

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25

Factors Affecting the use of Online Social Networking in the Learning of Mathayomsuksa 4 of Secondary Educational Service Area Office 25

สมสรณ์ กัญยาหลง¹วิรัตน์ พงษ์ศิริ²ไพบุลย์ บุญไชย³

บทคัดย่อ

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ เป็นการใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในส่วนของผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นที่นิยมในปัจจุบัน ช่วยในการทำการบ้าน ทำรายงาน และค้นคว้า การสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูล ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนด้วยตนเอง และใช้ในการค้นคว้าข้อมูล การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมาย 1) เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25 และ 2) เพื่อสร้างสมการพยากรณ์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 357 คน ปีการศึกษา 2554 ได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวัดแบ่งเป็น 3 ตอน ตอนที่ 1 เป็นข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จำนวน 9 ข้อ ชนิดตรวจสอบรายการ ตอนที่ 2 เป็นแบบวัดปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 102 ข้อ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ การเรียนรู้แบบนำตนเอง มีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .231 ถึง .534 และมีความเชื่อมั่นเท่ากับ .803 ความรู้ใฝ่เรียน มีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .282 ถึง .540 และมีความเชื่อมั่นเท่ากับ .728 การเห็นคุณค่าในตนเอง มีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .235 ถึง .620 และมีความเชื่อมั่นเท่ากับ .696 และการยอมรับนวัตกรรม มีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .436 ถึง .706 และมีความเชื่อมั่นเท่ากับ .901 ตอนที่ 3 เป็นแบบวัดการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 23 ข้อ ชนิดมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ มีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .401 ถึง .684 และมีความเชื่อมั่นของแบบวัดทั้งฉบับเท่ากับ .858 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณด้วยวิธีเพิ่มตัวแปรเป็นขั้น ๆ (Stepwise Multiple Regression Analysis)

ผลการวิจัยปรากฏดังนี้

1. ปัจจัยที่สัมพันธ์ทางบวกกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ ได้แก่ การเรียนรู้แบบนำตนเอง (X_1) ความรู้ใฝ่เรียน (X_2) การเห็นคุณค่าในตนเอง (X_3) และการยอมรับนวัตกรรม (X_4)
2. ปัจจัยที่มีอำนาจในการพยากรณ์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ ได้แก่ การยอมรับนวัตกรรม (X_4) การเห็นคุณค่าในตนเอง (X_3) ความรู้ใฝ่เรียน (X_2) การเรียนรู้แบบนำตนเอง (X_1) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ (R) เท่ากับ .874 มีค่าอำนาจพยากรณ์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ (R^2) ได้ร้อยละ 76.30 ซึ่งสามารถนำมาสร้างสมการพยากรณ์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ในรูปคะแนนดิบ (b) และคะแนนมาตรฐาน (β) ตามลำดับได้ดังนี้

¹ มหบัณฑิต สาขาการวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

² รองศาสตราจารย์ คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ

$$Y' = .675 + .289 X_4 + .180 X_3 + .178 X_2 + .158 X_1$$

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน

$$Z'_Y = .359 Z_4 + .212 Z_3 + .209 Z_2 + .180 Z_1$$

โดยสรุป การยอมรับนวัตกรรม ความรู้ที่เรียน การเห็นคุณค่าในตนเอง การเรียนรู้แบบนำตนเองส่งผลต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ ดังนั้นครูผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องควรให้คำแนะนำในการยอมรับนวัตกรรม ส่งเสริมความรู้ที่เรียน การเห็นคุณค่าในตนเอง และการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้นักเรียนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้อย่างเท่าทันและเกิดประโยชน์สูงสุด

คำสำคัญ : เครือข่ายสังคมออนไลน์, การเรียนรู้แบบนำตนเอง, ความรู้ที่เรียน, การเห็นคุณค่าของตนเอง, การยอมรับนวัตกรรม

ABSTRACT

Using social networks for learning the use of the Internet in the social networking sites that are popular today. The internet can help with homework, research, communication, reporting and exchange of information, between teachers and students and between the students themselves. And used in the research. This research aims: 1) to study the factors affecting the use of social networks in student learning of mathayomsuksa 4, Secondary Educational Service Area Office 25. 2) to construct a model of the factors affecting the use of social networks student learning of mathayomsuksa 4, Secondary Educational Service Area Office 25. The sample consisted of 357 mathayomsuksa 4 students attending schools under the Office of Secondary Educational Service Area Office 25. Students in the academic year 2011 were obtained using the multi-stage random sampling technique. Three tools were used for data collection. The first one was checklist 9 item. Second was : 5 rating scale inventories on factors affecting to the use of Online Social Networking in the Learning with totally 102 items in 4 aspects, Self Directed learning with discriminating powers (r) ranging .231 - .534 and a reliability of .803, mastery with discriminating powers (r) ranging .282-.540 and a reliability of .728, self-esteem with discriminating powers (r) ranging .235-.620 and a reliability of .696 and Adoption of Innovation with discriminating powers (r) ranging .436 - .706 and a reliability of .901. Third were 5 rating scale the use of Online Social Networking in the Learning with totally 23 items, with discriminating powers (r) ranging .401-.684 and a reliability of .858, and types of the instrument used in this study were The statistics used for analyzing the collected data were mean, percentage, standard deviation and stepwise multiple regression analysis.

The results of the study were as follows:

1. The factors positively and significantly related to Using social networks for learning were Self Directed Learning(X_1), Mastery (X_2), self-esteem (X_3) and Adoption of innovation(X_4)
2. The factors with predicting powers were Adoption of innovation (X_4) self-esteem (X_3) Mastery (X_2) and Self Directed Learning (X_1) respectively with multiple correlation coefficient (R) was .874 and predicting power of Using social networks for learning (R^2) at 76.30

percent. Predictive equations of Using social networks for learning could be constructed in raw-score and standard score forms as below:

$$Y' = .675 + .289 X_4 + .180 X_3 + .178 X_2 + .158 X_1$$

$$Z'_Y = .359 Z_4 + .212 Z_3 + .209 Z_2 + .180 Z_1$$

In conclusion Adoption of innovation, Mastery, self-esteem and Self Directed Learning, Affected usage of social networks for learning and therefore the data exchange of teachers and those involved. One can advise on the adoption of innovation, Mastery, self-esteem and Self Directed Learning. Students should use social networks for learning the tricks and optimizing their learning.

บทนำ

โลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารซึ่งเป็นแรงผลักดันจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่เป็นอุปกรณ์ (Hard ware) และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Software) เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์เคลื่อนที่ และการบริการอินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วสูงขึ้นที่ผู้ใช้ส่วนมากเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างสะดวก และเข้าสู่ยุคของอินเทอร์เน็ตซึ่งมีการพัฒนารูปแบบในการติดต่อสื่อสารมาแล้ว 2 ยุค นั่นคือ ยุคเว็บ 1.0 เป็นการสื่อสารระหว่างผู้สร้างเว็บ (Webmaster) กับผู้ที่เข้ามาใช้บริการบนเว็บนั้น ๆ ซึ่งเป็นลักษณะของการสื่อสารทางเดียว (One-way Communication) ที่ผู้ใช้เว็บไม่สามารถตอบโต้ หรือแก้ไขข้อมูลต่าง ๆ ได้ ซึ่งรูปแบบหรือเนื้อหาที่สื่อสารถึงกันนั้นจะมีลักษณะเป็นการรับ-ส่งอีเมล (E-Mail), แชตรูม (Chat Room), ดาวน์โหลดภาพและเสียง หรือไม่ก็ใช้การค้นหาผ่านเว็บ Search Engine เพื่อหาข้อมูลหรือรายงานรวมทั้งการใช้ Web board เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เช่น Instant Messaging Program หรือ IM อาทิ MSN, Yahoo Messenger, Google Talk, Chat และ ICQ และยุคเว็บ 2.0 เป็นการสื่อสารระหว่างผู้สร้างเว็บกับผู้ใช้เว็บแบบตอบโต้กันไปได้ เรียกว่า การสื่อสารแบบสองทาง (Two-way Communication) ซึ่งเนื้อหาบนเว็บนั้นนอกจากผู้สร้างเว็บจะเป็นคนนำเสนอข้อมูลแล้ว ผู้ที่เข้ามาอ่านก็สามารถสร้างเนื้อหาหรือตอบโต้กันเองได้และมีการสื่อสารกันเป็นจำนวนมากจาก 1 ไปเป็น 2 เป็น 3 จนกลายเป็นสังคมเครือข่าย (Social Networking) ซึ่งลักษณะของการสื่อสารกันนั้นจะเน้นการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งาน การแบ่งปันสิ่งที่ตนเองมีในลักษณะของการร่วมกันผลิตเนื้อหาและข้อมูลภายในเว็บ การร่วมกันสร้างสรรค์ (Co-Creation) ขยาย (Extend) และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ (Connect) ระหว่างผู้ใช้ด้วยกัน อีกทั้งยังมุ่งเน้นให้ผู้เข้าใช้เข้าถึงข้อมูลได้รวดเร็วและเป็นรูปแบบที่มีความเฉพาะตัวของแต่ละบุคคล เช่น Wikipedia, Weblog, Facebook, Hi5, YouTube, Myspace, Twitter เป็นต้น

จากการสำรวจกิจกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย โดยสำนักงานเทคโนโลยีและสารสนเทศแห่งชาติในปี 2553 เป็นดังนี้ รับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ร้อยละ 27.2 การค้นหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 26.1 การติดตามข่าวสาร ร้อยละ 14.1 นอกจากนี้ยังมีการเรียนออนไลน์ และการอ่านเขียนเว็บบอร์ดแสดงความคิดเห็น การใช้ Mobile Application เป็นต้นนี้ สังคมออนไลน์ (24.2%) ประสิทธิภาพการทำงาน (19.2%) ติดตามข่าวสารประจำวัน (17.3%) บันทึกรายการ (16.9%) ศึกษาหาความรู้ (13.4%) ทำธุรกิจ (9.0%) ฝายวิจัยกลยุทธ์และดัชนีอุตสาหกรรม ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. 2553 : 62) การขยายตัวของเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นไปอย่างรวดเร็ว แบบเท่าทวีคูณเช่น Facebook มีคนไทยใช้บริการจำนวน 11,916,420 คน เป็นเพศชายจำนวน 5,674,400 คน คิดเป็นร้อยละ 47.6 เป็นเพศหญิงจำนวน 6,254,460 คน คิดเป็นร้อยละ 52.4 เป็นกลุ่มนักเรียน นิสิต และนักศึกษา อายุ 14 – 24 ปี จำนวน 6,342,600 คน คิดเป็นร้อยละ 42.8 ซึ่งเป็น

กลุ่มที่มีจำนวนมากและมีพลังในการขับเคลื่อนเรื่องราวต่างๆ (<http://www.checkfacebook.com/>) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25 ซึ่งเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่อายุ 15 -17 ปี เป็นวัยที่มีความอยากรู้อยากลองสิ่งใหม่ๆ ที่ท้าทายและอยู่ท่ามกลางความเจริญของตัวเมืองและความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างสะดวกผ่านทางคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และโทรศัพท์เคลื่อนที่ ซึ่งแรงจูงใจที่ทำให้คนเข้ามามีส่วนร่วมในเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นมีด้วยกัน 4 ประการ คือ 1. ความคาดหวังจากการให้และรับ 2. ความต้องการมีชื่อเสียงและเป็นที่จดจำ 3. ความภาคภูมิใจ 4. การมีอารมณ์ หรือความรู้สึกร่วมกัน (Kollock, Peter. 1999 : 220–239) และปัจจัย ที่มีอิทธิพลทางตรงต่อการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา คือ การเรียนรู้ด้วยตนเอง ปัจจัยที่มีอิทธิพล ทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา ได้แก่ การยอมรับนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ แรงจูงใจในการทำงาน และความพึงพอใจในการทำงาน (ภาวิณี จักรไชย. 2553 : 85) นอกจากนี้ พบว่าการยอมรับของสังคม วัฒนธรรมในมหาวิทยาลัย การเห็นคุณค่าในตนเอง ความพึงพอใจกับชีวิตในมหาวิทยาลัย และความสามารถในการปฏิบัติงาน มีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมในเครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook (Angela Yan Yu , et al. 2010 : 8) และมีการกำหนดสมรรถนะของนักเรียนให้มีความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยีด้านต่างๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 4)

การเพิ่มขึ้นของจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์อันเนื่องมาจากความสะดวกในการเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และการเข้าถึงข้อมูลที่น่าสนใจได้อย่างง่ายดายและรวดเร็วทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาว่ามีปัจจัยใดบ้างที่ส่งผลต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25
2. เพื่อสร้างสมการพยากรณ์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25

ระเบียบวิธีวิจัย

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 84 โรงเรียน และมีจำนวนประชากร ทั้งสิ้น 11,246 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 357 คน โดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Random Sampling)

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรพยากรณ์ได้แก่

- 3.1.1 การเรียนรู้แบบนำตนเอง
- 3.1.2 ความใฝ่รู้ใฝ่เรียน
- 3.1.3 การเห็นคุณค่าในตนเอง
- 3.1.4 การยอมรับนวัตกรรม

3.2 ตัวแปรเกณฑ์ ได้แก่ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. แบบวัดการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ จำนวน 23 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อตั้งแต่ .303 ถึง .727 มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ .858
2. แบบวัดปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้อุปกรณ์สังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ แบ่งเป็น 4 ด้าน จำนวน 102 ข้อ ดังนั้นการเรียนรู้แบบนำตนเอง มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .231 ถึง .534 และมีความเชื่อมั่นเท่ากับ .803 ความใฝ่รู้ใฝ่เรียน มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .282 ถึง .540 และมีความเชื่อมั่นเท่ากับ .728 การเห็นคุณค่าในตนเอง มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .235 ถึง .620 และมีความเชื่อมั่นเท่ากับ .696 และการยอมรับนวัตกรรม มีค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ .436 ถึง .706 และมีความเชื่อมั่นเท่ากับ .901

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยติดต่อขอรับหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย จากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ถึงผู้บริหารของสถานศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
2. ผู้วิจัยเดินทางไปยื่นหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย โดยเสนอต่อผู้บริหารของสถานศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างพร้อมทั้งแจ้งวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อขอความร่วมมือจากสถานศึกษา และนัดวันเวลาที่将会เก็บรวบรวมข้อมูลกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง
3. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล แล้วนำมาตรวจสอบความสมบูรณ์ของการตอบแล้วคัดเลือกแบบสอบถาม และแบบวัดที่สมบูรณ์ นำมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แล้วนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป โดยมีกระบวนการตามขั้นตอน ดังนี้

1. วิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้
 - 1.1 หาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พิจารณาดัดสินเป็นรายข้อ แล้วเลือกข้อที่ผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนสอดคล้องกัน โดยหาค่าเฉลี่ย ของคะแนนความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับคุณลักษณะที่วัด
 - 1.2 หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ โดยใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายระหว่างคะแนนรายข้อ แต่ละข้อกับคะแนนรวม
 - 1.3 วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา
2. คำนวณหาค่าสถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
3. วิเคราะห์ข้อมูลหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรพยากรณ์ที่ใช้ในการพยากรณ์กับตัวแปรเกณฑ์ และสร้างสมการพยากรณ์ โดยผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ ดังนี้
 - 3.1 หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ภายในของตัวแปรพยากรณ์ และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรพยากรณ์แต่ละตัวกับตัวแปรเกณฑ์
 - 3.2 ทดสอบนัยสำคัญของสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ โดยการใช้ค่าเอฟ (F – test)
 - 3.3 ทดสอบนัยสำคัญของสัมประสิทธิ์การถดถอย โดยการใช้ค่าที (t – test)
 - 3.4 สร้างสมการพยากรณ์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25 สรุปได้ ดังนี้

ตัวแปรพยากรณ์ทุกคู่มีความสัมพันธ์กันทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ตัวแปรพยากรณ์ที่มีความสัมพันธ์กันสูงสุดคือ ด้านการเห็นคุณค่าในตนเองกับการยอมรับนวัตกรรม มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .787 และตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กันต่ำสุด คือ ด้านการเรียนรู้แบบนำตนเองกับความใฝ่รู้ใฝ่เรียน มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ เท่ากับ .743 ดังตาราง

ตารางสหสัมพันธ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรพยากรณ์ทั้งหมดและตัวแปรเกณฑ์

ตัวแปร	X_1	X_2	X_3	X_4
X_2	.743**			
X_3	.763**	.797**		
X_4	.743**	.746**	.787**	
Y	.765**	.780**	.799**	.816**

ตัวแปรพยากรณ์ทุกตัว มีความสัมพันธ์กันทางบวกกับตัวแปรเกณฑ์ทุกตัว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ตัวแปรพยากรณ์ที่มีความสัมพันธ์กับตัวแปรเกณฑ์สูงสุด คือด้านการยอมรับนวัตกรรม มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ เท่ากับ .816 และตัวพยากรณ์ที่มีความสัมพันธ์กับตัวแปรเกณฑ์ต่ำสุดคือ การเรียนรู้แบบนำตนเอง มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ เท่ากับ .765

2. สมการพยากรณ์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25 ตัวแปรที่สามารถพยากรณ์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ได้ดี คือ การยอมรับนวัตกรรม (X_4) การเห็นคุณค่าในตนเอง (X_3) ความใฝ่รู้ใฝ่เรียน (X_2) และการเรียนรู้แบบนำตนเอง (X_1) สร้างสมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ และสมการพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน ดังนี้

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ

$$Y' = .675 + .289 X_4 + .180 X_3 + .178 X_2 + .158 X_1$$

สมการในรูปคะแนนมาตรฐาน

$$Z'_Y = .359 Z_4 + .212 Z_3 + .209 Z_2 + .180 Z_1$$

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25 ประเด็นที่น่าสนใจควรแก่การนำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. ตัวแปรพยากรณ์ทุกตัว คือ การเรียนรู้แบบนำตนเอง ความใฝ่รู้ใฝ่เรียน การเห็นคุณค่าในตนเอง และการยอมรับนวัตกรรมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ตรงกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่าตัวแปรเหล่านี้เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25

2. ตัวแปรที่ตีในการพยากรณ์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25 ได้แก่ การยอมรับนวัตกรรม การเห็นคุณค่าในตนเอง ความใฝ่รู้ใฝ่เรียน และ การเรียนรู้แบบนำตนเอง มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณเท่ากับ .874 ค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ เท่ากับ .763 และสามารถพยากรณ์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ได้ร้อยละ 76.30

2.1 การยอมรับนวัตกรรม มีความสัมพันธ์ทางบวกต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังนั้นจึงส่งผลต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับ สมมุติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่า นักเรียนที่มีระดับการยอมรับนวัตกรรมสูงจะเป็นคนที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สูงตามไปด้วย ซึ่งเครือข่ายสังคมออนไลน์ในปัจจุบันเป็นที่นิยมเป็นอย่างมากในหมู่วัยรุ่นของไทยเนื่องมาจากการขยายเครือข่าย การให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่ครอบคลุมพื้นที่มากขึ้น อุปกรณ์ที่ใช้ในการเชื่อมต่อและค่าบริการมีราคาเหมาะสม (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. 2554 : 43) และสอดคล้องกับทฤษฎีของไมล์ (Miles. 1973 : 371-389) ที่ระบุว่า นวัตกรรมที่สามารถผนวกเข้ากับโปรแกรมที่มีอยู่เดิมไม่ทำให้กระทบกระเทือน จะได้รับความนิยม นวัตกรรมที่ตอบสนองช่องว่างระหว่างทฤษฎีกับการปฏิบัติอย่างได้ผล จะแพร่หลายอย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับ โนลส์ (Knowles. 1975 : 40-48) ระบุว่า ส่วนหนึ่งขององค์ประกอบของการเรียนรู้ด้วยตนเอง คือ การแสวงหาแหล่งวิทยาการ เป็นกระบวนการศึกษาแหล่งวิทยาการและวิธีการค้นคว้าแหล่งวิทยาการมีความสำคัญต่อการศึกษานในปัจจุบัน ประสบการณ์เรียนรู้แต่ละด้านที่จัดให้ผู้เรียนสามารถแสดงให้เห็นถึงความมุ่งหมาย ความหมาย และความสำเร็จของประสบการณ์นั้น เช่น ห้องสมุด ห้องคอมพิวเตอร์ ระบบอินเทอร์เน็ต ถูกนำมาใช้ได้อย่างเหมาะสมซึ่งเกิดจากการยอมรับ

2.2 ความใฝ่รู้ใฝ่เรียน มีความสัมพันธ์ทางบวกต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังนั้นจึงส่งผลต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับ สมมุติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่านักเรียนที่มีคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียนจะเป็นคนที่มีทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถศึกษาค้นคว้าหาคำตอบได้ด้วยตนเอง มีความรับผิดชอบ มีวินัย เกิดพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ อันจะทำให้ นักเรียนสามารถที่จะใช้สื่อต่างๆ รวมทั้งเครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้โดยการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆ ครูอาจารย์หรือบุคคลทั่วไป นักเรียนจะสามารถแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ได้ทุกแหล่ง เรียนรู้และเครือข่ายสังคมออนไลน์ก็เป็นแหล่งที่รวบรวมทั้งเพื่อนๆ ความรู้ความบันเทิง การแสดงความคิดเห็นที่หลากหลาย การแลกเปลี่ยน สิ่งเหล่านี้ล้วนก่อให้เกิดการเรียนรู้ทั้งสิ้น ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ อารี พันธมณี (2543 : 19) ที่ระบุว่า ลักษณะของผู้ที่มีความใฝ่รู้ใฝ่เรียนว่าเป็นบุคคลที่มีลักษณะรักเรียน ชอบการเรียนรู้อยู่เสมอ ตื่นตัวกับสิ่งแปลกใหม่รอบตัว เรียนอย่างอยากรู้อยากเห็น สนใจ ติดตาม และแสวงหาความรู้ มีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง และการงาน ติดตามข่าวสาร อ่านหนังสือ ดูโทรทัศน์ เรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง มีทัศนคติที่ดีต่อการศึกษตลอดชีวิตเพื่อปรับตนเองให้ทันสมัย ทันยุคทันเหตุการณ์ทันโลก ทันต่อการเปลี่ยนแปลงสามารถอยู่ในสังคมแห่งการเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข และสอดคล้องกับกรมิวิชาการ (2545 : 1-2) ที่ระบุว่า จุดมุ่งหมายที่สำคัญของกระทรวงศึกษาธิการในการปฏิรูปการศึกษา คือ การเสริมสร้างให้บุคคลมีพฤติกรรมการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ เป็นองค์การแห่งการเรียนรู้ และเกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยมุ่งหวังว่าผู้ที่ผ่านการศึกษาแต่ละคน จะมีคุณลักษณะพื้นฐานที่สำคัญ คือ มีความสามารถในการคิด ความใฝ่รู้ การแสวงหาความรู้อยู่เสมอ สามารถเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

2.3 การเห็นคุณค่าในตนเอง มีความสัมพันธ์ทางบวกต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังนั้นจึงส่งผลต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่า นักเรียนที่เห็นคุณค่าของตนเองสูง มีแนวโน้มว่าจะมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้อย่างมากด้วย เพราะการเห็นคุณค่าในตนเองคือ ความรู้สึกนึกคิดของบุคคลที่เกิดขึ้นมาจากการตัดสินค่าของตนเองในเรื่องของการพึ่งตนเอง ยอมรับตนเองว่ามีคุณค่า เป็นที่ยอมรับจากบุคคลอื่นและสังคมทั่วไป ทั้งในด้านความสามารถทางสติปัญญา ด้านร่างกาย ในการกระทำสิ่งใดให้สำเร็จลุล่วงได้ดี สามารถแก้ปัญหาในด้านต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ตลอดจนมีความรู้สึกที่ตนเองเป็นคนมีเกียรติ และมีศักดิ์ศรี ทำให้นักเรียนมีความมั่นใจว่าจะใช้

เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ได้อย่างประสบความสำเร็จ สอดคล้องกับการศึกษาของ (Maslow. 1970 : 45) อธิบายไว้ว่า การเห็นคุณค่าในตนเอง หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีความเชื่อมั่นในตนเอง รู้สึกว่าตนมีคุณค่ามีความเข้มแข็ง มีสมรรถภาพในการกระทำสิ่งต่าง ๆ มีความเชี่ยวชาญและมีความสามารถ สอดคล้องกับการศึกษาของ Angela Yan Yu and others (2010 : 8) ที่ได้ศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมในเครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามทางอีเมลจำนวน 187 คน พบว่าการยอมรับของสังคม วัฒนธรรมในมหาวิทยาลัย การเห็นคุณค่าในตนเอง ความพึงพอใจกับชีวิตในมหาวิทยาลัย และความสามารถในการปฏิบัติงานมีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมในเครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook

2.4 การเรียนรู้แบบนำตนเอง มีความสัมพันธ์ทางบวกต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังนั้นจึงส่งผลต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่านักเรียนที่มีลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองสูง มีแนวโน้มว่าจะเป็นคนที่มีความสามารถในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ได้ดีด้วย เพราะนักเรียนที่มีลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองสูงจะเป็นคนที่รับผิดชอบ และสามารถค้นคว้าหาข้อมูลจากแหล่งต่างๆ และมีการปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลที่มีมหาศาลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ แต่ที่ส่งผลต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์น้อยเพราะการเรียนรู้แบบนำตนเองจะมีสูงในบุคคลที่มีวุฒิภาวะหรือมีความเป็นผู้ใหญ่ที่มีความรับผิดชอบ ซึ่งนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เป็นนักเรียนที่อยู่ในช่วงวัยรุ่น เริ่มจะมีวุฒิภาวะและเหตุผลในการที่จะเรียนรู้ ซึ่งในการเรียนรู้ นักเรียนต้องวินิจฉัยความต้องการการเรียนรู้ของตนเอง กำหนดความต้องการการเรียนรู้ ระบุแหล่งเรียนรู้สำหรับการเรียนรู้ของตนเอง เลือกและดำเนินการกลยุทธ์การเรียนรู้ที่เหมาะสม และประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของโนลส์ (Knowles. 1975 : 18) ที่ระบุว่าเมื่อบุคคลเจริญวัยขึ้นเป็นผู้ใหญ่มีวุฒิภาวะจะมองตนเองว่าสามารถควบคุมและนำตนเองได้โดยไม่ต้องพึ่งพาใคร มีอิสระเป็นผู้นำตนเองได้ และสอดคล้องกับแนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) เน้นว่า การเรียนรู้เกิดจากการที่มนุษย์มีส่วนร่วม หรือการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัว และมีพฤติกรรมแตกต่างกันตามลักษณะนิสัยส่วนตัว และแรงกระตุ้นที่เป็นปัจจัยของความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมนั้นให้ความสำคัญกับบริบททางสังคม (social context) และการมีปฏิสัมพันธ์ ลักษณะการเรียนรู้เป็นการเรียนรู้บทบาทและมีพฤติกรรมตามต้นแบบในสังคมสอดคล้องกับการศึกษาของ จารุณี มณีกุล (2550 : 159) ได้ทำการศึกษาเรื่องไอพาร์ระบบเครือข่ายทางสังคมสำหรับชุมชนแห่งความรู้ โดยศึกษาจากโปรไฟล์ของนักศึกษา บุคลากรและอาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จำนวน 200 โปรไฟล์ ผลการวิจัยพบว่า การเรียนรู้ในรายวิชา สมาชิกได้นำเสนอผ่านกลุ่ม วิดีโอคลิปและสมุดบันทึก มีการเรียนรู้ด้วยการค้นพบตัวเอง การขึ้นนำตนเอง การร่วมมือและการคิดวิเคราะห์ วิพากษ์ การเรียนรู้ตามความสามารถของตนเอง จากบทบาทของอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ผู้สอน ชุมชนแห่งความรู้มีการติดต่อสื่อสารกันตลอดเวลา

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. การเสริมสร้างการเห็นคุณค่าตนเองในห้องเรียน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสถาบันแปลหนังสือ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2545.
- กระทรวงศึกษาธิการ. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย, 2551.
- จารุณี มณีกุล. ไอพาร์ระบบเครือข่ายทางสังคมสำหรับชุมชนแห่งความรู้. งานวิจัย. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2550.
- ฝ่ายวิจัยกลยุทธ์และดัชนีอุตสาหกรรม. ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี 2553. <<http://www.nectec.or.th/pld/internetuser/Internet%20User%20Profile%202010.pdf>> ; 5 กันยายน, 2554
- ภาวิณี จักรไชย. ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาของพนักงานครู สังกัดโรงเรียนเทศบาล กลุ่มการศึกษาท้องถิ่นที่ 10. ศึกษาศาสตร์. 22(2) : 81-90, ตุลาคม 2553-มกราคม 2554

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555 – 2559). กรุงเทพฯ, 2554

อารี พันธุ์ณี. “จากการสอนสู่การจุดประกายความใฝ่รู้” การศึกษา กทม. 26(1) : 19, 2543.

Angela, Yan. Yu, Stella, Wen. Tian., Douglas, Vogel., & Ron, Chi-Wai. Kwok. Can learning be virtually boosted? An investigation of online social networking impacts, 2010.

Knowles, S. Malcolm. Self-Directed Learning : A Guide for Learners and Teachers. Chicago : Association Press, 1975

Kollock, Peter. "The Economies of Online Cooperation: Gifts and Public Goods in Cyberspace".

In Smith, Marc; Kollock, Peter. Communities in Cyberspace. London : Routledge, 1999.

Maslow, A. Motivation and personality. New York : Harper & Row, 1970.

Miles, I. “Services innovation: coming of age in the knowledge-based economy”, International Journal of Innovation Management, 4(4) : 371-389 , 1973