

การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรม
สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี
Development of Application to Promote
The Participation in Activities for Undergraduate Students

ศิริวรรณ ดับทุกซ์*

Siriwan Dubthuk

สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

Educational Technology and Communications

Rajamangala University of Technology Thanyaburi

นฤมล เทพนวล**

Naruemon Thepnuan

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

Rajamangala University of Technology Thanyaburi

Email: siriwan8428@gmail.com & naruemontt@gmail.com

Received : July 23, 2019

Revised : July 10, 2020

Accepted : July 13, 2020

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (๑) พัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรม สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ที่มีคุณภาพในระดับดี (๒) ประเมินความตระหนักรู้ในการเข้าร่วมกิจกรรมนิสิต (๓) ศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่ใช้แอปพลิเคชัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ ๒ ภาคการศึกษาที่ ๒ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน ๔๐ คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยการวิจัยแบบสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรม แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อและด้านเนื้อหา แบบประเมินความตระหนักรู้ และแบบประเมิน ความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที จากกลุ่มตัวอย่างแบบไม่เป็นอิสระจากกัน ผลการวิจัยพบว่า (๑) แอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรม มีคุณภาพด้านสื่ออยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๒๖ และมีคุณภาพด้านเนื้อหา

* ศิริวรรณ ดับทุกซ์ Miss.Siriwan Dubthuk นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา Master of Education Program in Educational Technology and Communications

** ดร.นฤมล เทพนวล Dr.Naruemon Thepnuan อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ Thesis Advisors

อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๔๓(๒) นิสิตที่ใช้แอปพลิเคชันเกิดความตระหนักรู้ต่อการเข้าร่วมกิจกรรม หลังการใช้สูงกว่าก่อนใช้ แอปพลิเคชัน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๔๓/๒.๕๐ และการทดสอบค่าที่ก่อน และหลังใช้แอปพลิเคชัน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .๐๕ และ (๓) นิสิตมีความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชัน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๔๗

คำสำคัญ: แอปพลิเคชัน; การเข้าร่วมกิจกรรม; ระดับปริญญาตรี

Abstract

The objectives of this research were to (1) develop of application to promote the participatory in activites for undergraduate students, (2) evaluation the awareness of participatory in student activities using applications to promote participatory in activities for undergraduate students, and (3) study the students' satisfaction towards the application to promote the participatory in activites for undergraduate students. The samples of this study were 40 students at semester 2 in faculty of engineering srinakharinwirot university. They were derived by sample random sampling with lottery method. The research instruments to consist of application to promote the participatory, quality evaluation guide towards media and contents, and evaluation form of students' satisfaction. The statisticals used to analyze the data were mean, standard deviation, and t-test for dependence samples. The results showed that: (1) application to promote the participatory in activites had quality of media at very good level an average of 4.26, quality of contents at good level an average of 4.43, (2) the students' awareness after using the application was higher than that and the t-test before their using with a mean 4.43/2.50 at .05 level of significant and (3) The students were satisfied with application at a high level an average of 4.47

Keywords: application; participatory in activites; Undergraduate

บทนำ

ในปัจจุบันประเทศไทยปฏิรูปประเทศครั้งใหญ่ในทุกมิติของการพัฒนาเศรษฐกิจสังคม โดยในการนี้รัฐบาลได้ตระหนักถึงความจำเป็นเร่งด่วนในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาเป็นเครื่องมือสำคัญในการปฏิรูปประเทศไทยไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืนตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติฉบับที่ ๑๒ (พ.ศ. ๒๕๖๐ – ๒๕๖๔) ประกอบกับรัฐบาล ได้จัดทำแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาดิจิทัลของประเทศไทย ตามวิสัยทัศน์ และแนวทางการพัฒนาตามภูมิทัศน์ดิจิทัล ๔ ระยะ แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม จึงได้กำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาดิจิทัล ๖ ยุทธศาสตร์ที่ส่งเสริมซึ่งกันและกัน มีการกำหนดเป้าหมายเพื่อให้สามารถติดตาม และประเมินความก้าวหน้าได้อย่างชัดเจน และแผนงานเพื่อดำเนินการตามยุทธศาสตร์กำหนดนโยบายดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กำหนดแนวทางการพัฒนาประเทศบนพื้นฐานของการพัฒนาและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลร่วมกันอย่างมีเอกภาพ ที่ต้องอาศัยความร่วมมือร่วมใจของหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชนและภาคประชาสังคมทุกภาคส่วนในการขับเคลื่อนให้เกิดสัมฤทธิ์ผลวาระเร่งด่วนในปี พ.ศ. ๒๕๕๘^๑

สังคมไทยก้าวเข้าสู่โลกยุคดิจิทัลอย่างเต็มตัวทำให้กิจกรรมทางเศรษฐกิจสังคมล้วนดำเนินไปอย่างรวดเร็วมีการแข่งขันสูงการเข้าถึงแหล่งข้อมูลปริมาณมหาศาลผ่านโลกออนไลน์มากขึ้นส่งผลให้คุณลักษณะเด็กเปลี่ยนไปประกอบกับรัฐบาลได้ประกาศนโยบายไทยแลนด์ ๔.๐ มีเป้าหมายให้ประเทศไทยก้าวออกจากกับดักรายได้ปานกลางและก้าวไปสู่ประเทศรายได้สูงโดยใช้นวัตกรรม ทางเศรษฐกิจสังคม และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพสูงเพื่อการขับเคลื่อนประเทศ การศึกษาจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการยกระดับคุณภาพทรัพยากรมนุษย์ในประเทศเพื่อเตรียมกำลังคนให้พร้อมในการเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมไทยสู่เวทีเศรษฐกิจในระดับภูมิภาคและระดับนานาชาติด้วยการจัดการศึกษาการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมที่กำลังจะก้าวเข้าสู่โลกยุคดิจิทัล^๒

คุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ของคนไทยยังอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำเนื่องจากข้อจำกัด ที่สำคัญของการไทยทั้งปัญหาเรื่องหลักสูตรและระบบการเรียนการสอนที่เน้นการท่องจำทำให้ขาดความคิด

^๑ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, กรอบนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระยะ พ.ศ. ๒๕๕๔-๒๕๖๓ ของประเทศไทย, (กรุงเทพมหานคร: กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, ๒๕๕๘), หน้า ๒.

^๒ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, “ขับเคลื่อนการศึกษาไทยสู่ไทยแลนด์ ๔.๐”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <http://www.thaihealth.or.th/Content/33499-ขับเคลื่อนการศึกษาไทยสู่%20ไทยแลนด์%204.0.html> [๖ ตุลาคม ๒๕๖๑].

สร้างสรรค์ปัจจัยสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนและครูที่มีคุณภาพยังกระจายไม่ทั่วถึงโดยเฉพาะในพื้นที่ห่างไกลนอกจากแหล่งเรียนรู้ส่วนใหญ่ยังไม่ส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นเพียงแต่แหล่งให้ความรู้ซึ่งความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีด้านการสื่อสารอย่างรวดเร็ว ที่นำสังคมไทยไปสู่สังคมดิจิทัลมากขึ้นเป็นความท้าทายต่อการจัดการเรียนการสอนและกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ต้องปรับให้อยู่บนฐานของนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลรวมทั้งเอื้อต่อคน ทุกกลุ่มให้สามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายไม่จำกัดเวลาและสถานที่^๓

ปัจจุบันมีการนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนรูปแบบต่าง ๆ เช่น สื่อการเรียนรู้แบบออนไลน์บนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตกันอย่างแพร่หลาย จัดได้ว่าเป็นเครื่องมือที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนให้สูงขึ้น ซึ่งถือเป็นสื่อการสอนรายบุคคลที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถศึกษาหาความรู้ได้ตามความสามารถของตนเอง และมีส่วนร่วมในการประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยตนเอง โดยไม่มีเงื่อนไขในเรื่องของเวลาในการเรียนรู้ รวมทั้งสามารถประเมินความก้าวหน้าได้ด้วยตนเองถือว่าเป็นยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ นักเรียนนักศึกษาจะต้องมีทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills) จึงทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของโลกในหลาย ๆ ด้านทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และการสื่อสาร โดยในปัจจุบันอยู่ในยุคของการใช้อุปกรณ์พกพา เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดการให้บริการมัลติมีเดีย และส่งผ่านข้อมูลในระบบไร้สายด้วยอัตราความเร็วที่สูงขึ้นถือเป็นศักยภาพของเครื่องมือสื่อสารที่สามารถรับข้อมูลได้เป็นอย่างดี จึงทำให้สามารถรองรับการดาวน์โหลดไฟล์ข้อมูลหรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเกมใหม่ ๆ เพลงหรือมิวสิกวิดีโอยอดนิยมต่าง ๆ ข่าวสารข้อมูลงานต่าง ๆ บทเรียนเนื้อหาสาระความรู้และสามารถเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงได้ทันที ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่โทรศัพท์เท่านั้น แต่ยังปรากฏในรูปแบบของอุปกรณ์ พกพาที่กล่าวมาแล้วด้วย^๔

สถาบันอุดมศึกษา จะต้องตระหนักถึงภารกิจในการผลิตบัณฑิตให้มีคุณภาพและมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของสังคม ซึ่งบัณฑิตที่มีคุณภาพถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่แสดงให้เห็นถึงคุณภาพและประสิทธิภาพของสถาบันอุดมศึกษา ดังนั้นงานกิจการนิสิต จึงเป็นกลไกสำคัญ ที่สถาบันอุดมศึกษาต้องให้ความสำคัญอย่างยิ่งในการผลิตบัณฑิตให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของสังคมและตลาดแรงงาน

^๓ สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๒, (กรุงเทพมหานคร: สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, ๒๕๖๐), หน้า ๔๑ – ๔๒.

^๔ สุราศินี สีนวนแก้ว และกานดา ศรีอินทร์, การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา, (กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ๒๕๕๒), หน้า ๗๖.

งานกิจการนิสิต คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ มุ่งพัฒนาศักยภาพนิสิต ส่งเสริม สนับสนุนการจัดกิจกรรมของนิสิต และพัฒนาให้นิสิตมีคุณลักษณะ ตามอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย บริการและจัดสวัสดิการที่มีคุณภาพนิสิต สร้างเครือข่ายระหว่างศิษย์เก่า กับคณะและมหาวิทยาลัย ให้เกิดความสัมพันธ์อย่างเข้มแข็งและยั่งยืน พร้อมพัฒนาองค์กรสู่องค์กร คุณภาพ

มหาวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรมตามหลักสูตรใหม่ โดยต้อง สะสมให้ครบ ๓ กลุ่มด้วยกัน คือ

๑. กลุ่มกิจกรรมบังคับ ต้องครบ ๓ กิจกรรมด้วยกัน คือ กิจกรรมปฐมนิเทศนิสิตใหม่ และค่าย เสริมสร้างอัตลักษณ์นิสิต พิธีไหว้ครู กิจกรรมบังคับของส่วนงานที่จัดการเรียนการสอน ๑ กิจกรรม

๒. กลุ่มกิจกรรมเลือก ต้องไม่น้อยกว่า ๒ กิจกรรม เช่น วันสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ วันพระราชทานปริญญาบัตร วันสถาปนามหาวิทยาลัยหรือคณะ หรือหน่วยงานที่จัดการเรียนการสอน กิจกรรมพัฒนาบุคลิกภาพ จริยธรรม ศิลปวัฒนธรรม ศาสนา วิชาการ

๓. กิจกรรมอาสา ต้องไม่น้อยกว่า ๑๐๐ ชั่วโมง ตลอดการเรียนตามหลักสูตร เช่น กิจกรรม จิตอาสา จิตสาธารณะ เพื่อคนด้อยโอกาสทางสังคม บำเพ็ญประโยชน์ ตามที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด หรือเป็นโครงการที่มหาวิทยาลัยประกาศแจ้ง นิสิตระดับปริญญาตรีต้องสะสมกิจกรรมให้ครบตามประกาศ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เรื่อง การเข้าร่วมกิจกรรมตามหลักสูตร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่าด้วยการศึกษาในระดับปริญญาตรี พ.ศ.๒๕๖๐

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นทำให้ผู้วิจัยอยู่ในฐานะที่ปฏิบัติงานด้านกิจการนิสิต คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เห็นว่านิสิตนิยมใช้สมาทโฟนเป็นอย่างมาก ง่ายต่อการพกพา และสะดวก ต่อการใช้งาน ผู้วิจัยจึงเห็นควรว่าแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมให้นิสิตเข้าร่วมกิจกรรม สำหรับนิสิต ระดับ ปริญญาตรี สามารถเข้าถึงได้ตลอดเวลาและเรียนรู้ได้โดยไม่จำกัดสถานที่ เป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัย ใช้งานได้ง่าย ซึ่งช่วยสร้างแรงจูงใจให้นิสิต เกิดความสนใจที่จะเข้าไปใช้งาน นิสิตมีความสุขกับการเข้า แอปพลิเคชัน มีความสะดวกในเข้าใช้ข้อมูลเป็นอย่างมาก ทำให้เกิดทัศนคติที่ดีเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรม ให้ครบถ้วนตามประกาศของมหาวิทยาลัย และจบการศึกษาตรงตามหลักสูตรมหาวิทยาลัย

วัตถุประสงค์การวิจัย

๑. เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรม สำหรับนิสิต ระดับปริญญาตรี ที่มี คุณภาพในระดับดี

๒. เพื่อประเมินความตระหนักรู้ในการเข้าร่วมกิจกรรมนิสิตที่ใช้แอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริม การเข้าร่วมกิจกรรม ของนิสิตระดับปริญญาตรี

๓. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตระดับปริญญาตรี ที่ใช้แอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรม ของนิสิตระดับปริญญาตรี

สมมติฐานการวิจัย

นิสิตที่ใช้แอปพลิเคชันเกิดความตระหนักรู้ต่อการเข้าร่วมกิจกรรมหลังการใช้สูงกว่าก่อนใช้แอปพลิเคชัน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .๐๕

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาถึงสาระสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา ออกแบบและนำไปสู่การสร้างแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรม สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี โดยมีขอบเขต ดังต่อไปนี้

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรมตามระเบียบ ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบไปด้วย

๑. กลุ่มกิจกรรมบังคับ

๑.๑ กิจกรรมปฐมนิเทศนิสิตใหม่และค่ายเสริมสร้างอัตลักษณ์นิสิต

๑.๒ กิจกรรมไหว้ครู

๑.๓ กิจกรรมปัจฉิมนิเทศ

๒. กลุ่มกิจกรรมเลือก

๒.๑ ชุมนุมวิเศษสานฝันสรรค์สร้าง

๒.๒ ชุมนุมวิศวกรรมยานยนต์

๓. กลุ่มกิจกรรมอาสา

๓.๑ งานลอยกระทง

๓.๒ งานสงกรานต์

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

๑. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๑ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน ๓๙๒ คน ประกอบด้วยดังนี้

๒. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ ๒ ภาคการศึกษาที่ ๒ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน ๔๐ คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Sample Random Sampling) โดยการวิธีจับสลาก

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดตัวแปรที่ศึกษา ดังนี้

ตัวแปรต้น (Independent Variable) ได้แก่ แอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรม สำหรับ นิสิต ระดับปริญญาตรี

ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่

๑. ความตระหนักรู้ในการเข้าร่วมกิจกรรม
๒. ความพึงพอใจของนิสิตระดับปริญญาตรี ที่ใช้แอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรม สำหรับนิสิต ระดับปริญญาตรี

สถานที่ทำการทำวิจัย

คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ระยะเวลาการวิจัย

การวิจัยใช้เวลา ระหว่างเดือนมกราคม ถึง เดือนพฤษภาคม ๒๕๖๒

คำจำกัดความในการวิจัย

๑. แอปพลิเคชัน หมายถึง โปรแกรมขนาดเล็กที่ใช้งานบนอุปกรณ์พกพา ที่มีขั้นตอน การใช้งาน ไม่ซับซ้อนใช้งานได้ง่าย ขอบเขตให้การใช้งานอุปกรณ์พกพาได้มากขึ้น บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

๒. แอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรม หมายถึง โปรแกรมบนโทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟน ที่ทำงานบนอุปกรณ์ที่ใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) พัฒนาให้นิสิต มีความรู้ ความเข้าใจในการเข้าร่วมกิจกรรมได้ง่ายขึ้น สะดวก รวดเร็ว โดยวัตถุประสงค์ในการสร้าง เพื่อส่งเสริม การเข้าร่วมกิจกรรม สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

๓. คุณภาพแอปพลิเคชัน หมายถึง ผลที่ได้จากการประเมินสื่อแอปพลิเคชัน ของผู้ทรงคุณวุฒิ ประกอบด้วย ด้านสื่อและด้านเนื้อหา

๑. คุณภาพด้านสื่อ หมายถึง องค์ประกอบของการจัดแบ่งและการจัดวางตำแหน่งต่างๆ ในหน้าจอมีความเหมาะสม พื้นหลัง ตัวอักษร ปุ่มต่าง ๆ การเปลี่ยนหน้าจอ เสียง ภาพประกอบ ภาพเคลื่อนไหว และวิดิทัศน์มีความเหมาะสม ปฏิสัมพันธ์มีความชัดเจนมีรูปแบบที่แน่นอน การเข้าถึง เนื้อหาง่าย มีความสมบูรณ์ของการเชื่อมโยงและการเปลี่ยนหน้าจอ

๒. คุณภาพด้านเนื้อหา หมายถึง การนำเสนอเนื้อหาที่มีความถูกต้อง เนื้อหา ที่นำเสนอโดยสื่อ ที่เหมาะสม วิธีการปรากฏสื่อมีความถูกต้อง การปฏิสัมพันธ์หน้าจอถูกต้อง วิธีการนำเสนอปฏิสัมพันธ์ บนหน้าจอเหมาะสมกับเนื้อหา มีการให้ผลย้อนกลับอย่างเหมาะสมทันทีทันใด โครงสร้างของบทเรียน เป็นไปตามที่ออกแบบไว้ เข้าถึงเนื้อหาง่ายและสะดวก การเชื่อมโยงเนื้อหา เหมาะสม เข้าใจง่าย มีความ สมบูรณ์ และการเปลี่ยนหน้าจอเหมาะสม กับการเรียน

๔. นิสิต หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ ๒ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๑

๕. ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ที่มีต่อแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรม สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

๖. ความตระหนักรู้ หมายถึง ความสำนึก ความรู้สึกนึกคิดของนิสิต ในการเข้าร่วมกิจกรรมนิติต ตามระเบียบข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่าด้วยการศึกษาในระดับปริญญาตรี จำนวน ๓ กลุ่ม กิจกรรม โดยการประเมินก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม

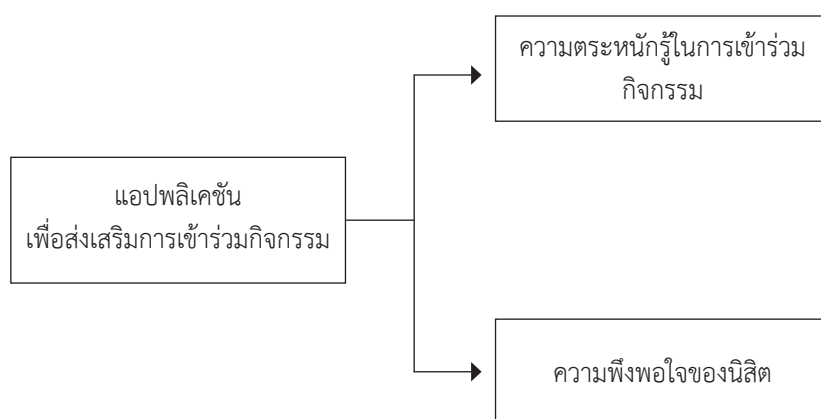
๗. กิจกรรมของนิสิต หมายถึง กิจกรรมนิติตต้องเข้าร่วม จัดโดยคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ตามระเบียบข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่าด้วยการศึกษาในระดับปริญญาตรี จำนวน ๓ กลุ่มกิจกรรม ได้แก่ คือ

๑. กลุ่มกิจกรรมบังคับ ต้องครบ ๓ กิจกรรมด้วยกัน คือ กิจกรรมปฐมนิเทศนิติตใหม่และ ค่ายเสริมสร้างอัตลักษณ์นิติต พิธีไหว้ครู กิจกรรมบังคับของส่วนงานที่จัดการเรียนการสอน ๑ กิจกรรม

๒. กลุ่มกิจกรรมเลือก ต้องไม่น้อยกว่า ๒ กิจกรรม เช่น วันสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ วันพระราชทานปริญญาบัตร วันสถาปนามหาวิทยาลัยหรือคณะ หรือหน่วยงานที่จัดการเรียนการสอน กิจกรรมพัฒนาบุคลิกภาพ จริยธรรม ศิลปวัฒนธรรม ศาสนา วิชาการ

๓. กิจกรรมอาสา ต้องไม่น้อยกว่า ๑๐๐ ชั่วโมง ตลอดการเรียนตามหลักสูตร เช่น กิจกรรม จิตอาสา จิตสาธารณะ

กรอบแนวคิดของการวิจัย



ภาพที่ ๑ กรอบแนวคิดการวิจัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ได้แอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรม สำหรับนิสิต ระดับปริญญาตรี ที่มีคุณภาพ
๒. เป็นแนวทางในการพัฒนาแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมในด้านอื่น ๆ ต่อไป
๓. เป็นแนวทางในการพัฒนาแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการร่วมกิจกรรมสำหรับคณะหรือหน่วยงานอื่นๆ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรม สำหรับนิสิต ระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยขอเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปของตารางและความเรียงตามวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อ

ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน ๓ ท่าน ที่ประเมินแอปพลิเคชัน เรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรม สำหรับนิสิต ระดับปริญญาตรี เป็นการดำเนินการตามวัตถุประสงค์ข้อที่ ๑

คุณภาพสื่อโดยรวมอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๒๖ โดยเมื่อพิจารณารายหัวข้อ พบว่า วิธีการนำเสนอข้อมูลของแอปพลิเคชัน ใช้งานง่าย แอปพลิเคชันทำงานได้อย่างรวดเร็ว และการใช้สื่อรูปภาพมีความเหมาะสม อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ ๔.๖๖ รองลงมา คือภาพและข้อความบนหน้าจอมีความสวยงาม เป็นระเบียบเข้าใจง่าย อยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ ๔.๐๐ และข้อมูลที่นำเสนอในแต่ละหน้าจอมีความเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ ๓.๓๓ ตามลำดับ

ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา

ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน ๓ ท่าน ที่ประเมินแอปพลิเคชัน เรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรม สำหรับนิสิต ระดับปริญญาตรี เป็นการดำเนินการตามวัตถุประสงค์ข้อที่ ๑

คุณภาพเนื้อหาโดยรวมอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๔๓ เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๔๒ เท่ากับ .๐๐ รองลงมา ได้แก่ ด้านภาพ ภาษา และรูปแบบการนำเสนอ อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๔๔ ตามลำดับ

ผลการประเมินความตระหนักรู้ต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

ผลการประเมินความตระหนักรู้ของนิสิตต่อการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นการดำเนินการตามวัตถุประสงค์ข้อที่ ๒

ตาราง แสดงผลตารางประเมินความตระหนักรู้ต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนิสิตที่ใช้แอปพลิเคชันสำหรับนิสิต ระดับปริญญาตรี

รายการประเมิน	ก่อนใช้แอปพลิเคชัน			หลังใช้แอปพลิเคชัน			t	sig
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล		
1) ความตระหนักรู้กลุ่มกิจกรรมบังคับ								
1.1) ความตระหนักรู้กิจกรรมปฐมนิเทศนิสิต	2.52	.50	ปานกลาง	4.35	.66	มาก	-13.21	.00
1.2) ความตระหนักรู้กิจกรรมไหว้ครู	2.70	.46	ปานกลาง	4.22	.73	มาก	-12.30	.00
1.3) ความตระหนักรู้กิจกรรมปัจฉิมนิเทศ	2.45	.50	ปานกลาง	4.27	.59	มาก	-12.78	.00
ค่าเฉลี่ย	2.55	.29	ปานกลาง	4.28	.31	มาก	-24.46	.00
2) ความตระหนักรู้กลุ่มกิจกรรมเลือก								
2.1) ความตระหนักรู้ชุมนุมวิศวะสานฝันสรรค์สร้าง	2.60	.49	ปานกลาง	4.30	.68	มาก	-12.59	.00
2.2) ความตระหนักรู้ชุมนุมวิศวกรรมยานยนต์	2.37	.49	ปานกลาง	4.45	.55	มาก	-17.17	.00
ค่าเฉลี่ย	2.48	.36	ปานกลาง	4.37	.55	มาก	-17.45	.00
3) ความตระหนักรู้กลุ่มกิจกรรมอาสา								
3.1 ความตระหนักรู้กิจกรรมลอยกระทง	2.42	.50	ปานกลาง	4.22	.83	มาก	-12.12	.00
3.2 ความตระหนักรู้กิจกรรมสงกรานต์	2.45	.50	ปานกลาง	4.37	.58	มาก	-15.93	.00
ค่าเฉลี่ย	2.43	.35	ปานกลาง	4.33	.58	มาก	-17.58	.00
ค่าเฉลี่ยรวม	2.50	.19	ปานกลาง	4.43	.07	มาก	- 43.12	.00

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นิสิตที่ใช้แอปพลิเคชันเกิดความตระหนักรู้ต่อการเข้าร่วมกิจกรรมหลังการใช้สูงกว่าก่อนใช้แอปพลิเคชัน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๔๓/๒.๕๐ และการทดสอบค่าที่ก่อนและหลังใช้แอปพลิเคชันมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .๐๕

ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียน

ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อแอปพลิเคชัน เรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรม สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี นิสิต มีความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรม สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ ๔.๔๓ และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า นิสิตมีความพึงพอใจคำอธิบายเนื้อหาชัดเจน เข้าใจง่าย เป็นอันดับ ๑ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๘๐ รองมา เนื้อหามีความยากง่ายเหมาะสม กับนิสิต อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๗๕ และส่งเสริมให้เกิดการเข้าร่วมกิจกรรม อยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๖๗ ตามลำดับ

การอภิปรายผล

การพัฒนาแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรม สำหรับนิสิต ระดับปริญญาตรี ตามวัตถุประสงค์และสมมติฐานของการวิจัย ซึ่งผลการวิจัยนำมาอภิปรายผล ได้ดังนี้

๑. ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อและด้านเนื้อหา ของแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเข้าร่วม กิจกรรม สำหรับนิสิต ระดับปริญญาตรี คุณภาพสื่อโดยรวมอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๒๖ คุณภาพ เนื้อหาโดยรวมอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๔๓ โดยผู้วิจัยได้นำรูปแบบ ADDIE model มาเป็น รูปแบบในการสร้างแอปพลิเคชัน และผู้วิจัยได้นำ แอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรม สำหรับ นิสิต ระดับปริญญาตรี ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน ๓ ท่าน ที่มีประสบการณ์ในการสอนและพัฒนา สื่อการเรียนการสอน และด้านเนื้อหา จำนวน ๓ ท่าน ที่มีประสบการณ์ในด้านกิจกรรมนิสิตและปฏิบัติงาน ในงานกิจกรรมนิสิต ได้ประเมินและนำข้อเสนอแนะต่าง ๆ ของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไข จึงทำให้ได้ แอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรม สำหรับนิสิต ระดับปริญญาตรี ที่มีคุณภาพสอดคล้องกับ งานวิจัยของอภินัฐ สัตยจรรยาวงศ์ ที่กล่าวถึงการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาแอปพลิเคชันบนแท็บเล็ต ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์เรื่องประชาคมอาเซียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ แอปพลิเคชัน บนแท็บเล็ต ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เรื่อง ประชาคม อาเซียน มีคุณภาพเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก^๕

๒. ด้านความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรม สำหรับ นิสิต ระดับปริญญาตรี พบว่า นิสิตมีความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรม สำหรับ นิสิตระดับปริญญาตรี โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๔๓ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย วรชัฐ

^๕ อภินัฐ สัตยจรรยาวงศ์, การพัฒนาแอปพลิเคชันบนแท็บเล็ต ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เรื่อง ประชาคม อาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒, วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, (สาขาเทคโนโลยีและสื่อสาร การศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า ธนบุรี, ๒๕๕๗), บทคัดย่อ.

เสรีวิวัฒนา ที่กล่าวถึงเรื่องพัฒนาแอปพลิเคชัน วิชาคณิตศาสตร์เรื่องรูปสี่เหลี่ยมสำหรับระบบปฏิบัติการ ไอโอเอสบนอุปกรณ์แท็บเล็ตระดับ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ผู้เรียนมีความพึงพอใจ แอปพลิเคชันวิชาคณิตศาสตร์เรื่องรูปสี่เหลี่ยมสำหรับระบบปฏิบัติการไอโอเอสบนอุปกรณ์แท็บเล็ตอยู่ในระดับพึงพอใจมาก^๖ ผลงานวิจัยของ สุธิรา จันทรปุม ที่กล่าวถึงเรื่องการพัฒนาแอปพลิเคชัน เพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต เรื่ององค์ประกอบของระบบสารสนเทศ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ พบว่า ความพึงพอใจต่อการใช้งานโมบายแอปพลิเคชันแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดสกลนคร มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก^๗

๓. ข้อเสนอแนะที่พบในระหว่างการเรียนรู้จากแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรม สำหรับนิสิต ระดับปริญญาตรี นิสิตมีความกระตือรือร้น สนใจในการเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์โมบาย ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ รวมทั้งสามารถเรียนรู้ได้เองโดยอิสระ ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาตามศักยภาพ แล้วได้เกิดตระหนักรู้ในการเข้าร่วมกิจกรรมนิสิตเป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

แอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรมสำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ควรมีการอัปเดตข้อมูลหรือกิจกรรมลงไปในแอปพลิเคชัน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ควรจะพัฒนาแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรมสำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ในระบบ iOS

บรรณานุกรม

- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. กรอบนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระยะ พ.ศ. ๒๕๕๔-๒๕๖๓ ของประเทศไทย. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, ๒๕๕๘.
- วิรัชฐา เสรีวิวัฒนา. การพัฒนาแอปพลิเคชัน วิชาคณิตศาสตร์ เรื่องรูปสี่เหลี่ยม สำหรับระบบปฏิบัติการ ไอโอเอสบนอุปกรณ์แท็บเล็ต ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, ๒๕๕๗.

^๖ วิรัชฐา เสรีวิวัฒนา, การพัฒนาแอปพลิเคชัน วิชาคณิตศาสตร์ เรื่องรูปสี่เหลี่ยม สำหรับระบบปฏิบัติการ ไอโอเอสบนอุปกรณ์แท็บเล็ต ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕, (กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, ๒๕๕๗), บทคัดย่อ.

^๗ สุธิรา จันทรปุม, การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต เรื่ององค์ประกอบของระบบสารสนเทศ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔, โครงการวิจัย, (มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์, ๒๕๕๘), บทคัดย่อ.

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่**

๑๒. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, ๒๕๖๐.

สุธาณี สีนวนแก้ว และกานดา ศรีอินทร์. **การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อ**

การศึกษา. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ๒๕๕๒.

สุธีรา จันทรปุม. “การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต เรื่ององค์ประกอบของระบบสารสนเทศ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔”. **โครงการวิจัย.** มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์, ๒๕๕๘.

อภินันท์ สัตยจรรยาวงศ์. “การพัฒนาแอปพลิเคชันบนแท็บเล็ต ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เรื่อง ประชาคมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒”. **วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต.** สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, ๒๕๕๗.

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. **ขับเคลื่อนการศึกษาไทยสู่ ไทยแลนด์ ๔.๐.** [ออนไลน์]. แหล่งที่มา:จาก:<http://www.thaihealth.or.th/Content/33499-ขับเคลื่อนการศึกษาไทยสู่%20ไทยแลนด์%204.0.html> [๖ ตุลาคม ๒๕๖๑].