

การประเมินความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผน ทางการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต*

SATISFACTORY ASSESSMENT FOR APPLICATION USED IN FIRST - YEAR STUDENTS' ACADEMIC PLANNING AT SUAN DUSIT UNIVERSITY

ปริศนา มัชฌิมา, บรรพต พิจิตรกำเนิด, สุदारัตน์ เจตน์ปัญจภัก, วรุตต์ อินทสระ, สายสุตา ปันตระกูล*

Prisana Mutchima, Bunpod Pijitkamnerd, Sudarat Jatepanjapak, Warat Intasara, Saisuda Pantrakool

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

Faculty of Humanities and Social Sciences, Suan Dusit University, Bangkok, Thailand

*Corresponding author E-mail: saisuda_pan@dusit.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อประเมินความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต และ 2) เพื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถาม วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการวิเคราะห์ความแปรปรวน ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียน (SDU 4S) ในภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหา รายชื่อเนื้อหาความเหมาะสมของเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านการติดตั้งใช้งานและการล็อกอินเข้าใช้ระบบ รายชื่อการติดตั้งแอปพลิเคชัน ด้านรูปแบบการนำเสนอมีข้อความน่าสนใจและด้านการจัดการแอปพลิเคชัน 2) ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต พบว่า ผู้เรียนที่มีอายุแตกต่างกันมีการประเมินความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชัน โดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ: การประเมินความพึงพอใจ, แอปพลิเคชัน, การวางแผนทางการเรียน

Abstract

The objectives of this research were 1) to study the satisfaction with the use of an application to support the academic planning of first-year students at Suan Dusit University, and 2) to compare the satisfaction with the use of the application among different groups of first-year students. The research utilized a quantitative approach and involved a population and sample group of 40 first-year students in the Information Technology Program, Faculty of Science and

* Received November 8, 2023; Revised November 23, 2023; Accepted November 30, 2023

Technology, Suan Dusit University. The sample was selected by using purposive sampling technique. The research tool was a questionnaire, and the data was collected from questionnaires. Four main statistical analysis methods were employed in data analysis: percentages, means, standard deviations, and one-way ANOVA. The research findings revealed that 1) the results of the satisfactory assessment in using the application to support the academic planning (SDU 4S) in overall and in each specific aspect were at a high level. According to each specific aspect, it was found that the content, and the appropriateness of the content were in the highest mean score, followed by the installation and login process, presentation format, and application management respectively. 2) The results of comparing the differences in the use of applications to support the academic planning among different age groups of first-year students at Suan Dusit University showed no statistically significant differences in overall satisfaction and specific aspects at the significance level of .05.

Keywords: Satisfactory assessment, Application, Academic planning

บทนำ

การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาในยุคปัจจุบัน มุ่งเน้นการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยผสมผสานสาระความรู้และการฝึกปฏิบัติ การจัดบรรยากาศให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ การนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาใช้เป็นเครื่องมือหรือสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยอำนวยความสะดวก ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่างเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ผ่านเว็บไซต์ โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันที่เป็นสื่อกลางในการเข้าถึงแหล่งความรู้ (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2561)

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ได้พัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนการเรียนของนักศึกษา (SDU 4S) สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต เพื่อช่วยในการเข้าถึงข้อมูลทางวิชาการ ปฏิทินการศึกษาพร้อมการแจ้งเตือน ประวัติการลงทะเบียนพร้อมตารางเรียน ประวัติการชำระเงิน เกรด การนัดหมายกับที่ปรึกษา แหล่งข้อมูลการเรียนรู้ การประเมินผู้สอน สถานะค่าขอและข้อมูลติดต่อพร้อมแผนที่สำหรับสาขาภายในมหาวิทยาลัยสวนดุสิต อีกทั้ง SDU 4S ยังเป็นแพลตฟอร์มส่วนกลางสำหรับผู้เรียนในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลวิชาการ โดยมีพื้นที่เก็บข้อมูลของหลักสูตร เอกสารประกอบการบรรยาย การมอบหมายงาน และทรัพยากรที่เกี่ยวข้อง รองรับการใช้งานทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, 2563) นอกจากนี้ยังอำนวยความสะดวกในการสื่อสารระหว่างนักศึกษาและคณาจารย์ ช่วยให้สามารถถามคำถาม ขอคำชี้แจง และมีส่วนร่วมในการอภิปรายนอกห้องเรียน คุณสมบัติของแอปพลิเคชันสามารถช่วยส่งเสริมสภาพแวดล้อมให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน (Demir, K. & Akpinar, E., 2018) และปรับปรุงประสบการณ์ทางวิชาการโดยรวมให้แก่ผู้เรียน (Al-Adwan, A. S. et al., 2018)

การนำแอปพลิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการวางแผนการเรียนรู้มีประโยชน์หลากหลาย ขณะเดียวกันอาจมีปัญหาก่เกิดขึ้นในกระบวนการใช้งานได้ (เสกสรร สายสีสอด และคณะ, 2564) เช่น ความยากในการเข้าถึงหรือไม่มีเนื้อหาที่สอดคล้องกับวิชาที่ต้องการ มีเนื้อหาที่ไม่เพียงพอหรือไม่ได้รับการปรับปรุงให้เข้ากับเปลี่ยนแปลงในสาขาวิชา หรืออาจมีปัญหาด้านเทคนิคเกี่ยวกับการใช้งาน เช่น การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่ไม่เสถียร ส่งผลให้ผู้ผู้ใช้มีประสบการณ์การใช้งานไม่ดี (อรลดา แซ่ไคว้, 2558) ผู้สอนควรสังเกตความคาดหวังของผู้เรียนซึ่งสามารถทำได้โดยการสำรวจหรือสนทนากลุ่มย่อย การกำหนดข้อตกลงและเป้าหมายที่ต้องการร่วมกัน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการให้คำแนะนำเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายตามความต้องการ อีกทั้งยังเป็นการแก้ไขปัญหาเป็นรายบุคคลและช่วยเพิ่มความพึงพอใจเชิงบวกให้แก่ผู้เรียน (ภาณุวัฒน์ เรื่องกุลทรัพย์ และคณะ, 2565)



แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ของผู้เรียนในมหาวิทยาลัย เป็นเครื่องมือที่ตอบสนองความต้องการของคนรุ่นใหม่ แต่สิ่งที่สำคัญคือผู้เรียนต้องสามารถนำไปปฏิบัติหรือใช้ให้เกิดประโยชน์ ดังนั้นคณะผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการประเมินความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียน (SDU 4S) ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต เพื่อทราบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจอย่างไร เพื่อนำไปปรับปรุงแอปพลิเคชันให้เหมาะสมกับความต้องการและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เกิดความมั่นใจและมีความสุขในการเรียน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
2. เพื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

วิธีดำเนินการวิจัย

การประเมินความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต เป็นวิจัยแบบปริมาณ ซึ่งมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จำนวน 40 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) และการศึกษาครั้งนี้ใช้ประชากรทั้งหมดเป็นกลุ่มตัวอย่าง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจในการใช้ แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้
 - ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ประกอบด้วย เพศ อายุและอุปกรณ์ในการใช้งาน ลักษณะข้อคำถามเป็นแบบเลือกตอบและปลายเปิด
 - ตอนที่ 2 ข้อคำถามเกี่ยวกับการประเมินความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียน ลักษณะข้อคำถามเป็นแบบมาตราส่วน 5 ระดับ
 - ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียน
2. การสร้างเครื่องมือและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย
 - 2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประเมินความพึงพอใจในการใช้ แอปพลิเคชันเพื่อวางแผนการเรียน (SDU 4S) ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
 - 2.2 กำหนดขอบเขตและกรอบคำถามที่ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการวิจัย
 - 2.3 สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจในการใช้ แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียน (SDU 4S) ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
 - 2.4 นำแบบสอบถามที่สร้างเสนอให้ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบพิจารณาความถูกต้องและความชัดเจนของข้อคำถาม ความเหมาะสมในการใช้ถ้อยคำและความตรงทางเนื้อหา (Evidence based on



instrument content) เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข โดยนำแบบสอบถามมาแก้ไขตามข้อเสนอแนะของที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพิจารณาความถูกต้อง ความตรงทางเนื้อหาและความตรงทางโครงสร้าง

2.5 นำแบบสอบถามมาแก้ไขปรับปรุงตามที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะปรับปรุงและนำไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย จำนวน 5 คน ประกอบด้วย ด้านการจัดการเรียนการสอน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศหรือสาขาที่เกี่ยวข้อง โดยมีประสบการณ์การทำงานอย่างน้อย 5 ปี แล้วนำมาหาค่าความเที่ยง (Reliability) โดยใช้วิธีสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha coefficient) ได้ค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามทั้งหมดเท่ากับ 0.84

การเก็บรวบรวมข้อมูล

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. คณะผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมแบบสอบถามโดยการแจกแบบสอบถามด้วยตนเอง
2. ข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาได้ทั้งหมด คณะผู้วิจัยนำมาตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม โดยคัดเลือกเฉพาะแบบสอบถามชุดที่สมบูรณ์ จำนวน 40 ชุด เพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอนต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ คำนวณค่าสถิติของข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม โดยวิธีการดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป คำถามมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบและปลายเปิด ใช้วิธีการคำนวณหาค่าร้อยละ (Percentage)

ตอนที่ 2 ข้อมูลพฤติกรรมและความพึงพอใจ ใช้วิธีการคำนวณหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) และเปรียบเทียบการประเมินความพึงพอใจโดยใช้สถิติ T - test Independent และ One - way ANOVA

ผลการวิจัย

การศึกษาเรื่อง การประเมินความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียน (SDU 4S) ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต มีผลการวิจัยดังรายละเอียดในตาราง 1 - 4

ตารางที่ 1 ผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านเนื้อหา	4.22	0.69	มาก
1.1 ความถูกต้อง ครบถ้วน สมบูรณ์ของเนื้อหา	4.28	0.82	มาก
1.2 ความเหมาะสมของเนื้อหา	4.18	0.88	มาก
1.3 เนื้อหาเป็นประโยชน์ตรงกับความต้องการใช้งาน	4.10	0.81	มาก
2. รูปแบบการนำเสนอ	4.03	0.81	มาก
2.1 ความน่าสนใจในการนำเสนอ	4.08	0.86	มาก
2.2 สีของตัวอักษรและพื้นหลัง	4.05	0.90	มาก
2.3 ขนาดของตัวอักษร	3.98	0.83	มาก
3. ด้านการติดตั้งใช้งานและการล็อกอินเข้าใช้ระบบ	4.13	0.67	มาก
3.1 การดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน	4.00	0.78	มาก
3.2 การติดตั้งแอปพลิเคชัน	4.23	0.77	มาก
3.3 การล็อกอินเข้าแอปพลิเคชัน	4.18	0.68	มาก



ตารางที่ 1 ผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (ต่อ)

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
4. ด้านการจัดการแอปพลิเคชัน	4.03	0.73	มาก
4.1 ความเหมาะสมของเมนูการใช้งาน	4.23	0.73	มาก
4.2 ความง่ายในการใช้งาน	4.05	0.90	มาก
4.3 เข้าถึงข้อมูลภายในแอปพลิเคชันได้อย่างรวดเร็ว	4.00	0.85	มาก
4.4 มีระบบรักษาข้อมูลของนักศึกษา	3.95	0.88	มาก
รวมทั้งหมด	4.11	0.62	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า การประเมินความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียนในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.11$, S.D. = 0.62) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านและรายข้อ สามารถสรุประดับการประเมินความพึงพอใจ ได้ดังนี้

ด้านเนื้อหา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.69) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความถูกต้องครบถ้วน สมบูรณ์ของเนื้อหา ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = 0.82) มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมา คือ ความเหมาะสมของเนื้อหา ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 0.88) และเนื้อหาเป็นประโยชน์ตรงกับความต้องการใช้งาน ($\bar{X} = 4.10$, S.D. = 0.81)

ด้านรูปแบบการนำเสนอ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.03$, S.D. = 0.81) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความน่าสนใจในการนำเสนอ ($\bar{X} = 4.08$, S.D. = 0.86) มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาคือ สีของตัวอักษรและพื้นหลัง ($\bar{X} = 4.05$, S.D. = 0.90) และขนาดของตัวอักษร ($\bar{X} = 3.98$, S.D. = 0.83)

ด้านการติดตั้งใช้งานและการล็อกอินเข้าใช้ระบบ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.67) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า การติดตั้งแอปพลิเคชัน ($\bar{X} = 4.23$, S.D. = 0.77) มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมา คือ การล็อกอินเข้าแอปพลิเคชัน ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 0.68) และการดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.78) ด้านการจัดการแอปพลิเคชัน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.03$, S.D. = 0.73) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความเหมาะสมของเมนูการใช้งาน ($\bar{X} = 4.23$, S.D. = 0.73) มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมา คือ ความง่ายในการใช้งาน ($\bar{X} = 4.05$, S.D. = 0.90) เข้าถึงข้อมูลภายในแอปพลิเคชันได้อย่างรวดเร็ว ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.85) และมีระบบรักษาข้อมูลของนักศึกษา ($\bar{X} = 3.95$, S.D. = 0.88)

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยการจำแนกตามเพศ ดังนี้

การใช้แอปพลิเคชัน	เพศชาย		เพศหญิง		t	Sig.
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
ด้านเนื้อหา	4.20	.65	4.33	1.03	-.400	.145
ด้านรูปแบบการนำเสนอ	4.04	.75	4.00	1.25	.067	.026*
ด้านการติดตั้งใช้งานและการล็อกอินเข้าใช้ระบบ	4.14	.61	4.07	1.09	.235	.186
ด้านการจัดการแอปพลิเคชัน	4.08	.65	3.80	1.26	.489	.008*
รวม	4.12	.55	4.05	1.08	.133	.006*

*0.05

จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบความแตกต่างของการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียน (SDU 4S) ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยการจำแนกตามเพศ พบว่า ผู้เรียนที่มีเพศแตกต่างกันมีการประเมินความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชัน



โดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านรูปแบบการนำเสนอและด้านการจัดการแอปพลิเคชันแตกต่างกัน ส่วนด้านเนื้อหาและด้านการติดตั้งใช้งานและการล็อกอินเข้าใช้ระบบไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสุโขทัยนครสวรรค์ โดยการจำแนกตามอายุ ดังนี้

การใช้แอปพลิเคชัน		SS	df	MS	F	Sig.
ความแปรปรวน						
ด้านเนื้อหา	ระหว่างกลุ่ม	1.340	2	.670	1.439	.250
	ภายในกลุ่ม	17.227	37	.466		
	รวม	18.567	39			
ด้านรูปแบบการนำเสนอ	ระหว่างกลุ่ม	1.367	2	.683	1.057	.358
	ภายในกลุ่ม	23.922	37	.647		
	รวม	25.289	39			
ด้านการติดตั้งใช้งานและการล็อกอินเข้าใช้ระบบ	ระหว่างกลุ่ม	.417	2	.209	.451	.640
	ภายในกลุ่ม	17.094	37	.462		
	รวม	17.511	39			
ด้านการจัดการแอปพลิเคชัน	ระหว่างกลุ่ม	.717	2	.359	.657	.524
	ภายในกลุ่ม	20.202	37	.546		
	รวม	20.919	39			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	.761	2	.381	1.004	.376
	ภายในกลุ่ม	14.034	37	.379		
	รวม	14.795	39			

*0.05

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบความแตกต่างของการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้อแอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียน (SDU 4S) ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสุโขทัยนครสวรรค์ โดยการจำแนกตามอายุ พบว่า ผู้เรียนที่มีอายุแตกต่างกันมีการประเมินความพึงพอใจในการใช้อแอปพลิเคชันโดยรวมและรายด้าน ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสุโขทัยนครสวรรค์ โดยการจำแนกตามอุปกรณ์ในการใช้งาน ดังนี้

การใช้แอปพลิเคชัน		SS	df	MS	F	Sig.
ความแปรปรวน						
ด้านเนื้อหา	ระหว่างกลุ่ม	1.292	1	1.292	2.842	.100
	ภายในกลุ่ม	17.275	38	.455		
	รวม	18.567	39			
ด้านรูปแบบการนำเสนอ	ระหว่างกลุ่ม	1.347	1	1.347	2.139	.152
	ภายในกลุ่ม	23.942	38	.630		
	รวม	25.289	39			



ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยการจำแนกตามอุปกรณ์ในการใช้งาน ดังนี้ (ต่อ)

การใช้แอปพลิเคชัน		SS	df	MS	F	Sig.
ความแปรปรวน						
ด้านการติดตั้งใช้งานและการล็อกอินเข้าใช้ระบบ	ระหว่างกลุ่ม	.283	1	.283	.624	.434
	ภายในกลุ่ม	17.228	38	.453		
	รวม	17.511	39			
ด้านการจัดการแอปพลิเคชัน	ระหว่างกลุ่ม	.436	1	.436	.809	.374
	ภายในกลุ่ม	20.483	38	.539		
	รวม	20.919	39			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	.761	1	.761	2.061	.159
	ภายในกลุ่ม	14.034	38	.369		
	รวม	14.795	39			

*0.05

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบความแตกต่างของการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียน (SDU 4S) ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยการจำแนกตามอุปกรณ์ในการใช้งาน พบว่า ผู้เรียนที่มีอุปกรณ์ในการใช้งานแตกต่างกันมีการประเมินความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชัน โดยรวมและรายด้าน ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียน

1. ควรมีการอัปเดตข้อมูลหรือกิจกรรมลงในเว็บแอปพลิเคชัน
2. ควรมีช่องทางการติดต่อสอบถาม ประสานงานระหว่างผู้สอนและผู้เรียนเพิ่มขึ้น
3. ควรมีการเพิ่มองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น การตกแต่งหน้าจอ UX/UI การเข้าถึงข้อมูลของมหาวิทยาลัย

และการใช้เมนูของแอปพลิเคชันให้เต็มประสิทธิภาพ

อภิปรายผล

การประเมินความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ผลการศึกษา พบว่า นักศึกษามีการประเมินความพึงพอใจในการใช้ แอปพลิเคชัน โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยเฉพาะด้านเนื้อหาที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ในประเด็นเกี่ยวกับความถูกต้อง ครบถ้วน และสมบูรณ์ของเนื้อหา ผลการวิจัยปรากฏ ดังนี้ อาจเป็นเพราะในยุคปัจจุบันผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลเนื้อหาที่ต้องการผ่านแอปพลิเคชันได้ทุกที่ทุกเวลา ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้อิงห้องเรียน ที่บ้าน หรือที่อื่น ๆ นอกจากนี้ยังสามารถศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมในการวางแผนการเรียนตามความสนใจ การเข้าถึงเนื้อหาที่มีประโยชน์เพื่อติดตามกิจกรรมหรือปฏิทินวิชาการในการเรียนได้ สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องผลของการใช้สื่อการเรียนรู้แอปพลิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ การช่วยฟื้นคืนชีพขั้นพื้นฐานสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย (ปาจารย์ ตรินนท์ และคณะ, 2562) พบว่า ด้านเนื้อหาและการนำไปใช้ พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทั้งนี้ สื่อการเรียนรู้รูปแบบแอปพลิเคชันเป็นการนำเสนอบทเรียนในรูปแบบที่เป็นรูปธรรมมากขึ้นสามารถแสดงภาพสี่เหลี่ยมเห็นชัดเจน เข้าใจง่ายทำให้น่าสนใจไม่น่าเบื่อเหมือนบทเรียนปกติมีการตอบสนองทันทีที่ผู้เรียนสามารถเปิดหน้าย้อนกลับได้ทำให้ ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน อีกทั้งยังสามารถเรียนรู้ได้ตามความสามารถของตนเองเพราะผู้เรียนแต่ละคนจะเรียนรู้ได้ตามวิถีของตนนอกจากนั้นยังเป็นสื่อหรือเครื่องมือที่เอื้อประโยชน์ ต่อผู้ใช้ในทุกสถานการณ์



ด้านรูปแบบการนำเสนอ และด้านการจัดการแอปพลิเคชัน พบว่า ความน่าสนใจในการนำเสนอของแอปพลิเคชัน สีและขนาดตัวอักษร ความเหมาะสมของเมนูการใช้งาน และเข้าถึงข้อมูลภายในแอปพลิเคชันได้อย่างรวดเร็ว มีส่วนช่วยสร้างประสบการณ์การเข้าถึงที่น่าสนใจ อาจเป็นเพราะแอปพลิเคชันทางการศึกษามักมีวิธีการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจและสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้เรียน ด้วยการใช้สื่อต่าง ๆ เช่น ภาพถ่าย วิดีโอ และแอนิเมชัน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนมีสมาธิในการเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเป็นคนที่มีการรับรู้และนำเอาเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการเรียนรู้ การนำเสนอและชีวิตประจำวันได้มากขึ้น สอดคล้องกับผลการศึกษาการพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับนักสารสนเทศ (ชินวัจน์ งามวรรณกร, 2562) พบว่า ผู้ใช้มีความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับนักสารสนเทศ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ด้านการติดตั้งใช้งานและการล็อกอินเข้าใช้ระบบ พบว่า การติดตั้งแอปพลิเคชัน SDU 4S ทำได้ง่ายและสะดวก แอปพลิเคชันสามารถติดตั้งได้ทั้งระบบแอนดรอยด์และไอโอเอส รองรับการใช้งานได้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบดังนี้ ผู้เรียนเน้นที่การใช้งานง่าย สะดวก และเข้าถึงได้ทุกที่ตลอดเวลาผ่านสมาร์ทโฟน แสดงให้เห็นว่าการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษาในปัจจุบันได้ใช้เทคโนโลยี เพื่อประโยชน์ด้านต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น สอดคล้องกับผลการศึกษาพฤติกรรมการใช้และความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชัน TikTok ของนักเรียน นักศึกษาในเขตเทศบาลนครอุดรธานี (เสกสรร สายสีสุด และคณะ, 2564) พบว่า นักเรียน นักศึกษา พึงพอใจต่อความสะดวกในการเลือกชม ที่สามารถชมได้ทั้งโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ต อยู่ในเกณฑ์มาก เช่นเดียวกับผลการประเมินการใช้งานแอปพลิเคชัน 7 - Eleven TH บนพื้นฐานของทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี ด้านพฤติกรรมการใช้งานแอปพลิเคชัน (สุ้มพร ปานทรัพย์ และดัจจรงค์ ต้นเจริญ, 2563) พบว่า พฤติกรรมการใช้งานแอปพลิเคชันอยู่ในระดับค่อนข้างมาก

การเปรียบเทียบความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต พบว่า ผู้เรียนที่มีระดับอายุแตกต่างกันมีการประเมินความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชัน โดยรวมและรายด้าน ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับการใช้สื่อการเรียนรู้แอปพลิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ และทักษะการช่วยฟื้นคืนชีพขั้นพื้นฐานสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย (ปาจริย์ ตรินนท์ และคณะ, 2562) พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความรู้หลังการใช้สื่อการเรียนรู้แอปพลิเคชันเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ เช่นเดียวกับการศึกษาความคิดเห็นต่อการใช้แอปพลิเคชันไลน์ ในด้านความพึงพอใจกลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นโดยรวม อยู่ในระดับมาก นอกจากนี้ยัง พบว่า เพศ อายุระดับการศึกษาอาชีพ และรายได้เฉลี่ยที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันที่ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.01 (กฤษณี เสือใหญ่, 2558) และสัมพันธ์กับผลการศึกษาผลกระทบของการใช้แอปพลิเคชันการเรียนรู้ผ่านมือถือของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เจตคติการเรียนรู้ (Demir, K. & Akpinar, E., 2518) พบว่า การเรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงทั้งสองกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ ผู้เรียนเห็นว่าการเรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชันเป็นแนวทางที่ช่วยเพิ่มแรงจูงใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

องค์ความรู้ใหม่

องค์ความรู้ที่ได้จากการประเมินความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต พบว่า นักศึกษาที่เป็นคนรุ่นใหม่ที่เกิดมาพร้อมกับสิ่งอำนวยความสะดวกที่สร้างจากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างจริงจัง นักศึกษาเหล่านี้สามารถเข้าถึงและใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลได้อย่างคล่องแคล่ว เช่น แท็บเล็ต สมาร์ท โฟน ตลอดจนการเข้าถึงและใช้งานแอปพลิเคชันต่าง ๆ ทั้งด้านวิชาการ



และบันเทิงได้อย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่เข้ามหาวิทยาลัยต้องมีการปรับตัวต่อรูปแบบการเรียนรู้ในระดับปริญญาตรี การใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียนสามารถช่วยให้ นักศึกษาวางแผนการเรียนได้ตามความต้องการของตนเองได้อย่างเหมาะสม

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องนี้ สรุปได้ว่า การประเมินความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนทางการเรียนในภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก ด้านการจัดการแอปพลิเคชันและด้านรูปแบบการนำเสนอมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด จากผลการวิจัยสามารถนำไปเป็นข้อมูลปรับปรุงแอปพลิเคชันเพื่อวางแผนทางการเรียนและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ความรู้และได้ประโยชน์อย่างเต็มที่ เป็นแนวทางในการทำวิจัยในครั้งต่อ ๆ ไปได้ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม 1) ควรมีการอัปเดตข้อมูลหรือกิจกรรมลงในเว็บแอปพลิเคชัน 2) ควรมีช่องทางการติดต่อสอบถาม ประสานงานระหว่างผู้สอนและผู้เรียนเพิ่มขึ้น 3) เพิ่มองค์ประกอบ การตกแต่งหน้าจอ UX/UI การเข้าถึงข้อมูลของมหาวิทยาลัยและการใช้เมนูของแอปพลิเคชันให้เต็มประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- กฤษณี เสือใหญ่. (2558). พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันไลน์ความพึงพอใจและการนำไปใช้ประโยชน์ของคนในกรุงเทพมหานคร. ใน วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขานิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการสื่อสาร. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). การออกแบบการเรียนรู้แบบดิจิทัล. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชินวรณ์ งามวรรณกร. (2562). การพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับนักสารสนเทศ. ใน รายงานการวิจัย. มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- ปาจริย์ ตรินนท์ และคณะ. (2562). ผลของการใช้สื่อการเรียนรู้แอปพลิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ และทักษะการช่วยฟื้นคืนชีพขั้นพื้นฐานสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. วารสารการพยาบาลและการดูแลสุขภาพ, 37(3), 98 - 105.
- ภาณุวัฒน์ เรื่องกุลทรัพย์ และคณะ. (2565). การพัฒนาสื่อแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นระดับพื้นฐาน ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม. วารสารวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ, 12(2), 298 - 312.
- มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. (2563). คู่มือการใช้งานโมบายแอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการวางแผนการเรียน. เรียกใช้เมื่อ 8 ตุลาคม 2565 จาก <https://arit.dusit.ac.th/uploads/manual/sdu4smanual.pdf>
- สุ่มพร ปานทรัพย์ และดชกรณัฏ์ ต้นเจริญ. (2563). การประเมินการใช้งานแอปพลิเคชัน 7-Eleven TH บนพื้นฐานของทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี. วารสารวิทยาการและเทคโนโลยีสารสนเทศ, 10(1), 85 - 97.
- เสกสรร สายสีสด และคณะ. (2564). การศึกษาพฤติกรรมการใช้และความพึงพอใจในการใช้ แอปพลิเคชัน TikTok ของนักเรียน นักศึกษาในเขตเทศบาลนครอุดรธานี. วารสารวิทยาการการจัดการ คณะวิทยาการการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม, 2(3), 11 - 26.



- อรลดา แซ่ไคว้. (2558). เว็บแอปพลิเคชันการจัดการความรู้ ผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. ใน วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการบริหารการศึกษา . มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- Al-Adwan, A. S. et al. (2018). Modeling Students' Readiness to Adopt Mobile Learning in Higher Education: An Empirical Study. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 19(1), 221 - 241.
- Demir, K. & Akpinar, E. (2018). The effect of mobile learning applications on students' academic achievement and attitudes toward mobile learning. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 6(2), 48 - 59.