

การศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อความฉลาดทางดิจิทัล
ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี
A Study of Factors Affecting Digital Quotient of Thailand National
Sports University Undergraduate Students

ปริญญา เรืองทิพย์¹

นิตสา จันทรงาม²

กชพรรณ ทนคง³

Parinya Rueangthip¹

Nitsa Jannngam²

Kotchaphan Tonkong³

Received: November 14,2024 Revised: June 4,2025 Accepted: June 4,2025

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อศึกษา 1) ระดับความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี 2) ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี 3) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 200 คน คัดเลือกด้วยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสอบถามวัดระดับความฉลาดทางดิจิทัล และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ และการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษาระดับปริญญาตรีมีระดับความฉลาดทางดิจิทัลโดยภาพรวมอยู่ในระดับสูง โดยปัจจัยที่ได้รับคะแนนสูงสุด ได้แก่ การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณที่ดี รองลงมาคือ การรักษาความปลอดภัยของข้อมูลส่วนตัว และการใช้เทคโนโลยีอย่างใส่ใจ ตามลำดับ 2) ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา ได้แก่ บทบาทของผู้ปกครองในการสนับสนุนการใช้เทคโนโลยี แรงจูงใจในการใช้งานโลกไซเบอร์การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล, สภาพแวดล้อมทางการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) ปัจจัยที่มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญ ได้แก่ บทบาทของผู้ปกครองและแรงจูงใจในการใช้งานโลกไซเบอร์ ซึ่งสามารถพยากรณ์ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาได้ ร้อยละ 73.8 ผลการวิจัยพบว่า บทบาทของผู้ปกครอง การจัดการเรียนการสอน และแรงจูงใจในการใช้งานเทคโนโลยี เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา ดังนั้นสถาบันการศึกษาควรจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะดิจิทัลผ่านหลักสูตรการเรียนการสอน และให้ความรู้แก่ผู้ปกครองเกี่ยวกับแนวทางการสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีของบุตรหลานให้เกิดประโยชน์สูงสุด

¹²³ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

¹²³ Faculty of Education Burapha University

² Corresponding author Email: jnitsa@yahoo.com

คำสำคัญ: ความฉลาดทางดิจิทัล, นักศึกษา, มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ, การใช้สื่อดิจิทัล, การรักความปลอดภัย

Abstract

The research objectives were to study 1) the level of digital intelligence of undergraduate students, 2) factors related to the digital intelligence of undergraduate students, and 3) factors influencing the digital intelligence of undergraduate students at the National Sports University, Chonburi Campus. The sample consisted of 200 undergraduate students selected by stratified random sampling. The instruments used were a questionnaire to measure the level of digital intelligence, and data were analyzed using descriptive statistics, correlation analysis, and multiple regression analysis. The results of the research found that 1) undergraduate students had a high level of overall digital intelligence. The factors that received the highest scores were critical thinking, followed by personal data security, and mindful use of technology, respectively. 2) Factors related to students' digital intelligence were the role of parents in supporting the use of technology, motivation for using cyberspace, digital intelligence-promoting teaching and learning, learning environment, and academic achievement. 3) Factors with significant influence were the role of parents and motivation for using cyberspace, which could predict students' digital intelligence by 73.8 percent. The results of the research found that the role of parents, teaching and learning management, and motivation for using technology It is an important factor that helps promote digital intelligence in students. Therefore, educational institutions should organize activities to promote digital skills through the curriculum and educate parents about ways to support their children's use of technology to achieve maximum benefit.

Keywords: Digital quotient, students, National Sports University, digital media usage, security.

บทนำ

ความเจริญก้าวหน้าและการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารที่เติบโต อย่างก้าวกระโดด ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปสู่ “สังคมแห่งดิจิทัล” ที่ส่งผลต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตของมนุษย์ทั่วโลก ทั้งทางด้านการติดต่อสื่อสาร เช่น การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร การประชาสัมพันธ์รวมถึงการดำเนินการ ทางธุรกิจค้าขาย ที่ต้องพึ่งพาการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล (ณัฐธินี ชงโค, 2566) ซึ่งในยุคดิจิทัลนี้ เทคโนโลยีสารสนเทศจึงมีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและการใช้สื่อดิจิทัลกลายเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนและนักศึกษาที่ต้องพึ่งพาเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ การทำงาน และการสื่อสารในชีวิตประจำวัน รายงานของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA) ระบุว่า คนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยมากถึง 11 ชั่วโมงต่อวัน โดยแนวโน้มการใช้งานยังคงเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง นักศึกษามหาวิทยาลัยถือเป็นกลุ่มที่ใช้เวลากับสื่อดิจิทัลมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็น

เป็นการเรียนออนไลน์ การค้นคว้าข้อมูล หรือการเข้าสังคมผ่านโซเชียลมีเดีย (กรมสุขภาพจิต, 2566) อย่างไรก็ตาม แม้เทคโนโลยีจะช่วยอำนวยความสะดวกและเปิดโอกาสในการเรียนรู้ แต่การใช้งานที่ขาดความตระหนักรู้ อาจนำไปสู่ปัญหาต่าง ๆ เช่น การละเมิดความเป็นส่วนตัว การเผยแพร่ข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และปัญหาสุขภาพจิตจากการเสพติดเทคโนโลยี ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient: DQ) จึงเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับนักศึกษาในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัย

DQ Institute ได้กำหนดองค์ประกอบของความฉลาดทางดิจิทัลไว้ 8 ด้าน (DQ Institute, 2019) ได้แก่ การจัดการตัวตนบนโลกออนไลน์ การรักษาความปลอดภัยของข้อมูล การคิดวิเคราะห์ข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ การบริหารเวลาการใช้สื่อดิจิทัล และการรับมือกับภัยคุกคามทางไซเบอร์ ทักษะเหล่านี้ช่วยให้นักศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตัดสินใจอย่างรอบคอบ และหลีกเลี่ยงความเสี่ยงจากโลกออนไลน์ ซึ่งนักศึกษาแม้จะมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสูง แต่กลับมีความฉลาดทางดิจิทัลในระดับที่ยังต้องได้รับการพัฒนา โดยเฉพาะในด้านการแยกแยะข้อมูลเท็จ การจัดการข้อมูลส่วนตัว และการบริหารเวลาการใช้งานดิจิทัล ซึ่งมีงานวิจัยของ พระมหาสายัณห์เปรมสีโล และคณะ (2564) พบว่า ควรพัฒนาให้นักศึกษาเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถในการรับรู้เท่าทัน ความสามารถด้านสติปัญญา อารมณ์และสังคมที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัล เพื่อเผชิญหน้ากับความท้าทายและการปรับตัวให้เข้ากับสังคมปัจจุบันยุคดิจิทัลได้ และ Gao & Yu (2024) พบว่า ความฉลาดดิจิทัลในหมู่นักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษามีความสำคัญต่อการจัดการข้อมูลส่วนบุคคลที่มีประสิทธิภาพในยุคดิจิทัล เน้นบทบาทของเทคโนโลยีอัจฉริยะและการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ในการตอบสนองความต้องการของนักเรียนที่หลากหลาย ซึ่งจะช่วยเพิ่มการแนะนำส่วนบุคคล อย่างไรก็ตามความท้าทายเช่นการปกป้องความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของข้อมูลจะต้องได้รับการนำทางเพื่อให้แน่ใจว่านักเรียนสามารถใช้ประโยชน์จากเครื่องมือดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพในการจัดการข้อมูลของนักศึกษาความสมดุลนี้จำเป็นสำหรับการปรับปรุงประสิทธิภาพการสอนโดยรวมและผลลัพธ์ของนักศึกษา

ในส่วนของประเทศไทยนั้น มีการตื่นตัวเกี่ยวกับปัญหาด้านการใช้เทคโนโลยีของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา ซึ่งมีทั้งผลกระทบทางบวกและทางลบ แม้มหาวิทยาลัยหลายแห่งมีการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ แต่ยังขาดแนวทางที่ชัดเจนในการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา ซึ่งนักศึกษาจึงมีความจำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้และพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ โดยมีการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ทั้งในด้านวิชาการและกิจกรรมเสริมหลักสูตร และยังเป็นการสะท้อนถึงพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีของนักศึกษาและความพร้อมในการรับมือกับความท้าทายของโลกดิจิทัล ดังนั้นนักศึกษาควรมีความเข้าใจในเรื่องความปลอดภัยในการเข้าถึงการใช้อินเทอร์เน็ต การรู้จักป้องกันตนเองจากโลกไซเบอร์ เลือกแยกแยะและรับข้อมูลได้อย่างถูกต้องโดยใช้เวลาอย่างเหมาะสม รวมถึงสามารถใช้ดิจิทัลให้เกิดผลกระทบทางบวก ทั้งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง ชุมชน และสังคม (นัฐยา พัวพงศกร, 2563)

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่าการใช้สื่อดิจิทัลและความฉลาดทางดิจิทัลเป็นสิ่งที่สำคัญต่อนักศึกษาระดับปริญญาตรีเป็นอย่างมาก ผู้วิจัยจึงสนใจที่ทำการศึกษานี้ เป็นการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี เพื่อสามารถนำผลวิจัยไปใช้ในการพัฒนานโยบายด้านการศึกษาและกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีความรับผิดชอบและปลอดภัย และเป็นประโยชน์ต่อการออกแบบแนวทางการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลที่เหมาะสมกับมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ สามารถนำไปสู่

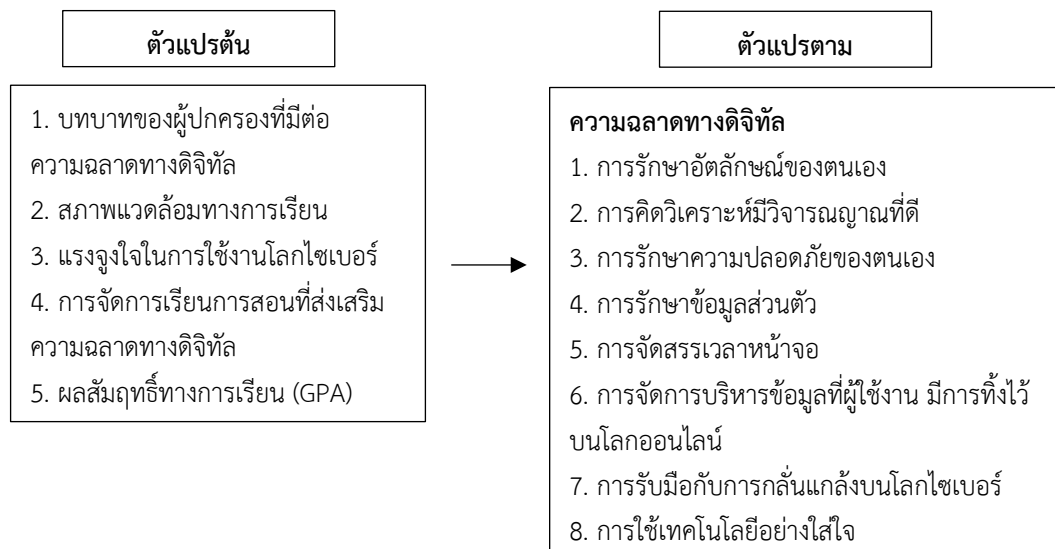
การพัฒนาแบบการเรียนรู้การสอนที่สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของนักศึกษา และเป็นแนวทางสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ที่ปลอดภัยและยั่งยืนในยุคดิจิทัลต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี
3. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ เกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี ภาคต้น ปีการศึกษา 2567 จากการศึกษาตัวแปรต้น 5 ด้าน แบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความฉลาดทางดิจิทัลทั้งในประเทศและต่างประเทศ ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ซึ่งมีรายละเอียดกรอบแนวคิดการวิจัยดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย

ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี มีรายละเอียด ของวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวนรวมทั้งหมด 940 คน (กองส่งเสริมวิชาการ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ, 2567)

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคปกติ ที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี ภาคต้น ปีการศึกษา 2567 กำหนดขนาดตัวอย่างโดย Hair, Black, Babin, and Anderson (2014) ได้เสนอว่าการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ ควรใช้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง 200 คน เพื่อให้ข้อมูลเป็นโค้งปกติ และเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified random sampling) ตามลักษณะไม่เป็นสัดส่วนของประชากร ได้กลุ่มตัวอย่างมาทั้งหมด 200 คน

2. เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถามวัดความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยคำถามแบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ ชั้นปี คณะ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ลักษณะของแบบสอบถามแบบตรวจสอบรายการ (Check list)

ตอนที่ 2 ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี จำนวน 50 ข้อ โดยมีรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ประกอบด้วย ด้านการรักษาวินัยของตนเอง จำนวน 8 ข้อ ด้านการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี จำนวน 6 ข้อ ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเอง จำนวน 5 ข้อ ด้านการรักษาข้อมูลส่วนตัว จำนวน 6 ข้อ ด้านการจัดสรรเวลาหน้าจอ จำนวน 7 ข้อ ด้านการจัดการบริหารข้อมูลที่ใช้ใช้งาน มีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ จำนวน 7 ข้อ ด้านการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ จำนวน 6 ข้อ และด้านการใช้เทคโนโลยีอย่างใส่ใจ จำนวน 5 ข้อ

ตอนที่ 3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี จำนวน 19 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบสอบถามมาตราประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ประกอบด้วย บทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อความฉลาดทางดิจิทัล จำนวน 5 ข้อ สภาพแวดล้อมทางการเรียน จำนวน 5 ข้อ แรงจูงใจในการใช้งานโลกไซเบอร์ จำนวน 4 ข้อ และการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล จำนวน 5 ข้อ

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เป็นคำถามลักษณะปลายเปิดในการวิจัยนี้ ได้นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นโดย ณัฐธินี ชงโค (2566) มาทดลองใช้กับกลุ่มนักศึกษาที่มีลักษณะเดียวกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อทดสอบความเที่ยงของแบบสอบถาม ผลปรากฏว่า แบบสอบถามวัดความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีความเที่ยงเท่ากับ 0.986 แบบสอบถามแรงจูงใจในการใช้งานโลกไซเบอร์ บทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อความฉลาดทางดิจิทัล สภาพแวดล้อมทางการเรียน และการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริม

ความฉลาดทางดิจิทัล มีความเที่ยงเท่ากับ 0.965 , 0.968, 0.972, และ 0.983 ตามลำดับ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ยอมรับได้

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการแจกแบบสอบถามให้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี จำนวน 3 คณะ ได้แก่ คณะวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ คณะศิลปศาสตร์ และคณะศึกษาศาสตร์ จำนวน 200 ชุด ซึ่งแบบสอบถามจะใช้ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างภาคต้น ปีการศึกษา 2567 นำแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนมาตรวจสอบความสมบูรณ์ และนำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์ทางค่าสถิติ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังนี้

4.1 ข้อมูลทั่วไปและพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนาโดยการวิเคราะห์หาความถี่ และร้อยละ

4.2 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี โดยพิจารณาจาก ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละระดับและแปลความหมาย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2554)

ผลการวิจัย

การศึกษาการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี โดยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม จากนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี จำนวน 200 คน นำมาวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลเพื่อคำนวณหาค่าสถิติต่าง ๆ ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตอนที่ 1 คุณลักษณะทั่วไปและพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของผู้ตอบแบบสอบถาม

1.1 คุณลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เมื่อจำแนกตาม เพศ ชั้นปี คณะ และผลทางการเรียน ผลการวิจัยมีรายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไป		จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ	หญิง	118	59.00
	ชาย	82	41.00
รวม		200	100.00
อายุ	ต่ำกว่า 20 ปี	55	27.50
	21 – 25 ปี	144	72.00
	26 - 35 ปี	0	0.00
	36 ปีขึ้นไป	1	0.50
รวม		200	100.00
ชั้นปี	ชั้นปีที่ 1	49	24.50
	ชั้นปีที่ 2	50	25.00
	ชั้นปีที่ 3	48	24.00
	ชั้นปีที่ 4	53	26.50
	ชั้นปีที่ 5	0	0.00
รวม		200	100.00
คณะวิชา	คณะวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ	57	28.50
	คณะศิลปศาสตร์	63	31.50
	คณะศึกษาศาสตร์	80	40.00
รวม		200	100.00
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	สูงกว่า 3.00	148	74.00
	2.50-3.00	32	16.00
	ต่ำกว่า 2.50	20	10.00
รวม		200	100.00

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 59 มีอายุระหว่าง 21-25 ปี คิดเป็นร้อยละ 72 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 26.50 เป็นนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 40 และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่า 3.00 คิดเป็นร้อยละ 74

1.2 การศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี การศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี เมื่อพิจารณาโดยภาพรวม และรายด้านทั้ง 8 ด้าน ได้แก่ ด้านการรักษาอัตลักษณ์ของตนเอง ด้านการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเอง ด้านการรักษาข้อมูลส่วนตัว ด้านการจัดสรรเวลาหน้าจอ ด้านการจัดการบริหารข้อมูลที่ใช้งาน มีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ ด้านการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ และด้านการใช้เทคโนโลยีอย่างใส่ใจ ผลการวิจัยได้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี โดยภาพรวม และรายด้าน

ความฉลาดทางดิจิทัล	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความฉลาดทางดิจิทัล
1. ด้านการรักษาอัตลักษณ์ของตนเอง	3.84	0.89	มาก
2. ด้านการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี	3.97	0.84	มาก
3. ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเอง	3.90	0.86	มาก
4. ด้านการรักษาข้อมูลส่วนตัว	3.95	1.06	มาก
5. ด้านการจัดสรรเวลาหน้าจอ	3.70	0.84	มาก
6. ด้านการจัดการบริหารข้อมูลที่ใช้ทำงาน มีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์	3.69	0.90	มาก
7. ด้านการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์	3.92	0.90	มาก
8. ด้านการใช้เทคโนโลยีอย่างใส่ใจ	3.93	0.92	มาก
โดยรวม	3.85	0.76	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี มีความฉลาดทางดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.85$, S.D. = 0.76) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี มีความฉลาดทางดิจิทัลเป็นรายด้านในระดับมากทั้ง 8 ด้านเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรกได้ดังนี้ ด้านการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี ($\bar{X}=3.97$, S.D. = 0.84) ด้านการรักษาข้อมูลส่วนตัว ($\bar{X}=3.95$, S.D. = 1.06) และด้านการใช้เทคโนโลยีอย่างใส่ใจ ($\bar{X}=3.93$, S.D. = 0.92) ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี

ผลการศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี ปรากฏผลดังในตาราง 3

ตารางที่ 3 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรีโดยรวมและรายด้าน

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อความฉลาดทางดิจิทัล	$\bar{X}$	S.D.	ระดับปัจจัยที่มี ความสัมพันธ์ต่อความ ฉลาดทางดิจิทัล
1. บทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อความฉลาดทางดิจิทัล	4.03	0.93	มาก
2. สภาพแวดล้อมทางการเรียน	3.82	0.92	มาก
3. แรงจูงใจในการใช้งานโลกไซเบอร์	4.02	0.90	มาก
4. การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล	3.78	1.07	มาก
5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	3.24	0.55	ปานกลาง
โดยรวม	3.85	0.76	มาก

จากตาราง 3 พบว่า ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.85$, S.D. = 0.76) เมื่อพิจารณาเป็นรายปัจจัย พบว่าปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก 4 ปัจจัย และอยู่ในระดับปานกลาง 1 ปัจจัย เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ บทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อความฉลาดทางดิจิทัล ($\bar{X}=4.03$, S.D. = 0.93) แรงจูงใจในการใช้งานโลกไซเบอร์ ($\bar{X}=4.02$, S.D. = 0.90) สภาพแวดล้อมทางการเรียน ($\bar{X}=3.82$, S.D. = 0.92) การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล ($\bar{X}=3.78$, S.D. = 1.07) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ($\bar{X}=3.24$, S.D. = 0.55) ตามลำดับ

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระดับความฉลาดทางดิจิทัลกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี

3.1 ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างระดับความฉลาดทางดิจิทัลกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี ปรากฏผลดังตารางที่ 4-6 ดังนี้

ตารางที่ 4 ค่าความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลและความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี

ตัวแปรปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลและความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี	DQ	II	JJ	KK	LL	GPA
ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ)	1.000					
บทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อความฉลาดทางดิจิทัล (II)	.814	1.000				
สภาพแวดล้อมทางการเรียน (JJ)	.720	.759	1.000			
แรงจูงใจในการใช้งานโลกไซเบอร์ (KK)	.803	.795	.771	1.000		
การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล (LL)	.722	.713	.732	.760	1.000	
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (GPA)	.162	.192	.113	.220	.114	1.000

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 4 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลและความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัล มีความสัมพันธ์กับความฉลาดทางดิจิทัล (DQ) ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี ประกอบด้วย 4 ปัจจัย เรียงลำดับความสัมพันธ์ ได้ดังนี้ บทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อความฉลาดทางดิจิทัล (II) ($r=.814$) แรงจูงใจในการใช้งานโลกไซเบอร์ (KK) ($r=.803$) การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล (LL) ($r=.722$) สภาพแวดล้อมทางการเรียน (JJ) ($r=.720$) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (GPA) ($r=.162$)

3.2 ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี

ตัวพยากรณ์	Unstandardized coefficients		Standardized coefficients		Sig
	B	Std. error	β	t	
Constant	.877	.197		4.442	.000
บทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อความฉลาดทางดิจิทัล (II)	.342	.055	.417	6.262**	.000
สภาพแวดล้อมทางการเรียน (JJ)	.039	.054	.048	.731	.465
แรงจูงใจในการใช้งานโลกไซเบอร์ (KK)	.280	.061	.332	4.614**	.000
การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล (LL)	.099	.044	.139	2.259**	.025
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (GPA)	-.016	.053	-.012	-.305	.761
R=.859 R ² =.738 R ² _{Adj} =.731 SE _{Est} =.39539 F=2.064 Sig=.000**					

จากตาราง 5 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี โดยการวิเคราะห์การถดถอยเชิงเส้นแบบ Enter พบว่า บทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อความฉลาดทางดิจิทัล (II) ($B=.342$, $\beta=.417$, $t=6.262^{**}$, $\text{sig}=.000$) แรงจูงใจในการใช้งานโลกไซเบอร์ (KK) ($B=.280$, $\beta=.332$, $t=4.614^{**}$, $\text{sig}=.000$) และการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล (LL) ($B=.099$, $\beta=.139$, $t=2.259^{**}$, $\text{sig}=.025$) มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสภาพแวดล้อมทางการเรียน (JJ) ($B=.039$, $\beta=.048$, $t=.731$, $\text{sig}=.465$) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (GPA) ($B=-.016$, $\beta=-.012$, $t=-.305$, $\text{sig}=.761$) ทุกตัวแปรร่วมพยากรณ์ความฉลาดทางดิจิทัล (TOTAL)

ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ ค่าสัมประสิทธิ์พยากรณ์สามารถพยากรณ์ได้ร้อยละและความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของการพยากรณ์โดยเขียนในรูปสมการได้ดังนี้ $DQ = 0.88 + 0.34 (II) + 0.28 (KK) + 0.10 (LL)$ ให้ DQ แทน ความฉลาดทางดิจิทัล II แทน บทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อความฉลาดทางดิจิทัล JJ แทน สภาพแวดล้อมทางการเรียน KK แทน แรงจูงใจในการใช้งานโลกไซเบอร์ LL แทน การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล และ GPA แทน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

โดยสรุป ปัจจัยด้านบทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อความฉลาดทางดิจิทัล แรงจูงใจในการใช้งานโลกไซเบอร์ และการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล มีความสัมพันธ์กับความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี โดยสามารถร่วมกันพยากรณ์ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี โดยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม จากนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี จำนวน 200 คน นำมาวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูล สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 59 มีอายุระหว่าง 21-25 ปี คิดเป็นร้อยละ 72 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 26.5 เป็นนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 40 และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่า 3.00 คิดเป็นร้อยละ 74

2. เมื่อพิจารณาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี ในภาพรวม พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี มีความฉลาดทางดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.85$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักศึกษาปริญญาตรีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี มีความฉลาดทางดิจิทัลเป็นรายด้านในระดับมาก ทั้ง 8 ด้านเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรกได้ดังนี้ ด้านการคิดวิเคราะห์มีวิจรรย์ญาณที่ดี ($\bar{X}=3.97$) ด้านการรักษาข้อมูลส่วนตัว ($\bar{X}=3.95$) และด้านการใช้เทคโนโลยีอย่างใส่ใจ ($\bar{X}=3.93$) ตามลำดับ

3. เมื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างระดับความฉลาดทางดิจิทัลกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี พบว่า ปัจจัยด้านบทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อความฉลาดทางดิจิทัล แรงจูงใจในการใช้งานโลกไซเบอร์ และการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล มีความสัมพันธ์กับความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี โดยสามารถร่วมกันพยากรณ์ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

การศึกษาวิจัยเรื่อง ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี สามารถอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. นักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี มีความฉลาดทางดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมากเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรกคือ ด้านการรักษาข้อมูลส่วนตัว ด้านการใช้เทคโนโลยีอย่างใส่ใจ และด้านการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ตามลำดับ ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักศึกษาความเข้าใจและความสามารถในการจัดการและปกป้องข้อมูลส่วนตัวของตนเองบนโลกดิจิทัลได้ดี ทั้งยังตระหนักถึงผลกระทบของการกระทำของตนเองต่อผู้อื่นในโลกออนไลน์ พวกเขาสามารถสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นด้วยความเคารพ เห็นอกเห็นใจ และมีความสามารถในการรับรู้ จัดการ และป้องกันตนเองจากการถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ โดยอาจมีความรู้เกี่ยวกับวิธีการรายงานพฤติกรรมกรกลั่นแกล้ง การบล็อกผู้ที่ไม่หวังดี และอาจมีทักษะในการสนับสนุนผู้อื่นที่ตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้ง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพระมหาสายัณห์ เปมสีโล สำราญ ศรีคำมูล และสนธิ วงปล่อมศิริ (2566) ซึ่งศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหาจุฬารามราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ที่พบว่าความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาในภาพรวมมีความฉลาดทางดิจิทัลระดับมาก เมื่อพิจารณาตามรายด้าน พบว่ามี 7 ด้านอยู่

ในระดับมาก โดยด้านที่มีความฉลาดทางดิจิทัลมากที่สุด 2 อันดับแรก คือ ด้านการสื่อสาร รองลงมาคือ ด้านการรู้ดิจิทัล ที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะว่านักศึกษาในยุคปัจจุบันมีการติดต่อสื่อสารโดยใช้เทคโนโลยี ซึ่งทำให้เกิดความสะดวกรวดเร็ว และมีความรู้ในการเลือกใช้สื่อดิจิทัลต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้ในชีวิตประจำวัน

2. ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี ประกอบด้วย 5 ปัจจัย ซึ่งมีความสัมพันธ์กับความฉลาดทางดิจิทัล เรียงลำดับค่าความสัมพันธ์จากมากไปหาน้อย คือ บทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อความฉลาดทางดิจิทัล (II) แรงจูงใจในการใช้งานโลกไซเบอร์ (KK) สภาพแวดล้อมทางการเรียน (JJ) การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล (LL) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (GPA) ตามลำดับ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การที่ผู้ปกครองมีส่วนร่วม ให้คำแนะนำ สนับสนุน หรือมีปฏิสัมพันธ์เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักศึกษามีอิทธิพลอย่างมากต่อระดับความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา และนักศึกษาที่มีแรงจูงใจในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ การพัฒนาตนเอง หรือการสร้างเครือข่ายอย่างสร้างสรรค์ อาจมีความฉลาดทางดิจิทัลสูงกว่านักศึกษาที่ใช้เทคโนโลยีเพียงเพื่อความบันเทิงอย่างไร้จุดหมาย โดยสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ มีการสนับสนุนการเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ และมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นทางดิจิทัล อาจช่วยพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา โดยการบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับความปลอดภัยไซเบอร์ การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล หรือการใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพในการเรียนการสอน อาจส่งผลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา ในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เกรดเฉลี่ยสะสมของนักศึกษานักศึกษาที่มีความฉลาดทางดิจิทัลสูงอาจสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้นส่งผลให้มี GPA ที่ดีขึ้น ซึ่งปัจจัยอื่น ๆ ที่กล่าวมามีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลโดยตรงมากกว่า ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์ (2562) ซึ่งได้กล่าวว่า ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อความฉลาดทางดิจิทัลอาจเกิดจากหลายปัจจัยด้วยกัน ประกอบด้วย ด้านการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว ด้านสภาพแวดล้อมการเรียน แรงจูงใจในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการสอนของครู

3. ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระดับความฉลาดทางดิจิทัลกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัล ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี

3.1 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ประกอบด้วย 3 ปัจจัย เรียงตามระดับความสัมพันธ์จากมากไปหาน้อยคือ บทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อความฉลาดทางดิจิทัล แรงจูงใจในการใช้งานโลกไซเบอร์ และสภาพแวดล้อมทางการเรียน โดยบทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อความฉลาดทางดิจิทัล แสดงให้เห็นว่าบทบาทของผู้ปกครองมีอิทธิพลอย่างมากต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา มีความสำคัญอย่างยิ่งในการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี ซึ่งการให้ความสำคัญและส่งเสริมบทบาทของผู้ปกครองในการดูแลและให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อาจเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์ (2562) ซึ่งได้กล่าวว่า ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อความฉลาดทางดิจิทัล อาจเกิดจากหลายปัจจัยประกอบด้วย ด้านการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว ด้านสภาพแวดล้อมการเรียน แรงจูงใจในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการสอนของครู รองลงมาคือ แรงจูงใจในการใช้งานโลกไซเบอร์และสภาพแวดล้อมทางการเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ นุจรี ลอยหา พัทธวีภา โพธิ์ศรี และอุทิศ บำรุงชีพ (2563) ซึ่งได้ศึกษาแนวทางการจัดการศึกษาเพื่อ

การพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล บนฐานความคิดหลักเศรษฐกิจพอเพียง ผลการวิจัย พบว่า แนวทางการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลบนฐานคิดหลักเศรษฐกิจพอเพียง ประกอบด้วย 4 มิติ ได้แก่ (1) การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันที่ดี (2) การจัดสภาพแวดล้อมให้เกิดการเรียนรู้ได้ทุกคนทุกแห่งเพื่อพัฒนาให้มีความรู้คู่คุณธรรม (3) การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อเสริมสร้างความมีเหตุผล และ (4) การแบ่งปันการเรียนรู้โดยมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับบริบททางสังคมตามหลักความพอประมาณ

3.2 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี พบว่าบทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อความฉลาดทางดิจิทัล แรงจูงใจในการใช้งานโลกไซเบอร์ สภาพแวดล้อมทางการเรียน การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สามารถพยากรณ์ ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี ได้ร้อยละ 73.8 คือมีค่า R^2 เท่ากับ .738 แสดงให้เห็นว่า ด้านแต่ละด้านได้แก่ บทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อความฉลาดทางดิจิทัล แรงจูงใจในการใช้งานโลกไซเบอร์ สภาพแวดล้อมทางการเรียน การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สามารถอธิบายหรือพยากรณ์ความแปรปรวน (variance) ของความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี ได้ถึง 73.8% ซึ่งผลการวิจัยนี้สอดคล้องใกล้เคียงกับผลการศึกษาของ อรุณ ชูกระเดื่อง (2562) ซึ่งได้ศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการรู้ดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ: การวิเคราะห์พหุระดับผลการวิจัย พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรู้ดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ส่วนใหญ่มีค่ามากกว่า 0.40

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลงานวิจัยไปใช้

1.1 มหาวิทยาลัยควรจัด หลักสูตรหรือกิจกรรมพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล โดยเน้นการคิดวิเคราะห์ การรักษาความปลอดภัยของข้อมูล และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม

1.2 ควรพัฒนา แนวทางการส่งเสริมบทบาทของผู้ปกครอง ในการดูแลและให้คำแนะนำ การใช้เทคโนโลยีของนักศึกษา

1.3 สถาบันการศึกษาควรส่งเสริม การเรียนรู้ผ่านสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่ปลอดภัย และสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้แทนการใช้งานเพื่อความบันเทิงที่มากเกินไป

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยต่อไป

2.1 ควรศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลในกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลาย เช่น นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยประเภทอื่น เพื่อเปรียบเทียบผลลัพธ์

2.2 ควรใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อเจาะลึกแนวทางการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล และเข้าใจพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีในชีวิตจริง

2.3 ควรศึกษาปัจจัยอื่น ๆ เช่น ผลกระทบของโซเชียลมีเดียหรือการเสพติดเทคโนโลยี ที่อาจมีผลต่อระดับความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา

เอกสารอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต. (2566). รายงานประจำปีกรมสุขภาพจิต ปีงบประมาณ 2566. สืบค้นจาก <https://dmh.go.th>
- ณัฐธินิ ชงโค. (2566). การศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม). สืบค้นจาก <http://202.28.34.124/dspace/handle/123456789/2025>
- นุจรี ลอยหา, พัทธวีภา โพธิ์ศรี, และอุทิศ บำรุงชีพ. (2563). แนวทางการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลบนฐานความคิดหลักเศรษฐกิจพอเพียง. *วารสารการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร*, 12(1), 85-101.
- นัฐยา พัวพงศกร. (2563). เผยสถิติเด็กไทย ถูก 'ไซเบอร์บูลลี่' หนัก! ค่าเฉลี่ยสูงติดอันดับโลก. สืบค้นจาก <https://teroasia.com/news/194261?ref=news>
- บุญชม ศรีสะอาด. (2554). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พัชณา สุวรรณแสน. (2567). ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา. *วารสารราชพฤกษ์*, 22(1), 112-128.
- พระมหาสายัณห์ เปมสีโล, สำราญ ศรีคำมูล, และสนธิ วงปล่อมศิริ. (2566). ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21. *วารสารมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย*, 11(2), 45-58.
- ภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์. (2562). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนระดับอุดมศึกษา. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์*, 24(3), 67-82.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2566). พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทย ปี 2566. สืบค้นจาก <https://etda.or.th>
- อริญ ชูกระเดื่อง. (2562). ปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ: การวิเคราะห์พหุระดับ. *วารสารการวิจัยทางการศึกษา*, 18(2), 121-138.
- DQ Institute. (2019). *Digital intelligence: A comprehensive framework for digital literacy, skills, and readiness*. Retrieved from <https://www.dqinstitute.org>
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2019). *Multivariate data analysis* (8th ed.). Pearson.
- Gao, X., & Yu, Z. (2024). Management of Information and Personalized Guidance for Vocational College Students in the Digital Era. *International Journal of New Developments in Education*, 6(5). <https://doi.org/10.25236/ijnde.2024.060519>
- Livingstone, S., Stoilova, M., & Nandagiri, R. (2021). *Children's data and privacy online: Growing up in a digital age*. *New Media & Society*, 23(12), 3647–3664. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/14614448211012778>
- Miller, D., Costa, E., Haynes, N., McDonald, T., Nicolescu, R., Sinanan, J., Spyer, J., Venkatraman, S., & Wang, X. (2020). *How the world changed social media*. Retrieved from <https://doi.org/10.2307/j.ctt1g69z>