

พฤติกรรมและผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ตประกอบการเรียน
ของโรงเรียนสิงห์บุรี

BEHAVIOURS AND IMPACTS OF USING THE INTERNET AS
A LEARNING TOOL IN SINGBURI SCHOOL

บุญญรัตน์ นทีสถิตย์ธาร

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต วิชาเอกระบบสารสนเทศ

คณะบริหารธุรกิจ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ปีการศึกษา 2559

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

พฤติกรรมและผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ตประกอบการเรียน
ของโรงเรียนสิงห์บุรี

บุญญรัตน์ นทีสถิตย์ธาร

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต วิชาเอกระบบสารสนเทศ

คณะบริหารธุรกิจ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

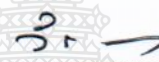
ปีการศึกษา 2559

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี


หัวข้อการค้นคว้าอิสระ พฤติกรรมและผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ตประกอบการเรียน
ของโรงเรียนสิงห์บุรี
Behaviours and Impacts of Using the Internet as a Learning Tool in
Singburi School

ชื่อ - นามสกุล นางสาวบุญรัตน์ นทีสถิตย์ธาร
วิชาเอก ระบบสารสนเทศ
อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ฉันทณรงค์ จตุรัส, ปร.ค.
ปีการศึกษา 2559

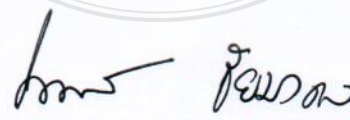
คณะกรรมการสอบการค้นคว้าอิสระ


..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์วิระ บุญจริง, Ph.D.)


..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์วัฒน์ดี กันอ่ำ, วท.ม.)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ฉันทณรงค์ จตุรัส, ปร.ค.)

คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อนุมัติการค้นคว้าอิสระฉบับนี้
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ


..... คณบดีคณะบริหารธุรกิจ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นำถรพี ชัยมงคล, ปร.ค.)

วันที่ 5 เดือน มกราคม พ.ศ. 2560

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ	พฤติกรรมและผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ตประกอบการเรียน ของโรงเรียนสิงห์บุรี
ชื่อ - นามสกุล	นางสาวบุญญรัตน์ นทีสติยธาร
วิชาเอก	ระบบสารสนเทศ
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ฉัตรรงค์ จตุรัส, ปร.ค.
ปีการศึกษา	2559

บทคัดย่อ

การค้นคว้าอิสระครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ตประกอบการเรียนของโรงเรียนสิงห์บุรี โดยศึกษากลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง มัธยมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนสิงห์บุรี จำนวน 3,028 คน โดยการใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล สำหรับสถิติที่ใช้เป็นสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติที่ใช้ตรวจสอบสมมติฐาน เป็นการใช้อัตถิติ t-test, One-Way ANOVA และ Chi Square

ผลของการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุระหว่าง 15-16 ปี ศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีเกรดเฉลี่ยสะสมระหว่าง 2.51-3.00 มีรายได้เฉลี่ยของผู้ปกครองระหว่าง 10,001-15,000 บาท อาศัยอยู่กับบิดาและมารดา ใช้เวลาร่วมกับครอบครัวทุกวัน ด้านพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้เวลาเพื่อเล่นสื่อสังคมออนไลน์ Facebook ใช้อินเทอร์เน็ตในการชมวิดีโอ ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อประกอบการเรียน และส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านและผลกระทบเชิงลบ พบว่า รู้สึกมีผลต่อดวงตา เช่น ปวดตา แสบตา ส่วนผลกระทบเชิงบวก พบว่า ได้รับข่าวสารทางการศึกษาที่รวดเร็วทันใจ

ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ได้แก่ อายุ เกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน การพักอาศัยที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพศมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง อายุและระดับชั้นการเรียนมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา ส่วนปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบเชิงลบ แต่เพศและรายได้เฉลี่ยของผู้ปกครองมีความสัมพันธ์กับผลกระทบเชิงบวก

คำสำคัญ: พฤติกรรม ผลกระทบ โรงเรียนสิงห์บุรี อินเทอร์เน็ต

Independent Study Title	Behaviours and Impacts of Using the Internet as a Learning Tool in Singburi School
Name - Surname	Miss Boonyarat Nateesatidarn
Major Subject	Information Systems
Independent Study Advisor	Assistant Professor Natnarong Jaturat, Ph.D.
Academic Year	2016

ABSTRACT

The objective of this independent study was to study the behaviors and impacts of using the Internet as a learning tool in Singburi School. The samples were of 3,028 students from Mathayomsuksa 1 to Mathayomsuksa 6, and a questionnaire survey was used as the research instrument. The descriptive statistics, Frequency, Percentage, Mean and Standard Deviation were used for data analysis, whereas for the inferential statistics, t-test, One-Way ANOVA and Chi Square were used to test the hypotheses.

The results indicated that majority of the respondents were female, aged between 15-16 years old studying Mathayomsuksa 2, with their grade point averages between 2.51 and 3.00. They lived with their parents. The average monthly incomes of their parents were between 10,001-15,000 baht. Regarding their behaviours on using the Internet, majority of the students used the Internet at home for online social media such as Facebook, watching videos and searching information for educational purposes. Although using the internet had the negative effects on the students' eye problems, pain and irritated eyes, it effectively assisted them in searching information for their education.

Regarding the hypothesis testing, the results revealed that demographic factors including age, current grade point average, and living condition had an impact on the students' behaviors on using the online social media. In addition, gender had an impact on the use of the Internet for entertainment, and age and education levels had an impact on educational purposes. Moreover, demographic factors did not display any relation to negative impacts. Sex and the average income of their parents also were correlated with positive impacts.

Keywords: behaviours, impacts, Singburi School, internet

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษา ค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงอย่างสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความอนุเคราะห์ของ ผศ.ดร. ณัฏฐรงค์ จตุรัส อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ที่กระตุ้นและให้คำปรึกษา คำแนะนำ และได้กรุณาเสียสละเวลา มาให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ในการค้นคว้าอิสระครั้งนี้ อีกทั้งยังคอยให้กำลังใจ ผลักดัน จนทำให้งานสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้ทำการศึกษาขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณ อาจารย์โรงเรียนสิงห์บุรี ที่คอยช่วยเหลือ ด้านเวลาให้การทำงาน จึงทำให้งานวิจัยสำเร็จไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณ เพื่อน ๆ ISY'56 ทุกคนที่คอยให้กำลังใจ และช่วยเหลือกันตลอดการเรียน ทั้งในยามทุกข์ และยามสุข ของการเรียนปริญญาโท

ขอขอบคุณ ผศ. กฤติยา รุ่งสม รศ. วสันต์ กันอ่ำ และอาจารย์ท่านอื่น ๆ ที่ได้เสนอแนะ และคำปรึกษาในการเรียนปริญญาโทครั้งนี้

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณคุณพ่อคุณแม่ แม่ใหญ่ น้ำศักดิ์ และที่สำคัญอาสาสมัคร ผิวสอาด ที่เป็นแรงใจและเป็นเป้าหมายสูงสุด ในการเรียนและการทำงานครั้งนี้ และผู้ที่ทำวิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานค้นคว้าอิสระฉบับนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับผู้สนใจหากการค้นคว้าอิสระครั้งนี้บกพร่องหรือไม่สมบูรณ์ประการใด ขอกราบอภัยมา ณ โอกาสนี้ด้วย

บุญญรัตน์ นทีสถิตย์ธาร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	(3)
กิตติกรรมประกาศ.....	(5)
สารบัญตาราง.....	(6)
บทที่ 1 บทนำ.....	11
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	11
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	12
1.3 สมมติฐานการวิจัย.....	12
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	12
1.5 คำจำกัดความในการวิจัย.....	13
1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	14
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	15
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	16
2.1 ทฤษฎีอินเทอร์เน็ต.....	16
2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค.....	17
2.3 ผลกระทบการใช้งานอินเทอร์เน็ต.....	18
2.4 การเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต.....	20
2.5 ทฤษฎีทางประชากรศาสตร์.....	21
2.6 ประวัติโรงเรียนสิงห์บุรี.....	22
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	22
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	24
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	24
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	26
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	28
3.4 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล.....	28

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์.....	30
4.1 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	31
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	31
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	71
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	71
5.2 การอภิปรายผลการวิจัย.....	75
5.3 ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย.....	76
5.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในอนาคต.....	76
บรรณานุกรม.....	78
ภาคผนวก.....	80
ภาคผนวก ก แบบสอบถาม.....	81
ภาคผนวก ข ผลวิเคราะห์.....	86
ประวัติผู้เขียน.....	88



สารบัญตาราง

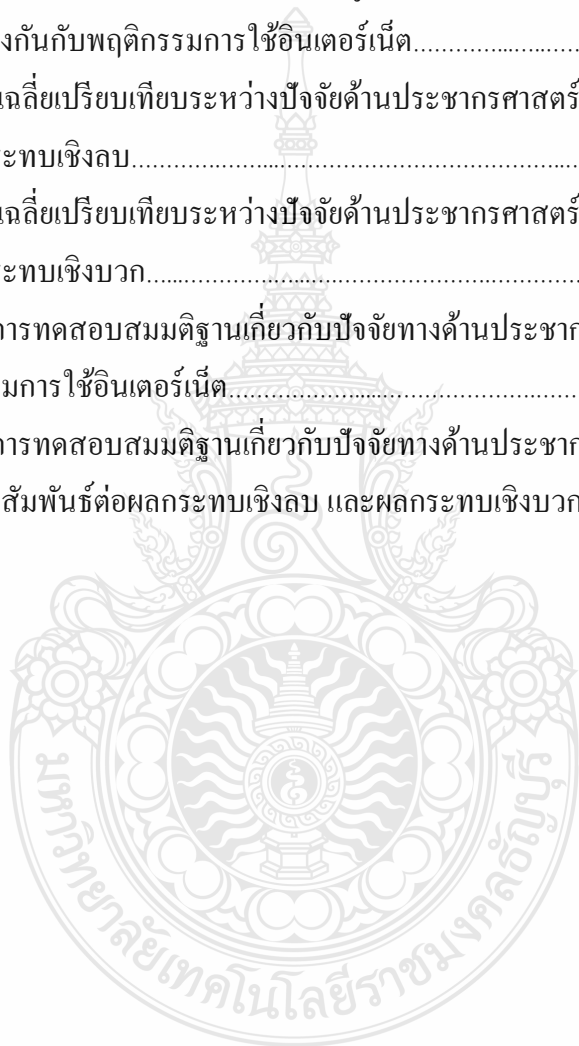
	หน้า
ตารางที่ 3.1 ประชากรที่ศึกษา.....	24
ตารางที่ 4.1 จำนวนความถี่ร้อยละและร้อยละของปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ.....	31
ตารางที่ 4.2 จำนวนความถี่ร้อยละและร้อยละของปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามอายุ.....	32
ตารางที่ 4.3 จำนวนความถี่ร้อยละและร้อยละของปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามชั้นการศึกษา.....	32
ตารางที่ 4.4 จำนวนความถี่ร้อยละและร้อยละของปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเกรดเฉลี่ยสะสม.....	33
ตารางที่ 4.5 จำนวนความถี่ร้อยละและร้อยละของปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามรายได้เฉลี่ยของผู้ปกครอง.....	34
ตารางที่ 4.6 จำนวนความถี่ร้อยละและร้อยละของปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามที่อยู่อาศัย.....	34
ตารางที่ 4.7 จำนวนความถี่ร้อยละและร้อยละของปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามการใช้เวลาอยู่ร่วม และทำกิจกรรมกับ ครอบครัว.....	35
ตารางที่ 4.8 แสดงค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และระดับความสำคัญของพฤติกรรม ในการใช้สื่อออนไลน์.....	36
ตารางที่ 4.9 แสดงค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และระดับความสำคัญของพฤติกรรม การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง.....	37
ตารางที่ 4.10 แสดงค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และระดับความสำคัญของ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา.....	38
ตารางที่ 4.11 แสดงค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และระดับความสำคัญของ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต.....	39
ตารางที่ 4.12 แสดงจำนวนร้อยละของผลกระทบในเชิงลบและเชิงบวก.....	40

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 4.13 แสดงร้อยละของผลการแปลงเป็นระดับคะแนนได้ผลดังตารางต่อไปนี้.....	41
ตารางที่ 4.14 แสดงพฤติกรรมระหว่างเพศกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต.....	42
ตารางที่ 4.15 แสดงพฤติกรรมระหว่างอายุกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต.....	43
ตารางที่ 4.16 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างอายุที่แตกต่างกันกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์.....	45
ตารางที่ 4.17 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างอายุที่แตกต่างกันกับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา.....	46
ตารางที่ 4.18 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างอายุที่แตกต่างกันกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต.....	46
ตารางที่ 4.19 แสดงพฤติกรรมระหว่างระดับชั้นเรียนกับพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ต.....	47
ตารางที่ 4.20 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างระดับชั้นเรียนที่แตกต่างกันกับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา.....	49
ตารางที่ 4.21 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างระดับชั้นเรียนที่แตกต่างกันกับพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ต.....	51
ตารางที่ 4.22 แสดงพฤติกรรมระหว่างเกรดเฉลี่ยกับพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ต.....	53
ตารางที่ 4.23 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างเกรดเฉลี่ยที่แตกต่างกันกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์.....	54
ตารางที่ 4.24 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างเกรดเฉลี่ยที่แตกต่างกันกับพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ต.....	55
ตารางที่ 4.25 แสดงพฤติกรรมระหว่างรายได้เฉลี่ยของผู้ปกครองกับพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ต.....	56
ตารางที่ 4.26 แสดงพฤติกรรมระหว่างพักอาศัยกับพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ต.....	57
ตารางที่ 4.27 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างพักอาศัยที่แตกต่างกันกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์.....	59
ตารางที่ 4.28 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างพักอาศัยที่แตกต่างกันกับพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ต.....	60

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 4.29 แสดงพฤติกรรมระหว่างเวลาอยู่ร่วมและทำกิจกรรมกับครอบครัวกับพฤติกรรม การใช้อินเทอร์เน็ต.....	61
ตารางที่ 4.30 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างเวลาอยู่ร่วมและทำกิจกรรมกับครอบครัว ที่แตกต่างกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต.....	62
ตารางที่ 4.31 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างปัจจัยด้านประชากรศาสตร์มีความสัมพันธ์ กับผลกระทบเชิงลบ.....	64
ตารางที่ 4.32 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างปัจจัยด้านประชากรศาสตร์มีความสัมพันธ์ กับผลกระทบเชิงบวก.....	67
ตารางที่ 4.33 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ที่มีผลต่อ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต.....	70
ตารางที่ 4.34 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ ที่มีความสัมพันธ์ต่อผลกระทบเชิงลบ และผลกระทบเชิงบวก.....	70



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันเทคโนโลยีมีส่วนสำคัญในการดำรงชีวิตของคนในยุคปัจจุบันนี้ ทำให้เทคโนโลยีกลายเป็นปัจจัยที่ 5 ที่มีผลกระทบต่อการดำรงชีวิต จากเหตุผลข้อนี้ส่งผลให้มีการพัฒนาระบบเครื่องมือสื่อสาร จากโทรศัพท์ธรรมดา กลายมาเป็นโทรศัพท์ที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ เพื่อเป็นการตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภค ซึ่งต่อมาส่งผลให้ผู้ให้บริการต่าง ๆ ก็หันมาให้ความสำคัญกับการใช้อินเทอร์เน็ต ไม่เพียงแต่ผู้ให้บริการในด้านต่าง ๆ เท่านั้น แต่ในยุคปัจจุบันก็ยังส่งผลไปยังระบบการศึกษา ซึ่งในปัจจุบันระบบการศึกษาของประเทศไทยได้ให้ความสำคัญไปในด้านของการจัดการเรียนรู้ และด้านทรัพยากรและการลงทุนเพื่อการศึกษา เพื่อรองรับโลกาภิวัตน์ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว

จากการที่เทคโนโลยีมีความสำคัญมากยิ่งขึ้นยังส่งผลให้มีการใช้อินเทอร์เน็ตกันอย่างแพร่หลายไม่เว้นแม้ทางด้านการศึกษาการมีผู้ใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ เข้ามาประกอบการเรียนเช่นกัน เพื่อเป็นการนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ให้เข้ากับยุคสมัย และในปัจจุบันทางสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้มีคำสั่งให้การเรียนมีการใช้เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตเข้ามาประกอบการเรียนให้มากขึ้น เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมาความรอบรู้รอบด้าน เห็นถึงโลกกว้าง ไม่ใช่เรียนจากในตำราเรียนเพียงเท่านั้น ดังนั้นการใช้อินเทอร์เน็ตในการประกอบการเรียนนั้นจะทำให้ให้นักเรียนมองเห็นถึงมุมมองที่แตกต่าง หรือแม้แต่การเพิ่มเติมให้นักเรียนได้มีการจินตนาการมากยิ่งขึ้น มีการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกวิธี และมีประโยชน์อันสูงสุด

ตัวอย่างการใช้อินเทอร์เน็ตในการประกอบการเรียน และประกาศข่าวสารต่าง ๆ ได้แก่ การค้นหาข้อมูลและภาพประกอบการเรียนโดย www.google.com การชม VDO ต่าง ๆ ที่ผ่าน www.youtube.com Facebook การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม เว็บไซต์ของทางโรงเรียน ระบบ e-Learning ต่าง ๆ นอกจากนี้การใช้อินเทอร์เน็ตยังสามารถทำให้ผู้เรียนสามารถติดต่อสนทนากับผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน โดยผ่าน ห้องสนทนา (Chat Room) ที่ผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ที่เกี่ยวข้องได้สร้างไว้ และยังมี การสอบถามข้อมูลผ่าน E-Mail ได้อีกด้วย

ซึ่งโรงเรียนที่ได้ไปทำการศึกษานั้นคือ โรงเรียนสิงห์บุรี เป็นโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา เป็นโรงเรียนประจำจังหวัดสิงห์บุรี และขนาดของโรงเรียนมีขนาดใหญ่พิเศษ มีนักเรียนจำนวนประมาณ 3,000 คนในแต่ละปีการศึกษา มีครูอาจารย์ 144 คน เปิดสอนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และ

มัธยมศึกษาตอนปลาย มีนักเรียน 45 - 50 คนต่อห้องเรียน ในแต่ละห้องเรียนจะมีครูประจำชั้น 1 - 2 คน มีกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่มตามที่สพฐ.ได้กำหนดไว้ แต่ละกลุ่มสาระได้มีการปรับให้มีการเรียนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตให้มากขึ้น ตามนโยบายที่สพฐ.ได้กำหนดขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตประกอบการเรียนของโรงเรียนสิงห์บุรี
- 1.2.2 เพื่อศึกษาผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ตของโรงเรียนสิงห์บุรี

1.3 สมมติฐานการวิจัย

- 1.3.1 x1y1 ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์
- 1.3.2 x2y1 ปัจจัยด้านพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนโรงเรียนสิงห์บุรี กลุ่มตัวอย่างที่ควรใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ 200 ตัวอย่าง โดยใช้ระยะเวลาเก็บข้อมูลและทำการวิเคราะห์ 2 เดือน คือ ช่วงเดือน พฤษภาคม 2558 - มิถุนายน 2558

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1.4.1 ตัวแปรอิสระ แบ่งเป็น

1.4.1.1 ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ได้แก่

1.4.1.1.1 เพศ

1.4.1.1.2 อายุ

1.4.1.1.3 ระดับชั้นเรียน

1.4.1.1.4 เกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน

1.4.1.1.5 รายได้เฉลี่ยของผู้ปกครอง

1.4.1.1.6 พักอาศัย

1.4.1.1.7 เวลาอยู่ร่วม และทำกิจกรรมกับครอบครัว

1.4.2 ตัวแปรตาม

1.4.2.1 ปัจจัยด้านพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต ได้แก่

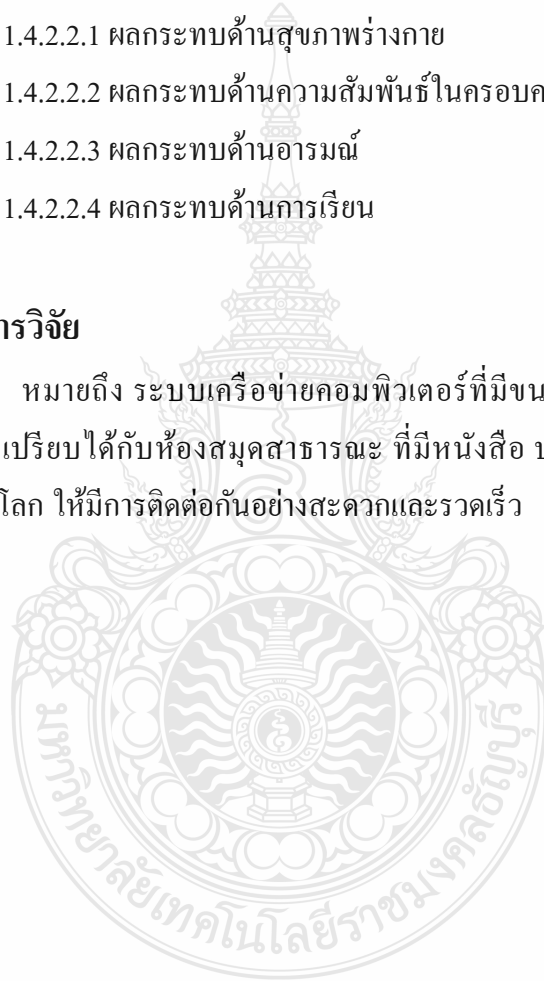
- 1.4.2.1.1 การใช้สื่อสังคมออนไลน์
- 1.4.2.1.2 การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง
- 1.4.2.1.3 การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา
- 1.4.2.1.4 พฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต

1.4.2.2 ปัจจัยด้านผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ต ได้แก่

- 1.4.2.2.1 ผลกระทบด้านสุขภาพร่างกาย
- 1.4.2.2.2 ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและเพื่อน
- 1.4.2.2.3 ผลกระทบด้านอารมณ์
- 1.4.2.2.4 ผลกระทบด้านการเรียน

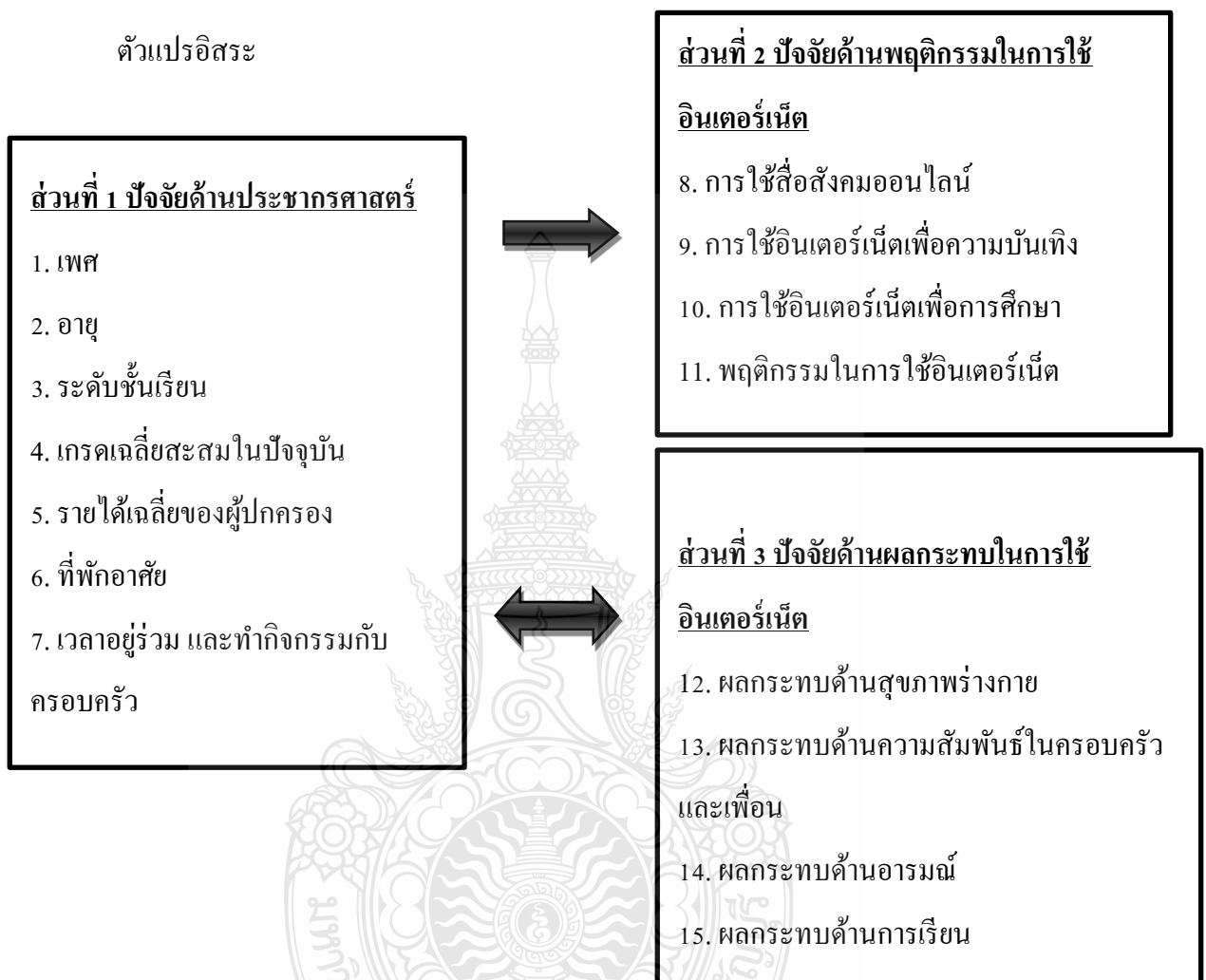
1.5 คำจำกัดความในการวิจัย

อินเทอร์เน็ต หมายถึง ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีขนาดใหญ่ที่สุด ที่มีการเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์เข้าด้วยกัน เปรียบได้กับห้องสมุดสาธารณะ ที่มีหนังสือ บทความต่าง ๆ มากมาย มีการติดต่อสื่อสารของผู้คนในโลก ให้มีการติดต่อกันอย่างสะดวกและรวดเร็ว



1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรตาม



ภาพที่ 1.1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ตในการเรียนของโรงเรียนสิงห์บุรี คาดว่า

1.7.1 เพื่อให้ทราบถึงพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตประกอบการเรียนของโรงเรียนสิงห์บุรี เพื่อนำไปพัฒนาการเรียนของนักเรียน ว่าควรมีการใช้อินเทอร์เน็ตเข้ามาใช้ประกอบการเรียนในด้านไหนเพิ่มเติม

1.7.2 เพื่อศึกษาผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ตของโรงเรียนสิงห์บุรี เพื่อให้ทราบว่าผลกระทบที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตแล้ว ส่งผลถึงการเรียนของมากน้อยเพียงใด



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เรื่อง พฤติกรรมและผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ต ประกอบการเรียนของโรงเรียนสิงห์บุรี ซึ่งผู้วิจัย ได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. ทฤษฎีอินเทอร์เน็ต
2. ทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค
3. ผลกระทบการใช้งานอินเทอร์เน็ต
4. การเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
5. ทฤษฎีทางประชากรศาสตร์
6. ประวัติโรงเรียนสิงห์บุรี
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ต (Internet) คือ เครือข่ายขนาดใหญ่ของระบบคอมพิวเตอร์ที่ใช้เชื่อมต่อกันทั่วโลก โดยมีมาตรฐานการรับ-ส่งของข้อมูลที่ไม่แตกต่างกัน โดยข้อมูลนั้นอาจจะเป็นภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง ตัวอักษร หรือจะเป็นเสียงก็ได้ และยังสามารถในการค้นหาข้อมูลที่อยู่ในตามแหล่งต่าง ๆ ทั่วโลก ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความรวดเร็ว

2.1.1 ประวัติอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายที่ได้รับการพัฒนามาจากอาร์พานีท (ARPnet) เกิดเมื่อ 2512 ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยกระทรวงกลาโหม (Department of Defense) เป็นผู้รับผิดชอบโครงการวิจัยขั้นสูงของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Advanced Research Project Agency) หรือ (ARPA) ซึ่งโครงการนี้เป็นเครือข่ายทดลองที่สร้างขึ้นเพื่อสนับสนุนการวิจัยทางด้านการทหาร ที่เกิดจากความตึงเครียดในยุคสงครามเย็นของค่ายคอมมิวนิสต์และค่ายเสรีประชาธิปไตย ต่อมาในปี 2513 อาร์พาได้ถูกปรับปรุงและเปลี่ยนชื่อใหม่ว่า ดาร์พา (DARPA: Defense Advance Research Project Agency) และในปี 2526 อาร์พานีทได้แบ่งเครือข่ายออกเป็น 2 เครือข่าย คือ เครือข่ายด้านการวิจัย โดยใช้ชื่อเหมือนเดิม ส่วนเครือข่ายของกองทัพได้ใช้ชื่อว่า มิลเน็ต (MILNET:MILtary NETwork) เป็นการเชื่อมต่อโดยใช้โพรโทคอลTCP/IP(Transmission

Control Protocol/Internet Protocol) และต่อมาในปี 2528 ศูนย์ซูเปอร์คอมพิวเตอร์ 6 แห่งได้ถูกสร้างโดยการออกทุนของมูลนิธิวิทยาศาสตร์แห่งชาติอเมริกา (NSF) และได้เปลี่ยนชื่อใหม่เป็น NSFNET (National Science Foundation Network)

ยุคแรกของ NSFNET เป็นเครือข่ายสำหรับนักวิจัยและนักวิทยาศาสตร์ที่สามารถเข้ามาใช้งานกับ Supercomputer รุ่น DEC LSI/11 ที่มีอยู่ 6 เครื่อง โดยเป็นการเชื่อมต่อผ่าน Leased Line ด้วยความเร็ว 56 Kbps มีการสื่อสารกันแบบ Packet Switching ซึ่งต่อมาจากวิทยาลัย Carnegie Mellon ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้ทำการเชื่อมต่อเครือข่าย NSFNET เข้ากับ Arpanet เพื่อให้ผู้ใช้งานของทั้งสองระบบสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ และยังเป็นจุดเริ่มต้นของอินเทอร์เน็ตอีกด้วย ต่อมาในปี 1987 NSFNET ได้ดึงบริษัท IBM และ MCI มาร่วมโครงการ เนื่องจาก NSFNET มีการขยายตัวอย่างแพร่หลาย จนทำให้เครือข่ายหลัก (Backbone) ไม่สามารถรองรับได้ และมีความต้องการเครือข่ายที่มีประสิทธิภาพที่ดีกว่าเดิม ซึ่งบริษัท IBM จะทำหน้าที่ในด้านการสนับสนุนด้านซอฟต์แวร์, อุปกรณ์จัดการเครือข่าย และอุปกรณ์ด้าน Packet Switching ส่วนบริษัท MCI จะทำการสนับสนุนด้านระบบโทรคมนาคมทั้งหมด ต่อมาในปี 1988 เป็นปีที่มีการเริ่มทำการติดตั้งระบบทั้งหมด และเป็นระบบที่มีการเชื่อมต่อกับเครือข่ายขนาดใหญ่ขึ้น โดยในช่วงนั้นมีความเร็วอยู่ที่ 448 Kbps.

ในปี 1987-1991 อินเทอร์เน็ตที่เป็นเครือข่ายของมหาวิทยาลัย (Campus Network) ได้เข้ามาสู่ประเทศไทย ในปี 1991 อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยสามารถใช้งานได้สมบูรณ์ และในปี 1993 ได้มีการเปิดบริการอินเทอร์เน็ตเชิงพาณิชย์เป็นครั้งแรก และในเวลานั้นประเทศสหรัฐอเมริกาได้มีการใช้ WWW (World Wide Web) กันอย่างแพร่หลาย

2.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค

ดำรงศักดิ์ ชัยสนธิ ให้นิยาม พฤติกรรมผู้บริโภค ว่า บุคคลแต่ละบุคคลที่แสดงออกถึงการใช้สินค้าและบริการ รวมทั้งการแสดงออกถึงกระบวนการในการตัดสินใจ

ศิริวรรณ เสรีรัตน์และคณะ ที่ได้อ้างอิงจาก Kotler, Philip. (1999). Marketing Management ได้กล่าวว่า บุคคลที่ได้กระทำการใด ๆ โดยเกี่ยวกับการได้มา การใช้สินค้าและบริการ กระบวนการตัดสินใจ และการกระทำที่เกี่ยวกับการซื้อและการใช้สินค้า

การศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภค เป็นการศึกษาถึงทรัพยากรที่แต่ละบุคคลได้ทำการศึกษา ตัวอย่างเช่น บุคคล เวลา และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการบริโภคสินค้า ซึ่งนักการตลาดต้องศึกษาถึง 5W 1H

(ผู้บริโภครู้ใคร (Who?) อะไรที่ผู้บริโภคซื้อ (What?) ทำไมถึงซื้อ (Why?) ซื้ออย่างไร (How?) ซื้อเมื่อไร (When?) ซื้อที่ไหน (Where?) และความบ่อยของการซื้อหรือใช้สินค้านั้น ๆ (How often)

บทบาทพฤติกรรมผู้บริโภค คือ การตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค จากการศึกษาของนักการตลาดได้นำมาประยุกต์ใช้เป็นการกำหนดกลยุทธ์การตลาดขึ้น มี 5 บทบาท ได้แก่

1. ผู้ริเริ่ม (Initiator) เป็นผู้ริเริ่มการผลิตสินค้าชนิดใดชนิดหนึ่ง หรือเป็นบุคคลที่รู้ถึงความต้องการหรือความจำเป็นของการซื้อ
2. ผู้มีอิทธิพล (Influence) เป็นผู้ที่ตัดสินใจซื้อหรือใช้บริการโดยใช้คำพูดหรือการกระทำอย่างตั้งใจและไม่ตั้งใจ
3. ผู้ตัดสินใจ (Decision) เป็นบุคคลที่มีในการตัดสินใจไม่ว่าจะซื้อ บริการ หรือไม่ซื้อ ไม่บริการ
4. ผู้ซื้อ (Buyer) เป็นบุคคลที่ซื้อ หรือบริการ
5. ผู้ใช้ (User) เป็นบุคคลที่อาจจะไม่ได้ซื้อ แต่เป็นบุคคลที่เกี่ยวข้องกับสินค้า หรือบริการโดยตรง

จากการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค เป็นการช่วยนักการตลาด ให้สามารถจัดกลยุทธ์การตลาด เพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภค

2.3 ผลกระทบการใช้งานอินเทอร์เน็ต

ในการบริการอินเทอร์เน็ตมีการบริการที่หลากหลาย ทำให้ผู้ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างรวดเร็วและสะดวกมากยิ่งขึ้น เพื่อใช้เป็นเครื่องมือแสวงหาความต้องการของตนเอง ทั้งด้านการทำงาน ความบันเทิง การทำงาน หรือเพื่อต้องการตอบสนองความต้องการด้านอื่น ๆ และยังส่งผลให้ผู้คนที่อยู่ไกลกัน สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ใกล้ขึ้น ทำให้เกิดคำว่า สังคมในโลกไซเบอร์

แต่จากการที่ทำให้เกิดโลกไซเบอร์นั้น ก็ยังส่งผลให้เกิดการสร้างตัวตนใหม่ที่มีอุปนิสัย บุคลิก ระบุลักษณะ หรือแม้แต่อายุ ทำให้เกิดการใช้อินเทอร์เน็ตไปในแนวทางที่ผิด ก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ เช่น

1. ปัญหาสุขภาพและความสัมพันธ์ทางครอบครัว เป็นปัญหาที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต เป็นอาการทางจิต ที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นระยะเวลายาวนาน เช่น อาจจะมีอาการหงุดหงิด แล้ว ยังส่งผลไปถึงการสื่อสารสัมพันธ์กับคนในครอบครัว หรือคนรอบข้างด้วย
2. ปัญหาอาชญากรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ที่เกิดจากมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางในการก่ออาชญากรรมหลายรูปแบบ เช่น การขโมยข้อมูลส่วนตัว การหลอกลวงเอาข้อมูลของบุคคลอื่น ๆ รวมไปถึงถึงการเผยแพร่ภาพอนาจารต่าง ๆ

3. ปัญหาการล่อลวงในสังคม เป็นการหลอกลวงบุคคลในโลกไซเบอร์ให้ได้รับความเสียหาย ไม่ว่าจะเป็นทั้งกาย วาจา จิตใจ และทรัพย์สินเงินทอง

จากปัญหาข้างต้นทำให้มีการเสนอข้อควรในการปฏิบัติเพื่อความปลอดภัยในการใช้งานในระบบเครือข่าย ดังนี้

1. ตั้งรหัสผ่านให้ยากแก่การเดา เช่น หลีกเลี่ยงในการใช้ชื่อเล่น วันเดือน ปี เบอร์โทรศัพท์
2. เปลี่ยนรหัสผ่านอย่างสม่ำเสมอ
3. ติดตั้ง ใช้งาน และปรับปรุงโปรแกรมป้องกันมัลแวร์อย่างสม่ำเสมอ
4. ควรมีความรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยในการรับไฟล์ หรือดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ต เช่น อีเมลล์ หรือหน้าเว็บต่าง ๆ

ผลกระทบด้านบวก

อินเทอร์เน็ตก็เปรียบเสมือนกับชุมชนเมืองแห่งหนึ่ง ซึ่งเป็นชุมชนของของคนทั่วทั้งมุม โลก ที่มีการบริการต่าง ๆ และสิ่งใหม่ ๆ เกิดขึ้นตลอดเวลา

1. **ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-mail** เป็นการส่งจดหมายโดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ที่ผู้ส่งสามารถแนบเอกสารต่าง ๆ ไปยังผู้รับปลายทางได้โดยไม่มีวันชาติ ถึงแม้จะอยู่ห่างไกลกัน

2. **การขอเข้าระบบจากระยะไกลหรือเทลเน็ต (Telnet)** เป็นการใช้งานบนคอมพิวเตอร์จากเครื่องหนึ่งมายังอีกเครื่องหนึ่งซึ่งอยู่ห่างไกลได้โดยเครื่องคอมพิวเตอร์ทั้งสองเครื่องจะต้องต่ออินเทอร์เน็ตไว้

3. **การโอนถ่ายข้อมูล (File Transfer Protocol หรือ FTP)** เป็นการค้นหาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ มาเก็บเป็นได้ทั้งตัวหนังสือ เสียงและรูปภาพ

4. **การสืบค้นข้อมูล (Gopher, Archie, World wide Web)** คือ เป็นการค้นหาข้อมูลที่มีอยู่อย่างมากมาย ให้นำข้อมูลได้สะดวกและง่ายขึ้น

5. **การแลกเปลี่ยนข่าวสารและความคิดเห็น (Usenet)** เปรียบเสมือนหนังสือพิมพ์เพียงแต่เป็นการใช้งานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยใช้คอมพิวเตอร์ และสามารถแสดงความคิดเห็นได้ข่าวสารได้

6. **การสื่อสารด้วยข้อความ (Chat, IRC-Internet Relay chat)** เป็นการพูดคุยโดยพิมพ์ข้อความผ่านอินเทอร์เน็ต

7. **การซื้อขายสินค้าและบริการ (E-Commerce)** เป็นการซื้อ-ขายสินค้าและบริการต่าง ๆ ได้ตลอด 24 ชั่วโมง โดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ต

8. การให้ความบันเทิง (Entertain) เป็นการให้ความบันเทิงในทุกรูปแบบ เช่น เพลง รายการโทรทัศน์ รายการวิทยุ เกมส์ ได้ตลอด 24 ชั่วโมง และจากแหล่งต่าง ๆ ทั้ทุกมุมโลก

ผลกระทบด้านลบ

ถึงแม้ว่าอินเทอร์เน็ตจะมีความสะดวกสบายและมีข้อดีอยู่หลากหลาย แต่ก็ต้องมีข้อจำกัดและผลกระทบด้วยเช่นกัน

1. โรครติดอินเทอร์เน็ต (Webaholic) มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นระยะเวลาที่ยาวนาน มีความรู้สึกหมกมุ่น มีอาการหงุดหงิดเมื่อไม่ได้ใช้งานอินเทอร์เน็ต และไม่สามารถหยุดใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานาน ๆ ได้

2. เรื่องอาชญากรรมผิดศีลธรรม (Pornography/Indecent Content) มีเนื้อหาการเข้าถึงข้อมูลที่ขัดต่อศีลธรรมลามกอนาจาร หรือรวมถึงภาพโป๊เปลือยต่าง ๆ

3. ไวรัลคอมพิวเตอร์ เป็นการทำลายข้อมูล หรือทำให้คอมพิวเตอร์มีการใช้งานได้ช้าลง เช่น ไวรัล ม้าโทรจัน หนอนอินเทอร์เน็ต และระเบิดเวลา เป็นต้น

4. ก่อให้เกิดการรับวัฒนธรรม หรือแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมของคนในสังคมโลก

5. การมีส่วนร่วมของคนในสังคมลดน้อยลง

6. การละเมิดสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคล

2.4 การเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

กิดานันท์ มลิทอง (2543) กล่าวว่าไว้ว่า เป็นการเรียนการสอนในลักษณะสื่อหลายมิติ ตามหลักสูตร หรือเป็นการให้ข้อมูลประกอบการสอน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

ใจทิพย์ ณ สงขลา (2542) ได้กล่าวไว้ว่า เป็นการผสมผสานบทเรียนเข้ากับเครือข่ายเน็ตเวิร์ค เพื่อเป็นการสร้างสิ่งแวดล้อมทางการเรียนที่ไร้ขอบเขต ไร้ข้อจำกัดในเรื่องของเวลาและระยะทางที่แตกต่างของผู้เรียน (Learning Without Boundary)

วิชุดา รัตนเพียร (2542) กล่าวว่าไว้ว่า การเรียนผ่านเว็บเป็นการนำเสนอโปรแกรมบนเว็บเพจ โดยการนำเสนอโดยใช้ระบบอินเทอร์เน็ต โดยที่ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงความสามารถและบริการที่หลากหลายบนอินเทอร์เน็ต และนำข้อดีมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการเรียนการสอนให้มากที่สุด

อินเทอร์เน็ตกับการศึกษา

ระบบอินเทอร์เน็ตทำให้ผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารกับคนทั่วโลกได้อย่างรวดเร็ว และสืบค้นข้อมูลข่าวสารจากทั่วโลก เป็นการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ทั้งในด้านการคิดอย่างมีระบบ (High - Order

Thinking Skills) การคิดเชิงวิเคราะห์ (Critical Thinking) การวิเคราะห์สืบค้น (Inquiry - Based Analytical Skill) การวิเคราะห์ข้อมูล การแก้ปัญหา และการคิดอย่างอิสระเป็นการสนับสนุนกระบวนการสาขาวิชา การ (Interdisciplinary) เป็นการบูรณาการเรียนการสอนให้เข้ากับอินเทอร์เน็ต เพื่อสร้างความเท่าเทียม และพัฒนาระบบการศึกษาให้เกิดประโยชน์มากยิ่งขึ้น

2.5 ทฤษฎีทางประชากรศาสตร์

ทฤษฎีทางประชากรศาสตร์ หมายถึง ทฤษฎีที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อดูพฤติกรรมทางประชากร และอธิบายปรากฏการณ์ ในลักษณะต่าง ๆ โดยทฤษฎีจะมีอยู่หลากหลาย มีความแตกต่างกันไปตามสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองในขณะนั้น ๆ

ประชากรศาสตร์ มีหลักเกณฑ์การศึกษาประชากรที่สำคัญ 3 ประการ ได้แก่ ขนาด โครงสร้าง และการพัฒนาทางประชากร โดยมีองค์การสหประชาชาติโดย Department of Economic and Social Affairs ได้ให้คำจำกัดความไว้

ปรมา สตะเวทิน (2546) ได้กล่าวถึงคุณสมบัติเฉพาะของตน ซึ่งมีความแตกต่างของแต่ละคน ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้มีอิทธิพลกับการทำการสื่อสาร เราไม่สามารถวิเคราะห์ผู้รับสารแต่ละคนได้ เพราะมีผู้รับสารเป็นจำนวนมาก ดังนั้นวิธีการที่ดีที่สุดก็คือ จำแนกผู้รับสารตามลักษณะประชากร ได้แก่ อายุ เพศ เศรษฐกิจ สถานภาพทางสังคม ศาสนา การศึกษา เป็นต้น ลักษณะประชากรเหล่านี้มีผลต่อการรับรู้ ความเข้าใจ และการตีความในการสื่อสาร (กิตติมา สุรสนธิ, 2541, น. 15-17)

2.6 ประวัติโรงเรียนสิงห์บุรี

เมื่อเดือนพฤษภาคม 2449 ชื่อเดิมของโรงเรียนสิงห์บุรีมีชื่อว่า โรงเรียนวัดพรหมสาคร โดยมีสามเณรสงวน ต่อจรัส เป็นครูใหญ่คนแรก และในปี 2452 ได้ถูกยกเป็นโรงเรียนประจำจังหวัดสิงห์บุรี โดยมีนักเรียนชาย 50 คน สอนเพียง 4 ชั้น และใช้ศาลาการเปรียญของวัดเป็นสถานที่เรียน มีการตั้งชั้นมัธยมต้น เมื่อ 1 มิถุนายน 2456 และเมื่อ 2 พฤษภาคม 2467 มีการตั้งชั้นมัธยมกลาง (มัธยม 5) ต่อมา 19 กันยายน 2470 มีการรวมกันของ 2 โรงเรียน คือ โรงเรียนสตรีประจำจังหวัดสิงห์บุรี และโรงเรียนชาย มีการแยกนักเรียนประถม และมัธยมออกจากกัน และเมื่อ 28 สิงหาคม 2475 ได้เปลี่ยนชื่อเป็น โรงเรียนสิงห์หวัดนพาท วันที่ 17 พฤษภาคม 2484 มีการแยกสตรี ไปสอน ณ วัดโพธิ์ทอง บ้านบางแค

24 มีนาคม 2515 ทางกระทรวงศึกษาธิการ ได้มีการประกาศรวมโรงเรียนสตรีสิงห์บุรี กับโรงเรียนสิงห์หวัดนพาท ให้เป็นโรงเรียนสหศึกษา และได้ทำการเปลี่ยนชื่อเป็น โรงเรียนสิงห์บุรี สังกัดกอง

โรงเรียนรัฐบาล กระทรวงศึกษาธิการ และได้ทำการย้ายสถานที่ตั้งใหม่ โดยใช้สถานที่ที่เป็นสนามบินชั่วคราวสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 ตำบลบางมัญ หมู่ 1 มีจำนวน 144 ไร่ 19 ตารางวา

ปัจจุบันโรงเรียนสิงห์บุรีตั้งอยู่เลขที่ 118 หมู่ 1 ตำบลบางมัญ อำเภอเมือง จังหวัดสิงห์บุรี บนพื้นที่ 121 ไร่ 3 งาน 19 ตารางวา มีอาคารเรียน 5 หลัง อาคารเรียนชั่วคราว 3 หลัง โรงฝึกงาน 10 หลัง โรงพลศึกษา 1 หลัง หอประชุม โรงอาหาร ห้องสมุด และอาคารศูนย์กีฬา 1 หลัง บ้านพักครู 22 หลัง บ้านพักนักร้องโรง 5 หลัง ห้องนํ้านักเรียน 12 หลัง และห้องอาบน้ำ 1 หลัง

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชลลดา บุญโท (2554) ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเล่นออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี และผลกระทบจากเกมออนไลน์ พบว่า นักศึกษาเพศหญิง อายุระหว่าง 19 - 20 ปี ศึกษาอยู่ในระดับปีที่ 3 มีการเล่นเกมออนไลน์ 4 - 6 ครั้ง/สัปดาห์ ใช้เวลา 2 - 3 ชั่วโมง/ครั้ง และจะเล่นเกมเวลา 16.00 - 20.00 น. ส่วนผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ด้านสุขภาพร่างกาย มีปัญหาเกี่ยวกับด้านสายตา ด้านการเงิน ส่งผลให้มีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น ด้านการศึกษาและสติปัญญา ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน ทำให้รู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ มากขึ้น และด้านอารมณ์ ทำให้มีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด ผลจากการทดสอบสมมติฐาน พบว่า พฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์ ในด้านเวลา ความถี่ และช่วงเวลาของการใช้งาน มีความแตกต่างกัน เกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน ยกเว้นในด้านความถี่ของเวลาที่ไม่มีความแตกต่าง

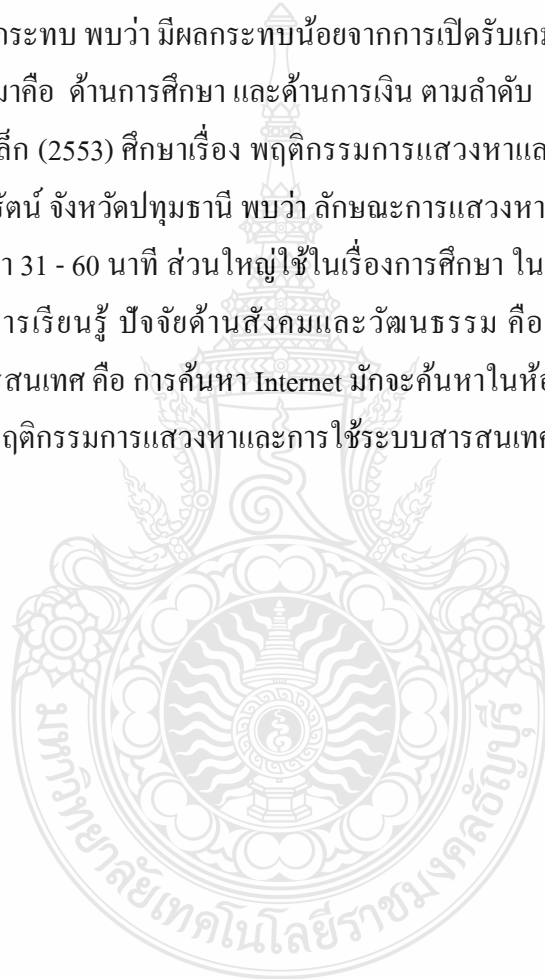
ขวัญวิทย์ ตาน้อย (2553) ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 19 - 22 ปี ศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 4 หรือมากกว่า มีรายได้ต่อเดือน (ของผู้ปกครอง) อยู่ 18,000 - 10,000 บาท อาศัยอยู่ที่หอพัก ในด้านจุดประสงค์การเข้าใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อรับรู้อخبار ความรู้ ในด้านความพอใจ เพื่อประสบการณ์ทางอารมณ์ เพื่อความเชื่อถือ ความมั่นใจ ความมั่นคง และสถานภาพ และในเพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ มีจุดประสงค์การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นสมาชิก Facebook ใช้บริการ 7 วันต่อสัปดาห์ กิจกรรมที่ทำ ใช้โพสต์สถานะ/ข้อมูลส่วนตัว/รูปภาพ และใช้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะในการใช้บริการ

กรองทอง เกิดนาค (2551) ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการใช้บริการ Hi5.com จากการได้รับเมลล์ จากเพื่อนและจากทางเว็บไซต์ เป็นระยะเวลา 2 ปี โดยกลุ่มตัวอย่างจะมีพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์ คือ การติดต่อสื่อสารกับเพื่อน การทำกิจกรรมต่าง ๆ ในเว็บไซต์ เพื่อความบันเทิง การสื่อสารด้วยการนำเสนอ เพลง ตัวอักษร การ

สื่อสารหาความรู้ ข้อมูลข่าวสาร ละครประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่าง ๆ อีกทั้งนำมาปรับใช้ในการเรียนและการทำงานได้อีกด้วย

ธาริน เสวกจันทร์ (2552) ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมและผลกระทบจากการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เปิดรับสื่อเกมออนไลน์มาแล้วไม่เกิน 6 เดือน คิดเป็นร้อยละ 37.60 โดยเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ไม่เกิน 1 ชั่วโมงต่อวันมากที่สุด ในช่วงเวลา 16.00 - 20.00 น. มีค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์ 51-100 บาทนอกจากนี้ยังเพื่อความเพลิดเพลิน และเกมที่นิยมเล่นมากที่สุด คือ Audition คิดเป็นร้อยละ 47.3 โดยเป็นเกมประเภทกีฬามากที่สุด ส่วนในด้านของผลกระทบ พบว่า มีผลกระทบน้อยจากการเปิดรับเกมออนไลน์ แต่มีผลกระทบด้านสุขภาพมากที่สุด และต่อมาก็คือ ด้านการศึกษา และด้านการเงิน ตามลำดับ

ณัฐพงศ์ รักเหล็ก (2553) ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการแสวงหาและการใช้ระบบสารสนเทศของคณะอาจารย์โรงเรียนมัธยม จังหวัดปทุมธานี พบว่า ลักษณะการแสวงหาสารสนเทศของอาจารย์ใช้เวลา 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์ ใช้เวลา 31 - 60 นาที ส่วนใหญ่ใช้ในเรื่องการศึกษา ในปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ คือ อายุ รายได้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ปัจจัยด้านสังคมและวัฒนธรรม คือ บิดา มารดา และพี่น้อง ด้านคุณลักษณะของแหล่งสารสนเทศ คือ การค้นหา Internet มักจะค้นหาในห้องสมุด อ่านจากสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งเป็นสิ่งที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมการแสวงหาและการใช้ระบบสารสนเทศ



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

เรื่อง “พฤติกรรมและผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ตประกอบการเรียนของ โรงเรียนสิงห์บุรี” มีขั้นตอนการดำเนินการดังต่อไปนี้

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง มัธยมศึกษาปีที่ 6 ของ โรงเรียนสิงห์บุรี จำนวน 3,028 คน (แผนกทะเบียน ฝ่ายวิชาการ โรงเรียนสิงห์บุรี, 2557) จำแนกตามชั้นปี ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1 ประชากรที่ศึกษา (ข้อมูล ณ ปีการศึกษา 2557)

ลำดับที่	ชั้น	ชาย (คน)	หญิง (คน)	รวม
1	มัธยมศึกษาปีที่ 1	205	300	505
2	มัธยมศึกษาปีที่ 2	230	317	547
3	มัธยมศึกษาปีที่ 3	225	287	512
4	มัธยมศึกษาปีที่ 4	195	292	487
5	มัธยมศึกษาปีที่ 5	174	309	483
6	มัธยมศึกษาปีที่ 6	172	322	494
รวม		1,201	1,827	3,028

ที่มา : กลุ่มสาระสนเทศ สนพ. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คำนวณจากจำนวนประชากรทั้งหมด โดยใช้สูตรคำนวณประชากรที่ทราบจำนวนประชากร (ยามานะ, 1975) ดังนี้

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

เมื่อ	n	แทน	ขนาดของตัวอย่าง
	N	แทน	จำนวนประชากร
	e	แทน	ความคลาดเคลื่อนที่ยอมให้เกิดขึ้นได้

จากสูตร จำนวนประชากรทั้งหมด คือ 3,028 คน และยอมให้มีความคลาดเคลื่อนจากการประมาณค่าเฉลี่ยของประชากรทั้งสิ้น 5% กำหนดความเชื่อมั่น 95%

$$\begin{aligned} n &= \frac{3,028}{1+3,028(0.05)^2} \\ &= 353.325 \approx 353 \end{aligned}$$

ในการวิจัยเพื่อป้องกันแบบสอบถามชำรุด ผู้วิจัยได้ทำการเผื่อแบบสอบถามไว้ร้อยละ 10 คิดเป็น 35 ชุด รวมกับจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่คำนวณได้ ดังนั้นจำนวนแบบสอบถามที่ใช้ในการสำรวจครั้งนี้ คือ 388 คน

การสุ่มตัวอย่างใช้รูปแบบการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ ดังตารางต่อไปนี้ (กำหนดตารางใหม่จากฐาน 388 ไม่ใช่ 400)

เนื่องจากความคลาดเคลื่อนจากการสำรวจต้องมีไม่เกินร้อยละ 5 ดังนั้นขนาดตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ต้องมีจำนวนประชากร 400 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ ประชากรที่เป็นนักเรียนโรงเรียนสิงห์บุรี จากการทำวิจัยในครั้งนี้ ต้องการหาตัวอย่างจำนวนประชากร 400 คน สามารถกำหนดสัดส่วนจำนวนประชากรในแต่ละชั้นภูมิ โดยสุ่มตัวอย่างแต่ละชั้นปี ดังนี้

ชั้น	การคำนวณสัดส่วน	จำนวนตัวอย่าง
มัธยมศึกษาปีที่ 1	$(505 * 400) / 3,028$	67
มัธยมศึกษาปีที่ 2	$(547 * 400) / 3,029$	72
มัธยมศึกษาปีที่ 3	$(512 * 400) / 3,030$	68
มัธยมศึกษาปีที่ 4	$(487 * 400) / 3,031$	64
มัธยมศึกษาปีที่ 5	$(483 * 400) / 3,032$	64
มัธยมศึกษาปีที่ 6	$(494 * 400) / 3,033$	65
รวม	3,028	400

ในครั้งนี้ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) เป็นการเลือกกลุ่มตามขนาดตัวอย่างแต่ละชั้นภูมิจะขึ้นอยู่กับจำนวนสมาชิกในแต่ละชั้นภูมิ เพื่อให้ความผิดพลาดลดน้อยลง

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามเรื่อง “พฤติกรรมและผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ตประกอบการเรียนของโรงเรียนสิงห์บุรี” แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ที่ถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 4 ข้อ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้นเรียน และเกรดเฉลี่ย

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต แบ่งออกเป็น 4 ข้อ ได้แก่ ความคิดเห็นในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ความคิดเห็นในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง ความคิดเห็นในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา และพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต โดยใช้เกณฑ์วัดระดับความสำคัญใช้มาตรฐานส่วนประมาณค่า (Likert Rating Scale) แบ่งออกเป็น 5 ระดับ โดยกำหนดระดับคะแนนการวัดแบบอันตรภาคชั้น (Interval Scale) มีลักษณะกำหนดเป็นข้อความสำหรับแปลความหมาย ดังนี้

มากที่สุด	มีน้ำหนักของคะแนนเท่ากับ 5
มาก	มีน้ำหนักของคะแนนเท่ากับ 4
ปานกลาง	มีน้ำหนักของคะแนนเท่ากับ 3
น้อย	มีน้ำหนักของคะแนนเท่ากับ 2

น้อยที่สุด มีน้ำหนักของคะแนนเท่ากับ 1

เกณฑ์ความหมายของค่าเฉลี่ย โดยการหาค่าพิสัยและอันตรภาคชั้นแล้วนำผลต่างที่ได้มา กำหนดเกณฑ์การวัดระดับค่าเฉลี่ย ใช้สูตรดังนี้

$$\begin{aligned} \text{ความกว้างของอันตรภาคชั้น} &= \frac{\text{ค่าคะแนนสูงสุด} - \text{ค่าคะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \\ &= \frac{5-1}{5} \\ &= 0.8 \end{aligned}$$

ดังนั้นการวิเคราะห์ระดับความสำคัญจะมีชั้นของคะแนนเฉลี่ย ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.21 - 5.00 แสดงว่า อยู่ในระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.41 - 4.20 แสดงว่า อยู่ในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.61 - 3.40 แสดงว่า อยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.81 - 2.60 แสดงว่า อยู่ในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.80 แสดงว่า อยู่ในระดับน้อยที่สุด

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านผลกระทบในการใช้อินเตอร์เน็ต ได้แก่ ด้านสุขภาพ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและเพื่อน และทางด้านอารมณ์ เป็นแบบเลือกตอบ

เพื่อให้แบบสอบถามมีความเที่ยงตรง ผู้ศึกษาได้นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นมีการนำมาให้อาจารย์ปรึกษาตรวจสอบเนื้อหา โครงสร้างแบบสอบถาม และมีการปรับปรุงสำนวนให้ชัดเจนและเหมาะสม

แบบสอบถามได้ทำการปรับปรุงแก้ไขแล้วจำนวน 30 ชุด นำไปทำการทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะประชากรคล้ายกลุ่มตัวอย่างจริง เพื่อเป็นการทดสอบความเชื่อมั่น โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการศึกษาทางสังคมศาสตร์ มีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา และนำข้อบกพร่องมาทำการปรับปรุงแก้ไข โดยนำมาคำนวณหาความเชื่อมั่น จนกระทั่งได้ค่าไม่ต่ำกว่า 0.7 ก่อนนำไปเก็บรวบรวมข้อมูล

โดยมีการหาค่าความเชื่อมั่นตามสูตร

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

เมื่อ	α	แทน ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ
	n	แทน จำนวนข้อในแบบสอบถาม
	$\sum s_i^2$	แทน ผลรวมของค่าคะแนนความแปรปรวนเป็นรายข้อ
	s_t^2	แทน คะแนนความแปรปรวนของแบบสอบถามทั้งหมด

จากค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาที่คำนวณได้มีค่า 0.778 แสดงว่า แบบทดสอบชุดนี้มีค่าความเชื่อมั่นสูง เนื่องจากค่าที่คำนวณได้มีค่าเข้าใกล้ 1

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ทำการแจกและเก็บรวบรวมแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างตามที่กำหนดไว้ โดยใช้วิธีการแจกแบบตามแบบสะดวก จากนั้นนำแบบสอบถามที่ได้จากการเก็บรวบรวมมาดำเนินการคัดแยกเพื่อแยกแบบสอบถามที่สมบูรณ์และแบบสอบถามที่ชำรุดออกจากกัน นำแบบสอบถามที่สมบูรณ์มาทำการบันทึกผ่าน โปรแกรมประยุกต์ทางด้านสถิติ ทำการประมวลผลเพื่อนำค่าสถิติ และผลการทดสอบสมมุติมาจัดทำกรรายงานการวิจัย

3.4 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อเก็บรวบรวมแบบสอบถามเกี่ยวกับ เรื่อง “พฤติกรรมและผลกระทบในการใช้อินเตอร์เน็ตประกอบการเรียนของโรงเรียนสิงห์บุรี” แล้ว จึงดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติสำเร็จรูป ดำเนินการดังนี้

สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เป็นการอธิบายลักษณะทั่วไปของข้อมูล เช่น การวิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละ การหาค่าเฉลี่ย เพื่อหาความเป็นกลาง และหาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อวัดการกระจายของคะแนน

สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ใช้สถิติการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

1. สมมุติฐานที่ 1 ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์แตกต่างกันมีผลกระทบต่อพฤติกรรมในการใช้อินเตอร์เน็ตที่แตกต่างกัน มีการใช้ค่าสถิติ t-test โดย Independent Sample t-test (วิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ย) สำหรับกรณีที่มีตัวแปรต้นมีจำนวนสองกลุ่ม และใช้ One-Way ANOVA หรือ F-test (วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว) สำหรับกรณีที่มีตัวแปรต้นมีตั้งแต่สองกลุ่มขึ้นไปสำหรับการทดสอบแบบ f หากพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จะทำการตรวจสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 หรือระดับความเชื่อมั่น 95% ด้วยสถิติ LSD

2. สมมุติฐานที่ 2 ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์มีความสัมพันธ์กับผลกระทบบนการใช้
อินเทอร์เน็ต มีการใช้ค่าสถิติ เพียร์สัน-ไคสแควร์ (chi square)



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์

เรื่อง “พฤติกรรมและผลกระทบในการใช้อินเตอร์เน็ตประกอบการเรียนของ โรงเรียนสิงห์บุรี” ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง มัธยมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนสิงห์บุรี จำนวน 3,028 คน สัญลักษณ์และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล เกณฑ์ที่ใช้ในการแปลผล ลำดับชั้นการนำเสนอ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับดังนี้

สัญลักษณ์ทางสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการแปลความหมายของการวิเคราะห์ข้อมูล กำหนดสัญลักษณ์ต่าง ๆ ไว้ในการแปลความหมาย ดังนี้

n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย (Mean)
SD	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน t-distribution
F	แทน	สถิติที่ใช้พิจารณาความมีนัยสำคัญจากการแจกแจงแบบ (F-Distribution)
df	แทน	ชั้นแห่งความเป็นอิสระ (Degree of Freedom)
SS	แทน	ผลรวมกำลังสอง (Sum of Squares)
MS	แทน	ค่าเฉลี่ยกำลังสอง (Mean of Squares)
Sig.	แทน	นัยสำคัญทางสถิติ (Significant)
χ^2	แทน	ค่าเพียร์สัน-ไคสแควร์
Prob., p	แทน	ค่านัยสำคัญทางสถิติ
*	แทน	ค่านัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
**	แทน	ค่านัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

4.1 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ แบ่งออกเป็น ส่วน ๆ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา เกรดเฉลี่ย รายได้ของผู้ปกครอง ที่อยู่อาศัย และที่ใช้ร่วมกับครอบครัว วิเคราะห์ โดยการแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละ

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ต แบ่งออกเป็น 4 ข้อ ได้แก่ ความคิดเห็นในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ความคิดเห็นในการใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง ความคิดเห็นในการใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อการศึกษา และพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ต เป็นการวิเคราะห์ โดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ส่วนนี้เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยด้านผลกระทบในการใช้อินเตอร์เน็ต แบ่งออกเป็น ส่วน ๆ ได้แก่ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและเพื่อน ด้านอารมณ์ และด้านการเรียน โดยเป็นผลกระทบด้านบวกกับผู้ใช้จำนวน 6 เรื่อง และผลกระทบด้านลบต่อผู้ใช้จำนวน 9 เรื่อง แสดงไว้ในตารางวิเคราะห์ความถี่

ส่วนที่ 4 วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างตัวแปรอิสระกับตัวแปรตาม ด้วยค่าใช้ค่าสถิติ t-test และ F-test โดย Independent Sample t-test (วิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ย) ใช้กับตัวแปรอิสระ 2 ตัวแปร และ One-Way ANOVA หรือ F-test (วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว) ใช้กับตัวแปรอิสระตั้งแต่ 2 ตัวแปรขึ้นไป กรณีพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จะทำการทดสอบที่ระดับความเชื่อมั่น 95%

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ส่วนนี้เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ และปัจจัยด้านพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละ ปรากฏดังแสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 จำนวนความถี่ร้อยละและร้อยละของปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	99	24.8
หญิง	301	75.2
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน เป็นเพศหญิง จำนวน 301 คน คิดเป็นร้อยละ 75.2 และเพศชาย จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 24.8

ตารางที่ 4.2 จำนวนความถี่ร้อยละและร้อยละของปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
11 - 12 ปี	50	12.5
13 - 14 ปี	131	32.8
15 - 16 ปี	134	33.5
17 - 18 ปี	85	21.2
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน มีอายุ 15 - 16 ปี จำนวน 134 คน คิดเป็นร้อยละ 33.5 อายุ 13 - 14 ปี จำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.8 อายุ 17 - 18 ปี จำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 21.2 และอายุ 11 - 12 ปี จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 จำนวนความถี่ร้อยละและร้อยละของปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามชั้นการศึกษา

ชั้น	จำนวน	ร้อยละ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	67	16.8
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	72	18.2
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	68	16.8
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	64	16.0
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	64	16.0
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	65	16.2
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มากที่สุด จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 18.2 ตามด้วยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 16.8 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 16.8 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 16.0 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 16.0 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.4 จำนวนความถี่ร้อยละและร้อยละของปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเกรดเฉลี่ยสะสม

เกรดเฉลี่ยสะสม	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 2.00	8	2.0
2.01 - 2.50	61	15.2
2.51 - 3.00	132	33.0
3.01 - 3.50	119	29.8
3.51 - 4.00	80	20.0
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน มีนักเรียนที่เกรดเฉลี่ยสะสมระหว่าง 2.51 - 3.00 มากที่สุด จำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 33.0 เกรดเฉลี่ยสะสมระหว่าง 3.01 - 3.50 จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 29.8 เกรดเฉลี่ยสะสมระหว่าง 3.51 - 4.00 จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 20.0 เกรดเฉลี่ยสะสมระหว่าง 2.01 - 2.50 จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.2 และเกรดเฉลี่ยต่ำกว่า 2.00 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2.0 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.5 จำนวนความถี่ร้อยละและร้อยละของปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม
จำแนกตามรายได้เฉลี่ยของผู้ปกครอง

รายได้เฉลี่ยของผู้ปกครอง	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 10,000 บาท	75	18.8
10,001 - 15,000 บาท	144	36.0
15,001 - 20,000 บาท	90	22.5
มากกว่า 20,001 บาท	91	22.7
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน เป็นรายได้เฉลี่ยของผู้ปกครองที่มีรายได้ 10,001 - 15,000 บาท มากที่สุด จำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 36.0 ตามด้วยผู้ปกครองที่มีรายได้มากกว่า 20,001 บาท จำนวน 91 คน คิดเป็นร้อยละ 22.7 ผู้ปกครองที่มีรายได้ 15,001 - 20,000 บาท จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 22.5 และรายได้เฉลี่ยของผู้ปกครองที่มีรายได้ต่ำกว่า 10,000 บาท จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 18.8 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.6 จำนวนความถี่ร้อยละและร้อยละของปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม
จำแนกตามที่อยู่อาศัย

ที่อยู่อาศัย	จำนวน	ร้อยละ
บิดาและมารดา	270	67.5
บิดาหรือมารดา เพียงฝ่ายเดียว	66	16.5
ญาติที่ไม่ใช่บิดาหรือมารดา	62	15.5
อื่นๆ	2	0.5
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน อาศัยอยู่กับบิดาและมารดามากที่สุด จำนวน 270 คน คิดเป็นร้อยละ 67.5 ตามด้วยอาศัยอยู่กับบิดาหรือมารดาเพียงฝ่ายเดียว จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 16.5 ญาติที่ไม่ใช่บิดาหรือมารดา จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.5 และอาศัยอยู่กับบุคคลอื่น ๆ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.5 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.7 จำนวนความถี่ร้อยละและร้อยละของปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม
จำแนกตามการใช้เวลาอยู่ร่วม และทำกิจกรรมกับครอบครัว

ใช้เวลาอยู่ร่วม และทำกิจกรรมกับครอบครัว	จำนวน	ร้อยละ
ทุกวัน	285	71.2
สัปดาห์ละครั้ง	66	16.5
มากกว่าเดือนละครั้ง	19	4.8
เดือนละครั้ง	17	4.3
น้อยกว่าเดือนละครั้ง	13	3.2
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ใช้เวลาร่วมกับครอบครัวทุกวันมากที่สุด จำนวน 285 คน คิดเป็นร้อยละ 71.2 ตามด้วยใช้เวลาร่วมกับครอบครัวสัปดาห์ละครั้ง จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 16.5 ใช้เวลาร่วมกับครอบครัวมากกว่าเดือนละครั้งเป็นจำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.8 ใช้เวลาร่วมกับครอบครัวเดือนละครั้ง จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.3 และใช้เวลาร่วมกับครอบครัวน้อยกว่าเดือนละครั้ง จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.2 ตามลำดับ

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ส่วนนี้เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียนสิงห์บุรี แบ่งออกเป็น ส่วน ๆ ได้แก่ พฤติกรรมในการใช้สื่อออนไลน์ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา และพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต วิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ปรากฏผลดังแสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.8 แสดงค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และระดับความสำคัญของพฤติกรรมในการใช้สื่อออนไลน์

พฤติกรรมในการใช้สื่อออนไลน์	ระดับความคิดเห็นต่อพฤติกรรมการใช้					\bar{x}	SD	ระดับความสำคัญ
	อินเทอร์เน็ต							
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
8.1 ท่านคิดว่าใช้เวลาเพื่อเล่นสื่อสังคมออนไลน์ LINE ในระดับ	56	150	142	44	8	3.51	0.93	มาก
	14.0	37.5	35.5	11.0	2.0			
8.2 ท่านคิดว่าใช้เวลาเพื่อเล่นสื่อสังคมออนไลน์ Facebook ในระดับ	113	167	78	30	12	3.85	1.01	มาก
	28.2	41.8	19.5	7.5	3.0			
8.3 ท่านคิดว่าใช้เวลาเพื่อเล่นสื่อสังคมออนไลน์ อื่นๆ เช่น WeChat, Viber ในระดับ	11	44	121	103	121	2.30	1.1	น้อย
	2.8	11.0	30.3	25.8	30.3			
รวม						2.45	0.34	น้อย

จากตารางที่ 4.8 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน มีระดับความคิดเห็นต่อพฤติกรรมในการใช้สื่อออนไลน์ อันดับที่ 1 ใช้เวลาเพื่อเล่นสื่อสังคมออนไลน์ Facebook อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.85 (SD = 1.01) อันดับที่ 2 ใช้เวลาเพื่อเล่นสื่อสังคมออนไลน์ LINE อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.51 (SD = 0.93) อันดับที่ 3 ใช้เวลาเพื่อเล่นสื่อสังคมออนไลน์ อื่น ๆ เช่น WeChat, Viber อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย 2.30 (SD = 1.1) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.9 แสดงค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และระดับความสำคัญของพฤติกรรม
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง

การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ ความบันเทิง	ระดับความคิดเห็นต่อพฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ต					\bar{X}	SD	ระดับ ความสำคัญ
	มากที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด			
	9.1 ท่านคิดว่าใช้ อินเทอร์เน็ตในการชม วิดีโอในระดับ	129	174	77	15			
9.2 ท่านคิดว่าใช้ อินเทอร์เน็ตในการเล่น เกมในระดับ	73	91	104	85	47	3.15	1.27	ปานกลาง
9.3 ท่านคิดว่าใช้ อินเทอร์เน็ตเพื่อความ บันเทิงอื่นๆ ในระดับ	82	179	120	15	4	3.8	0.84	มาก
รวม						3.66	1.00	มาก

จากตารางที่ 4.9 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน มีระดับความคิดเห็นต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง อันดับที่ 1 ใช้อินเทอร์เน็ตในการชมวิดีโอ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.02 (SD = 0.88) อันดับที่ 2 ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงอื่น ๆ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.8 (SD = 0.84) อันดับที่ 3 ใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่นเกม อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.15 (SD = 1.27) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.10 แสดงค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และระดับความสำคัญของพฤติกรรม
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา

การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ การศึกษา	ระดับความคิดเห็นต่อพฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ต					\bar{x}	SD	ระดับ ความสำคัญ
	มากที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด			
	10.1 ท่านคิดว่าใช้ อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหา ความรู้ใหม่ในระดับ	79	172	130	17			
10.2 ท่านคิดว่าใช้ อินเทอร์เน็ตเพื่อส่งเสริม ความรู้ในระดับ	73	167	134	24	2	3.71	0.85	มาก
10.3 ท่านคิดว่าใช้ อินเทอร์เน็ตเพื่อ ประกอบการเรียนใน ระดับ	74	187	117	22	0	3.78	0.8	มาก
รวม						3.75	0.83	มาก

จากตารางที่ 4.10 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน มีระดับความคิดเห็นต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา อันดับที่ 1 ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อประกอบการเรียนอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.78 (SD = 0.8) อันดับที่ 2 ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาความรู้ใหม่ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.77 (SD = 0.83) อันดับที่ 3 ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อส่งเสริมความรู้ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.71 (SD = 0.85) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.11 แสดงค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และระดับความสำคัญของ
พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

การใช้อินเทอร์เน็ต	ระดับความคิดเห็นต่อพฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ต					\bar{x}	SD	ระดับ ความสำคัญ
	มากที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด			
	11.1 โดยเฉลี่ยในหนึ่ง วันท่านใช้เวลาในการใช้ งานอินเทอร์เน็ตใน ระดับใด	83	181	121	12			
11.2 โดยเฉลี่ยท่านใช้ อินเทอร์เน็ตที่โรงเรียน ในระดับใด	20	83	118	132	47	2.74	1.07	ปานกลาง
11.3 โดยเฉลี่ยท่านใช้ อินเทอร์เน็ตที่บ้านใน ระดับใด	151	178	48	15	8	4.12	0.9	มาก
รวม	37.75	44.5	12	3.75	2	3.56	0.93	มาก

จากตารางที่ 4.11 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน มีระดับความคิดเห็นต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต อันดับที่ 1 ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้าน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.12 (SD = 0.9) อันดับที่ 2 ในหนึ่งวันท่านใช้เวลาในการใช้งานอินเทอร์เน็ต อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.82 (SD = 0.82) อันดับที่ 3 ใช้อินเทอร์เน็ตที่โรงเรียน อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.74 (SD = 1.07) ตามลำดับ

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ส่วนนี้เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยด้านผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ต แบ่งออกเป็นส่วน ๆ ได้แก่ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและเพื่อน ด้านอารมณ์ และด้านการเรียน โดยเป็นผลกระทบด้านบวกกับผู้ใช้จำนวน 6 เรื่อง และผลกระทบด้านลบต่อผู้ใช้จำนวน 9 เรื่อง แสดงไว้ในตารางวิเคราะห์ความถี่ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.12 แสดงจำนวนร้อยละของผลกระทบในเชิงลบและเชิงบวก

ผลที่เกิดขึ้น	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ผลกระทบในเชิงลบ			
1. รู้สึกมีผลต่อดวงตา เช่น ปวดตา แสบตา	220	55	1
2. ปวดคอ ปวดหลัง ปวดนิ้ว	194	48.5	3
3. นอนดึก ตื่นสาย และไม่มีเวลาพักผ่อน	139	34.75	6
4. ทานอาหารไม่ตรงเวลา	69	17.25	8
5. ทะเลาะกับคนในครอบครัวและเพื่อน	34	8.5	9
6. คุยกับเพื่อนและคนในครอบครัวน้อยลง	99	24.75	7
7. ใช้อินเทอร์เน็ตเมื่อเวลาท่ว่าง จนทำให้ไม่ค่อยได้คุยกับเพื่อนและคนในครอบครัว	142	35.5	4
8. รู้สึกเบื่อหน่ายเมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต	142	35.5	5
9. ท่ว่าง ท่ว่างจะต้องนั่งเล่นอินเทอร์เน็ตทุกครั้ง	217	54.25	2
ผลกระทบในเชิงบวก			
1. มีเพื่อนมากขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ต	246	61.5	4
2. รู้สึกผ่อนคลาย เมื่อได้เล่นอินเทอร์เน็ต	257	64.25	2
3. ได้รับความรู้ต่างๆจากอินเทอร์เน็ต	254	63.5	3
4. ทำให้เกรดของท่านดีขึ้น	67	16.75	6
5. รู้สึกสนุก และน่าสนใจทุกครั้ง ในห้องเรียนมีการใช้อินเทอร์เน็ต	213	53.25	5
6. ได้รับข่าวสารทางการศึกษาที่รวดเร็วทันใจ เมื่อมีการใช้อินเทอร์เน็ต	275	68.75	1

จากตารางที่ 4.12 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน มีผลกระทบในทางลบ อันดับที่ 1 รู้สึกมีผลต่อดวงตา เช่น ปวดตา แสบตา คิดเป็นร้อยละ 55 อันดับที่ 2 ท่ว่าง ท่ว่างจะต้องนั่งเล่นอินเทอร์เน็ตทุกครั้ง คิดเป็นร้อยละ 54.25 อันดับที่ 3 ปวดคอ ปวดหลัง ปวดนิ้ว คิด

เป็นร้อยละ 48.5 อันดับที่ 4 ใช้อินเทอร์เน็ตเมื่อเวลาทำนว่าง จนทำให้ไม่ค่อยได้คุยกับเพื่อนและคนในครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 35.5 อันดับที่ 5 รู้สึกเบื่อหน่ายเมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 35.5 อันดับที่ 6 นอนดึก ตื่นสาย และไม่มีเวลาพักผ่อน คิดเป็นร้อยละ 34.75 อันดับที่ 7 คุยกับเพื่อนและคนในครอบครัวน้อยลง คิดเป็นร้อยละ 24.75 อันดับที่ 8 ทานอาหารไม่ตรงเวลา คิดเป็นร้อยละ 17.25 อันดับที่ 9 ทะเลาะกับคนในครอบครัวและเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 8.5

ส่วนผลกระทบในทางบวก อันดับที่ 1 ได้รับข่าวสารทางการศึกษาที่รวดเร็วทันใจ เมื่อมีการใช้อินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 68.75 อันดับที่ 2 รู้สึกผ่อนคลายเมื่อได้เล่นอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 64.25 อันดับที่ 3 ได้รับความรู้ต่าง ๆ จากอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 63.5 อันดับที่ 4 มีเพื่อนมากขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 61.5 อันดับที่ 5 รู้สึกสนุก และน่าสนใจทุกครั้งในห้องเรียนที่มีการใช้อินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 53.25 อันดับที่ 6 ทำให้เกรดของท่านดีขึ้น คิดเป็นร้อยละ 16.75

จากตารางที่ 4.12 นำมาแปลงเป็นค่าระดับคะแนน โดยใช้ช่วงของผลกระทบดังต่อไปนี้

ผลกระทบด้านลบ

1-3 คะแนน ระดับน้อย

4-6 คะแนน ระดับปานกลาง

7-9 คะแนน ระดับมาก

ผลกระทบด้านบวก

1-2 คะแนน ระดับน้อย

3-4 คะแนน ระดับปานกลาง

5-6 คะแนน ระดับมาก

ตารางที่ 4.13 แสดงร้อยละของผลการแปลงเป็นระดับคะแนนได้ผลดังตารางต่อไปนี้

ลักษณะ ของ	ระดับน้อย		ระดับปานกลาง		ระดับมาก	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ด้านลบ	269	67.25	118	29.5	13	3.25
ด้านบวก	134	33.5	176	44	90	22.5

จากตารางที่ 4.13 แสดงร้อยละการเปลี่ยนแปลงของคะแนนผลกระทบด้านลบ พบว่า อันดับที่ 1 มีผลคะแนนระดับน้อย คิดเป็นร้อยละ 67.25 อันดับที่ 2 มีผลคะแนนระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 29.5 และอันดับที่ 3 มีผลคะแนนระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 3.25

ส่วนการเปลี่ยนแปลงของคะแนนผลกระทบด้านบวก พบว่า อันดับที่ 1 มีผลคะแนนระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 44 อันดับที่ 2 มีผลคะแนนระดับน้อย คิดเป็นร้อยละ 33.5 และอันดับที่ 3 มีผลคะแนนระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 22.5

ส่วนที่ 4 การแสดงข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์แตกต่างกันมีผลกระทบต่อพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 1.1 เพศที่ต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกัน

H_0 : เพศแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

H_1 : เพศแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.14 แสดงพฤติกรรมระหว่างเพศกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

	เพศ	N	\bar{X}	SD	t	df	Sig.
การใช้สื่อสังคมออนไลน์	ชาย	99	3.13	0.8	-1.36	398	0.18
	หญิง	301	3.25	0.71			
ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	ชาย	99	3.96	0.72	4.98	398	0.00**
	หญิง	301	3.55	0.71			
ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา	ชาย	99	3.65	0.79	-1.66	398	0.1
	หญิง	301	3.8	0.71			
พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต	ชาย	99	3.53	0.67	-0.44	398	0.66
	หญิง	301	3.51	0.73			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.14 ผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างเพศกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ พบว่า ค่า Sig. เท่ากับ 0.18 ซึ่งมากกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานหลัก แสดงว่า ค่าเฉลี่ยระหว่างพฤติกรรมต่อเพศไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยที่พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเพศชาย เท่ากับ 3.13 (Mean) เพศหญิง เท่ากับ 3.25 (Mean)

ผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างเพศกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง พบว่า ค่า Sig. เท่ากับ 0.00 ซึ่งต่ำกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานหลัก แสดงว่า ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมจำแนกตามเพศแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยที่พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของเพศชาย เท่ากับ 3.96 (Mean) เพศหญิง เท่ากับ 3.25 (Mean) ซึ่งพฤติกรรมของเพศชายสูงกว่าเพศหญิง

ผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างเพศกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา พบว่า ค่า Sig. เท่ากับ 0.1 ซึ่งมากกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานหลัก แสดงว่า ค่าเฉลี่ยระหว่างพฤติกรรมต่อเพศไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยที่พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาของเพศชาย เท่ากับ 3.65 (Mean) เพศหญิง เท่ากับ 3.8 (Mean)

ผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างเพศกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า ค่า Sig. เท่ากับ 0.66 ซึ่งมากกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานหลัก แสดงว่า ค่าเฉลี่ยระหว่างพฤติกรรมต่อเพศไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยที่พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเพศชาย เท่ากับ 3.53 (Mean) เพศหญิง เท่ากับ 3.51 (Mean)

สมมติฐานที่ 1.2 อายุที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกัน

H_0 : อายุแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

H_1 : อายุแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.15 แสดงพฤติกรรมระหว่างอายุกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

		SS	df	MS	F	Sig.
	ระหว่างกลุ่ม	5.066	3	1.689	3.177	0.024*
การใช้สื่อสังคมออนไลน์	ภายในกลุ่ม	210.532	396	0.532		
	รวม	215.599	399			

ตารางที่ 4.15 แสดงพฤติกรรมระหว่างอายุกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต(ต่อ)

		SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	ระหว่างกลุ่ม	1.994	3	0.665	1.241	0.249
	ภายในกลุ่ม	212.054	396	0.535		
	รวม	214.049	399			
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	4.58	3	1.527	2.871	0.036*
	ภายในกลุ่ม	210.573	396	0.532		
	รวม	215.153	399			
พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต	ระหว่างกลุ่ม	5.789	3	1.93	3.851	0.01**
	ภายในกลุ่ม	198.426	396	0.501		
	รวม	204.215	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.15 ผลจากการทดสอบพบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่าค่า Sig. = 0.024 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 จึงไม่ยอมรับสมมติฐานหลัก หมายความว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของอายุทั้ง 4 กลุ่ม แตกต่างกัน จึงทำการทดสอบ LSD ต่อไป

ผลจากการทดสอบพบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า ค่า Sig. = 0.249 ซึ่งมากกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานหลัก หมายความว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของอายุทั้ง 4 กลุ่ม ไม่แตกต่างกัน

ผลจากการทดสอบพบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า ค่า Sig. = 0.036 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 จึงไม่ยอมรับสมมติฐานหลัก หมายความว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาของอายุทั้ง 4 กลุ่ม แตกต่างกัน จึงทำการทดสอบ LSD ต่อไป

ผลจากการทดสอบพบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า ค่า Sig. = 0.01 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 จึงไม่ยอมรับสมมติฐานหลัก หมายความว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของอายุทั้ง 4 กลุ่ม แตกต่างกัน จึงทำการทดสอบ LSD ต่อไป

ตารางที่ 4.16 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างอายุที่แตกต่างกันกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์

		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)			
อายุ	Mean	กลุ่ม J			
		11 - 12 ปี	13 - 14 ปี	15 - 16 ปี	17 - 18 ปี
กลุ่ม I	Mean	3.106	3.104	3.360	3.235
11 - 12 ปี	3.106	-	0.002 (0.985)	-0.254 (0.036*)	-0.128 (0.323)
13 - 14 ปี	3.104	-	-	-0.256 (0.004*)	-0.131 (0.198)
15 - 16 ปี	3.360	-	-	-	0.125 (0.216)
17 - 18 ปี	3.235	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.16 พบว่า อายุที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นรายกลุ่มที่มีอายุ 11 - 12 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีอายุ 15 - 16 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.036 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.254 กลุ่มที่มีอายุ 13 - 14 ปี ค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีอายุ 15 - 16 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.004 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.256

ตารางที่ 4.17 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างอายุที่แตกต่างกันกับการใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อการศึกษา

		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)			
อายุ	กลุ่ม I	กลุ่ม J			
		11 - 12 ปี	13 - 14 ปี	15 - 16 ปี	17 - 18 ปี
	Mean	3.56	3.692	3.796	3.905
11 - 12 ปี	3.56	-	-0.132 (0.276)	-0.236 (0.052)	-0.345 (0.008*)
13 - 14 ปี	3.692	-	-	-0.103 (0.247)	-0.213 (0.278)
15 - 16 ปี	3.796	-	-	-	-0.109 (0.278)
17 - 18 ปี	3.905	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.17 พบว่า อายุที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อการศึกษาเป็นรายกลุ่มกลุ่มที่มีอายุ 11 - 12 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีอายุ 17 - 18 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.008 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.345

ตารางที่ 4.18 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างอายุที่แตกต่างกันกับพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ต

		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)			
อายุ	กลุ่ม I	กลุ่ม J			
		11 - 12 ปี	13 - 14 ปี	15 - 16 ปี	17 - 18 ปี
	Mean	3.293	3.519	3.676	3.607
11 - 12 ปี	3.293	-	-0.225 -0.056	-0.383 (0.001**)	-0.314 (0.013*)
13 - 14 ปี	3.519	-	-	-0.157 -0.071	-0.088 -0.369

ตารางที่ 4.18 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างอายุที่แตกต่างกันกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต
(ต่อ)

อายุ	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)			
	กลุ่ม J			
	11 - 12 ปี	13 - 14 ปี	15 - 16 ปี	17 - 18 ปี
15 - 16 ปี	3.676	-	-	0.068
				-0.484
17 - 18 ปี	3.607	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.18 พบว่า อายุที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีอายุ 11 - 12 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีอายุ 15 - 16 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.383 กลุ่มที่มีอายุ 11 - 12 ปี ค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีอายุ 17 - 18 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.013 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.314

สมมติฐานที่ 1.3 ระดับชั้นเรียนที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกัน

H_0 : ระดับชั้นเรียนแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

H_1 : ระดับชั้นเรียนแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.19 แสดงพฤติกรรมระหว่างระดับชั้นเรียนกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

	SS	df	MS	F	Sig.	
การใช้สื่อสังคมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	3.402	5	0.68	1.263	0.279
	ภายในกลุ่ม	212.197	394	0.539		
	รวม	215.599	399			
ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	ระหว่างกลุ่ม	2.994	5	0.599	1.118	0.35
	ภายในกลุ่ม	211.055	394	0.536		
	รวม	214.049	399			

ตารางที่ 4.19 แสดงพฤติกรรมระหว่างระดับชั้นเรียนกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต (ต่อ)

		SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ การศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	14.217	5	2.843	5.575	0.00**
	ภายในกลุ่ม	200.936	394	0.51		
	รวม	215.153	399			
พฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ต	ระหว่างกลุ่ม	7.482	5	1.496	2.997	0.011*
	ภายในกลุ่ม	196.733	394	0.499		
	รวม	204.215	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.19 ผลจากการทดสอบพบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า ค่า Sig. = 0.279 ซึ่งมากกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานหลัก หมายความว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของระดับชั้นเรียนทั้ง 4 กลุ่ม ไม่แตกต่างกัน

ผลจากการทดสอบพบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า ค่า Sig. = 0.35 ซึ่งมากกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานหลัก หมายความว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของระดับชั้นเรียนทั้ง 4 กลุ่ม ไม่แตกต่างกัน

ผลจากการทดสอบพบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า ค่า Sig. = 0.00 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 จึงไม่ยอมรับสมมติฐานหลัก หมายความว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาของระดับชั้นเรียนทั้ง 4 กลุ่ม แตกต่างกัน จึงทำการทดสอบ LSD ต่อไป

ผลจากการทดสอบพบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า ค่า Sig. = 0.011 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 จึงไม่ยอมรับสมมติฐานหลัก หมายความว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของระดับชั้นเรียนทั้ง 4 กลุ่ม แตกต่างกัน จึงทำการทดสอบ LSD ต่อไป

ตารางที่ 4.20 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างระดับชั้นเรียนที่แตกต่างกันกับการใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อการศึกษา

		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
ระดับชั้นเรียน	Mea n	กลุ่ม J					
		ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
		1	2	3	4	5	6
กลุ่ม I	Mea n	3.562	3.899	3.447	3.781	3.963	3.882
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	3.562	-	-0.337 (0.005*)	0.114 (0.354)	-0.219 (0.080)	-0.401 (0.001**)	-0.319 (0.010**)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	3.899	-	-	0.451 (0.000**)	0.118 (0.334)	-0.06 (0.601)	0.017 (0.886)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	3.447	-	-	-	-0.333 (0.008**)	-0.515 (0.000**)	-0.434 (0.001**)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	3.781	-	-	-	-	-0.182 (0.150)	-0.100 (0.423)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	3.963	-	-	-	-	-	0.081 (0.517)

ตารางที่ 4.20 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างระดับชั้นเรียนที่แตกต่างกันกับการใช้อินเตอร์เน็ต
เพื่อการศึกษา (ต่อ)

ระดับชั้นเรียน		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
		กลุ่ม J					
		ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
กลุ่ม I	Mean	3.562	3.899	3.447	3.781	3.963	3.882
	n						
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	3.882	-	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.20 พบว่า ระดับชั้นเรียนที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อการศึกษาเป็นรายกลุ่ม กลุ่มที่มีระดับชั้นเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีระดับชั้นเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.005 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.337 กลุ่มที่มีระดับชั้นเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีระดับชั้นเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.401 กลุ่มที่มีระดับชั้นเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีระดับชั้นเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.010 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.319 กลุ่มที่มีระดับชั้นเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีระดับชั้นเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.451 กลุ่มที่มีระดับชั้นเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีระดับชั้นเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.008 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.333 กลุ่มที่มีระดับชั้นเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีระดับชั้นเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.515 กลุ่มที่มีระดับชั้นเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีระดับชั้นเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.434

ตารางที่ 4.21 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างระดับชั้นเรียนที่แตกต่างกันกับพฤติกรรมการใช้
อินเทอร์เน็ต

		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
		กลุ่ม J					
ระดับชั้นเรียน		ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
		1	2	3	4	5	6
กลุ่ม I	Mean	3.363	3.429	3.756	3.562	3.682	3.6
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	3.362	-	-0.066 (0.581)	-0.393 (0.001**)	-0.199 (0.107)	-0.319 (0.010**)	-0.236 (0.055)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	3.429	-	-	-0.327 (0.007**)	-0.133 (0.271)	-0.253 (0.037*)	-0.170 (0.157)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	3.756	-	-	-	0.193 (0.118)	0.073 (0.550)	0.156 (0.205)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	3.562	-	-	-	-	-0.119 (0.338)	-0.037 (0.763)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	3.682	-	-	-	-	-	0.082 (0.509)

ตารางที่ 4.21 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างระดับชั้นเรียนที่แตกต่างกับพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ต (ต่อ)

		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)						
		กลุ่ม J						
ระดับชั้นเรียน		ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	
	กลุ่ม I	Mean	3.363	3.429	3.756	3.562	3.682	3.6
	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	3.6	-	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.21 พบว่า ระดับชั้นเรียนที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตเป็นรายกลุ่ม ที่มีระดับชั้นเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีระดับชั้นเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.393 กลุ่มที่มีระดับชั้นเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีระดับชั้นเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.010 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.319 กลุ่มที่มีระดับชั้นเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีระดับชั้นเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.007 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.327 กลุ่มที่มีระดับชั้นเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีระดับชั้นเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.037 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.253

สมมติฐานที่ 1.4 เกรดเฉลี่ยที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตที่แตกต่างกัน

H_0 : เกรดเฉลี่ยแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

H_1 : เกรดเฉลี่ยแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.22 แสดงพฤติกรรมระหว่างเกรดเฉลี่ยกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

		SS	df	MS	F	Sig.
การใช้สื่อสังคมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	9.004	4	2.251	4.304	0.002**
	ภายในกลุ่ม	206.595	395	0.523		
	รวม	215.599	399			
ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	ระหว่างกลุ่ม	2.787	4	0.697	1.303	0.268
	ภายในกลุ่ม	211.261	395	0.535		
	รวม	214.049	399			
ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	0.574	4	0.143	3.419	0.901
	ภายในกลุ่ม	214.579	395	0.543		
	รวม	215.153	399			
พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต	ระหว่างกลุ่ม	3.046	4	1.709	3.349	0.01**
	ภายในกลุ่ม	89.815	395	0.227		
	รวม	92.86	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.22 ผลจากการทดสอบพบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่าค่า Sig. = 0.002 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 จึงไม่ยอมรับสมมติฐานหลัก หมายความว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเกรดเฉลี่ยทั้ง 4 กลุ่ม แตกต่างกัน จึงทำการทดสอบ LSD ต่อไป

ผลจากการทดสอบพบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า ค่า Sig. = 0.268 ซึ่งมากกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานหลัก หมายความว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของเกรดเฉลี่ยทั้ง 4 กลุ่ม ไม่แตกต่างกัน

ผลจากการทดสอบพบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า ค่า Sig. = 0.901 ซึ่งมากกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานหลัก หมายความว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาของเกรดเฉลี่ยทั้ง 4 กลุ่ม ไม่แตกต่างกัน

ผลจากการทดสอบพบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า ค่า Sig. = 0.01 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 จึงไม่ยอมรับสมมติฐานหลัก หมายความว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตของเกรดเฉลี่ยทั้ง 4 กลุ่ม แตกต่างกัน จึงทำการทดสอบ LSD ต่อไป

ตารางที่ 4.23 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างเกรดเฉลี่ยที่แตกต่างกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์

เกรดเฉลี่ย	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
	กลุ่ม I	กลุ่ม J				
		ต่ำกว่า 2.00	2.01 - 2.50	2.51 - 3.00	3.01 - 3.50	3.51 - 4.00
ต่ำกว่า 2.00	Mean	3.583	3.366	3.214	3.302	3.218
ต่ำกว่า 2.00	3.583	-	0.217 (0.425)	0.368 (0.162)	0.280 (0.288)	0.365 (0.019*)
2.01 - 2.50	3.366	-	-	0.151 (0.177)	0.063 (0.577)	0.147 (0.001**)
2.51 - 3.00	3.214	-	-	-	-0.087 (0.337)	-0.003 (0.010**)
3.01 - 3.50	3.302	-	-	-	-	0.084 (0.001**)
3.51 - 4.00	3.218	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.23 พบว่า เกรดเฉลี่ยที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยต่ำกว่า 2.00 มีค่าเฉลี่ยมากกว่า กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ย 3.51 - 4.00 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.019 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.365 กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ย 2.01 - 2.50 มีค่าเฉลี่ยมากกว่า กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ย 3.51 - 4.00 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.147 กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ย 2.51 - 3.00 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ย 3.51 - 4.00 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ

0.010 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.003 กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ย 3.01 - 3.50 มีค่าเฉลี่ยมากกว่า กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ย 3.51 - 4.00 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.084

ตารางที่ 4.24 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างเกรดเฉลี่ยที่แตกต่างกันกับพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ต

เกรดเฉลี่ย	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
	Mean	กลุ่ม J				
		ต่ำกว่า 2.00	2.01 - 2.50	2.51 - 3.00	3.01 - 3.50	3.51 - 4.00
กลุ่ม I	Mean	3.833	3.666	3.593	3.624	3.312
ต่ำกว่า 2.00	3.833	-	0.166 (0.531)	0.239 (0.352)	0.208 (0.419)	0.520 (0.048*)
2.01 - 2.50	3.666	-	-	0.073 (0.504)	0.042 (0.706)	0.354 (0.003*)
2.51 - 3.00	3.593	-	-	-	-0.031 (0.727)	0.280 (0.005*)
3.01 - 3.50	3.624	-	-	-	-	0.312 (0.002*)
3.51 - 4.00	3.312	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.24 พบว่า เกรดเฉลี่ยที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตเป็นรายคู่ กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยต่ำกว่า 2.00 มีค่าเฉลี่ยมากกว่า กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ย 3.51 - 4.00 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.048 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.520 กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ย 2.01 - 2.50 มีค่าเฉลี่ยมากกว่า กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ย 3.51 - 4.00 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.003 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.354 กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ย 2.51 - 3.00 มีค่าเฉลี่ยมากกว่า กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ย 3.51 - 4.00 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.005 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.280

กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ย 3.01 - 3.50 มีค่าเฉลี่ยมากกว่า กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ย 3.51 - 4.00 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.002 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.312

สมมติฐานที่ 1.5 รายได้เฉลี่ยของผู้ปกครองที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตที่แตกต่างกัน

H_0 : รายได้เฉลี่ยของผู้ปกครองแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

H_1 : รายได้เฉลี่ยของผู้ปกครองแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.25 แสดงพฤติกรรมระหว่างรายได้เฉลี่ยของผู้ปกครองกับพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ต

		SS	df	MS	F	Sig.
การใช้สื่อสังคมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	0.726	3	0.242	0.446	0.720
	ภายในกลุ่ม	214.873	396	0.543		
	รวม	215.599	399			
ใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	ระหว่างกลุ่ม	2.744	3	0.915	1.714	0.164
	ภายในกลุ่ม	211.305	396	0.534		
	รวม	214.049	399			
ใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อการศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	0.876	3	0.292	0.540	0.655
	ภายในกลุ่ม	214.277	396	0.541		
	รวม	215.153	399			
พฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ต	ระหว่างกลุ่ม	2.583	3	0.861	1.691	0.168
	ภายในกลุ่ม	201.632	396	0.509		
	รวม	204.215	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.25 ผลจากการทดสอบพบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า ค่า Sig. = 0.720 ซึ่งมากกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานหลัก หมายความว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของรายได้เฉลี่ยทั้ง 4 กลุ่ม ไม่แตกต่างกัน

ผลจากการทดสอบพบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า ค่า Sig. = 0.164 ซึ่งมากกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานหลัก หมายความว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของรายได้เฉลี่ยทั้ง 4 กลุ่ม ไม่แตกต่างกัน

ผลจากการทดสอบพบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า ค่า Sig. = 0.655 ซึ่งมากกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานหลัก หมายความว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาของรายได้เฉลี่ยทั้ง 4 กลุ่ม ไม่แตกต่างกัน

ผลจากการทดสอบพบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า ค่า Sig. = 0.168 ซึ่งมากกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานหลัก หมายความว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของรายได้เฉลี่ยทั้ง 4 กลุ่ม ไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 1.6 แพคเกจที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกัน

H_0 : แพคเกจที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

H_1 : แพคเกจที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.26 แสดงพฤติกรรมระหว่างแพคเกจกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

		SS	df	MS	F	Sig.
การใช้สื่อสังคมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	5.393	3	1.798	3.386	0.018*
	ภายในกลุ่ม	210.206	396	0.531		
	รวม	215.599	399			
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	ระหว่างกลุ่ม	4.152	3	1.384	2.611	0.051
	ภายในกลุ่ม	209.896	396	0.530		
	รวม	214.049	399			

ตารางที่ 4.26 แสดงพฤติกรรมระหว่างพักอาศัยกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต (ต่อ)

		SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ การศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	0.867	3	0.289	0.534	0.659
	ภายในกลุ่ม	214.286	396	0.541		
	รวม	215.153	399			
พฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ต	ระหว่างกลุ่ม	5.382	3	1.794	3.573	0.014*
	ภายในกลุ่ม	198.834	396	0.502		
	รวม	204.215	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.26 ผลจากการทดสอบพบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า ค่า Sig. = 0.018 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 จึงไม่ยอมรับสมมติฐานหลัก หมายความว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของพักอาศัยทั้ง 4 กลุ่ม แตกต่างกันได้ จึงทำการทดสอบ LSD ต่อไป

ผลจากการทดสอบพบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า ค่า Sig. = 0.051 ซึ่งมากกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานหลัก หมายความว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของพักอาศัยทั้ง 4 กลุ่ม ไม่แตกต่างกัน

ผลจากการทดสอบพบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า ค่า Sig. = 0.659 ซึ่งมากกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานหลัก หมายความว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาของพักอาศัยทั้ง 4 กลุ่ม ไม่แตกต่างกัน

ผลจากการทดสอบพบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า ค่า Sig. = 0.014 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 จึงไม่ยอมรับสมมติฐานหลัก หมายความว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของพักอาศัยทั้ง 4 กลุ่ม แตกต่างกันได้ จึงทำการทดสอบ LSD ต่อไป

ตารางที่ 4.27 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างพักอาศัยที่แตกต่างกันกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์

		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)			
อยู่อาศัยกับ	กลุ่ม I	กลุ่ม J			
		บิดาและมารดา	บิดาหรือมารดาเพียงฝ่ายเดียว	ญาติที่ไม่ใช่บิดาหรือมารดา	อื่นๆ
Mean		3.161	3.237	3.467	2.666
บิดาและมารดา	3.161	-	-0.076 (0.443)	-0.307 (0.003*)	0.493 (0.340)
บิดาหรือมารดาเพียงฝ่ายเดียว	3.2374	-	-	-0.230 (0.075)	0.570 (0.276)
ญาติที่ไม่ใช่บิดาหรือมารดา	3.467	-	-	-	0.801 (0.127)
อื่นๆ	2.666	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.27 พบว่า เกรดเฉลี่ยที่แตกต่างกันมีผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีพักอาศัยกับบิดาและมารดา มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีพักอาศัยกับญาติที่ไม่ใช่บิดาหรือมารดา โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.003 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.307

ตารางที่ 4.28 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างพักอาศัยที่แตกต่างกันกับพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ต

อยู่อาศัยกับ		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)			
		กลุ่ม J			
		บิดาและมารดา	บิดาหรือมารดาเพียงฝ่ายเดียว	ญาติที่ไม่ใช่บิดาหรือมารดา	อื่นๆ
กลุ่ม I	Mean	3.554	3.561	3.651	2.000
บิดาและมารดา	3.554	-	-0.006 (0.949)	-0.096 (0.336)	1.554 (0.002*)
บิดาหรือมารดาเพียงฝ่ายเดียว	3.561	-	-	-0.089 (0.473)	1.561 (0.002*)
ญาติที่ไม่ใช่บิดาหรือมารดา	3.651	-	-	-	1.651 (0.001*)
อื่นๆ	2.000	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.28 พบว่า เกรดเฉลี่ยที่แตกต่างกันมีผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีพักอาศัยกับบิดาและมารดา มีค่าเฉลี่ยมากกว่า กลุ่มที่มีพักอาศัยกับอื่นๆ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.002 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.554 กลุ่มที่มีพักอาศัยกับบิดาหรือมารดา เพียงฝ่ายเดียว มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีพักอาศัยกับอื่นๆ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.002 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.089 กลุ่มที่มีพักอาศัยกับญาติที่ไม่ใช่บิดาหรือมารดา มีค่าเฉลี่ยมากกว่า กลุ่มที่มีพักอาศัยกับอื่นๆ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.651

สมมติฐานที่ 1.7 เวลาอยู่ร่วมและทำกิจกรรมกับครอบครัวที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตที่แตกต่างกัน

H_0 : เวลาอยู่ร่วมและทำกิจกรรมกับครอบครัวที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

H_1 : เวลาอยู่ร่วมและทำกิจกรรมกับครอบครัวที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.29 แสดงพฤติกรรมระหว่างเวลาอยู่ร่วมและทำกิจกรรมกับครอบครัวกับพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ต

		SS	df	MS	F	Sig.
การใช้สื่อสังคมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	2.479	4	0.620	1.148	0.333
	ภายในกลุ่ม	213.120	395	0.540		
	รวม	215.599	399			
ใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	ระหว่างกลุ่ม	0.731	4	0.183	0.339	0.852
	ภายในกลุ่ม	213.317	395	0.540		
	รวม	214.049	399			
ใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อการศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	4.232	4	1.058	1.981	0.097
	ภายในกลุ่ม	210.921	395	0.534		
	รวม	215.153	399			
พฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ต	ระหว่างกลุ่ม	5.951	4	1.488	2.964	0.020*
	ภายในกลุ่ม	198.264	395	0.502		
	รวม	204.215	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.29 ผลจากการทดสอบพบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่าค่า Sig. = 0.333 ซึ่งมากกว่า 0.05 จึงไม่ยอมรับสมมติฐานหลัก หมายความว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเวลาอยู่ร่วมและทำกิจกรรมกับครอบครัวทั้ง 4 กลุ่ม ไม่แตกต่างกัน

ผลจากการทดสอบพบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า ค่า Sig. = 0.852 ซึ่งมากกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานหลัก หมายความว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของเวลาอยู่ร่วมและทำกิจกรรมกับครอบครัวทั้ง 4 กลุ่ม ไม่แตกต่างกัน

ผลจากการทดสอบพบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า ค่า Sig. = 0.097 ซึ่งมากกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานหลัก หมายความว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาของเวลาอยู่ร่วมและทำกิจกรรมกับครอบครัวทั้ง 4 กลุ่ม ไม่แตกต่างกัน

ผลจากการทดสอบพบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า ค่า Sig. = 0.020 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 จึงไม่ยอมรับสมมติฐานหลัก หมายความว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเวลาอยู่ร่วมและทำกิจกรรมกับครอบครัวทั้ง 4 กลุ่ม แตกต่างกันได้ จึงทำการทดสอบ LSD ต่อไป

ตารางที่ 4.30 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างเวลาอยู่ร่วมและทำกิจกรรมกับครอบครัวที่แตกต่างกันกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)				
เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต	กลุ่ม I	กลุ่ม J				
		ทุกวัน	สัปดาห์ละครั้ง	มากกว่าเดือนละครั้ง	เดือนละครั้ง	น้อยกว่าเดือนละครั้ง
Mean	3.539	3.539	3.563	3.754	3.843	3.051
ทุกวัน	3.539	-	-0.024 (0.316)	-0.215 (0.201)	-0.303 (0.087)	0.487 (0.016*)
สัปดาห์ละครั้ง	3.563	-	-	-0.190 (0.523)	-0.279 (0.284)	0.512 (0.007**)

ตารางที่ 4.30 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างเวลาอยู่ร่วมและทำกิจกรรมกับครอบครัวที่แตกต่าง
กันกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต (ต่อ)

		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)				
เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต		กลุ่ม J				
		ทุกวัน	สัปดาห์ละครั้ง	มากกว่าเดือนละครั้ง	เดือนละครั้ง	น้อยกว่าเดือนละครั้ง
มากกว่าเดือนละครั้ง	3.754	-	-	-	-0.088	0.703
					(0.708)	(0.006**)
เดือนละครั้ง	3.843	-	-	-	-	0.79
						(0.003**)
น้อยกว่าเดือนละครั้ง	3.051	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.30 พบว่า เวลาอยู่ร่วมและทำกิจกรรมกับครอบครัวที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นรายกลุ่ม กลุ่มที่มีอินเทอร์เน็ตทุกวัน มีค่าเฉลี่ยมากกว่า กลุ่มที่มีใช้อินเทอร์เน็ตน้อยกว่าเดือนละครั้ง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.016 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.487 กลุ่มที่มีอินเทอร์เน็ตทุกวัน มีค่าเฉลี่ยมากกว่า กลุ่มที่มีใช้อินเทอร์เน็ตสัปดาห์ละครั้ง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.007 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.512 กลุ่มที่มีอินเทอร์เน็ตทุกวัน มีค่าเฉลี่ยมากกว่า กลุ่มที่มีใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าเดือนละครั้ง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.006 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.703 กลุ่มที่มีอินเทอร์เน็ตทุกวัน มีค่าเฉลี่ยมากกว่า กลุ่มที่มีใช้อินเทอร์เน็ตเดือนละครั้ง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.003 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.79

สมมติฐานที่ 2 ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์แตกต่างกันมีผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กัน

H_0 : ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตไม่มีความสัมพันธ์กัน

H_1 : ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กัน

ตารางที่ 4.31 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างปัจจัยด้านประชากรศาสตร์มีความสัมพันธ์กับผลกระทบเชิงลบ

		ผลกระทบเชิงลบ			รวม	Sig.	χ^2	df
		น้อย	ปานกลาง	มาก				
เพศ	ชาย	64	31	4	99	0.766	0.766	2
	หญิง	205	87	9	301			
อายุ	11 – 12 ปี	35	12	3	50	0.873	0.873	6
	13 – 14 ปี	88	40	3	131			
	15 – 16 ปี	88	42	4	134			
	17 – 18 ปี	58	24	3	85			
ระดับชั้นเรียน	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	45	19	3	67	0.717	0.717	10
	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	54	18	1	73			
	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	45	19	3	67			

ตารางที่ 4.31 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างปัจจัยด้านประชากรศาสตร์มีความสัมพันธ์กับ
ผลกระทบเชิงลบ (ต่อ)

		ผลกระทบเชิงลบ			รวม	Sig.	χ^2	df
		น้อย	ปานกลาง	มาก				
ระดับชั้น เรียน	ชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 4	43	20	1	64			
	ชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 5	36	25	3	64			
	ชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 6	46	17	2	65			
เกรดเฉลี่ย สะสมใน ปัจจุบัน	ต่ำกว่า 2.00	4	3	1	8	0.449	0.449	8
	2.01 - 2.50	41	19	1	61			
	2.51 - 3.00	89	40	3	132			
	3.01 - 3.50	77	35	7	119			
	3.51 - 4.00	58	21	1	80			
รายได้ เฉลี่ยของ ผู้ปกครอง	ต่ำกว่า 10,000 บาท	53	20	2	75	0.971	0.971	6
	10,001 - 15,000 บาท	95	45	4	144			
	15,001 - 20,000 บาท	59	28	3	90			
	มากกว่า 20,001 บาท	62	25	4	91			

ตารางที่ 4.31 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างปัจจัยด้านประชากรศาสตร์มีความสัมพันธ์กับ
ผลกระทบเชิงลบ (ต่อ)

		ผลกระทบเชิงลบ			รวม	Sig.	χ^2	df
		น้อย	ปานกลาง	มาก				
ท่านพักอาศัยอยู่กับ	บิดาและมารดา	178	84	8	270	0.751	0.751	6
	บิดาหรือมารดา เพียงฝ่ายเดียว	49	15	2	66			
	ญาติที่ไม่ใช่บิดาหรือมารดา	40	19	3	62			
	อื่นๆ	2	0	0	2			
	ทุกวัน	195	82	8	285	0.101	0.101	8
ใช้เวลาอยู่ร่วมกับครอบครัว	สัปดาห์ละครั้ง	43	22	1	66	0.873	0.873	3
	มากกว่าเดือนละครั้ง	10	6	3	19			
	เดือนละครั้ง	13	3	1	17			
	น้อยกว่าเดือนละครั้ง	8	5	0	13			
รวม		269	118	13	400			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.31 พบว่า เพศไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงลบ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.766 อายุไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงลบ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.873 ระดับชั้นเรียนไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงลบ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.717 เกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน ไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงลบ โดยมีค่า Sig.

เท่ากับ 0.449 รายได้เฉลี่ยของผู้ปกครองไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงลบ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.971 ท่านพักอาศัยอยู่กับไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงลบ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.751 ใช้เวลาอยู่ร่วมและกิจกรรมกับครอบครัวไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงลบ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.101

ตารางที่ 4.32 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างปัจจัยด้านประชากรศาสตร์มีความสัมพันธ์กับผลกระทบเชิงบวก

		ผลกระทบเชิงบวก			รวม	Sig.	χ^2	df
		น้อย	ปานกลาง	มาก				
เพศ	ชาย	25	42	32	99	.015*	0.015	2
	หญิง	109	134	58	301			
อายุ	11 - 12 ปี	26	18	6	50	0.088	0.088	6
	13 - 14 ปี	42	54	35	131			
	15 - 16 ปี	41	63	30	134			
	17 - 18 ปี	25	41	19	85			
ระดับชั้นเรียน	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	36	22	9	67	0.062	0.062	10
	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	24	30	19	73			
	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	16	33	18	67			
	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	19	31	14	64			

ตารางที่ 4.32 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างปัจจัยด้านประชากรศาสตร์มีความสัมพันธ์กับ
ผลกระทบเชิงบวก (ต่อ)

		ผลกระทบเชิงบวก			รวม	Sig.	χ^2	df
		น้อย	ปานกลาง	มาก				
ระดับชั้น เรียน	ชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 5	21	28	15	64			
	ชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 6	18	32	15	65			
เกรดเฉลี่ย สะสมใน ปัจจุบัน	ต่ำกว่า 2.00	4	1	3	8	0.644	0.644	8
	2.01 - 2.50	20	30	11	61			
	2.51 - 3.00	45	56	31	132			
	3.01 - 3.50	43	51	25	119			
	3.51 - 4.00	22	38	20	80			
รายได้ เฉลี่ยของ ผู้ปกครอง	ต่ำกว่า 10,000 บาท	32	32	11	75	0.15*	0.015	6
	10,001 - 15,000 บาท	32	73	39	144			
	15,001 - 20,000 บาท	37	36	17	90			
	มากกว่า 20,001 บาท	33	35	23	91			
ท่านพัก อาศัยอยู่ กับ	บิดาและมารดา	91	118	61	270	0.878	0.878	6
	บิดาหรือมารดา เพียงฝ่ายเดียว	24	30	12	66			
	ญาติที่ไม่ใช่ บิดาหรือมารดา	18	27	17	62			
	อื่นๆ	1	1	0	2			

ตารางที่ 4.32 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างปัจจัยด้านประชากรศาสตร์มีความสัมพันธ์กับ
ผลกระทบเชิงบวก (ต่อ)

		ผลกระทบเชิงบวก			รวม	Sig.	χ^2	df
		น้อย	ปานกลาง	มาก				
	ทุกวัน	100	124	61	285	0.925	0.925	8
ใช้เวลาอยู่	สัปดาห์ละครั้ง	20	31	15	66			
ร่วมและ	มากกว่าเดือน	5	9	5	19			
กิจกรรม	ละครั้ง	4	7	6	17			
กับ	เดือนละครั้ง	4	7	6	17			
ครอบครัว	น้อยกว่าเดือน	5	5	3	13			
	ละครั้ง	5	5	3	13			
รวม		134	176	90	400			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.32 พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงบวก โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.766 อายุไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงบวก โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.088 ระดับชั้นเรียนไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงบวก โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.062 เกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบันไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงบวก โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.644 รายได้เฉลี่ยของผู้ปกครองไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงบวก โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.015 ท่านพักอาศัยอยู่กับไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงบวก โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.878 ใช้เวลาอยู่ร่วมและกิจกรรมกับครอบครัวไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงบวก โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.925

ตารางที่ 4.33 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์	ปัจจัยด้านพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต			
	การใช้สื่อสังคมออนไลน์	ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา	พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต
เพศ	-	✓	-	-
อายุ	✓	-	✓	✓
ระดับชั้นเรียน	-	-	✓	✓
เกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน	✓	-	-	✓
รายได้เฉลี่ยของผู้ปกครอง	-	-	-	-
พักอาศัย	✓	-	-	✓
เวลาอยู่รวม และทำกิจกรรมกับครอบครัว	-	-	-	✓

ตารางที่ 4.34 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ที่มีความสัมพันธ์ต่อผลกระทบเชิงลบ และผลกระทบเชิงบวก

ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์	ผลกระทบเชิงลบ	ผลกระทบเชิงบวก
เพศ	-	✓
อายุ	-	-
ระดับชั้นเรียน	-	-
เกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน	-	-
รายได้เฉลี่ยของผู้ปกครอง	-	✓
พักอาศัย	-	-
เวลาอยู่รวม และทำกิจกรรมกับครอบครัว	-	-

*หมายเหตุ ✓ คือ แตกต่าง

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

เรื่อง “พฤติกรรมและผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ตประกอบการเรียนของโรงเรียนสิงห์บุรี” โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง มัธยมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนสิงห์บุรี จำนวน 3,028 คน ซึ่งสรุปผลการวิจัยออกเป็น 4 ส่วนต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยด้านประชากรศาสตร์

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยด้านพฤติกรรมกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ส่วนนี้เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยด้านผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ต แบ่งออกเป็น ส่วน ๆ ได้แก่ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและเพื่อน ด้านอารมณ์ และด้านการเรียน โดยเป็นผลกระทบด้านบวกกับผู้ใช้จำนวน 6 เรื่อง และผลกระทบด้านลบต่อผู้ใช้จำนวน 9 เรื่อง แสดงไว้ในตารางวิเคราะห์ความถี่

ส่วนที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

5.1 สรุปผลการวิจัย

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ แบ่งออกเป็น ส่วน ๆ ได้แก่

เพศ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 301 คน คิดเป็นร้อยละ 75.2 และเพศชาย จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 24.8

อายุ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอายุ 15 - 16 ปี จำนวน 134 คน คิดเป็นร้อยละ 33.5 อายุ 13 - 14 ปี จำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.8 อายุ 17 - 18 ปี จำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 21.2 และอายุ 11 - 12 ปี จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 ตามลำดับ

ระดับการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มากที่สุด จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 18.2 ตามด้วยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 16.8 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 16.8 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 16.0 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 16.0 ตามลำดับ

เกรดเฉลี่ย พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีเกรดเฉลี่ยสะสมระหว่าง 2.51 - 3.00 มากสุด จำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 33.0 เกรดเฉลี่ยสะสมระหว่าง 3.01 - 3.50 จำนวน 119 คน คิดเป็น

ร้อยละ 29.8 เกรดเฉลี่ยสะสมระหว่าง 3.51 - 4.00 จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 20.0 เกรดเฉลี่ยสะสมระหว่าง 2.01 - 2.50 จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.2 และเกรดเฉลี่ยต่ำกว่า 2.00 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2.0 ตามลำดับ

รายได้ของผู้ปกครอง พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยของผู้ปกครองที่มีรายได้ 10,001 - 15,000 บาท มากที่สุด จำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 36.0 ตามด้วยผู้ปกครองที่มีรายได้มากกว่า 20,001 บาท จำนวน 91 คน คิดเป็นร้อยละ 22.7 ผู้ปกครองที่มีรายได้ 15,001 - 20,000 บาท จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 22.5 และรายได้เฉลี่ยของผู้ปกครองที่มีรายได้ต่ำกว่า 10,000 บาท จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 18.8 ตามลำดับ

พักอาศัย พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับบิดาและมารดามากที่สุด จำนวน 270 คน คิดเป็นร้อยละ 67.5 ตามด้วยอาศัยอยู่กับบิดาหรือมารดาเพียงฝ่ายเดียว จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 16.5 ญาติที่ไม่ใช่บิดาหรือมารดา จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.5 และอาศัยอยู่กับบุคคลอื่น ๆ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.5 ตามลำดับ

เวลาที่เข้าร่วมกับครอบครัว พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้เวลาเข้าร่วมกับครอบครัวทุกวันมากที่สุด จำนวน 285 คน คิดเป็นร้อยละ 71.2 ตามด้วยใช้เวลาร่วมกับครอบครัวสัปดาห์ละครั้ง จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 16.5 ใช้เวลาร่วมกับครอบครัวมากกว่าเดือนละครั้ง จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.8 ใช้เวลาร่วมกับครอบครัวเดือนละครั้ง จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.3 และใช้เวลาร่วมกับครอบครัวน้อยกว่าเดือนละครั้ง จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.2 ตามลำดับ

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ส่วนนี้เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยด้านพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต แบ่งออกเป็น 4 ข้อ ได้แก่

ความคิดเห็นในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็นอันดับที่ 1 ใช้เวลาเพื่อเล่นสื่อสังคมออนไลน์ Facebook อันดับที่ 2 ใช้เวลาเพื่อเล่นสื่อสังคมออนไลน์ LINE อันดับที่ 3 ใช้เวลาเพื่อเล่นสื่อสังคมออนไลน์ อื่น ๆ เช่น WeChat, Viber ตามลำดับ

ความคิดเห็นในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็น อันดับที่ 1 ใช้อินเทอร์เน็ตในการชมวิดีโอ อันดับที่ 2 ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงอื่น ๆ อันดับที่ 3 ใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่นเกมน ตามลำดับ

ความคิดเห็นในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็น อันดับที่ 1 ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อประกอบการเรียน อันดับที่ 2 ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาความรู้ใหม่ อันดับที่ 3 ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อส่งเสริมความรู้ ตามลำดับ

พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็น อันดับที่ 1 ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้าน อันดับที่ 2 ในหนึ่งวันท่านใช้เวลาในการทำงาน อันดับที่ 3 ใช้อินเทอร์เน็ตที่โรงเรียน ตามลำดับ

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ส่วนนี้เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยด้านผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ต แบ่งออกเป็น

ผลกระทบด้านลบ อันดับที่ 1 รู้สึกมีผลต่อดวงตา เช่น ปวดตา แสบตา อันดับที่ 2 ท่านว่างท่านจะต้องนั่งเล่นอินเทอร์เน็ตทุกครั้ง อันดับที่ 3 ปวดคอ ปวดหลัง ปวดนิ้ว อันดับที่ 4 ใช้อินเทอร์เน็ตเมื่อเวลาท่านว่าง จนทำให้ไม่ค่อยได้คุยกับเพื่อนและคนในครอบครัว อันดับที่ 5 รู้สึกเบื่อหน่ายเมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต อันดับที่ 6 นอนดึก ตื่นสาย และไม่มีเวลาพักผ่อน อันดับที่ 7 คุยกับเพื่อนและคนในครอบครัวน้อยลง อันดับที่ 8 ทานอาหารไม่ตรงเวลา อันดับที่ 9 ทะเลาะกับคนในครอบครัวและเพื่อน ตามลำดับ

ส่วนผลกระทบในทางบวก อันดับที่ 1 ได้รับข่าวสารทางการศึกษาที่รวดเร็วทันใจ เมื่อมีการใช้อินเทอร์เน็ต อันดับที่ 2 รู้สึกผ่อนคลาย เมื่อได้เล่นอินเทอร์เน็ต อันดับที่ 3 ได้รับความรู้ต่างๆจากอินเทอร์เน็ต อันดับที่ 4 มีเพื่อนมากขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ต อันดับที่ 5 รู้สึกสนุก และน่าสนใจทุกครั้ง ในห้องเรียนมีการใช้อินเทอร์เน็ต อันดับที่ 6 ทำให้เกรดของท่านดีขึ้น ตามลำดับ

ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์แตกต่างกันมีผลกระทบต่อพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกัน

ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า

เพศ พบว่า เพศแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน ส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง พบว่า เพศแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สื่อเพื่อความบันเทิง แตกต่างกัน ส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา พบว่า เพศแตกต่างกันมีพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาไม่แตกต่างกัน ส่วนพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า เพศแตกต่างกันมีพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

อายุ พบว่า อายุแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน ส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง พบว่า อายุแตกต่างกันมีพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงไม่แตกต่างกัน ส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา พบว่า อายุแตกต่างกันมีพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาแตกต่างกัน ส่วนพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า อายุแตกต่างกันมีพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 2 ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์แตกต่างกันมีผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กัน

ผลกระทบเชิงลบ พบว่า เพศไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงลบ อายุไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงลบ ระดับชั้นเรียนไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงลบ เกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบันไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงลบ รายได้เฉลี่ยของผู้ปกครองไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงลบ ท่านพักอาศัยอยู่กับไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงลบ ใช้เวลาอยู่ร่วมและกิจกรรมกับครอบครัวไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงลบ

ผลกระทบเชิงบวก พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงบวก อายุไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงบวก ระดับชั้นเรียนไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงบวก เกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบันไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงบวก รายได้เฉลี่ยของผู้ปกครองไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงบวก ท่านพักอาศัยอยู่กับไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงบวก ใช้เวลาอยู่ร่วมและกิจกรรมกับครอบครัวไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านผลกระทบเชิงบวก

5.2 การอภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับพฤติกรรมและผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ต ประกอบการเรียนของโรงเรียนสิงห์บุรี สรุปประเด็นสำคัญ ได้ดังนี้

พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง มีอายุ 15 -16 ปี เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีเกรดเฉลี่ยสะสมระหว่าง 2.51 - 3.00 ส่วนใหญ่รายได้เฉลี่ยของผู้ปกครองที่มีรายได้ 10,001-15,000 บาท อาศัยอยู่กับบิดาและมารดา ใช้เวลาร่วมกับครอบครัวทุกวัน

ระดับความคิดเห็นต่อพฤติกรรมของการใช้อินเทอร์เน็ต อันดับที่ 1 ใช้เวลาเพื่อเล่นสื่อสังคมออนไลน์ Facebook อันดับที่ 1 ใช้อินเทอร์เน็ตในการชมวิดีโอ อันดับที่ 1 ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อประกอบการเรียน อันดับที่ 1 ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้าน

ระดับความคิดในผลกระทบเชิงลบ อันดับที่ 1 รู้สึกมีผลต่อดวงตา และเชิงบวก อันดับที่ 1 ได้รับข่าวสารทางการศึกษาที่รวดเร็วทันใจ เมื่อมีการใช้อินเทอร์เน็ต

สอดคล้องกับผลวิจัยของชลดา บุญโท (2554) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเล่นออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี และผลกระทบจากเกมออนไลน์ พบว่า นักศึกษาเพศหญิง การเล่นเกมออนไลน์ 4 - 6 ครั้ง/สัปดาห์ ใช้เวลา 2 - 3 ชั่วโมง/ครั้ง ส่วนผลกระทบ

จากการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ด้านสุขภาพร่างกาย มีปัญหาเกี่ยวกับด้านสายตา ด้านการศึกษาและสติปัญญา ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน ทำให้รู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ มากขึ้น และด้านอารมณ์ ทำให้มีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด

สอดคล้องกับผลวิจัยของขวัญวิทย์ ดาน้อย (2553) ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จุดประสงค์การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ ส่วนใหญ่เป็นสมาชิก Facebook ใช้บริการ 7 วันต่อสัปดาห์

สอดคล้องกับผลวิจัยของกรรทอง เกศนาค (2551) ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ พบว่า การใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ เป็นการสื่อสารหาความรู้ ข้อมูลข่าวสาร ละการประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่าง ๆ อีกทั้งนำมาปรับใช้ในการเรียนและการทำงานได้อีกด้วย

สอดคล้องกับผลวิจัยของธาริน เสวกจันทร์ (2552) ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมและผลกระทบจากการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี พบว่า การเล่นเกมออนไลน์เพื่อความเพลิดเพลิน ส่วนในด้านของผลกระทบ พบว่า มีผลกระทบด้านสุขภาพมากที่สุด และต่อมาก็คือ ด้านการศึกษา ตามลำดับ

5.3 ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

5.3.1 ในการศึกษาเรื่องพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต จากการศึกษาพบว่า นักเรียนใช้ LINE กับ Facebook มาก จึงเล็งเห็นว่า ครูควรใช้ช่องทางนี้ในการเข้าถึงนักเรียน เช่น มีการให้คำปรึกษาพูดคุย ชี้แนะ และยังเป็นช่องทางที่สามารถส่งข้อมูลต่าง ๆ ไปถึงผู้ปกครอง เพื่อเป็นการลดปัญหาต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นตามมาได้

5.3.2 ในการศึกษาเรื่องผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ต มีการส่งเสริมให้นักเรียนได้ตระหนักถึงประโยชน์และโทษของการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักการจัดสรรเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตและเวลาเรียนให้เกิดความเหมาะสม

5.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในอนาคต

การค้นคว้าที่น่าสนใจและสามารถทำการศึกษาต่อเนื่องได้จึงน่าจะเป็นการศึกษา ดังนี้

5.4.1 ศึกษาเกี่ยวกับการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตประกอบการเรียนให้มากยิ่งขึ้น เพื่อให้ นักเรียนได้รับความรู้อย่างกว้างขวาง

5.4.2 ศึกษาถึงผลกระทบต่อการใช้อินเทอร์เน็ตในการเรียน เพื่อให้คำนึงถึงการ
อินเทอร์เน็ตอย่างถูกต้อง



บรรณานุกรม

- กิดานันท์ มลิทอง. (2543). **ไอซีทีเพื่อการศึกษา**. สืบค้นจาก <https://thante.wordpress.com>
- กรองทอง เกิดนาค. (2551). **พฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์**. (วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์).
- ขวัญวิทย์ ตาน้อย. (2553). **พฤติกรรมการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี**. (การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต,
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี).
- จักรกฤษณ์ สาราญใจ. (2544). **การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างเพื่อการวิจัย**. สืบค้นจาก
http://www.jakkrit.lpru.ac.th/pdf/27_11_44/9.pdf
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2542). **การสอนผ่านเครือข่ายเว็ลด์ ไซด์ เว็บ**. วารสารครุศาสตร์, 27(3), 18-28.
- ชลลดา บุญโท. (2554). **พฤติกรรมการเล่นออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
ธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์**. (การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต,
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี).
- ณัฐพงศ์ รักเหล็ก. (2553). **พฤติกรรมการแสวงหาและการใช้ระบบสารสนเทศของคณะอาจารย์
โรงเรียนรัฐรัตนจังหวัดปทุมธานี**. (การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต,
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี).
- ณัฐชยาน์ ช่วยธานี. (2550). **ปัจจัยคัดสรรที่เกี่ยวข้องกับสุขภาวะของเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่ติด
อินเทอร์เน็ต**. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- ดำรงศักดิ์ ชัยสนิท. (2538). **จิตวิทยาเบื้องต้น จิตวิทยาธุรกิจเบื้องต้น**. สืบค้นจาก
<http://www.skcc.ac.th/elearning/bc0203/?p=39>
- ธาริน เสวกจันทร์. (2552). **พฤติกรรมและผลกระทบจากการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียน
มัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี**. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต,
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี).
- ปรมะ สตะเวทนิ. (2546). **หลักนิเทศศาสตร์**. สืบค้นจาก
http://www.ex-mba.buu.ac.th/research/Saraburi/Y-MBA11/50780308/05_ch2.pdf
- พนม ชุณหเสวี. (2515). **ประวัติโรงเรียนสิงห์บุรี**. สืบค้นจาก
<http://www.sing.ac.th/index.php?page=history>

บรรณานุกรม (ต่อ)

วิชุดา รัตนเพียร. (2542). การเรียนการสอนผ่านเว็บ : ทางเลือกใหม่ของเทคโนโลยีการศึกษาไทย.

วารสารศึกษาศาสตร์, 27(3), 29-35.

ศิริวรรณ เสรีรัตน์และคณะ. (2541). การบริหารการตลาดยุคใหม่. สืบค้นจาก

<http://spssthesis.blogspot.com/>

ศิริธร ดวงศร. (2553). ผลกระทบด้านบวกและด้านลบ. สืบค้นจาก

<http://dreamsireethorn.blogspot.com/>

ยงยุทธ ชมไชย. (2555). ผลกระทบการใช้งานอินเทอร์เน็ต. สืบค้นจาก

<https://sites.google.com/site/kruyutsbw/5-5-phlk-ra-thb-cak-kar-chi-internet>

อนรรมนงค์ คุณมณี. (2545). ทฤษฎีอินเทอร์เน็ต. สืบค้นจาก <http://peboom.com/wpcontent/uploads>





ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบสอบถาม



แบบสอบถาม

เรื่อง พฤติกรรมและผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ตประกอบการเรียนของโรงเรียนสิงห์บุรี

คำชี้แจง แบบสอบถามฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการทำการค้นคว้าอิสระตามหลักสูตรปริญญาโท สาขา ระบบสารสนเทศ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิร โดยเพื่อศึกษาถึงรูปแบบพฤติกรรมและผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ตประกอบการเรียนของโรงเรียนสิงห์บุรี

ส่วนที่ 1 ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ตามความเป็นจริง

1. เพศ

1. ชาย 2. หญิง

2. อายุ

1. 11 – 12 ปี 2. 13 – 14 ปี
 3. 15 – 16 ปี 4. 17 – 18 ปี

3. ระดับชั้นเรียน

1. ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2. ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
 3. ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 4. ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
 5. ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 6. ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

4. เกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน

1. ต่ำกว่า 2.00 2. 2.01 - 2.50
 3. 2.51 - 3.00 4. 3.01 - 3.50
 5. 3.51 - 4.00

5. รายได้เฉลี่ยของผู้ปกครอง (บิดา-มารดา หรือ ผู้ให้เงินทุนในการศึกษา)

1. ต่ำกว่า 10,000 บาท 2. 10,001 - 15,000 บาท
 3. 15,001 – 20,000 บาท 4. มากกว่า 20,001 บาท

6. ท่านพักอาศัยอยู่กับ (ตอบ ได้เพียงหนึ่งข้อ)

1. บิดาและมารดา 2. บิดาหรือมารดา เพียงฝ่ายเดียว
 3. ญาติที่ไม่ใช่บิดาหรือมารดา 4. อื่นๆ

7. ท่านได้ใช้เวลาอยู่ร่วม และทำกิจกรรมกับครอบครัวบ่อยแค่ไหน (ตอบได้เพียงหนึ่งข้อ)

1. ทุกวัน 2. สัปดาห์ละครั้ง
 3. มากกว่าเดือนละครั้ง 4. เดือนละครั้ง
 5. น้อยกว่าเดือนละครั้ง

ส่วนที่ 2 ปัจจัยด้านพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึก/ความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ลำดับ	เรื่อง	ความคิดเห็น				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
8	ความคิดเห็นในการใช้สื่อสังคมออนไลน์					
8.1	ท่านคิดว่าใช้เวลาเพื่อเล่นสื่อสังคมออนไลน์ LINE ในระดับ					
8.2	ท่านคิดว่าท่านใช้เวลาเพื่อเล่นสื่อสังคมออนไลน์ facebook ในระดับ					
8.3	ท่านคิดว่าใช้เวลาเพื่อเล่นสื่อสังคมออนไลน์ อื่นๆ เช่น WeChat, Viber ในระดับ					
9	ความคิดเห็นในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง					
9.1	ท่านคิดว่าใช้อินเทอร์เน็ตในการชมวิดีโอในระดับ					
9.2	ท่านคิดว่าใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่นเกมนี้อินเทอร์เน็ตในระดับ					
9.3	ท่านคิดว่าใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงอื่นๆ ในระดับ					
10	ความคิดเห็นในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา					
10.1	ท่านคิดว่าใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาความรู้ใหม่ในระดับ					

ลำดับ	เรื่อง	ความคิดเห็น				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
10.2	ท่านคิดว่าใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อส่งเสริมความรู้ในระดับ					
10.3	ท่านคิดว่าใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อประกอบการเรียนในระดับ					
11	พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต					
11.1	โดยเฉลี่ยในหนึ่งวันท่านใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับใด					
11.2	โดยเฉลี่ยท่านใช้อินเทอร์เน็ตที่โรงเรียนในระดับใด					
11.3	โดยเฉลี่ยท่านใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านในระดับใด					

ส่วนที่ 3 ปัจจัยด้านผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ต

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ตามความเป็นจริง และเลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

12. ผลกระทบด้านสุขภาพร่างกาย

- เมื่อท่านใช้อินเทอร์เน็ต ท่านรู้สึกมีผลต่อดวงตา เช่น ปวดตา แสบตา
- ท่านรู้สึกปวดคอ ปวดหลัง ปวดนิ้ว เมื่อท่านได้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานาน
- ท่านนอนดึก ตื่นสาย และไม่มีเวลาพักผ่อน เพราะเล่นอินเทอร์เน็ต
- ท่านทานอาหารไม่ตรงเวลา เพราะท่านเล่นอินเทอร์เน็ตจนลืมเวลา

13. ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและเพื่อน

- ท่านมีเพื่อนมากขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ต
- ท่านทะเลาะกับคนในครอบครัวและเพื่อน เมื่อท่านใช้อินเทอร์เน็ต
- ท่านคุยกับเพื่อนและคนในครอบครัวน้อยลง เมื่อท่านเล่นอินเทอร์เน็ต
- ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเมื่อเวลาท่านว่าง จนทำให้ไม่ค่อยได้คุยกับเพื่อนและคนใน

ครอบครัว

14. ผลกระทบด้านอารมณ์

1. ท่านรู้สึกเบื่อหน่ายเมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต
2. เมื่อท่านว่าง ท่านจะต้องนั่งเล่นอินเทอร์เน็ตทุกครั้ง
3. ท่านรู้สึกผ่อนคลาย เมื่อได้เล่นอินเทอร์เน็ต

15. ผลกระทบด้านการเรียน

1. เมื่อท่านใช้อินเทอร์เน็ต ท่านได้รับความรู้ต่างๆจากอินเทอร์เน็ต
2. อินเทอร์เน็ตส่งผลกระทบต่อเกรดของท่าน ทำให้เกรดของท่านดีขึ้น
3. ท่านรู้สึกสนุก และน่าสนใจทุกครั้ง ที่ในห้องเรียนมีการใช้อินเทอร์เน็ต
4. ท่านได้รับข่าวสารทางการศึกษาที่รวดเร็วทันใจ เมื่อมีการใช้อินเทอร์เน็ต



ภาคผนวก ข

ผลวิเคราะห์



ผลวิเคราะห์

ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาที่คำนวณได้มีค่า 0.778 จากการเก็บข้อมูล 60 ชุด ก่อนการเก็บข้อมูล
จริงดังตารางต่อไปนี้

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.778	12



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล : น.ส. บุญญรัตน์ นทีสถิตย์ธาร
วัน เดือน ปี เกิด : 11 สิงหาคม พ.ศ. 2530
ที่อยู่ : 185/68 หมู่ 7 ต.บางมัญ อ.เมือง จ.สิงห์บุรี
ประวัติการศึกษา : ปริญญาตรี คณะบริหารธุรกิจ
สาขาการจัดการระบบสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลราชชมงคลชัยบุรี
ประวัติการทำงาน : ล่ามภาษาญี่ปุ่น
บริษัท ไทยชินเอเซโกะ จำกัด
ครูอัตราจ้าง ภาษาญี่ปุ่น
โรงเรียนสิงห์บุรี
Sale
บริษัท Softbank Telecom จำกัด
เบอร์โทรศัพท์ : 081-780-9298
อีเมล : boonyara@mail.rmutt.ac.th

