

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง ทักษะดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาทักษะดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ และเพื่อเปรียบเทียบทักษะดิจิทัล จำแนกตามเพศและสาขาวิชา

ประชากรที่ใช้ศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาภาคปกติที่กำลังศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 1,619 คน (มหาวิทยาลัย ราชภัฏรำไพพรรณี, 2564)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักศึกษาภาคปกติที่กำลังศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ รำไพพรรณี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 321 คน การกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างด้วย ความคลาดเคลื่อน .05 ของ ยามาเน่ (Yamane, 1970 : 580-581) กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่ม แบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Random sampling)

การดำเนินการวิจัยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยทำหนังสือบันทึกข้อความจาก ภาควิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ไปยังหัวหน้าภาควิชาและประธานหลักสูตรต่าง ๆ ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 - 4 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง
2. ผู้วิจัยทำการนัดหมายวันและเวลาในการขอเข้าไปเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักศึกษา จำนวน 321 คน ตามชั้นปีและสาขาวิชาของนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งการเก็บข้อมูลจะใช้วิธีการแจก คิวอาร์โค้ด (QR code) ให้นักศึกษาสแกนและทำแบบสอบถามแบบออนไลน์
3. ก่อนเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย ขั้นตอนการวิจัย ประโยชน์ที่ได้จากการวิจัยกับนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง
4. ผู้วิจัยอธิบายคำชี้แจงและรายละเอียดในการตอบแบบสอบถามให้กับนักศึกษาที่เป็นกลุ่ม ตัวอย่างฟังก่อนตอบแบบสอบถาม จากนั้นจึงแจกคิวอาร์โค้ด (QR code) ให้นักศึกษาสแกนและทำ แบบสอบถามออนไลน์
5. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามมาดำเนินการวิเคราะห์และสรุปผลตาม ขั้นตอนการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยผู้วิจัยดำเนินการจัดกระทำข้อมูล ดังนี้

1. นำข้อมูลจากแบบสอบถามออนไลน์มาตรวจสอบและคัดเลือกคำตอบที่สมบูรณ์
2. นำข้อมูลคำตอบที่สมบูรณ์มาบันทึกลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์ ข้อมูลแบบสอบถามทักษะดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีการแปลผลคะแนนดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2554 : 100)

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง ระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด

3. ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ และนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลมาดำเนินการตามความมุ่งหมายของการวิจัย

3.1 การศึกษาทักษะดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์วิเคราะห์ โดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และหาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

3.2 การเปรียบเทียบทักษะดิจิทัล จำแนกตามเพศ สาขาวิชา ใช้การวิเคราะห์จำแนกตามเพศ โดยการทดสอบค่าที (T-test) และจำแนกชั้นปีการศึกษา ใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA)

สรุปผล

ตอนที่ 1 เพื่อศึกษาทักษะดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์

ผู้วิจัยได้ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่างเพื่อศึกษาทักษะดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย โดยมีเพศหญิง จำนวน 224 คน คิดเป็นร้อยละ 69.80 และเพศชาย จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 30.20

สาขาวิชาของผู้ตอบแบบสอบถามเพื่อศึกษาทักษะดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ พบว่า สาขาวิชาของผู้ตอบแบบสอบถามมากที่สุด 3 ลำดับแรก ได้แก่ สาขาวิชาสังคมศึกษา ร้อยละ 17.40 สาขาวิชาคณิตศาสตร์ ร้อยละ 14.00 และสาขาวิชาภาษาไทย ร้อยละ 13.40 ตามลำดับ และสาขาวิชาที่ตอบแบบสอบถามน้อยที่สุดมีจำนวนเท่ากัน 2 สาขาวิชา ได้แก่ สาขาวิชาดนตรีศึกษา ร้อยละ 0.90 และสาขาวิชาการศึกษาพิเศษและภาษาอังกฤษ ร้อยละ 0.90

ทักษะดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จำแนกเป็นรายด้าน พบว่า โดยภาพรวมทุกด้านมีทักษะดิจิทัลอยู่ในระดับมาก ด้านที่มีระดับสูงที่สุด คือ ด้านการใช้ ($\bar{X} = 3.94$) รองลงมาคือ ด้านการสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 3.82$) และด้านการเข้าใจ ($\bar{X} = 3.80$) ตามลำดับ

ด้านการใช้ พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.93$) โดยเรียงจากค่าเฉลี่ยสูงไปหาต่ำ 3 อันดับแรก คือ สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ต ($\bar{X} = 4.52$) สามารถใช้โปรแกรมประชุมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.31$) และสามารถใช้งานโซเชียลมีเดียอย่างรู้เท่าทัน ($\bar{X} = 4.24$) ส่วนค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ สามารถใช้โปรแกรมแก้ไขงานกราฟิก ($\bar{X} = 3.52$)

ด้านการเข้าใจ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.80$) โดยเรียงจากค่าเฉลี่ยสูงไปหาต่ำ 3 อันดับแรก คือ เข้าใจหลักการใช้งานโซเชียลมีเดียอย่างรู้เท่าทัน ($\bar{X} = 4.10$) เข้าใจหลักการทำงานของอินเทอร์เน็ต ($\bar{X} = 4.09$) และเข้าใจหลักการทำงานในการประชุมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.03$) ส่วนค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ เข้าใจหลักการทำงานในอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ ($\bar{X} = 3.53$)

ด้านการสร้างสรรค์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.82$) โดยเรียงจากค่าเฉลี่ยสูงไปหาต่ำ 3 อันดับแรก คือ สามารถใช้งานโซเชียลมีเดียอย่างสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 4.07$) สามารถออกแบบผลงานด้วยโปรแกรมจัดการงานนำเสนอ ($\bar{X} = 3.94$) และสามารถออกแบบผลงานผ่านแอปพลิเคชันและ

แพลตฟอร์ม ($\bar{X} = 3.84$) ส่วนค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ สามารถออกแบบผลงานด้วยโปรแกรมจัดการตารางและการคำนวณ ($\bar{X} = 3.60$)

ตอนที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบทักษะดิจิทัล จำแนกตามเพศและสาขาวิชา

ผู้วิจัยได้เปรียบเทียบทักษะดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จำแนกตามเพศ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า เพศชาย ($\bar{X} = 3.99$) และเพศหญิง ($\bar{X} = 3.79$) มีทักษะดิจิทัลโดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลการวิเคราะห์แบ่งตามด้าน พบว่า ด้านการใช้และด้านการเข้าใจแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และด้านการสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบทักษะดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จำแนกตามสาขาวิชา พบว่า โดยรวมทุกสาขาวิชาแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบทักษะดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จำแนกตามสาขาวิชาโดยแบ่งตามด้าน พบว่า โดยรวมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

อภิปรายผล

ผู้วิจัยได้ขอค้นพบที่สามารถนำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. ผลจากศึกษาทักษะดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ที่พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย เพราะนักศึกษาที่สมัครเข้ามาเรียนส่วนใหญ่จะเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย และสัดส่วนจำนวนนักศึกษาที่มากน้อยต่างกัน ทำให้พบว่า สาขาวิชาของผู้ตอบแบบสอบถามมากที่สุด 3 ลำดับแรก ได้แก่ สาขาวิชาสังคมศึกษา สาขาวิชาคณิตศาสตร์ และสาขาวิชาภาษาไทย สาขาวิชาที่ตอบแบบสอบถามน้อยที่สุด มีจำนวนเท่ากับ 2 สาขาวิชา ได้แก่ สาขาวิชาดนตรีศึกษา และสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์และภาษาอังกฤษ เพราะจำนวนนักศึกษาในแต่ละสาขาวิชาของแต่ละชั้นปีการศึกษาที่เข้ารับการศึกษามีจำนวนมากน้อยต่างกัน

ทักษะดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จำแนกเป็นรายด้าน พบว่า โดยภาพรวมทุกด้านมีทักษะดิจิทัลอยู่ในระดับมาก ด้านการใช้ พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก คือ สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ต ต่ำสุด คือ สามารถใช้โปรแกรมแก้ไขงานกราฟิก

ด้านการเข้าใจ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก คือ เข้าใจหลักการใช้งานโซเชียลมีเดียอย่างรู้เท่าทัน ต่ำสุด คือ เข้าใจหลักการทำงานในอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์

ด้านการสร้างสรรค์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก คือ สามารถใช้งานโซเชียลมีเดียอย่างสร้างสรรค์ ต่ำสุด คือ สามารถออกแบบผลงานด้วยโปรแกรมจัดการตารางและการคำนวณ

การศึกษาทักษะดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ด้านการใช้ ด้านการเข้าใจ และด้านการสร้างสรรค์ ที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ กณิชา ศิริศักดิ์ (2559 : 108) ที่พบว่า นิสิตมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอย่างคล่องแคล่ว ไม่มีความกลัวในการเผชิญหน้ากับเทคโนโลยีใหม่ ๆ มีบางสาขาวิชาที่มีความชำนาญ เช่น สาขาวิชา

เทคโนโลยีการศึกษามีความมั่นใจในความสามารถมากกว่าสาขาอื่น เพราะมีโอกาสได้เรียนเรื่องสื่อ และเทคโนโลยีมากกว่า และขณะเดียวกันก็มีนิสิตที่ยังขาดสมรรถนะดิจิทัลอยู่ เป็นเพราะไม่มีการส่งเสริมสมรรถนะดิจิทัลในรายวิชาเอก ขาดความพร้อมในการเป็นครู ในยุคดิจิทัล และสอดคล้องกับงานวิจัยของ แววดา เตชาทวิวรรณ และอัจฉรา ประเสริฐสิน (2559 : 88-93) พบว่า ระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาพรวมนักศึกษาส่วนใหญ่การรู้ดิจิทัลในระดับมาก องค์ประกอบที่มีการรู้ดิจิทัลในระดับมากและค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ องค์ประกอบที่ 4 ทักษะการตระหนักรู้ รองลงมาได้แก่ องค์ประกอบที่ 3 ทักษะการร่วมมือ และองค์ประกอบที่ 2 ทักษะ การคิดตามลำดับ ส่วนองค์ประกอบที่ 1 ทักษะการปฏิบัติ อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณารายตัวบ่งชี้พบว่า ตัวบ่งชี้ทุกตัวขององค์ประกอบที่ 2 ทักษะการคิด องค์ประกอบที่ 3 ทักษะความร่วมมือ และองค์ประกอบที่ 4 ทักษะการตระหนักรู้ อยู่ในระดับมาก ส่วนตัวบ่งชี้การประดิษฐ์และการนำเสนอขององค์ประกอบที่ 1 ทักษะการปฏิบัติ อยู่ในระดับปานกลาง นอกนั้นคือ ตัวบ่งชี้พุทธิพิสัยอยู่ในระดับมาก

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จำแนกตามเพศ พบว่า ด้านการใช้และด้านการเข้าใจ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และด้านการสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ จำแนกสาขาวิชา พบว่า โดยรวมทุกสาขาวิชาแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ หากจำแนกตามสาขาวิชาโดยแบ่งตามรายด้าน พบว่า โดยรวมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ แววดา เตชาทวิวรรณ และอัจฉรา ประเสริฐสิน (2559 : 94) ได้ทำการเปรียบเทียบการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีตามตัวแปรคุณลักษณะส่วนบุคคลและประเภทมหาวิทยาลัย ผลวิจัยพบว่า ภาพรวมนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนในกลุ่มสาขาวิชาต่างกันมีการรู้ดิจิทัลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนในกลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีการรู้ดิจิทัลมากกว่านักศึกษาที่เรียนในกลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เมื่อพิจารณารายองค์ประกอบ พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนในกลุ่มสาขาวิชาแตกต่างกัน มีการรู้ดิจิทัลแตกต่างกันในองค์ประกอบที่ 1 ทักษะการปฏิบัติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และองค์ประกอบที่ 4 ทักษะการตระหนักรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักศึกษาที่เรียนในกลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีองค์ประกอบที่ 1 ทักษะการปฏิบัติ มากกว่านักศึกษาที่เรียนในกลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์และนักศึกษาที่เรียนในกลุ่มสาขาวิทยาศาสตร์สุขภาพ ส่วนนักศึกษาที่เรียนในกลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ มีองค์ประกอบที่ 4 ทักษะการตระหนักรู้มากกว่านักศึกษาที่เรียนในกลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และสอดคล้องกับงานของ สุชาดา สกลกจิรุ่งโรจน์ (2563 : 82) ศึกษาเรื่อง การสังเคราะห์ความหมาย องค์ประกอบ และตัวชี้วัดของทักษะการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช พบว่า กลุ่มของทักษะความสามารถที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตส่วนตนและการเรียนรู้ในระบบการศึกษาทางไกล ซึ่งประกอบด้วยความรู้และทักษะพื้นฐานด้านคอมพิวเตอร์ ความสามารถในการป้องกันความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ความสามารถในการใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์ พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตและการศึกษา ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ความรู้และทักษะพื้นฐานทางอินเทอร์เน็ต ความสามารถในการค้นหาสารสนเทศ

ความสามารถในการติดต่อสื่อสารโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และความสามารถในการเรียนรู้ผ่านทางระบบออนไลน์ บุคคลที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลจะสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงานติดต่อสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพรู้เท่าทัน รวมทั้งถูกต้องตามกฎหมายระเบียบและบรรทัดฐานสังคม

ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยที่ได้จากการวิจัยทักษะดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้ ดังนี้

1. นักศึกษาคณะครุศาสตร์มีทักษะการใช้ดิจิทัลอยู่ในระดับที่ดีมาก ควรมีการส่งเสริมให้มีทักษะการเข้าใจ และด้านการสร้างสรรค์ มากขึ้น
2. ควรมีการส่งเสริมนักศึกษาคณะครุศาสตร์ในด้านการใช้ทักษะดิจิทัลอย่างรู้เท่าทันตระหนักรู้อย่างมีวิจารณญาณ
3. ควรมีการให้ความรู้อบรมทักษะดิจิทัลให้ทันเทคโนโลยีอยู่เสมอ
4. การวิจัยนี้ได้ข้อมูลในภาพรวมของทุกสาขาวิชาของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ ควรมีการทำวิจัยกับนักศึกษาเฉพาะสาขาวิชาและติดตามนักศึกษาในรุ่นอื่น ๆ ต่อไป
5. ควรมีการวิจัยทักษะดิจิทัลของนักศึกษาหลังจากเรียนจบหลักสูตรแล้ว จากผู้ใช้บัณฑิตในภาคส่วนต่าง ๆ เช่น ผู้บริหารสถานศึกษา บุคลากรทางการศึกษา นักเรียน เพื่อพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคม

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี