

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา วิทยาลัยธาตุพนม

มหาวิทยาลัยนครพนม

Factors Influencing Digital Quotient (DQ) of Students at Thatphanom College, Nakhon Phanom University

สุจิตรา แสงจันดา¹, และ ศศิธร แสงจำรัสชัยกุล^{2*}

Sujittra Sangchanda¹, and Sasithron Sangjamraschaikun^{2*}

¹⁻²วิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม; Thatphanom College, Nakhon Phanom University, Thailand.

*Corresponding Author; e-mail : sasithron.sangjam@gmail.com

DOI : 10.65205/jasru.2025. 2798

Received : July 22, 2025; Revised : October 31, 2025; Accepted : October 31, 2025

บทคัดย่อ (Abstract)

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาระดับความสำคัญของความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา วิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม 2) เพื่อศึกษาระดับของปัจจัยที่มีต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา วิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม และ 3) เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา วิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม จากการรวบรวมแบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาวิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม ที่ปีการศึกษา 2567 จำนวน 300 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา การวิเคราะห์สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค และการวิเคราะห์สมการถดถอยเชิงพหุคูณ

ผลการวิจัยในครั้งนี้ พบว่า 1) นักศึกษาวิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม มีความฉลาดทางดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยสามลำดับแรก ได้แก่ ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเอง ด้านการจัดการบริหารข้อมูลที่ใช้งานมีการทิ้งไว้นานเกินไป และด้านการรักษาอัตลักษณ์ของตนเอง 2) ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความฉลาดทางดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ ปัจจัยด้านบทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อความฉลาดทางดิจิทัล ปัจจัยด้านแรงจูงใจในการใช้งานโซเชียลมีเดีย ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางการเรียน และปัจจัยด้านการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล 3) อิทธิพลของสัมประสิทธิ์การถดถอยกับความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา วิทยาลัยธาตุพนม ประกอบด้วย บทบาทของผู้ปกครอง สภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ และแรงจูงใจในการใช้เทคโนโลยีโซเชียลมีเดีย มีความสัมพันธ์เชิงบวกและมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับ .01 กับระดับความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา ในขณะที่การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล ($B = 0.068$, $\beta = 0.064$, $t = 1.264$, $Sig = .210$) มีอิทธิพลในเชิงบวกเพียงเล็กน้อยต่อความฉลาดทางดิจิทัล และไม่แสดงนัยสำคัญทางสถิติ

คำสำคัญ (Keywords) : ความฉลาดทางดิจิทัล, ปัจจัยที่มีอิทธิพล, นักศึกษา, วิทยาลัยธาตุพนม



Abstract

The objectives of this research were 1) to study the perceived importance of digital quotient among students at Thatphanom College, Nakhon Phanom University, 2) to study the levels of various factors associated with students' digital quotient, and 3) to study the factors influencing their digital quotient. The sample were 300 students enrolled in the academic year 2024, selected through simple random sampling. The data were analyzed using descriptive statistics, Cronbach's alpha coefficient, and multiple regression analysis via SPSS.

The results revealed that 1) the overall level of digital quotient among students was very high. The top three aspects, ranked by mean scores, were: personal digital safety, management of digital footprints, and digital identity protection, 2) the overall level of agreement regarding the factors influencing digital quotient was also high. Ranked from highest to lowest were the role of parents/guardians, motivation for cyber use, learning environment, and instructional management promoting digital quotient, and 3) regression analysis showed that the role of parents/guardians, learning environment, and motivation for cyber use had a statistically significant positive correlation with students' digital quotient at the 0.01 level. Meanwhile, instructional management promoting digital quotient ($B = 0.068$, $\beta = 0.064$, $t = 1.264$, $Sig = .210$) had a slight positive effect but was not statistically significant.

Keywords : Digital Intelligence, Influential Factors, Undergraduate Students, Thatphanom College

บทนำ (Introduction)

ในปัจจุบันการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เติบโตอย่างรวดเร็ว ได้ส่งผลให้สังคมมนุษย์ก้าวเข้าสู่ยุค “สังคมดิจิทัล” อย่างสมบูรณ์ การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตในทุกมิติ ทั้งด้านการสื่อสาร การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร การประชาสัมพันธ์ รวมถึงการดำเนินธุรกิจที่พึ่งพาสื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือสำคัญ (Nguyen & Mohamed, 2021) จากเดิมที่การสื่อสารเกิดขึ้นในรูปแบบพบปะสนทนา การส่งจดหมาย หรือรับข่าวสารจากวิทยุ โทรทัศน์ และหนังสือพิมพ์ ได้เปลี่ยนผ่านสู่แพลตฟอร์มออนไลน์ที่ทันสมัย เช่น Facebook, Line, Twitter, YouTube, Instagram และ WeChat (สุทิน โรจน์ประเสริฐ, 2567) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้คนสามารถสื่อสารกันได้โดยไร้ข้อจำกัดทางเวลาและสถานที่ สร้างความสะดวก ประหยัดเวลา และลดต้นทุนในการเข้าถึงข้อมูล (จุไร รัตน์วัชรไทย และคณะ, 2568)

การเติบโตของสื่อดิจิทัลยังเป็นแรงผลักดันให้เกิดการแข่งขันด้านเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง พร้อมกับการขยายตัวของจำนวนผู้ใช้งานทั่วโลก (โกศล สงเนียม และคณะ, 2567) ส่งผลให้โลกเข้าสู่ยุคแห่งข้อมูลข่าวสารอย่างแท้จริง ผู้คนสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและไร้พรมแดน ทำให้ “การรู้เท่าทันข้อมูล” กลายเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในสังคมสมัยใหม่ ซึ่งต้องอาศัยความสามารถในการวิเคราะห์ ประเมิน และตัดสินใจอย่างรอบคอบ (Park & Lee, 2019)



สำคัญในการยกระดับการเรียนรู้ของประชาชนในโลก เทคโนโลยีดิจิทัลยังมีบทบาทที่เชื่อมโยงถึงกัน รัฐบาลไทยจึงได้ขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ “ประเทศไทย 4.0” ผ่านแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เพื่อผลักดันประเทศสู่ “ดิจิทัลไทยแลนด์” (Digital Economy Promotion Agency, 2022) โดยข้อมูลจากสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2566) ระบุว่า ประชากรไทยอายุ 6 ปีขึ้นไปกว่า 94.8% ใช้โทรศัพท์มือถือ และ 77.8% ใช้อินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นอายุ 15–24 ปี มีอัตราการใช้อินเทอร์เน็ตสูงถึง 98.4% ส่วนใหญ่ใช้งานผ่านสมาร์ทโฟน (86.4%) ขณะเดียวกัน สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2566) พบว่าใช้อินเทอร์เน็ตในช่วง 5 ปีที่ผ่านมาเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน ส่งผลให้พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลเติบโตขึ้นอย่างมาก แม้ในบางกรณีจะลดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในโลกจริงลงก็ตาม ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างของวิถีชีวิตเข้าสู่สังคมดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ

ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Quotient : DQ) หมายถึง สมรรถนะสำคัญของบุคคลในยุคดิจิทัล ซึ่งสะท้อนถึงความสามารถในการตระหนักรู้สถานการณ์ทางออนไลน์ ควบคุมอารมณ์ของตนเอง และใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม ทั้งยังช่วยให้บุคคลสามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสมทั้งในโลกเสมือน และโลกแห่งความเป็นจริง แนวคิดนี้ได้รับการพัฒนาโดย สถาบัน DQ Institute ร่วมกับ World Economic Forum เพื่อยกระดับทักษะของพลเมืองดิจิทัลทั่วโลกให้สามารถใช้สื่อออนไลน์ได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ (DQ Institute, 2023) ในระดับครอบครัวผู้ปกครองมีบทบาทสำคัญในการวางรากฐานความฉลาดทางดิจิทัลให้แก่บุตรหลาน โดยการเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้เทคโนโลยี การให้คำแนะนำอย่างเหมาะสม ตลอดจนการส่งเสริมให้เยาวชนรู้จักใช้สื่ออย่างสมดุล เพื่อป้องกันผลกระทบด้านลบจากการใช้งานดิจิทัลที่เกินพอดี (มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน, 2561)

สถานศึกษาต่างก็มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาและส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล โดยเฉพาะในระดับอุดมศึกษา ผู้บริหารควรกำหนดนโยบายที่ชัดเจน จัดหลักสูตรที่บูรณาการความรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และพัฒนาศักยภาพครูผู้สอนให้สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ชื่นชม, สุทธิพันธ์ และคณะ, 2564) จากความสำคัญดังกล่าว สำหรับบริบทของจังหวัดนครพนม ซึ่งเป็นพื้นที่ตั้งของมหาวิทยาลัยนครพนม พบว่ามีการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างต่อเนื่อง แต่ยังคงมีความแตกต่างด้านการเข้าถึงเทคโนโลยีระหว่างพื้นที่เมืองกับชนบท โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนและนักศึกษาที่อยู่ในสถาบันการศึกษาในท้องถิ่น จำเป็นต้องได้รับการพัฒนาทักษะดิจิทัลอย่างเป็นระบบ เพื่อให้สามารถปรับตัวและใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพและรับผิดชอบต่อสังคม มหาวิทยาลัยนครพนมในฐานะสถาบันอุดมศึกษาหลักของพื้นที่ มีพันธกิจสำคัญในการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพและมีความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัล โดยเฉพาะนักศึกษาวิทยาลัยธาตุพนม ซึ่งเป็นสถาบันในกำกับของมหาวิทยาลัยนครพนมที่มุ่งเน้นการจัดการเรียนการสอนด้านธุรกิจ การจัดการ และเทคโนโลยีสารสนเทศ นักศึกษากลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่ใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันสูง แต่ยังคงขาดการเสริมสร้าง “ความฉลาดทางดิจิทัล” ที่รอบด้าน ทั้งในด้านการใช้สื่ออย่างปลอดภัย การคิดเชิงวิพากษ์ และความรับผิดชอบต่อสังคมออนไลน์ ดังนั้น การศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาวิทยาลัยธาตุพนม จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะจะช่วยสะท้อนสภาพความพร้อมของนักศึกษาในพื้นที่ชนบทต่อการเข้าสู่สังคมดิจิทัลอย่างมีคุณภาพ และเป็นข้อมูลเชิงนโยบายในการพัฒนาหลักสูตรหรือกิจกรรมเสริมทักษะดิจิทัลให้กับนักศึกษาของมหาวิทยาลัยนครพนมในระยะยาว



วัตถุประสงค์การวิจัย (Research Objectives)

1. เพื่อศึกษาระดับความสำคัญของความฉลาดทางดิจิทัลของของนักศึกษา วิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม
2. เพื่อศึกษาระดับของปัจจัยที่มีต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา วิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม
3. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา วิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม

การทบทวนวรรณกรรม (Literature Review)

แนวคิดเกี่ยวกับความหมายและความสำคัญของความฉลาดทางดิจิทัล เป็นภาพรวมของความสามารถทางสังคม อารมณ์ และองค์ความรู้ที่จำเป็นต่อชีวิตดิจิทัล การมีความรู้ ทักษะ และความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับอารมณ์ และการปรับพฤติกรรมของบุคคลเพื่อรับมือกับความท้าทายและความต้องการของยุคดิจิทัล (DQ Institute Leading Digital Education, Culture, and Innovation, 2019) แนวคิดนี้บอกความสามารถของบุคคลในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบ โดยรวมถึงการประเมินข้อมูล การใช้สื่อออนไลน์อย่างเหมาะสม และการเข้าใจผลกระทบของพฤติกรรมดิจิทัลที่มีต่อสังคม (ธนารักษ์ สารเถื่อนแก้ว, 2566)

แนวคิดเกี่ยวกับความฉลาดของมนุษย์ได้พัฒนาอย่างต่อเนื่อง จากเดิมที่มุ่งเน้นเพียงด้านสติปัญญาไปสู่ความฉลาดในหลายมิติที่สะท้อนศักยภาพรอบด้านของบุคคล โดยเริ่มจากแนวคิด IQ ของ William Louis Stern (1914) หมายถึง ความสามารถในการคิด วิเคราะห์ และใช้เหตุผล จากนั้นได้ขยายสู่ EQ ความฉลาดทางอารมณ์ที่เน้นการเข้าใจและควบคุมอารมณ์ของตนเองและผู้อื่น MQ ความฉลาดทางศีลธรรมที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจอย่างมีคุณธรรม PQ ความฉลาดจากการเล่นที่ช่วยพัฒนาทั้งกายและใจ CQ ความฉลาดทางความคิดสร้างสรรค์ที่มุ่งเน้นการคิดริเริ่มและนวัตกรรม AQ ความฉลาดในการเผชิญปัญหาที่สะท้อนการปรับตัวต่ออุปสรรค และ SQ ความฉลาดทางสังคมซึ่งเป็นความสามารถในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างเข้าใจ เมื่อโลกเข้าสู่ยุคดิจิทัล แนวคิด DQ หรือ ความฉลาดทางดิจิทัล จึงเกิดขึ้นเพื่อรวมองค์ประกอบของความฉลาดเหล่านี้เข้ากับบริบทของเทคโนโลยี โดยเน้นให้บุคคลสามารถรับรู้ วิเคราะห์ และใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม ปลอดภัย และรับผิดชอบต่อสังคม ดังนั้น DQ จึงเป็นการบูรณาการความฉลาดในทุกมิติภายใต้โลกดิจิทัล เพื่อพัฒนามนุษย์ให้มีทั้งความรู้ ทักษะ และค่านิยมที่เหมาะสมกับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21

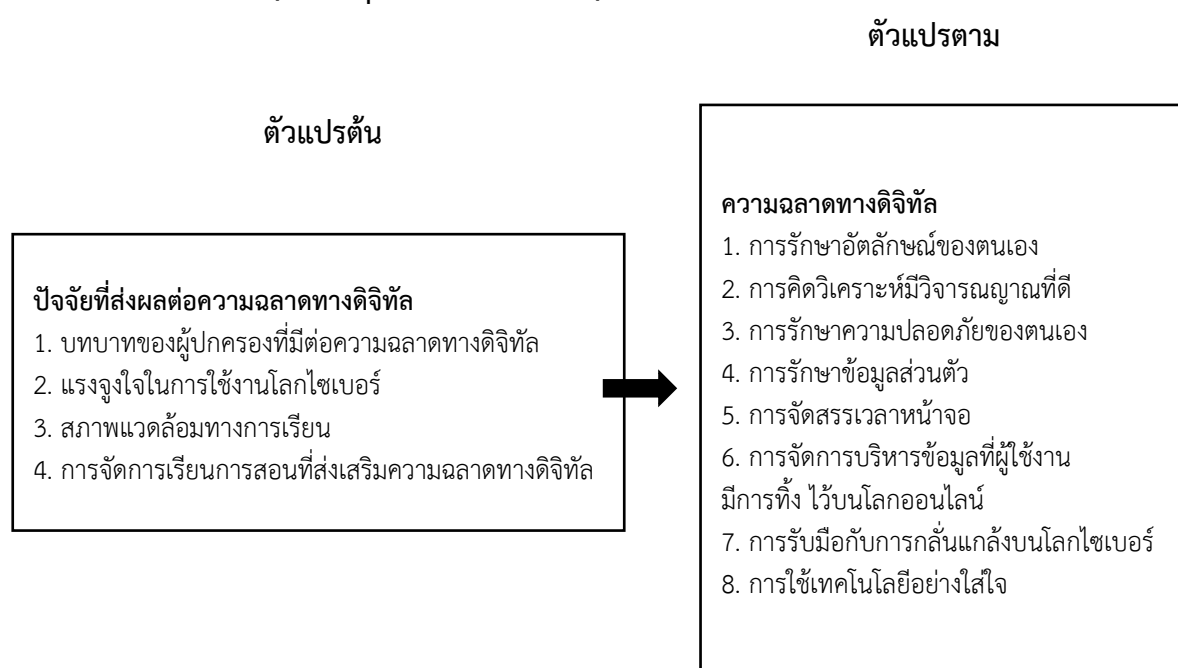
จากการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้ดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยอรัญ ชูกระเดื่อง (2562) โดยใช้การวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้างพหุระดับ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุแบบพหุระดับที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ และสามารถอธิบายปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้ดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะปัจจัยด้านการสนับสนุนจากผู้ปกครอง ซึ่งเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลสูงที่สุดต่อการพัฒนาความสามารถด้านดิจิทัลของนักเรียน ผลการวิจัยดังกล่าวจึงสะท้อนถึงความสำคัญของครอบครัวในการส่งเสริมความรู้เท่าทันดิจิทัลให้กับนักเรียน และยังให้ความสำคัญถึงแรงจูงใจของนักเรียนเองในการพัฒนาทักษะในยุคดิจิทัล ในทำนองเดียวกัน การศึกษาของพระมหาสาย์ณ์ห์ เปมสีโล และคณะ (2566)



ที่ศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ณ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย พบว่า นักศึกษาควรได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ความสามารถในการรับรู้เท่าทันดิจิทัล ทั้งในด้านสติปัญญา อารมณ์ และสังคม เพื่อให้สามารถใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้ควรส่งเสริมให้นักศึกษาเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ เข้าใจการทำงานของเครื่องมือดิจิทัล และมีวิจารณญาณในการใช้งาน เพื่อให้สามารถเผชิญกับความเปลี่ยนแปลง และปรับตัวได้ทันต่อทันที่ในโลกที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยในช่วงหลายปีที่ผ่านมาแสดงให้เห็นว่า พลเมืองยุคใหม่มีความจำเป็นต้องรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล เพื่อให้สามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมออนไลน์และชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม โดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อตนเองและผู้อื่น ดังนั้น ครอบครัว โรงเรียน ภาครัฐ และองค์กรที่เกี่ยวข้องควรมีบทบาทร่วมกันในการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลและอินเทอร์เน็ต ซึ่งทักษะเหล่านี้ควรถูกพัฒนาให้เกิดความตระหนักรู้กับทุกคนที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ไม่เฉพาะแค่เด็กและเยาวชนเท่านั้น แต่รวมถึงผู้ใหญ่ที่อาจขาดความตระหนักหรือรู้เท่าไม่ถึงการณ์ในการใช้เทคโนโลยี (สำนักวิชาการศึกษาทั่วไปและนวัตกรรมการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 2562)

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)



วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

จากการวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา วิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม ทางผู้วิจัยได้มีการกำหนดวิธีดำเนินการวิจัย ตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างไว้ดังนี้

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาวิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนมที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2567 จำนวน 798 คน (งานทะเบียนวิทยาลัยธาตุพนม, 2567)

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาวิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม จำนวน 300 คน ได้มาจากการใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้นอย่างเป็นสัดส่วน (Proportional Stratified Random Sampling) ตามตารางเครชี และมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970) ผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 300 คน เพื่อให้ได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่าง โดยการแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกตามสาขาวิชา โดยแบ่งเท่า ๆ กัน รายละเอียดของกลุ่มตัวอย่าง โดยมีรายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวนกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามส่วนสาขาวิชา

สาขาวิชา	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง (n)
ช่างยนต์/เทคนิคเครื่องกล	45
ช่างไฟฟ้า/ไฟฟ้าเครื่องกลการผลิต	60
อิเล็กทรอนิกส์/อิเล็กทรอนิกส์และหุ่นยนต์	40
การบัญชี	55
เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล/คอมพิวเตอร์และการตลาดดิจิทัล	60
วิศวกรรมพลังงาน	15
การจัดการธุรกิจการค้าสมัยใหม่	25
รวม	300

ที่มา : งานทะเบียนวิทยาลัยธาตุพนม (2567)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยแบบสอบถาม 1 ชุด ประกอบด้วย 4 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ลักษณะคำถามจะอยู่ในรูปแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ตอนที่ 2 แบบสอบถามการศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของของนักศึกษา วิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา วิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม ข้อคำถามประกอบด้วยปัจจัยที่ส่งผลต่อความฉลาดทางดิจิทัล 4 ด้าน ได้แก่ บทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อความฉลาดทางดิจิทัล, สภาพแวดล้อมทางการเรียน, แรงจูงใจในการใช้งานโลกไซเบอร์ และการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล เป็นแบบสอบถามมาตราประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ และตอนที่ 4 เป็นแบบสอบถามเป็นแบบปลายเปิดเกี่ยวกับการแสดงความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม (Open Ended)

3. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบบสอบถามฉบับนี้ ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเอง โดยมีลำดับขั้นตอน ดังนี้



3.1 ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีโดยการทบทวนวรรณกรรมจากเอกสารทางวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา วิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม จากนั้นนำมากำหนดกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัยเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

3.2 สร้างแบบสอบถามเกี่ยวกับ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา วิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม ตามกรอบแนวความคิดของการวิจัยโดยต้องตรวจสอบความถูกต้องและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์กับแบบสอบถาม จากนั้นนำแบบสอบถามดังกล่าวเสนอ คณะผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบและให้คำแนะนำเพื่อพิจารณาแก้ไขและปรับปรุงให้สมบูรณ์

3.3 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of Congruence) เพื่อปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคะแนนเป็น 3 ระดับ ดังนี้

- +1 คือ เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
- 0 คือ เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
- 1 คือ เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับต้องมีค่าใกล้เคียงกับ 1 ซึ่งแสดงว่าแบบสอบถามมีความน่าเชื่อถือ ซึ่งการทดสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาแบบสอบถามครั้งนี้ได้รับความกรุณาจากผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญในการตรวจทาน เพื่อให้คะแนนมีความเห็นในทิศทางเดียวกันจึงจะนับได้ว่ามีความเที่ยงตรงในเนื้อหาที่ยอมรับได้

3.4 นำแบบสอบถามที่ปรับแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Tryout) กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะเหมือนหรือคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา จำนวน 30 ชุด จากนั้นนำมาวิเคราะห์หาความเชื่อมั่น (Reliability) โดยวิธีการของครอนบาค (Cronbach) ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นในภาพรวมเท่ากับ 0.891 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเครื่องมือมีความน่าเชื่อถือและสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 300 คน เพื่อให้ได้ข้อมูลดังต่อไปนี้

4.1 ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ได้จากการส่งแบบสอบถามออนไลน์ เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 300 คน โดยผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ด้วยการแจกแบบสอบถาม

4.2 ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ได้จากการศึกษาเอกสาร บทความทางวิชาการ วารสารสิ่งพิมพ์ ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อประกอบการค้นคว้าและใช้ในการสร้างแบบสอบถาม

5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) ประกอบด้วย ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) เพื่อใช้แปลความหมายของข้อมูลด้านต่าง ๆ ส่วนสถิติเชิงอนุมาน การวิเคราะห์สมการถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple Linear Regression)



ผลการวิจัย (Research Results)

ผลการวิเคราะห์ความฉลาดทางดิจิทัลของของนักศึกษา วิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม แสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาวิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนมโดยรวม

ความฉลาดทางดิจิทัล	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
1. การรักษาสัญลักษณ์ของตนเอง	4.52	0.50	มากที่สุด
2. การคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี	4.48	0.53	มาก
3. การรักษาความปลอดภัยของตนเอง	4.55	0.48	มากที่สุด
4. การรักษาข้อมูลส่วนตัว	4.50	0.52	มากที่สุด
5. การจัดสรรเวลาหน้าจอ	4.47	0.55	มาก
6. การจัดการบริหารข้อมูลที่ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์	4.53	0.51	มากที่สุด
7. การรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์	4.49	0.54	มาก
8. การใช้เทคโนโลยีอย่างใส่ใจ	4.51	0.50	มากที่สุด
รวม	4.51	0.52	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า นักศึกษาวิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม มีความฉลาดทางดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.52) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักศึกษามีความฉลาดทางดิจิทัลในระดับมากที่สุดจำนวน 6 ด้าน ได้แก่ ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเอง ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.48) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ ด้านการจัดการบริหารข้อมูลที่ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.51) และด้านการรักษาสัญลักษณ์ของตนเอง ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.50) ในลำดับที่สี่ถึงหก ได้แก่ ด้านการใช้เทคโนโลยีอย่างใส่ใจ ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.50) ด้านการรักษาข้อมูลส่วนตัว ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.52) อยู่ในระดับมากที่สุด และด้านการมีจิตสำนึกว่ามีวาจาและบุคคลมีคุณค่า ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.53) อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ สำหรับด้านที่นักศึกษามีความฉลาดทางดิจิทัลในระดับมาก พบจำนวน 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการรับมือกับการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.54) และด้านการคิดวิเคราะห์หน้าจอ ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.55) ซึ่งเป็นด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับด้านอื่น ๆ ตามลำดับ

ผลการวิเคราะห์อิทธิพลของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา วิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม

การวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา วิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์โดยใช้การวิเคราะห์ความถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) และการสร้างสมการพยากรณ์ตามที่ได้ตั้งสมมุติฐาน จากสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้คือ

H1 บทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อความฉลาดทางดิจิทัลมีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของของนักศึกษา วิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม



H2 แรงจูงใจในการใช้งานโลกไซเบอร์มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของของนักศึกษาวิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม

H3 สภาพแวดล้อมทางการเรียนมีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของของนักศึกษา วิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม

H4 การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลมีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของของนักศึกษา วิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม

ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การทดสอบอิทธิพลของสัมประสิทธิ์การถดถอยกับความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาวิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม

อิทธิพลของสัมประสิทธิ์การถดถอยที่มีต่อ ความฉลาดทางดิจิทัล	ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ)				
	B	S.E.	Beta	t	Sig
ค่าคงที่ (Constant)	5.485	3.688		1.432	.143
1. บทบาทของผู้ปกครอง (RFDQ)	0.310	0.065	0.223	4.893	0.000**
2. สภาพแวดล้อมทางการเรียน (INEN)	0.379	0.076	0.246	4.974	0.000**
3. แรงจูงใจในการใช้งาน โลกไซเบอร์ (MFCU)	0.45	0.057	0.298	6.143	0.000**
4. การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล (LMDQ)	0.81	0.068	0.064	1.263	0.210
R=.698 R ² =.487 R ² Adj=.239 SE _{est} =3.76345 F=30.594 Sig = .000**					

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์อิทธิพลของสัมประสิทธิ์การถดถอยกับความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา วิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม พบว่า บทบาทของผู้ปกครอง ($B = 0.310$, $\beta = 0.223$, $t = 4.800$, $Sig = .000$), สภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ ($B = 0.379$, $\beta = 0.246$, $t = 4.974$, $Sig = .000$) และ แรงจูงใจในการใช้เทคโนโลยีไซเบอร์ ($B = 0.345$, $\beta = 0.273$, $t = 4.146$, $Sig = .000$) มีความสัมพันธ์เชิงบวกและมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับ .01 กับระดับความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา ในขณะที่การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล ($B = 0.068$, $\beta = 0.064$, $t = 1.264$, $Sig = .210$) มีอิทธิพลในเชิงบวกเพียงเล็กน้อยต่อความฉลาดทางดิจิทัล และไม่แสดงนัยสำคัญทางสถิติ จากการตรวจสอบสมมติฐานของแบบจำลองการถดถอย พบว่าแบบจำลองมีคุณสมบัติสอดคล้องกับเงื่อนไขทางสถิติ กล่าวคือ ค่าคงเหลือมีการแจกแจงใกล้เคียงปกติ ความแปรปรวนมีความคงที่ และตัวแปรอิสระไม่เกิดปัญหาความสัมพันธ์เชิงพหุสัมพันธ์ ส่งผลให้แบบจำลองมีความสมเหตุสมผลทางสถิติและให้ผลการวิเคราะห์ที่มีความเที่ยงตรงและน่าเชื่อถือ

ค่าความสามารถในการพยากรณ์ของโมเดลมีค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ (R^2) เท่ากับ 0.487 หรือสามารถอธิบายความแปรปรวนของความฉลาดทางดิจิทัลได้ร้อยละ 48.7 โดยมีค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของการพยากรณ์ (SE_{est}) เท่ากับ 3.76345 และสมการโดยรวมมีนัยสำคัญทางสถิติ ($F = 30.594$, $Sig < .005$) โดยเขียนในรูปสมการ ได้ดังนี้

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ

$$DQ = 5.485 + 0.310(RFDQ) + 0.379(INEN) + 0.345(MFCU) + 0.068(LMDQ)$$

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน

$$ZDQ = 0.223(ZRFDQ) + 0.246(ZINEN) + 0.273(ZMFCU) + 0.064(ZLMDQ)$$

โดยให้	DQ	แทน	ความฉลาดทางดิจิทัล
	RFDQ	แทน	บทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อความฉลาดทางดิจิทัล
	INEN	แทน	สภาพแวดล้อมทางการเรียน
	MFCU	แทน	แรงจูงใจในการใช้งานโลกไซเบอร์
	LMDQ	แทน	การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล

อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

การวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา วิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

จากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาวิทยาลัยธาตุพนม มหาวิทยาลัยนครพนม มีความฉลาดทางดิจิทัล ด้านการรักษาอัตลักษณ์ของตนเองในระดับมากที่สุด ให้ความสำคัญกับการตระหนักรู้ว่าข้อมูลที่โพสต์ในสื่อออนไลน์สามารถตรวจสอบย้อนกลับได้ การไม่ใช้รูปบุคคลอื่นเป็นรูปโปรไฟล์ในสื่อสังคมออนไลน์ และการใช้ชื่อจริงในการตั้งชื่อบัญชีผู้ใช้ในแพลตฟอร์มต่าง ๆ แสดงให้เห็นถึงการมีจิตสำนึกในการควบคุมภาพลักษณ์และตัวตนบนโลกดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Reda El Yazidi (2024) ระบุว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นมีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ดิจิทัลอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะการนำเสนอภาพตนเอง การเลือกใช้ชื่อบัญชี และรูปโปรไฟล์ ล้วนมีบทบาทในการกำหนดภาพลักษณ์ และอัตลักษณ์ของตนในโลกออนไลน์ และในบริบทของประเทศไทย สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิสหพัฒน์ สถาปนิกานนท์ (2565) ระบุว่า กลุ่มนิสิตนักศึกษา มีความสามารถด้านการรับรู้อัตลักษณ์และการปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมบนโลกออนไลน์ในระดับสูง โดยเฉพาะในเรื่องของการตั้งชื่อบัญชี การใช้รูปโปรไฟล์ และการไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวที่เสี่ยงต่อความปลอดภัย ซึ่งสะท้อนถึงพฤติกรรมที่คล้ายคลึงกับผลการศึกษารั้งนี้ การที่นักศึกษาให้ความสำคัญกับการรักษาอัตลักษณ์ทางดิจิทัล เป็นการแสดงออกถึงการรู้เท่าทันสื่อ การเข้าใจถึงผลกระทบของการสื่อสารในพื้นที่สาธารณะ และเป็นส่วนสำคัญของการมีความฉลาดทางดิจิทัลในยุคปัจจุบัน ซึ่งช่วยเสริมสร้างความปลอดภัย ความน่าเชื่อถือ และภาพลักษณ์ที่ดีในโลกออนไลน์อย่างยั่งยืน ผลการวิเคราะห์ของ “บทบาทของผู้ปกครอง” ชี้ให้เห็นว่า ผู้ปกครองมีบทบาทสำคัญในการหล่อหลอม และส่งเสริมพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีของบุตรหลาน ไม่ว่าจะโดยทางตรงผ่าน การอบรมสั่งสอน หรือโดยทางอ้อมผ่านการเป็นแบบอย่างที่ดีในครอบครัว ครอบครัวถือเป็นหน่วยทางสังคมแรกสุดที่นักศึกษาได้รับการเลี้ยงดู และเรียนรู้การปฏิบัติตนในโลกแห่งความจริง และด้วยบริบทในปัจจุบัน ที่โลกออนไลน์กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของเยาวชน บทบาทของผู้ปกครองจึงไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการดูแลในชีวิตจริงเท่านั้น หากแต่ต้องครอบคลุมถึงการให้คำแนะนำในการใช้งานสื่อดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม ผู้ปกครองที่แสดงออกถึงพฤติกรรมการใช้งานเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม เช่น ไม่โพสต์ข้อความรุนแรง ไม่ละเมิดสิทธิผู้อื่น และตระหนักถึงความปลอดภัยของข้อมูลส่วนตัว ล้วนมีส่วนช่วยเป็นต้นแบบที่ดีในการใช้งานโลกไซเบอร์ให้แก่บุตรหลาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ



นิต ยาวงศ์ใหญ่ (2560) ระบุว่า เยาวชนที่เติบโตในครอบครัวที่มีความเอาใจใส่ในการแนะนำการใช้สื่อดิจิทัล มีแนวโน้มที่จะพัฒนาทักษะด้านความรู้เท่าทันสื่อ และสามารถตัดสินใจบนโลกออนไลน์ได้อย่างมี วิจารณ์ญาณ รวมถึงลดโอกาสในการมีพฤติกรรมเสี่ยง เช่น การแชร์ข้อมูลเท็จ หรือการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว เกินความจำเป็น อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของศศิวิมล เสริมสุข (2566) ระบุว่า การสร้างภูมิคุ้มกัน ดิจิทัลในครอบครัวผ่านกิจกรรมร่วมกัน หรือการมีข้อตกลงร่วมระหว่างผู้ปกครองและบุตรหลานในการใช้ เทคโนโลยี ช่วยเสริมสร้างการควบคุมตนเองของเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการวิเคราะห์ของ “สภาพแวดล้อมในการเรียนรู้” ระบุว่า การออกแบบและพัฒนาสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ สามารถส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงดิจิทัลได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยเฉพาะในยุคปัจจุบันที่การเรียนรู้ ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ภายในห้องเรียน แต่ขยายออกไปยังโลกออนไลน์ที่ต้องการทั้งโครงสร้างพื้นฐาน ด้านเทคโนโลยีและบรรยากาศการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วม การมีสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม เช่น ห้องเรียนดิจิทัล อุปกรณ์การเรียนการสอนที่ทันสมัย การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง และความร่วมมือ ระหว่างครู นักศึกษา และชุมชนในด้านเทคโนโลยีการศึกษา ล้วนเป็นปัจจัยที่เอื้อต่อการพัฒนาความสามารถ ในการใช้เทคโนโลยีของนักศึกษา ทั้งในเชิงเทคนิค การคิดวิเคราะห์ และการใช้อย่างมีจริยธรรม ซึ่งล้วนเป็น องค์ประกอบหลักของ ความฉลาดทางดิจิทัล ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐฐา พูลสวัสดิ์ (2566) ระบุว่า การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัล เช่น การมีคอมพิวเตอร์พร้อมใช้งาน การจัดกิจกรรมกลุ่มที่ใช้เทคโนโลยีร่วมกัน และการออกแบบพื้นที่เรียนรู้ให้กระตุ้นการคิดเชิงสร้างสรรค์ มีผลอย่างมีนัยสำคัญต่อการพัฒนาทักษะดิจิทัลของนักศึกษา ผลการวิเคราะห์ของ “แรงจูงใจในการใช้ เทคโนโลยีไซเบอร์” ชี้ให้เห็นว่า แรงจูงใจเป็นกลไกภายในที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีของนักศึกษา อย่างมีเป้าหมาย โดยเฉพาะแรงจูงใจในเชิงสร้างสรรค์ เช่น การค้นคว้าข้อมูล การติดตามข่าวสาร การสร้าง โอกาสทางอาชีพ และการพัฒนาทักษะตนเองผ่านโลกดิจิทัล แรงจูงใจเป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องอย่าง ลึกซึ้งกับพฤติกรรมมนุษย์ ตามแนวคิดของ Self-Determination Theory โดย Deci & Ryan แรงจูงใจที่ ขับเคลื่อนจากภายใน เช่น ความอยากรู้ ความใฝ่เรียนรู้ หรือความต้องการความก้าวหน้า จะส่งผลให้บุคคล พัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้ลึกซึ้งและยั่งยืนยิ่งกว่าแรงจูงใจที่เกิดจากสิ่งเร้าภายนอก การที่นักศึกษาเลือกใช้ เทคโนโลยีเพื่อจุดประสงค์ที่มีความหมายต่อตนเอง จึงมีแนวโน้มที่จะทำให้พวกเขาเกิดพฤติกรรมการใช้ เทคโนโลยีอย่างฉลาด รอบคอบ และมีวิจารณ์ญาณ ซึ่งล้วนเป็นหัวใจของความฉลาดทางดิจิทัล สอดคล้อง กับงานวิจัยของ อีรศักดิ์ หาญนุกูล (2566) ระบุว่า นักศึกษาที่มีแรงจูงใจด้านการแสวงหาความรู้ การฝึก ทักษะใหม่ และการหารายได้เสริมจากช่องทางออนไลน์ มีความสามารถในการเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม และหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง เช่น การเสพติดโซเชียลมีเดียหรือการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวโดยไม่ระวัง นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Van Deursen, Alexander และคณะ (2021) ระบุว่า แรงจูงใจเป็น ปัจจัยที่สามารถคาดการณ์ได้อย่างแม่นยำถึงระดับทักษะดิจิทัลของผู้เรียน โดยผู้ที่มีแรงจูงใจภายในที่ชัดเจน เช่น ความกระตือรือร้นในการพัฒนาตนเองหรือการสื่อสารเพื่อเป้าหมายในชีวิต จะสามารถเรียนรู้การใช้ เทคโนโลยีได้อย่างลึกซึ้งและมีความรับผิดชอบ



ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestions)

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 สถาบันการศึกษา ควรส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการพัฒนาทักษะทางดิจิทัลของนักศึกษา เช่น การจัดอบรมหรือเวิร์กช็อปร่วมกับครอบครัว เพื่อสร้างความเข้าใจและ แนวทางการส่งเสริมพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมและปลอดภัยในบ้าน

1.2 ผู้บริหารสถานศึกษา ควรปรับปรุงและพัฒนาสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ให้เอื้อต่อการเรียนรู้เชิงดิจิทัล โดยจัดหาอุปกรณ์ เทคโนโลยี และสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย รวมถึงออกแบบพื้นที่เรียนรู้ให้มีความยืดหยุ่น รองรับการเรียนรู้แบบผสมผสาน (blended learning)

2. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

2.1 มหาวิทยาลัยควรกำหนดนโยบายด้านการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลให้เป็นส่วนหนึ่งของแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาคณาจารย์บัณฑิต โดยบรรจุแนวคิด DQ ในหลักสูตรการเรียนการสอนทุกสาขา เพื่อยกระดับสมรรถนะดิจิทัลของนักศึกษาให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ และเป้าหมายประเทศไทย 4.0 รวมถึงส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย มีจริยธรรม และรับผิดชอบต่อสังคม

2.2 สถาบันควรจัดตั้งศูนย์หรือหน่วยงานกลาง เพื่อทำหน้าที่พัฒนาองค์ความรู้และเครื่องมือวัดความฉลาดทางดิจิทัล ตลอดจนจัดอบรม สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับภาครัฐและเอกชนในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ดิจิทัล พร้อมทั้งติดตามและประเมินผลอย่างต่อเนื่อง เพื่อใช้เป็นข้อมูลปรับปรุงหลักสูตรและนโยบายในระยะยาว

3. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยต่อไป

3.1 ควรใช้วิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เช่น การเก็บข้อมูลเชิงสถิติควบคู่กับการสัมภาษณ์เจาะลึก หรือสนทนากลุ่ม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนทั้งในเชิงตัวเลข และเชิงบริบท

3.2 ควรศึกษาปัจจัยด้านจิตวิทยา และพฤติกรรม ที่อาจมีอิทธิพลต่อความฉลาดทางดิจิทัล เช่น ความภาคภูมิใจในตนเอง (self-esteem), การควบคุมตนเอง (self-regulation), ความวิตกกังวลทางเทคโนโลยี (technology anxiety) เป็นต้น เพื่อให้ได้ข้อมูลในมิติด้านจิตวิทยาประกอบการวางแผนเชิงพฤติกรรม

3.3 ควรศึกษาความเปลี่ยนแปลงของความฉลาดทางดิจิทัลแบบ Longitudinal Study (ศึกษาระยะยาว) เพื่อติดตามการพัฒนา หรือเปลี่ยนแปลงของความฉลาดทางดิจิทัลในกลุ่มตัวอย่างเดิม

เอกสารอ้างอิง (References)

- โกศล สงเนียม, เทอดศักดิ์ ชมโตะสุวรรณ และนริศรา เจริญพันธ์. (2567). ปัจจัยที่มีผลต่อการเปิดรับสื่อโทรทัศน์ทางอินเทอร์เน็ตในช่วงการเติบโตของการให้บริการการส่งสัญญาณภาพและเสียงผ่านโครงข่ายอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย. *วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์*, 3(2), 38–75.
- จุไร รัตนวิฑูรย์ไทย, สมิตร์ สุวรรณ และพัชรภา ตันติชูเวช. (2568). การสื่อสารในโลกสมัยใหม่: โอกาสและความท้าทายของการศึกษา. *วารสารสังคมศึกษาปริทรรศน์*, 1(4), 1-12.
- ณัฐฐา พูลสวัสดิ์. (2566). การส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลผ่านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในวิทยาลัยอาชีวศึกษา. *วารสารเทคโนโลยีการศึกษาและการอาชีวศึกษา*, 12(3), 45–60.
- ธนารักษ์ สารเถื่อนแก้ว. (2566). การใช้ทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิดเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล. *Journal of Applied Education*, 1(3), 17–30.
- ธีรศักดิ์ หาญนุกูล. (2566). แรงจูงใจในการใช้สื่อดิจิทัลกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษามหาวิทยาลัยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. *วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม*, 8(2), 50–65.
- นิต ยาวงศ์ใหญ่. (2560). แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ. *Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and Arts)*, 10(2), 1630–1642.
- พระมหาสายัณห์ เปมสีโล สำราญ ศรีคำมูล และสนธิ วงปล้อมหิรัญ. (2566). การศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย. *Journal of Political Science Mahamakut Buddhist University*, 3(3), 71-90.
- มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน. (2561). แนวทางการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยในครอบครัว. <https://www.childmedia.net/>
- ศศิวิมล เสริมสุข. (2566). การสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลในครอบครัวผ่านกิจกรรมร่วมกัน: บทบาทของข้อตกลงร่วมในการใช้เทคโนโลยี. *วารสารเทคโนโลยีการศึกษาและการสื่อสาร*, 15(2), 88–102.
- สุทธินันท์ ชื่นชม, กัลยา ใจรักษ์ และอำนาจ โกวรรณ. (2564). รูปแบบการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่เพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้. *วารสารสารสนเทศศาสตร์*, 39(2), 16-33.
- สุทิน โรจน์ประเสริฐ. (2567). ครูดิจิทัลภายใต้สื่อใหม่และการเรียนรู้เพื่อความก้าวหน้าของมนุษยชาติ. *วารสารวิชาการเซาธ์อีสตบางกอก*, 10(1), 126–137.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2566). รายงานการสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน. 2566. https://www.nso.go.th/nsoweb/storage/survey_detail/2025/20250228090924_27941.pdf
- สำนักวิชาการศึกษาทั่วไปและนวัตกรรมการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (2562). *เอกสารประกอบการสอนรู้เท่าทันดิจิทัล Digital Literacy*. <https://gen-ed.ssru.ac.th>
- อรุณ ชูกระเดื่อง. (2562). ปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการรู้ดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ : การวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้างพหุระดับ. *วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 25(2), 296-312.

Citation : Sangchanda, S., & Sangjamraschaikun, S. (2025). Factors Influencing Digital Quotient (DQ) of Students at

Thatphanom College, Nakhon Phanom University. *Journal of Academic Surindra Rajabhat*, 3(5), 145-158.

<https://doi.org/10.65205/jasrru.2025.2798>



- Digital Economy Promotion Agency. (2022, August 18). *Master Plan for Digital Economy Promotion Phase II*.
https://www.depa.or.th/storage/app/media/file/3_%20DEP%20plan%2066-70_master-plan_compressed.pdf
- DQ Institute. (2023, May 23). *DQ Global Standards Report 2023: Digital Citizenship, Digital Intelligence, and Digital Skills*. <https://www.dqinstitute.org/wp-content/uploads/2023/05/DQStandardReport2023.pdf>
- El Yazidi, R. (2024). Exploring the components of digital identity on social network sites: Identifier, post, profile photo, and selfie. *European Scientific Journal, ESJ*, 20(1), 1-15.
<https://doi.org/10.19044/esj.2024.v20n1p1>
- Krejcie, R. V. and Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607-610.
- Park, Y. (2019, March 22). *DQ Global Standards Report 2019: Common Framework for Digital Literacy, Skills, and Readiness*. <https://www.dqinstitute.org/wp-content/uploads/2019/11/DQGlobalStandardsReport2019.pdf>
- Stern, W. (1914). Der Intelligenzquotient: Intelligenzalter ÷ Lebensalter bei Kindern. *Zeitschrift für angewandte Psychologie*, 7, 592–607.
- Van Deursen, A. J. A. M., Helsper, E. J., & van Dijk, J. A. G. M. (2021). Digital motivation and smart use: A model of how motivation drives digital skill development. *Journal of Digital Literacy*, 15(2), 101–120.