

การศึกษาพฤติกรรมและความต้องการใช้ระบบ M-Learning สำหรับนิสิตปริญญาตรี

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต

The study of behavior and requirement on using M-learning system for
Business Computer students, Rattana Bundit University

สุปราณี ปาวิลัย¹, สราวุธ รามณรงค์², นริรัตน์ อนันต์ชัยรัชตะ³

¹มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต

E-mail address: nareerat.anant@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research are (1) to study the Business Computer students' behavior on using M-Learning system (2) to survey the Business Computer students' requirement on using M-Learning system. (3) to study the relationship between personal factors and behavior on M-Learning system usage. (4) to study the relationship between personal factors and M-Learning system requirement. The research sampling were the 150 4th year students of Business Computer program, Rattana Bundit University who registered in the 1st semester in 2016 academic year with the M-Learning system devised. The research results found that (1) The most of the 4th year students of Business Computer program, Rattana Bundit University use smart phone as the major device for M-learning by using 3-4 times per week, they are most spend 1-2 hours at the period of 09.00 -12.00 a.m. of a day in a classroom for the purpose of review the lesson. (2) The requirement of 4th year students of Business Computer program, Rattana Bundit University on M-learning are in the high level. (3) The personal factors identified by gender and learning outcome showed that they effect the usage behavior on number of times spending of M-learning usage in a week and the period of time spending for M-learning usage in a day. (4) The personal factors identified by gender and learning outcome showed that gender affect the usage requirement, conversely students' learning outcome didn't reveal the different.

Keywords: Customer Relationship Management; Spa Business in Bangkok area

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.) ศึกษาพฤติกรรมการใช้ระบบ M-Learning สำหรับนิสิตปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต 2.) ศึกษาความต้องการใช้ระบบ M-Learning สำหรับนิสิตปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต 3.) ศึกษาความสัมพันธ์ของข้อมูลทั่วไปส่วนบุคคลกับพฤติกรรมการใช้ระบบ M-Learning 4.) ศึกษาความสัมพันธ์ของข้อมูลทั่วไปส่วนบุคคลกับความต้องการใช้ระบบ M-Learning โดยใช้กลุ่มตัวอย่างคือ นิสิตระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิตที่ ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 150 คน ผลการวิจัยพบว่า (1) พฤติกรรมการใช้งานระบบ M-learning ของนิสิตระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต พบว่านิสิตส่วนใหญ่ใช้ Smart Phone เป็นอุปกรณ์ในการเข้าถึงระบบ M-learning มีการใช้ 3-4 ครั้งต่อสัปดาห์ ช่วงเวลา 09.00-12.00 น. มีการใช้งาน 1-2 ชั่วโมง ส่วนใหญ่ใช้งานในห้องเรียน และมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหรือทบทวนบทเรียน (2) ความต้องการใช้งานระบบ M-learning ของนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต พบว่านิสิตมีความต้องการใช้งานระบบ M-learning โดยรวมอยู่ในระดับมาก (3) ข้อมูลทั่วไปส่วนบุคคลของนิสิตจำแนกตามเพศและจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่าส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้งานระบบ M-learning ด้านจำนวนครั้งในการใช้งานระบบ M-learning ต่อสัปดาห์ และระยะเวลาในการใช้งานระบบ M-learning แต่ละครั้ง (4) ข้อมูลทั่วไปส่วนบุคคลของนิสิตจำแนกตามเพศและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่านิสิตที่มีเพศแตกต่างกันมีความต้องการใช้งานระบบ M-learning ต่างกัน และนิสิตที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ต่างกันมีความต้องการใช้งานระบบ M-learning ไม่แตกต่างกัน

คำสำคัญ: การเรียนทางเครือข่ายไร้สาย, พฤติกรรม, ความต้องการ

บทนำ

การเรียนรู้ในปัจจุบันจะพบว่ารูปแบบของการศึกษาเรียนรู้จะมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปค่อนข้างมาก นวัตกรรมทางการศึกษาเรียนรู้จะปรับเปลี่ยนและเกิดขึ้นอย่างหลากหลาย โดยเฉพาะการเรียนรู้ในโลกยุคดิจิทัล (Digital Age) ที่วิทยาการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่ก้าวไกลอย่างรวดเร็ว นิยามของการเรียนไม่อาจจำกัดอยู่เฉพาะผู้เรียนกับผู้สอน หรือการเรียนรู้อันอยู่ในห้องเรียน

อีกต่อไป แต่การเรียนรู้สามารถกระทำและ เกิดขึ้นได้ทั่วทุกหนทุกแห่ง โดยอิทธิพลของเทคโนโลยีการสื่อสารที่เกิดขึ้น

สื่อเทคโนโลยีการสื่อสารที่กำลังจะก้าวเข้ามาเป็นสื่อกระแสหลักที่มีอิทธิพลต่อการสื่อสารทางสังคมในยุคปัจจุบันก็คือ สื่อเครือข่ายแบบไร้สาย (Wireless) หรือการสื่อสารผ่านอุปกรณ์แบบพกพาขนาดเล็กสะดวกต่อการนำไปใช้และติดตัวผู้ใช้ในการเคลื่อนย้าย เพื่อให้เกิดความสะดวกและความ

คล่องตัวเช่น โทรศัพท์มือถือ และคอมพิวเตอร์แบบพกพา ซึ่งมีสมรรถนะของการสื่อสารแบบไร้ขีดจำกัด ซึ่งสื่อเหล่านี้เป็นที่นิยมและรู้จักกันโดยทั่วไปของสังคมทุกเพศทุกวัยในปัจจุบัน เรียกชื่อสื่ออุปกรณ์ไร้สายเหล่านี้ว่า "อุปกรณ์สื่อสารประเภทโมบาย (Mobile Devices)" เมื่อมีความนิยมและนำมาใช้ในการจัดการศึกษาเรียนรู้จึงเรียกว่า "โมบายเลิร์นนิง (Mobile Learning)" หรือเรียกชื่อตัวย่อเรียกว่า M-learning (เอ็ม-เลิร์นนิง) เพื่อชี้ให้เห็นความสำคัญของสื่อการเรียนรู้และการสื่อสารข้อมูลสามารถจัดกระทำได้ในทุกหนแห่งอย่างไร้ขอบเขต (Seamless) และเป็นสื่อ การเรียนรู้ที่กำลังเป็นที่นิยมของกลุ่มผู้ใช้กันค่อนข้างสูงในปัจจุบัน

การเรียนรู้แบบโมบายเลิร์นนิง (Mobile Learning) หรือ M-learning หมายถึง การเรียนรู้จาก กระบวนการสื่อสารผ่านช่องทางการใช้เทคโนโลยีสื่อสารไร้สายและแบบพกพาที่สามารถกระทำได้ โมบายเลิร์นนิง (Mobile Learning) จึงถือได้ว่าเป็นนวัตกรรมทางการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่งของสังคมที่กำลังกลายมาเป็นกระแสนิยมของผู้บริโภคในวงการศึกษานอกวงการศึกษา ทั้งนี้สืบเนื่องมาจากวิวัฒนาการของสื่อการเรียนรู้แบบพกพาที่กลายมาเป็นสื่อกระแสหลักของผู้ใช้ในการสื่อสารและนำไปสู่กระบวนการเรียนการสอนในต่างสถานที่ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และระหว่างผู้สื่อสารด้วยกันในทุกวงการ ดังนั้น การสร้างความพร้อมของการใช้เทคโนโลยีพกพาจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกฝ่ายไม่ควรมองข้าม

ปัจจุบันนี้ได้ก้าวเข้าสู่ยุคสังคมสารสนเทศซึ่งเกิดจากการใช้เทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารผ่าน

ระบบเครือข่ายส่งผลให้การเรียนการสอนต้องปรับเปลี่ยนไปด้วย ผู้เรียนไม่ได้มีหน้าที่แค่ท่องจำตามผู้สอนแต่ต้องแสวงหาความรู้เพิ่มเติมผ่านเครือข่ายและระบบจัดการการเรียนรู้ด้วย ซึ่งผู้เรียนสามารถเลือกสื่อการเรียนที่ตนเองสนใจได้ ทั้งรูปแบบของข้อความ รูปภาพ ภาพสร้างสรรค์จำลอง (Animation) สถานการณ์จำลอง (Simulation) เสียงและภาพเคลื่อนไหว (Audio and Video Sequences) กลุ่มอภิปราย (Discussion Groups) ผ่านระบบ Chat ของโปรแกรมประยุกต์ในระบบ M-learning ซึ่งใช้บนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต ดังนั้นจึงต้องกำหนดความสามารถ หน้าที่และคุณสมบัติของโปรแกรมประยุกต์ที่ถูกพัฒนาขึ้นตามแนวทางของโปรแกรมประเภท LMS ซึ่งสามารถแสดงภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว มีแหล่งค้นคว้าข้อมูลกว้างขวาง มาใช้ในการพัฒนาเพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้เกี่ยวข้องต่อไป

การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ (Online Consumer Behavior)

Richard & Chebat (2015) กล่าวว่าอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งที่มาของข้อมูลสำหรับสินค้าจำนวนมากและผลการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้บริโภคออนไลน์ได้มีจำนวนเพิ่มขึ้นเช่นกัน ขณะที่นักวิจัยส่วนใหญ่เน้นไปที่การค้นหาข้อมูลก่อนซื้อโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อลดความไม่แน่นอนและความเสี่ยง นักวิจัยบางคน มุ่งการค้นหาอย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับพื้นฐานของแรงจูงใจตามความชอบโดย Menon & Kahn (2009) อ้างใน Richard & Chebat,

2015) อธิบายว่าขณะที่นักวิจัยจำนวนมากต่างศึกษาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีรูปแบบต่างๆ เพื่อประสบการณ์ค้นหาออนไลน์ แต่ Hausman & Siekpe (2009 อ้างใน Richard & Chebat, 2015) กล่าวว่า มีนักวิจัยจำนวนน้อยที่ได้พัฒนาและทดสอบ รวมถึงสังเกตรูปแบบพฤติกรรมต่างๆ ในการใช้เทคโนโลยี ซึ่งครอบคลุมพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ที่รวมถึงตัวแปรด้านบุคลิกภาพของผู้บริโภค

รูปแบบสิ่งเร้า การกระตุ้น และการตอบสนอง (Stimuli, Organism and Responses: SOR) ของ Mehrabian & Russell's (1974 อ้างใน Richard & Chebat, 2015) เช่น สิ่งเร้าที่มีชีวิต ตัวกระตุ้น และสิ่งที่ตอบสนอง ซึ่งมีองค์ประกอบ 5 ตัวแปรที่สำคัญได้แก่ การรับรู้ทางออนไลน์ (Online Cognitions) อารมณ์ทางออนไลน์ (Online Emotions) ความบันเทิงออนไลน์ (Online Attitudes) ซึ่งความสัมพันธ์ของการรับรู้ทางออนไลน์มีความเกี่ยวข้องกับความยินดี การกระตุ้นอารมณ์ความสุข และการครอบงำ ความต่อเนื่อง (Flow) เป็นสภาพที่เกิดขึ้นในระหว่างการเล่นหรือหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ต ทศนคติที่มีต่อสื่อออนไลน์ (Online Attitudes) มีความเกี่ยวข้องกับทัศนคติที่มีต่อเว็บไซต์ทัศนคติที่มีต่อสินค้าและบริการ

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความต้องการ

บอยและแจนส์ (Boyle and Jahns 1970: 3) ได้ให้ความหมายของความต้องการไว้ว่า ความต้องการคือสภาพที่ปรากฏระหว่างสิ่งที่เป็นอยู่กับสิ่งที่จะให้เป็นไป

คอฟแมน และอิงลิช (Kaufman and English 1979: 8, อ้างถึงในไสว เกรือรัตน์ไพบูลย์. 2555: 13) ให้ความหมายของความต้องการว่า หมายถึง ช่องว่างระหว่างผลผลิตที่เป็นอยู่ในปัจจุบันกับผลผลิตที่เราต้องการ โดยนำช่องว่างที่ได้รับมาจัดลำดับความสำคัญ แล้วเลือกสิ่งที่สำคัญที่สุดเป็นความต้องการที่จะกระทำก่อน

สตัฟเฟิลบีม และคณะ (Stufflebeam and Others 1985 , อ้างถึงใน เสาวณี สุขศิลป์ 2538: 19) ให้ความหมายของความต้องการว่าหมายถึง บางสิ่งบางอย่างที่จำเป็นต้องได้รับการตอบสนองหรือเกิดประโยชน์หากได้รับการตอบสนองภายใต้เหตุผลความจำเป็นที่ชัดเจน

กูบาและลินคอล์น (Guba and Lincoln 1982 , อ้างถึงใน สุวิมล ว่องวาณิช 2548: 39) นิยามความต้องการว่าเป็นผลต่างระหว่างสภาพที่ควรจะเป็นกับสภาพที่เป็นอยู่จริง และจะเป็นความต้องการจำเป็นต่อเมื่อสิ่งที่ได้รับนั้นก่อให้เกิดประโยชน์ และหากไม่ได้รับการตอบสนองก็จะอยู่ในสภาพที่เป็นทุกข์ อันตราย หรือสภาพที่ไม่พอใจ

จากความหมายข้างต้นอาจสรุปได้ว่าความต้องการหมายถึงผลต่างระหว่างสภาพที่ควรจะเป็นกับสภาพที่เป็นอยู่จริง โดยสภาพที่ควรจะเป็นนั้น อาจจะนำมาซึ่งประโยชน์หรือทำให้ดีขึ้นกว่าเดิมหากได้รับการตอบสนอง

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับ M-Learning

ชาติ อา ยายา และคณะ (saadiah Yahya et al, 2010) จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมาเลเซีย ประเทศมาเลเซีย กล่าวว่า M-Learning คือการ

เรียนรู้ที่เกิดขึ้นผ่านอุปกรณ์สื่อสารไร้สาย เช่น โทรศัพท์มือถือ, PDAs หรือโน้ตบุ๊ก

ริว (Ryu, 2007) หัวหน้าศูนย์โอบายคอมพิวเตอร์ (Centre for Mobile Computing) ที่มหาวิทยาลัยแมสซาชูเซตส์ เมืองไอค์แลนด์ ประเทศนิวซีแลนด์ ระบุว่า M-Learning คือกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนอยู่ระหว่างการเดินทาง ณ ที่ใดก็ตาม และเมื่อใดก็ตาม

เก็ดส (Geddes, 2006) ให้ความหมายว่า M-Learning คือการใดมาซึ่งความรู้และทักษะผ่านทางเทคโนโลยีของเครื่องประเภทพกพา ณ ที่ใดก็ตาม และเมื่อใดก็ตาม ซึ่งส่งผลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

วัตสัน และไวท์ (Watson & White, 2006) ผู้เขียนรายงานเรื่อง M-Learning ในการศึกษา (M-Learning in Education) เน้นว่า M-Learning หมายถึงการรวมกันของ 2 P คือ เป็นการเรียนจากเครื่องส่วนตัว (Personal) และเป็นกรเรียนจากเครื่องที่พกพาได้ (Portable) การที่เรียนแบบส่วนตัวนั้นผู้เรียนสามารถเลือกเรียนในหัวข้อที่ต้องการ และการที่เรียนจากเครื่องที่พกพาได้นั้นก่อให้เกิดโอกาสของการเรียนรู้ได้ ซึ่งเครื่องแบบ Personal Digital Assistant (PDA) และโทรศัพท์มือถือเป็นเครื่องมือที่ใช้ M-Learning มากที่สุด

พูลศรี เวศยอุฬาร (2551) อาจารย์ประจำระดับบัณฑิตศึกษา วิทยาลัยทางไกลอินเทอร์เน็ต มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ได้อธิบายถึงคำจำกัดความไว้ว่า M-Learning นั้นน่าจะแยกพิจารณาเป็น 2 ส่วน จากรากศัพท์ที่นำมาประกอบกัน ก็คือ Mobile (Devices) หมายถึง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ หรือ

โทรศัพท์มือถือ และเครื่องเล่น หรือแสดงภาพที่พกพาติดตัวไปได้ และ Learning หมายถึงการเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเนื่องมาจากการบุคคลปะทะกับสิ่งแวดล้อมจึงเกิดประสบการณ์การเรียนรู้เกิดขึ้นได้เมื่อมีการแสวงหาความรู้ การพัฒนาความรู้ความสามารถของบุคคลให้มีประสิทธิภาพดีขึ้น รวมไปถึงกระบวนการสร้างความเข้าใจ และถ่ายทอดประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์ต่อบุคคล

ลักษณะการจัดการเรียนรู้ ของ M-Learning การเรียนรู้ผ่านโทรศัพท์มือถือ (M-Learning) เป็นพัฒนาการของนวัตกรรมการเรียนการสอนมาจากการเรียนการสอนทางไกล (D-Learning) และการจัดการเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ต (E-Learning) ซึ่งการเรียนผ่านโทรศัพท์มือถือใช้ระบบเครือข่ายไร้สาย โดยมีแนวคิดในการเรียน คือสามารถเรียนได้โดยไม่จำกัดเวลา และสถานที่ ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่และพกพาได้ โดยอุปกรณ์เหล่านี้ต้องเชื่อมต่อกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในการนำเสนอข้อมูลข่าวสารให้เกิดความเข้าใจระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ของ M-Learning ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 ผู้เรียนมีความพร้อม และมีเครื่องมือ ขั้นตอนที่ 2 เชื่อมต่อเข้าสู่เครือข่าย และพบเนื้อหาการเรียนที่ต้องการ ขั้นตอนที่ 3 หากพบเนื้อหาให้ไป ขั้นตอนที่ 4 ถ้าไม่พบเนื้อหาให้กลับไปขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนที่ 5 ได้ผลการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้ระบบ M-Learning สำหรับนิสิตปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต
2. เพื่อศึกษาความต้องการใช้ระบบ M-Learning สำหรับนิสิตปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของข้อมูลทั่วไปส่วนบุคคลกับพฤติกรรมการใช้ระบบ M-Learning
4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของข้อมูลทั่วไปส่วนบุคคลกับความต้องการใช้ระบบ M-Learning

ระเบียบวิธีวิจัย

รูปแบบของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาพฤติกรรมและความต้องการใช้ระบบ M-Learning สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต เป็นการวิจัยเชิงสำรวจโดยมีรายละเอียดวิธีการวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยคือนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 แยกกลุ่มออกเป็น 4 ชั้นปี รวมทั้งหมด 672 คน

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยคือนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต ที่ลงทะเบียนเรียนในภาค

เรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 ชั้นปีที่ 4 เลือกสุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) จำนวน 150 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถามเพื่อการศึกษาพฤติกรรมและความต้องการใช้ระบบ M-learning สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิตมีอุปกรณ์ที่สามารถเข้าใช้งานระบบ M-learning ได้

วิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. สร้างแบบสอบถามเพื่อการศึกษาพฤติกรรมและความต้องการใช้ระบบ M-Learning สำหรับ นิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิตมีอุปกรณ์ที่สามารถเข้าใช้งานระบบ M-Learning ได้ โดยผู้วิจัยสร้างขึ้นแบ่งเป็น 4 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปส่วนบุคคล เป็นแบบสอบถามแบบเลือกตอบ (Check List)

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการใช้ระบบ M-Learning เป็นแบบสอบถามแบบเลือกตอบ (Check List)

ส่วนที่ 3 ความต้องการใช้ระบบ M-Learning แบบสอบถามความต้องการใช้ระบบ Mobile Learning ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการสร้างแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแบบ Likert's Scale แต่ละข้อมีคำตอบให้เลือก 5 ระดับ

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับพฤติกรรมและความต้องการใช้ระบบ M-Learning เป็นคำถาม

ปลายเปิด (Open Ended) เพื่อให้ผู้ตอบแบบ สัมภาษณ์มีอิสระในการตอบคำถามมากขึ้น

2. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปให้ ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน พิจารณาความเหมาะสมของ ข้อคำถาม แล้วนำข้อเสนอแนะที่ได้มาปรับปรุง แบบสอบถามให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น จากนั้น นำไปหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยการ นำไปทดลองใช้ (Try out) กับผู้เรียนที่มีลักษณะ คล้ายกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน แล้วนำไปหาค่า ความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้วิธีของครอนบาค เพื่อหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา เป็นค่าความเชื่อมั่น ของแบบสอบถามทั้งฉบับ

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม เพื่อการศึกษาพฤติกรรมและความต้องการใช้ระบบ M-learning ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปส่วนบุคคล ใช้ค่าสถิติ พื้นฐานได้แก่ร้อยละค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการใช้ระบบ M-learning ใช้ค่าสถิติพื้นฐานได้แก่ร้อยละ

ส่วนที่ 3 ความต้องการใช้ระบบ M-learning ใช้ค่าสถิติโดยหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน ใช้ค่าสถิติ Chi-square, T-test และ F-test เพื่อเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของข้อมูลทั่วไป ส่วนบุคคลกับพฤติกรรมและความต้องการใช้ระบบ M-Learning

ผลการวิจัย

การศึกษาพฤติกรรมและความต้องการใช้ ระบบ M-Learning สำหรับนิสิตปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยรัตน บัณฑิต สรุปผลการศึกษาเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. พฤติกรรมการใช้ระบบ M-Learning สำหรับนิสิตปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ ธุรกิจ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต พบว่า ระดับ พฤติกรรมการใช้ระบบ M-Learning ด้านอุปกรณ์ การเข้าถึงระบบ M-Learning นิสิตใช้ Smart Phone มากที่สุดคิดเป็น 91.33 % ด้านจำนวนครั้งในการใช้ งานระบบ M-learning ต่อสัปดาห์ นิสิตใช้ 3-4 ครั้ง ต่อสัปดาห์ มากที่สุดคิดเป็น 38.67 % ด้าน ช่วงเวลาในการใช้งานระบบ M-learning นิสิตใช้ใน ช่วงเวลา 09.00 - 12.00 น. มากที่สุดคิดเป็น 38.66 % ด้านระยะเวลาในการใช้งานระบบ M-learning แต่ละครั้ง นิสิตใช้ 1-2 ชั่วโมง มากที่สุดคิด เป็น 54.00 % ด้านสถานที่ในการใช้งานระบบ M-learning นิสิตใช้งานในห้องเรียนมากที่สุด คิดเป็น 28.00 % ด้านวัตถุประสงค์ในการใช้งานระบบ M-learning นิสิตใช้เพื่อศึกษา/ทบทวนบทเรียนมาก ที่สุด คิดเป็น 48.66 %

2. ความต้องการใช้ระบบ M-Learning สำหรับนิสิตปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต พบว่า ระดับความต้องการใช้ระบบ M-Learning โดย ภาพรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.811, S.D. = 0.874) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าระดับความ ต้องการใช้ระบบ M-Learning ด้านเนื้อหาวิชา อยุ่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.713, S.D. = 0.794)

ด้านการให้บริการผู้เรียน อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.746, S.D. = 0.969) ด้านการเข้าถึง Web Site อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.540, S.D. = 0.729) ด้านสื่อเพิ่มเติม อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.841, S.D. = 0.683) ด้านการสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.953, S.D. = 0.866) ด้านการสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.071, S.D. = 0.759)

3. ความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลทั่วไปส่วนบุคคลของนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ กับพฤติกรรมการใช้ระบบ M-learning จำแนกตามเพศ พบว่า ปัจจัยข้อมูลทั่วไปส่วนบุคคลของนิสิตจำแนกตามเพศพบว่าส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้งานระบบ M-learning เพียง 2 พฤติกรรมเท่านั้น ได้แก่ในพฤติกรรมที่เกี่ยวกับจำนวนครั้งในการใช้งานระบบ M-learning ต่อสัปดาห์ ซึ่งมีค่าสัมประสิทธิ์ความสัมพันธ์ Cramer'V เท่ากับ 0.992 มากที่สุด รองลงมาคือเกี่ยวกับระยะเวลาในการใช้งานระบบ M-learning แต่ละครั้ง ซึ่งมีค่าสัมประสิทธิ์ความสัมพันธ์ Cramer'V เท่ากับ 0.942 จำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่าส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้งานระบบ M-learning เพียง 2 พฤติกรรมเท่านั้น ได้แก่ในพฤติกรรมที่เกี่ยวกับจำนวนครั้งในการใช้งานระบบ M-learning ต่อสัปดาห์ ซึ่งมีค่าสัมประสิทธิ์ความสัมพันธ์ Cramer'V เท่ากับ 0.722 มากที่สุด รองลงมาคือเกี่ยวกับระยะเวลาในการใช้งานระบบ M-learning แต่ละครั้ง ซึ่งมีค่าสัมประสิทธิ์ความสัมพันธ์ Cramer'V เท่ากับ 0.847

4. ความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลทั่วไปส่วนบุคคลของนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ กับความต้องการใช้ระบบ M-learning จำแนกตามเพศ พบว่า ระดับความต้องการใช้งานระบบ M-learning จำแนกตามเพศเมื่อพิจารณาจากค่า sig. ในภาพรวมพบว่า มีค่าเท่ากับ 0.038* ซึ่งน้อยกว่าค่านัยสำคัญ 0.05 นั่นหมายความว่า เพศที่แตกต่างกันมีระดับความต้องการใช้งานระบบ M-learning แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีความแตกต่างใน ด้านเนื้อหา รายวิชา เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยแล้วพบว่า เพศหญิงมีความต้องการใช้งานระบบ M-learning ด้านเนื้อหาวิชา มากกว่าเพศชาย ด้านการเข้าถึง Web Site พบว่า เพศชายมีความต้องการด้านการเข้าถึง Web Site มากกว่าเพศหญิง ด้านสื่อเพิ่มเติม เพศหญิงมีความต้องการสื่อเพิ่มเติม มากกว่าเพศชาย ด้านการสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนพบว่า เพศชายมีความต้องการสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนมากกว่าเพศหญิง และสุดท้ายคือด้านการสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน พบว่าเพศหญิงมีความต้องการสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน มากกว่าเพศชาย

ระดับความต้องการใช้งานระบบ M-learning จำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า ค่า sig ในภาพรวมมีค่าเท่ากับ 0.145 มากกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่า นิสิตที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกันมีความต้องการใช้งานระบบ M-learning ไม่แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นิสิตมีความต้องการใช้งานระบบ M-

learning ด้านด้านเนื้อหาารายวิชา ด้านสื่อเพิ่มเติม และ ด้านการสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน อย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อทำการ ทดสอบรายคู่กับพบว่า

ด้านเนื้อหาารายวิชา มีความแตกต่าง 1 คู่ ได้แก่ นิสิตที่มีเกรดเฉลี่ยในระดับสูงคือ คะแนนเฉลี่ยสะสมสูงกว่า 3.00 มีความต้องการใช้งาน ระบบ M-learning ด้านเนื้อหาารายวิชา มากกว่า นิสิตที่มีเกรดเฉลี่ยในระดับต่ำคือ คะแนนเฉลี่ย สะสมต่ำกว่า 2.00 ด้านสื่อเพิ่มเติม มีความแตกต่าง 2 คู่ ได้แก่ นิสิตที่มีเกรดเฉลี่ยในระดับต่ำคือคะแนน เฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 2.00 มีความต้องการใช้งาน ระบบ M-learning ด้านสื่อเพิ่มเติม มากกว่า นิสิตที่มี เกรดเฉลี่ยในระดับสูงคือ คะแนนเฉลี่ยสะสมสูง กว่า 3.00 และนิสิตที่มีเกรดเฉลี่ยในระดับปานกลาง คือ คะแนนเฉลี่ยสะสม 2.00 – 2.99 ด้านการ สื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน มีความแตกต่าง 1 คู่ ได้แก่ นิสิตที่มีเกรดเฉลี่ยในระดับสูงคือ คะแนน เฉลี่ยสะสมสูงกว่า 3.00 มีความต้องการใช้งาน ระบบ M-learning ด้านการสื่อสารระหว่างผู้เรียน กับผู้เรียนมากกว่า นิสิตที่มีเกรดเฉลี่ยในระดับต่ำ คือ คะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 2.00

อภิปรายผลการวิจัย

1. พฤติกรรมการใช้งานระบบ M-learning ของนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต

ผลการศึกษาพฤติกรรมการใช้งานระบบ M-learning ของนิสิตระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยรัตน

บัณฑิต พบว่านิสิตส่วนใหญ่ใช้ Smart Phone เป็น อุปกรณ์ในการเข้าถึงระบบ M-learning มีการใช้ 3- 4 ครั้งต่อสัปดาห์ ช่วงเวลา 09.00-12.00 น. มีการ ใช้งาน 1-2 ชั่วโมง ส่วนใหญ่ใช้งานในห้องเรียน และ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหรือทบทวนบทเรียน สอดคล้องกับ วรวิทย์ มั่นสุพผล และปทุมเชษฐ์ จินาง ศุกะ (2558) พบว่าพฤติกรรมการใช้ระบบ อีเลิร์น นิ่ง การใช้งานครั้งละ 1-2 ชั่วโมง วัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาหรือทบทวนบทเรียน

2. ความต้องการใช้งานระบบ M-learning ของนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต

ผลการศึกษาความต้องการใช้งานระบบ M-learning ของนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยรัตน บัณฑิต พบว่านิสิตมีความต้องการใช้งานระบบ M-learning ด้านการสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน มากที่สุด รองลงมาคือ ด้านการสื่อสารระหว่าง ผู้เรียนกับผู้เรียน ด้านสื่อเพิ่มเติม ด้านการให้บริการ ผู้เรียน ด้านเนื้อหาารายวิชา และด้านการเข้าถึง Web Site ซึ่งตรงตามทฤษฎีของระบบ M-learning ที่ว่า เทคโนโลยีของ m-Learning ทำให้เปลี่ยนสภาพการ เรียนจากที่ยึดผู้สอนเป็นศูนย์กลาง ไปสู่การมี ปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับผู้เรียน จึงเป็นการส่งเสริมให้ มีการสื่อสารกับเพื่อนและผู้สอนมากขึ้น และ สอดคล้องกับทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียนเอง (Perkin. 1991) กล่าวว่าผู้สอนต้องให้คำแนะนำการ เรียนรู้ในผ่านระบบ M-learning โดยสนับสนุนให้ มี การโต้ตอบกันระหว่างผู้สอน ผู้เรียนแต่ไม่ สอดคล้องกับ มารุต คล่องแคล่ว (2558) ที่ว่า

- มารุต คล่องแคล่ว. (2558: บทควมวิจัย). การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความต้องการเรียนผ่าน
โทรศัพท์เคลื่อนที่ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย การศึกษาอิเล็กทรอนิกส์
มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ
- วรวิมล มั่นสุขผล และปณชเชษฐ์ จินางศุกะ. (2558: บทคัดย่อ). การศึกษาพฤติกรรมและความต้องการใช้อี
เลิร์นนิ่งของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปกร
- ไสว เกรือรัตน์ไพบุลย์. (2550). ความต้องการการนิเทศการสอนของข้าราชการครูโรงเรียนวัดแสงสวรรค์
สสสสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามุทมาณี .วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- สุวิมล ว่องวาณิช. (2548). การวิจัยการประเมินความต้องการจำเป็น. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- เสาวณี สุขศิลป์. (2538). การศึกษาความต้องการการนิเทศของครูผู้สอนระดับก่อนประถมศึกษา ใน
โรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานการประถมศึกษา จังหวัดสมุทรปราการ.
- Boyle, Patrick G and Johns. (1970). *Program Development and Evaluation*. New York: AEA Mecomillan Co.
- Geddes. 2006. (ออนไลน์). *Mobile learning in the 21st century: benefit for learners*. แหล่งที่มา:
<http://knowledgetree.flexiblelearning.net.au/edition06/download/geddes.pdf>.
- Hausman & Siekpe. (2009). *The effect of web interface features on consumer online purchase intentions* [electronics version]. *Journal of Business Research*, 62(1), 5–13.
- Mehrabian & Russell's. (1974). *An approach to environmental psychology*. Cambridge, MA: MIT.
- Richard & Chebat. (2015). Modeling online consumer behavior: Preeminence of emotions and moderating influences of need for cognition and optimal stimulation level [Electronics version]. *Journal of Business Research*, 69, 541–553.
- Ryu, H. (2007). (ออนไลน์). *The Status-quo of Mobile Learning*. แหล่งที่มา: http://tur-www1.massey.ac.nz/~hryu/MobileLearning_v2.pdfsiamdic.com.
- Saadiah Yahya, Emy Arniza Ahmad and Kamarularifin Abd Jalil. (2010. (ออนไลน์). "The definition and characteristics of ubiquitous learning: A discussion." *In International Journal of Education and Development using ICT*. 6(1).
- Watson, H., & White, G. (2006). (ออนไลน์). *MLEARNING IN EDUCATION – A SUMMARY*. แหล่งที่มา:
<http://www.educationau.edu.au/jahia/webdav/site/myjahiasite/shared/site/mLearning.pdf>.