research*, 2, 49–60.
- Setiawan, R.A., Setyohadi, D.B., & Pranowo, P. (2018). Understanding customers’ intention to use social network sites as complaint channel: an analysis of young customers’ perspectives. *E3S Web of Conferences*, 31, 1–17. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/20183111014>
- Setkhumbong, T. (2012). Effect of e-Learning Using Collaborative Learning via Social Media on Competency of Using Information and Communication Technology of Undergraduate Educational Students. *Veridian E-Journal, SU*, 5(2), 569–584.
- Sharma, S.K., Joshi, A., & Sharma, H. (2016). A multi-analytical approach to predict the Facebook usage in higher education. *Computers in Human Behavior*, 55, 340–353. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.020>
- Supakit, P. (2016). Collaborative Learning and Constructivist Learning for Learners in the Digital Age. *Journal of Education, Silpakorn University*, 14(1), 6–14.

- Tess, P.A. (2013). The role of social media in higher education classes (real and virtual) – a literature review. *Computers in Human Behavior*, 9(5), 60–68.  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2012.12.032>
- Venkatesh, V., Morris, M.G., Davis, G.B., & Davis, F.D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Quarterly*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>
- Wong, K.K.K. (2013). Partial least squares structural equation modeling (PLS–SEM) techniques using SmartPLS. *Marketing Bulletin*, 24(1), 1–32. [http://marketing-bulletin.massey.ac.nz/V24/MB\\_V24\\_T1\\_Wong.pdf](http://marketing-bulletin.massey.ac.nz/V24/MB_V24_T1_Wong.pdf)