

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการใช้แอปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียน
FACTORS RELATED TO UTILIZATION OF THE LINE APPLICATION
FOR THE LEARNING COMMUNICATION

อารีย์ มัยยพงษ์¹ เกื้อกุล ตาเย็น¹ และ ณรงค์ฤทธิ์ ธีระเวช¹

¹คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

Aree Mayungpong¹ Kuakul Tayen¹ and Narongrit Teeravech¹

¹Faculty of Business Administration, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon

(Received: March 22, 2021; Revised: September 13, 2021; Accepted: October 14, 2021)

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันไลน์ 2) ศึกษาระดับการรับรู้คุณสมบัติของแอปพลิเคชันไลน์ เจตคติ และอิทธิพลทางสังคมที่มีต่อการใช้แอปพลิเคชันไลน์และการใช้แอปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียน 3) วิเคราะห์ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการใช้แอปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เป็นการศึกษาเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จำนวน 380 คน สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน

ผลการวิจัยพบว่า การใช้แอปพลิเคชันไลน์ของนักศึกษาส่วนใหญ่มีประสบการณ์มากกว่า 5 ปี วัตถุประสงค์ในการใช้เพื่อสนทนากับเพื่อนในชั้นเรียน ระยะเวลาเฉลี่ยในการใช้แต่ละครั้งน้อยกว่า 30 นาที จำนวนครั้งในการใช้งานโดยเฉลี่ย 6-10 ครั้งต่อวัน และส่วนใหญ่ใช้บนสมาร์ตโฟน นักศึกษามีความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านการรับรู้คุณสมบัติของแอปพลิเคชันไลน์ ด้านเจตคติ ด้านอิทธิพลทางสังคมที่มีต่อการใช้แอปพลิเคชันไลน์ และการใช้แอปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียนอยู่ในระดับมาก โดยปัจจัยทั้งสามด้านมีความสัมพันธ์กับการใช้แอปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียนของนักศึกษาในระดับปานกลางและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

คำสำคัญ: แอปพลิเคชันไลน์, สื่อสารทางการเรียน, พฤติกรรม, ระดับการรับรู้, วิเคราะห์ปัจจัย

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to study the behavior of using the LINE application, 2) to study the level of perceiving features of the LINE application, attitudes and social influence on the use of the LINE application and the use of the LINE application for learning communication and 3) to analyze factors related to utilization of LINE application for students' learning communication of Rajamangala University of Technology Phra Nakhon. The quantitative approach was applied by using a questionnaire for data collection. The research sample were 380 students of Rajamangala University of Technology Phra Nakhon. Descriptive statistics were used; percentage, mean, standard deviation, and Pearson correlation coefficient.

The finding found that the most of the students' use of LINE application had more than 5 years of experience, the purpose of using was to chat with friends in the class, the average duration of use each time was less than 30 minutes, the number of application on average was 6-10 times a day, and mostly used on smartphones. The students expressed their views of the perceiving factors of LINE application; attitude, social influence on the use of LINE and the use of LINE for the communication of students' learning was at a high level. All three factors were related to utilization of LINE application for students' learning communication in a moderate level and they were in the same direction.

Keywords: LINE Application, Learning Communication, Behavior, level of Perceiving, Analyze Factors

บทนำ

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีด้านการสื่อสารอย่างรวดเร็วที่จะนำสังคมไทยไปสู่สังคมดิจิทัลมากขึ้น เป็นความท้าทายต่อการจัดการเรียนการสอนและกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต ที่ต้องปรับให้อยู่บนฐานของนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล รวมทั้งเอื้อต่อคนทุกกลุ่มให้สามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายไม่จำกัดเวลาและสถานที่ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560) ทั้งนี้รูปแบบและช่องทางการสื่อสารแบบดิจิทัลซึ่งทำให้การสื่อสารในสังคมเกิดความสะดวกรวดเร็วและประหยัดเวลาในการสื่อสารมากยิ่งขึ้น เป็นการติดต่อสื่อสารด้วยการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันผ่านแอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media Online) บนคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน (Smartphone) และแท็บเล็ต (Tablet) เช่น เฟสบุ๊ก (Facebook) ไลน์ (Line) ทวิตเตอร์ (Twitter) และอินสตาแกรม (Instagram) เป็นต้น คุณสมบัติเด่นของสื่อสังคมออนไลน์ก็คือ ไม่มีค่าใช้จ่าย (Free) ใช้งานง่าย (Easy to use) (White, 2012) และสามารถสื่อสารได้ ณ เวลาปัจจุบัน (Real time) สื่อสารได้ทั้งข้อความ ภาพถ่าย วิดีทัศน์และเสียง จึงส่งผลต่อความนิยมในการใช้งานเพิ่มขึ้น และนำไปใช้ประโยชน์ในวงกว้างทางการศึกษา (จุฑารัตน์ ศราวณะวงศ์ และคณะ, 2560) ในกลุ่มแอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์ ปรากฏว่าไลน์เป็นแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและมีผู้ใช้เป็นจำนวนมากเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากแอปพลิเคชันไลน์เป็นการสนทนาที่ผู้ใช้สามารถสื่อสารได้ด้วยการพิมพ์ข้อความและการส่งสติ๊กเกอร์ (Sticker) ที่แสดงอารมณ์และความรู้สึกของผู้ใช้ที่หลากหลาย ทำให้เมื่อปี พ.ศ. 2561 ประเทศไทยมีจำนวนผู้ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ (Line Users) อยู่ที่ 32 ล้านคน และในปี พ.ศ. 2562 คนไทยมีจำนวนผู้ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ (Line Users) เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วเป็น 44 ล้านคน (LINE Thailand อ้างถึงใน วิธวินท์ อัครปรัชญาเมือง, 2562)

Line เริ่มมีบทบาทในการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันมากขึ้น อาจกล่าวได้ว่า ไลน์เป็นเสมือนเครื่องมือเพื่อการศึกษาและเรียนรู้ในชั้นเรียน เพราะสามารถทำหน้าที่ได้ในหลากหลายบทบาท ได้แก่ 1) ไลน์เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน คือในการจัดการเรียนการสอนเมื่อผู้สอนได้มอบหมายงานและต้องการดูความคืบหน้าของงานที่มอบหมาย สามารถตั้งกลุ่มแชทและ

ให้ผู้เรียนรายงานความคืบหน้าผ่านแชท โดยส่งเป็นข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอได้ 2) ไลน์เป็นแหล่งรวบรวมและแบ่งปันความรู้คือผู้สอนสามารถใช้ไลน์เพื่อรวบรวมเอกสารประกอบการบรรยาย video link บันทึกการบรรยาย หัวข้อและผลของการอภิปรายในชั้นเรียน หรือข้อมูลสำคัญอื่น ๆ ไว้ในกลุ่มไลน์เพื่ออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้ทบทวนบทเรียนในชั้นเรียน นอกจากนี้ไลน์ยังสามารถใช้เพื่อรวบรวมภาพกิจกรรมต่าง ๆ ของชั้นเรียนเป็นการประชาสัมพันธ์และบันทึกการเรียนรู้ และ 3) ไลน์เป็นช่องทางการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ คือการเรียนการสอนในปัจจุบันสามารถทำการเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ต สามารถพูดคุยกันแบบคู่สนทนาผ่านโปรแกรม video call ต่าง ๆ และด้วยความสามารถของไลน์ ซึ่งสามารถใช้ video call ได้ ไลน์จึงสามารถทำการเรียนการสอนแบบออนไลน์ได้เช่นกัน (วัชรวิชัย นันจันที, 2558) ปัจจุบันผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาเป็นเยาวชนรุ่นใหม่ที่อยู่ในยุคดิจิทัล ซึ่งมีการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ทั้งการใช้ในชีวิตประจำวัน และสนับสนุนการสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เป็นช่องทางการสร้างความสัมพันธ์และเผยแพร่แบ่งปันความรู้ใหม่ ทั้งจากผู้สอนและในกลุ่มผู้เรียนด้วยตนเอง และยังเป็นช่องทางการเรียนรู้แบบอภิปรายร่วมกันได้ (Kivunja, 2015) นอกจากนี้ผู้สอนสามารถให้ข้อเสนอแนะแก่ผู้เรียนได้อย่างทันทีทุกที่ทุกเวลาเมื่อมีการซักถามเข้ามาในไลน์ ผู้สอนใช้ไลน์เป็นเครื่องมือสำหรับการติดตามความก้าวหน้าหลังจากมอบหมายงานให้ผู้เรียนทำ ตลอดจนเป็นการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนได้มีความใกล้ชิดกัน เกิดความไว้วางใจซึ่งกันและกัน จะช่วยทำให้การเรียนการสอนนั้นดีขึ้น (ธนะวัฒน์ วรรณประภา, 2560)

ปัจจุบันผู้เรียนในระดับอุดมศึกษามีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ทั้งในการดำเนินชีวิตประจำวัน และสนับสนุนการเรียนรู้ แต่การจัดการเรียนการสอนยังมีปฏิสัมพันธ์น้อยระหว่างผู้สอนและผู้เรียนรวมทั้งระหว่างผู้เรียนด้วยตนเอง ทำให้ผลลัพธ์การเรียนรู้จากการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีส่วนร่วมทางการเรียนของผู้เรียนยังมีน้อย (บุษบา ทาธง และคณะ, 2562) อย่างไรก็ตาม สื่อสังคมออนไลน์มีทั้งประโยชน์และโทษ หากผู้เรียนนำมาใช้สนับสนุนการเรียนรู้อย่างไม่ถูกวิธี อาจส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพทางการเรียนรู้ได้ ดังนั้น การนำสื่อสังคมออนไลน์อย่างแอปพลิเคชันไลน์มาใช้เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนผู้เกี่ยวข้องควรทราบถึงพฤติกรรมในการใช้และปัจจัยที่สัมพันธ์กับการใช้แอปพลิเคชันไลน์ของผู้เรียน ซึ่งข้อมูลเหล่านี้จะเป็นประโยชน์สำหรับผู้สอนรวมถึงสถาบันอุดมศึกษา ในการขับเคลื่อนการนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมในการใช้แอปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียน
2. เพื่อศึกษาการรับรู้คุณสมบัติของแอปพลิเคชันไลน์ เจตคติที่มีต่อการใช้แอปพลิเคชันไลน์ และอิทธิพลทางสังคมที่มีต่อการใช้แอปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียน
3. เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้คุณสมบัติของแอปพลิเคชันไลน์ เจตคติที่มีต่อการใช้แอปพลิเคชันไลน์ และอิทธิพลทางสังคมที่มีต่อแอปพลิเคชันไลน์ กับการใช้แอปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตเฉพาะนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคการศึกษาที่ 2/2562 จำนวน 8,839 คน (สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน, 2562) กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง 383 คน จากตารางสำเร็จรูปของ Taro Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2560) โดยวิธีสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) ปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามคณะของนักศึกษา

คณะ	จำนวนประชากร	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
ครุศาสตร์อุตสาหกรรม	264	11
เทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์	1,338	58
เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน	936	41
บริหารธุรกิจ	2,762	120
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	465	20
วิศวกรรมศาสตร์	1,414	61
ศิลปศาสตร์	898	39
อุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น	348	15
สถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ	414	18
รวม	8,839	383

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ใช้แบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยกำหนดค่าระดับคะแนนตามวิธีของ Likert (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2560) แบ่งออกเป็น 5 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคล เป็นข้อคำถามแบบเลือกตอบ (Checklist)

ส่วนที่ 2 ข้อมูลพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันไลน์ เป็นข้อคำถามแบบเลือกตอบ (Check-list) เพียงคำตอบเดียว และข้อคำถามแบบเลือกตอบได้หลายคำตอบ

ส่วนที่ 3 ข้อคำถามปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการใช้แอปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียน เป็นคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการรับรู้คุณสมบัติของแอปพลิเคชันไลน์ ด้านเจตคติที่มีต่อการใช้แอปพลิเคชันไลน์ และด้านอิทธิพลทางสังคม

ส่วนที่ 4 ข้อคำถามในการใช้แอปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียนของนักศึกษา เป็นคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

ส่วนที่ 5 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้แอปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียน

ขั้นตอนการสร้างและทดสอบเครื่องมือ

1. การศึกษาเอกสาร ตำรา บทความวิชาการ รายงานการประชุมสัมมนาทางวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย
2. สร้างแบบสอบถามเพื่อสำรวจปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการใช้แอปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
3. นำแบบสอบถามเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงด้านเนื้อหาและความชัดเจนของข้อคำถาม (Content Validity) โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item – Objective Congruence: IOC) และได้ค่าเฉลี่ยรวมทั้งฉบับเท่ากับ 0.90
4. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิไปทดลองใช้ (try out) กับประชากรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 ราย
5. นำแบบสอบถามที่ทดลองใช้ มาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยการคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach's Coefficient Alpha) ซึ่งได้ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.96
6. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปใช้เป็นแบบสอบถามในการวิจัย

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการดังนี้

1. เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม จำนวนทั้งหมด 383 ฉบับ ทั้งแบบ online และแบบ offline โดยดำเนินการระหว่างเดือนมีนาคม - มิถุนายน 2563
2. นำแบบสอบถามที่เก็บรวบรวมได้มาตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม ได้รับแบบสอบถามที่ตอบได้สมบูรณ์และครบถ้วน จำนวน 380 ฉบับ ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 99.47

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งสถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Correlation)

ผลการวิจัย

1. พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันไลน์ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการใช้แอปพลิเคชันไลน์มากกว่า 5 ปี มีวัตถุประสงค์เพื่อการสนทนากับเพื่อนในชั้นเรียน ระยะเวลาโดยเฉลี่ยในการใช้งานแต่ละครั้งคือน้อยกว่า 30 นาที จำนวนครั้งโดยเฉลี่ยของการใช้งานในแต่ละวันคือ 6-10 ครั้งต่อวัน ซึ่งอุปกรณ์ในการใช้แอปพลิเคชันไลน์ส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟน และลักษณะการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์จะเป็นการสนทนาในกลุ่มเพื่อน/ครอบครัว ปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ข้อมูลพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันไลน์

(n=380)

ข้อมูลพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันไลน์	จำนวน	ร้อยละ
ประสบการณ์ในการใช้แอปพลิเคชันไลน์		
น้อยกว่า 2 ปี	10	2.6
2 - 3 ปี	72	18.9
4 - 5 ปี	116	30.5
มากกว่า 5 ปี	182	47.9
วัตถุประสงค์ในการใช้แอปพลิเคชันไลน์ทางการเรียน*		
เพื่อขอคำปรึกษาหรือสอบถามข้อมูลจากผู้สอน	252	23.3
เพื่อการสนทนากับเพื่อนในชั้นเรียน	326	30.1
เพื่อส่งการบ้าน	105	9.7
เพื่อดาวน์โหลดสื่อการสอน	195	18.0
เพื่อการทำงานกลุ่ม	204	18.9
*ตอบได้มากกว่า 1 วัตถุประสงค์		
ระยะเวลาโดยเฉลี่ยในการใช้งานแต่ละครั้ง		
น้อยกว่า 30 นาที	165	43.4
30 นาที – 1 ชั่วโมง	113	29.7
มากกว่า 1 – 2 ชั่วโมง	67	17.6
มากกว่า 2 ชั่วโมง	35	9.2
จำนวนครั้งโดยเฉลี่ยของการใช้งานในแต่ละวัน		
1 - 5 ครั้ง	50	13.2
6 - 10 ครั้ง	202	53.2
11 - 15 ครั้ง	85	22.4
มากกว่า 15 ครั้ง	43	11.3
อุปกรณ์ในการใช้แอปพลิเคชันไลน์*		
สมาร์ทโฟน	285	51.5
แท็บเล็ต	75	13.6
คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก	102	18.4
คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	91	16.5
*ตอบได้มากกว่า 1 อุปกรณ์		
ลักษณะการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์*		
การโทรเข้า/รับสายด้วยเสียง (Voice Call)	312	17.8
การดาวน์โหลดสติ๊กเกอร์ฟรี	340	19.4
การดาวน์โหลดสติ๊กเกอร์แบบมีค่าใช้จ่าย	116	6.6
การสนทนาในกลุ่มเพื่อน/ครอบครัว	350	20.0
การแชร์ข้อความแสดงความรู้สึก/ความคิดเห็น	288	16.4
การส่งไฟล์ภาพ/คลิปวิดีโอ	345	19.7
*ตอบได้มากกว่า 1 ลักษณะการใช้งาน		

2. ปัจจัยด้านการรับรู้คุณสมบัติของแอปพลิเคชันไลน์ พบว่า ประเด็นสำคัญที่นักศึกษาส่วนใหญ่มีการรับรู้คือ สามารถกำหนดด้วยตนเองได้ว่าจะเปิดอ่านหรือตอบกลับข้อความเมื่อใด ($\bar{X}=4.78$) รองลงมาคือสามารถเข้าถึงการใช้บริการแอปพลิเคชันไลน์ได้รวดเร็วแบบทันทีทันใด ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ปัจจัยด้านการรับรู้คุณสมบัติของแอปพลิเคชันไลน์ของนักศึกษา

ปัจจัยการรับรู้คุณสมบัติของแอปพลิเคชันไลน์	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. สามารถสร้างกลุ่มการสื่อสารได้แบบเจาะจง อย่างเช่น กลุ่มเพื่อนในชั้นเรียน กลุ่มญาติพี่น้อง	4.18	0.78	มาก
2. สามารถใช้ในการสื่อสารได้ตลอดเวลา (Anytime) โดยไม่จำกัดช่วงเวลาและระยะเวลาในการสื่อสาร	4.19	0.79	มาก
3. สามารถส่งรูปแบบการสื่อสารได้หลากหลาย เช่น ข้อความ รูปภาพ สติกเกอร์ คลิปวิดีโอ เป็นต้น	4.65	0.65	มากที่สุด
4. สามารถเลือกปิดกั้นการสนทนาได้ (Block) หากพบว่าไม่ประสงค์จะสื่อสารด้วยหรือมีข้อความที่ส่งมานั้นรบกวน	3.34	0.87	ปานกลาง
5. สามารถสนทนาด้วยเสียงผ่านไลน์ (Voice Call) เสมือนการพูดคุยทางโทรศัพท์ได้ทั้งในและต่างประเทศ โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใด ๆ	3.98	0.95	มาก
6. สามารถมีสติกเกอร์รูปแบบการ์ตูนที่ช่วยเพิ่มการสนทนาให้ชัดเจนขึ้น และยังเป็นสัญลักษณ์ในการแสดงออกแทนอารมณ์และความรู้สึกของการสื่อสาร	4.55	0.67	มากที่สุด
7. สามารถสร้างไทม์ไลน์ได้ (Timeline) โดยผู้ใช้สามารถโพสต์ข้อความ รูปภาพ หรือคลิปวิดีโอบนหน้าไทม์ไลน์ของตนเองได้ตามความต้องการ	4.04	0.85	มาก
8. สามารถรองรับการรับ-ส่งไฟล์ข้อมูลในรูปแบบของนามสกุลไฟล์ได้หลากหลาย เช่น .pdf .ppt .doc และ .jpeg เป็นต้น	4.12	0.82	มาก
9. สามารถกำหนดให้มีหรือไม่มีแจ้งเตือน (Notification) เมื่อมีข้อความส่งมา	3.28	0.91	ปานกลาง
10. สามารถปรับเปลี่ยนฟังก์ชันการทำงานของแอปพลิเคชันไลน์ให้สอดคล้องตามความต้องการได้	3.76	0.87	มาก
11. สามารถกำหนดด้วยตนเองได้ว่าจะเปิดอ่านหรือตอบกลับข้อความเมื่อใด	4.78	0.61	มากที่สุด
12. เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ในการมอบหมายงานและติดตามความก้าวหน้าของงานที่มอบหมายได้	3.89	0.97	มาก
13. สามารถเข้าถึงการใช้บริการแอปพลิเคชันไลน์ได้รวดเร็วแบบทันทีทันใด	4.70	0.64	มากที่สุด
14. สามารถช่วยให้ประหยัดค่าใช้จ่ายในการสื่อสารได้	4.51	0.62	มากที่สุด
15. สามารถช่วยให้ได้พูดคุยหรือสื่อสารกับผู้อื่นได้มากขึ้น	4.17	0.76	มาก
รวม	4.14	0.75	มาก

3. ปัจจัยด้านเจตคติที่มีต่อการใช้ออปพลิเคชันไลน์ พบว่า ประเด็นสำคัญที่นักศึกษาส่วนใหญ่ ได้มีเจตคติคือ มีความพึงพอใจที่ได้ใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารในการเรียน ($\bar{X}=4.70$) รองลงมาคือมีความพยายามต่อการแก้ปัญหาที่จะเกิดขึ้นในขณะที่ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ปัจจัยด้านเจตคติที่มีต่อการใช้ออปพลิเคชันไลน์ของนักศึกษา

ปัจจัยด้านเจตคติที่มีต่อการใช้ออปพลิเคชันไลน์	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. มีความมั่นใจในการใช้ออปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียน	4.18	0.78	มาก
2. มีความสนใจที่จะเรียนรู้ฟังก์ชันการใช้งานต่าง ๆ ของแอปพลิเคชันไลน์ที่จะนำมาปรับใช้กับการเรียนได้	3.31	0.91	ปานกลาง
3. มีความพึงพอใจที่ได้ใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารในการเรียน	4.70	0.64	มากที่สุด
4. มีความสนใจในการติดตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์อย่างต่อเนื่องเสมอ	3.34	0.87	ปานกลาง
5. มีความมุ่งมั่นในการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์เพื่อประกอบการเรียน	3.25	0.93	ปานกลาง
6. มีวินัยในตนเองและเคารพกฎเกณฑ์ในการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียน	3.62	0.64	มาก
7. มีความพยายามต่อการแก้ปัญหาที่จะเกิดขึ้นในขณะที่ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์	4.65	0.65	มากที่สุด
8. มีความใฝ่รู้ใฝ่เรียนเทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง	3.29	0.85	ปานกลาง
9. มีความต้องการสร้างสื่อการเรียนใหม่ ๆ โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือ	3.22	0.95	ปานกลาง
10. มีความตระหนักถึงการใช้ออปพลิเคชันไลน์ไปในทิศทางที่ถูกต้อง ไม่ขัดต่อศีลธรรมและหลักกฎหมาย	3.54	0.73	มาก
รวม	3.71	0.83	มาก

4. ปัจจัยด้านอิทธิพลทางสังคมที่มีต่อการใช้ออปพลิเคชันไลน์ พบว่า ประเด็นสำคัญที่นักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นคือ เพื่อนในชั้นเรียนส่วนใหญ่ใช้ออปพลิเคชันไลน์ในติดต่อสื่อสารกัน ($\bar{X}=4.57$) รองลงมาคือ การสนทนากับเพื่อนในชั้นเรียนหรืออาจารย์ผู้สอนผ่าน Voice Call ของแอปพลิเคชันไลน์ ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ปัจจัยด้านอิทธิพลทางสังคมที่มีต่อการใช้ออปพลิเคชันไลน์ของนักศึกษา

ปัจจัยด้านอิทธิพลทางสังคมที่มีต่อการใช้ออปพลิเคชันไลน์	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. อาจารย์ผู้สอนมีความประสงค์ให้ผู้เรียนสร้างกลุ่มไลน์ในชั้นเรียน	3.61	0.64	มาก
2. เพื่อนในชั้นเรียนส่วนใหญ่ใช้ออปพลิเคชันไลน์ติดต่อสื่อสารกัน	4.57	0.58	มากที่สุด
3. คนรู้จักหรือเพื่อนๆ มักใช้ออปพลิเคชันไลน์ติดต่อสื่อสารกัน	-3.31	0.96	ปานกลาง
4. อาจารย์ผู้สอนให้รายงานความคืบหน้าของงานที่มอบหมายทางออปพลิเคชันไลน์	3.62	0.64	มาก
5. เพื่อนในชั้นเรียนได้มีการเชิญชวนให้ใช้ออปพลิเคชันไลน์	-3.55	0.65	มาก
6. ออปพลิเคชันไลน์เป็นแหล่งรวบรวมและแบ่งปันความรู้ได้กับเพื่อน	3.85	0.77	มาก
7. การทำงานกลุ่มกับเพื่อนทั้งในและนอกชั้นเรียนจะมีการใช้งานออปพลิเคชันไลน์	3.50	0.91	มาก
8. การสนทนากับเพื่อนในชั้นเรียนหรืออาจารย์ผู้สอนผ่าน Voice Call	4.55	0.58	มากที่สุด
รวม	3.90	0.76	มาก

5. ความคิดเห็นของนักศึกษาในการใช้ออปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียน พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ให้ความสำคัญมากกับการใช้ Line group ในการทำงานเป็นกลุ่มร่วมกับเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน ($\bar{X}=4.68$) รองลงมาคือ การติดต่อสื่อสารสองทางทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์แบบทันเวลาระหว่างนักศึกษากับอาจารย์ผู้สอน ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 การใช้ออปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียนตามความคิดเห็นของนักศึกษา

การใช้ออปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียน	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. การติดต่อสื่อสารสองทางช่วยให้เกิดปฏิสัมพันธ์แบบทันเวลาระหว่างนักศึกษากับอาจารย์ผู้สอน	4.57	0.58	มากที่สุด
2. การเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้ออปพลิเคชันไลน์มีความทันสมัยและตรงกับความสนใจของผู้เรียน	4.10	0.89	มาก
3. การนำออปพลิเคชันไลน์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเป็นสิ่งจูงใจในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัย	4.02	0.90	มาก
4. การใช้ Line group ในการทำงานเป็นกลุ่มร่วมกับเพื่อนๆ ในชั้นเรียน	4.68	0.56	มากที่สุด
5. การใช้เป็นแหล่งที่ช่วยในการแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อน	3.85	0.77	มาก
6. การใช้ติดต่อสื่อสารทางการเรียนโดยทำงานร่วมกับเพื่อนได้สะดวกมากขึ้น	4.22	0.83	มาก

ตารางที่ 6 (ต่อ)

การใช้แอปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียน	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
7. การใช้ในการส่งข้อความและสติ๊กเกอร์เพื่อแสดงความคิดเห็นทางการเรียน	3.05	0.96	ปานกลาง
8. การใช้เพื่อแชร์สื่อการสอนของอาจารย์ให้กับเพื่อน เช่น สไลด์ เอกสารการสอน วีดิโอบรรยาย เป็นต้น	4.55	0.65	มากที่สุด
9. การใช้ไลน์บอทในการนัดหมายเพื่อขอเข้าพบอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษา	2.42	0.70	น้อย
10. แอปพลิเคชันไลน์สามารถรองรับแฟ้มงานที่หลากหลาย นามสกุลทำให้สามารถเปิดอ่าน ส่งต่อและพิมพ์ออกมาได้ทันที จึงช่วยเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียน	3.54	0.73	มาก
รวม	3.90	0.64	มาก

6. การวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีต่อการใช้แอปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียนของนักศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านการรับรู้คุณสมบัติของแอปพลิเคชันไลน์ (PERCEIVE) ด้านเจตคติ (ATTITUDE) และด้านอิทธิพลทางสังคม (INFLUENCE) มีความสัมพันธ์กับการใช้แอปพลิเคชัน ไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียนของนักศึกษาในระดับปานกลางและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 กล่าวคือ ถ้าการรับรู้คุณสมบัติของแอปพลิเคชันไลน์ เจตคติ และอิทธิพลทางสังคมที่มีต่อการใช้แอปพลิเคชันไลน์ที่เพิ่มขึ้น จะทำให้นักศึกษามีการใช้แอปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียนเพิ่มขึ้นในระดับปานกลาง ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 การวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีต่อการใช้แอปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียนของนักศึกษา

ตัวแปร	LINEUSE	PERCEIVE	ATTITUDE	INFLUENCE
LINEUSE	1			
PERCEIVE	.471**	1		
ATTITUDE	.590**	.635**	1	
INFLUENCE	.402**	.316**	.268**	1
\bar{X}	3.876	3.991	2.863	3.643
S.D.	0.917	0.881	0.969	0.744

**P ≤ 0.01

อภิปรายผล

ผลการศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการใช้แอปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร สามารถนำมาอภิปรายได้ดังนี้

1. พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันไลน์ของนักศึกษา ส่วนใหญ่เป็นการใช้เพื่อการสนทนากับเพื่อนในชั้นเรียน เพื่อขอคำปรึกษาหรือสอบถามข้อมูลจากผู้สอน และเพื่อการทำงานกลุ่มผู้เรียน โดยส่วนใหญ่ใช้ผ่านสมาร์ตโฟนหรือโทรศัพท์เคลื่อนที่ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการใช้แอปพลิเคชันไลน์ของศึกษานั้นล้นแล้วแต่เป็นการนำมาใช้เป็นเครื่องมือทางการเรียนเป็นหลัก เพราะไลน์เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารแบบสองทาง (Two-way Communication) ทั้งการติดต่อกันระหว่างบุคคลกับบุคคลและการสื่อสารแบบกลุ่ม (Group Communication) และยังการใช้แอปพลิเคชันไลน์ผ่านอุปกรณ์สมาร์ตโฟนหรือโทรศัพท์เคลื่อนที่ด้วยแล้วถือว่ามีความสะดวกรวดเร็วมาก สอดคล้องกับความคิดเห็นของ Kivunja (2015) ที่กล่าวว่า ปัจจุบันผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาเป็นเยาวชนรุ่นใหม่ที่อยู่ในยุคดิจิทัล ซึ่งมีการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ทั้งการใช้ในชีวิตประจำวัน และสนับสนุนการสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เป็นช่องทางการสร้างความสัมพันธ์และเผยแพร่แบ่งปันความรู้ใหม่ ทั้งจากผู้สอนและในกลุ่มผู้เรียนด้วยตัวเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของจุฑารัตน์ ศราวณะวงศ์ และคณะ (2560) ที่ศึกษาพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีการใช้แอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด คือ ไลน์ โดยใช้ผ่านสมาร์ตโฟน ซึ่งใช้เพื่อการเรียนรู้มากกว่าเพื่อการดำเนินชีวิตประจำวัน ได้แก่ เพื่อติดต่อสื่อสารกับเพื่อน/อาจารย์ และใช้ในการทำงานร่วมกับเพื่อนโดยเฉพาะการทำงานกลุ่มผ่านไลน์

2. การรับรู้คุณสมบัติของแอปพลิเคชันไลน์ทางการเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ผลการวิจัย พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งแสดงให้เห็นว่าในปัจจุบันนักศึกษามีความตื่นตัวและเห็นถึงประโยชน์ของการใช้แอปพลิเคชันไลน์ที่สามารถนำมาใช้ในทางการเรียน โดยสามารถเข้าถึงการใช้บริการแอปพลิเคชันไลน์ได้รวดเร็วแบบทันทีทันใด ตลอดจนความสะดวกในการใช้งานไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสารกับอาจารย์ผู้สอนหรือเพื่อนในชั้นเรียนด้วยกัน รวมทั้งนักศึกษาต่างก็รับรู้ถึงคุณสมบัติที่มีการให้บริการอย่างหลากหลายและน่าสนใจของแอปพลิเคชันไลน์ที่ทำให้การเรียนเกิดความมีประสิทธิภาพได้ สอดคล้องกับแนวคิดของวสุธิดา นุริตมนต์ และทรงวิทย์ เจริญกิจ ณฑลภ (2561) ที่กล่าวไว้ว่า การรับรู้ความสามารถทางเทคโนโลยีมีอิทธิพลโดยตรงต่อการยอมรับเทคโนโลยีในด้านความสะดวกในการใช้เทคโนโลยีเพื่อตอบสนองความต้องการของตน โดยเฉพาะกลุ่มผู้ใช้งานใหม่ที่มีประสบการณ์ที่ดีในการใช้เทคโนโลยี จะเชื่อมั่นว่าตนควรจะใช้เทคโนโลยีในการตอบสนองความต้องการและสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนในยุคดิจิทัล สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศักรินทร์ ต้นสุพงษ์ (2557) ที่พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์ของผู้ใช้งาน เรียงตามลำดับความสำคัญได้ดังนี้ ปัจจัยด้านประโยชน์ในการใช้งาน ความง่ายในการใช้งาน ความสามารถในการควบคุมการใช้งาน และความครบถ้วนด้านมีเดีย นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ จริยา ปันทังกูร (2559) ที่พบว่า นักศึกษารับรู้ความง่ายและรับรู้การใช้ประโยชน์เครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งรับรู้ว่ามีประโยชน์ในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นทำได้สะดวก กว้างขวาง และรวดเร็ว รับส่งข่าวสารต่าง ๆ ได้จำนวนมากและหลากหลายประเภท

3. เจตคติที่มีต่อการใช้แอปพลิเคชันไลน์ทางการเรียนของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ผลการวิจัยพบว่า โดยภาพรวมของด้านนี้มีค่าอยู่ในระดับมาก ซึ่งแสดงให้เห็นว่า

นักศึกษามีเจตคติในเชิงบวกต่อการใช้แอปพลิเคชันไลน์ ทั้งนี้สอดคล้องกับการรับรู้คุณลักษณะของแอปพลิเคชันไลน์ซึ่งมีค่าอยู่ในระดับมากเช่นเดียวกัน นักศึกษาจึงมีความพึงพอใจที่ได้ใช้แอปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียน สาเหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากพัฒนาการความก้าวหน้าและคุณประโยชน์ของสื่อสังคมออนไลน์ในยุคปัจจุบัน ที่เข้ามามีบทบาทสำคัญในทุกองค์กร โดยเฉพาะการเรียนในระดับอุดมศึกษา สอดคล้องกับงานวิจัยของ บุชบา ทาธง และคณะ (2562) ที่พบว่า นักศึกษาพยาบาลมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันไลน์ในระดับมาก ซึ่งอาจเกิดจากผลลัพธ์การเรียนรู้และการพัฒนาคุณภาพของนักศึกษาเองมีมากขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ White (2017) ที่พบว่า ทักษะคิดของผู้ใช้แอปพลิเคชันไลน์ในบริบททางการศึกษาซึ่งเห็นถึงประโยชน์ต่าง ๆ เมื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอน ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมและแรงจูงใจของผู้เรียน

4. อิทธิพลทางสังคมที่มีต่อการใช้แอปพลิเคชันไลน์ทางการเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ผลการวิจัยพบว่า โดยภาพรวมของด้านนี้มีค่าอยู่ในระดับมาก ซึ่งกลุ่มบุคคลที่มีอิทธิพลทางสังคมทางการศึกษาของนักศึกษาเป็นอย่างมากก็คือ กลุ่มเพื่อนในชั้นเรียนและกลุ่มของอาจารย์ผู้สอนในรายวิชาต่าง ๆ จึงแสดงให้เห็นว่า กลุ่มบุคคลทางสังคมมีอิทธิพลที่จะส่งผลต่อการตัดสินใจในการใช้แอปพลิเคชันไลน์โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มสังคมทางการศึกษา ซึ่งได้แก่ เพื่อนในชั้นเรียนเดียวกันและเพื่อนนอกชั้นเรียน รวมถึงบุคคลที่มีบทบาทสำคัญก็คือ อาจารย์ผู้สอนที่มีการใช้แอปพลิเคชันไลน์เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ในยุคปัจจุบัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ จันจิรา แก้วขวัญ (2561) ที่พบว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ได้รับแรงสนับสนุนทางสังคมจากโรงเรียน จากเพื่อน รวมทั้งแรงสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัว นอกจากนี้ อาจหมายถึงอิทธิพลทางสังคมของกลุ่มสาขาวิชาที่แตกต่างกันของนักศึกษา

5. การใช้แอปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ผลการวิจัยพบว่า โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ซึ่งส่วนใหญ่ักศึกษาใช้แอปพลิเคชันไลน์ในการทำงานร่วมกับเพื่อน เช่น ทำงานกลุ่มผ่าน Line group และการติดต่อสื่อสารสองทางช่วยให้เกิดปฏิสัมพันธ์แบบทันเวลาระหว่างนักศึกษากับอาจารย์ผู้สอน เหตุผลที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องจาก Line group สามารถสร้างกลุ่มการสื่อสารได้เฉพาะกลุ่ม จึงทำให้นักศึกษาต้องการพื้นที่สำหรับเพื่อนสมาชิกในกลุ่มที่ร่วมกันทำรายงานกลุ่มโดยเฉพาะ และสามารถตั้งค่าการใช้งานของไลน์ด้วยวิธีการสร้างกลุ่มเฉพาะในแวดวงการศึกษา ที่มีความเกี่ยวข้องกันระหว่างบุคคลหลายบุคคลให้สามารถสื่อสารกันภายในกลุ่มเท่านั้น ซึ่งเมื่อนักศึกษาภายในกลุ่มคนหนึ่งคนใดส่งข้อความหรือไฟล์งานออกไปจะทำให้นักศึกษาที่เป็นสมาชิกในกลุ่มได้รับกันทุกคน ตลอดจนความสามารถในการแชทแบบกลุ่มของไลน์ ทำให้อาจารย์ผู้สอนสามารถตั้งกลุ่มแชทเพื่อมอบหมายงานให้นักศึกษาในชั้นเรียนและให้นักศึกษารายงานความคืบหน้าของงานที่มอบหมายผ่านแชท นอกจากนี้แอปพลิเคชันไลน์ยังสามารถสร้าง LINE Open Chat เพื่อเป็นพื้นที่ออนไลน์ที่ให้ผู้ที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกันมารวมกลุ่มกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของจุฑารัตน์ ศราวณะวงศ์ และคณะ (2560) ที่พบว่านักศึกษามีการใช้แอปพลิเคชันไลน์เพื่อวัตถุประสงค์ในการทำงานกลุ่ม ติดต่อสื่อสารกับเพื่อน/อาจารย์ ดาวน์โหลดสื่อการสอน และส่งการบ้าน รวมทั้งใช้ในการทำงานร่วมกับเพื่อนผ่าน Line group และ Facebook group นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของบุชบา ทาธง และคณะ (2562) ที่พบว่า Line group นั้นสามารถทำให้นักศึกษาได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างสมาชิกในกลุ่มได้อย่าง

กว้างขวาง สามารถทำงานร่วมกันได้สะดวก ส่วนข้อที่นักศึกษามีความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อยคือ การใช้ไลน์บอทในการนัดหมายเพื่อขอเข้าพบอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษา สาเหตุเนื่องมาจาก นักศึกษาส่วนใหญ่ยังไม่เคยได้ใช้ระบบโต้ตอบอัตโนมัติของไลน์ (Line Bot) เกี่ยวกับการใช้งานดังกล่าว จึงไม่มั่นใจว่าจะใช้ประโยชน์ได้จริงหรือไม่ อีกทั้งปัจจุบันมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครหรือหน่วยงานในสังกัดคณะ อาจจะยังไม่ได้มีการพัฒนาระบบไลน์บอท (Line Bot) สำหรับ นักศึกษาใช้ในการนัดหมายเพื่อขอเข้าพบอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษา จึงทำให้นักศึกษาไม่คุ้นชินกับระบบ

6. ปัจจัยด้านการรับรู้คุณสมบัติของแอปพลิเคชันไลน์ ด้านเจตคติ และด้านอิทธิพลทางสังคม พบว่าทั้ง 3 ด้าน ต่างก็มีความสัมพันธ์กับการใช้แอปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียน ในระดับปานกลางและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ทั้งนี้เนื่องจากการรับรู้คุณสมบัติของแอปพลิเคชันไลน์ไม่ว่าจะเป็น การรับรู้ถึงประโยชน์ ความง่าย และความสะดวกสบายในการใช้งานซึ่งเชื่อมโยงกับเจตคติที่มีต่อการ ใช้แอปพลิเคชันไลน์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Bogart and Wichadee (2020) พบว่า การรู้ ประโยชน์และมีทัศนคติต่อการใช้งานไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับ ความตั้งใจในการใช้งานไลน์ ส่วนปัจจัยด้านอิทธิพลทางสังคมที่มีต่อแอปพลิเคชันไลน์ พบว่ามีความสัมพันธ์กับการใช้แอปพลิเคชันไลน์เพื่อการสื่อสารทางการเรียนของนักศึกษาด้วยเช่นกัน ซึ่ง สอดคล้องกับผลการศึกษาของ จันจิรา แก้วขวัญ (2561) ที่พบว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้เรียนได้รับแรงสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัวและกลุ่มเพื่อน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครหรือหน่วยงานในสังกัดคณะต่าง ๆ ควร มีการพัฒนาระบบการให้บริการข้อความไลน์ตอบกลับอัตโนมัติ (Line Massaging API) เช่น ข้อมูล หลักสูตร ข้อมูลแผนการเรียน ข้อมูลกิจกรรม ข้อมูลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ข้อมูลการฝึกงาน ข้อมูลโครงงาน และข้อมูลปฏิทินการศึกษาแต่ละภาคเรียน เป็นต้น

1.2 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ควรพัฒนาระบบ LINE BOT เพื่อให้ นักศึกษานัดหมายกับอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ผู้สอนได้สะดวกรวดเร็วยิ่งขึ้น เนื่องจากส่วนใหญ่ การที่นักศึกษาจะเข้าพบอาจารย์อาจจะไม่สามารถทำได้ เพราะอาจารย์บางท่านไม่สามารถตอบไลน์ ได้ขณะที่กำลังสอนอยู่ อาจจะติดธุระหรือไม่สะดวกที่จะให้นักศึกษาเข้าพบ

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาวิจัยกับกลุ่มประชากรอื่นเพิ่มเติม โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้สอนหรือคณาจารย์ ในสถาบันการศึกษาเพื่อให้ทราบถึงความคิดเห็นที่มีต่อการนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้เป็นประโยชน์ต่อ การเรียนการสอนอย่างเป็นรูปธรรม

2.2 ควรศึกษาวิจัยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประเภทอื่น ๆ อย่างเช่น Facebook และ YouTube ที่มีการนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องนี้ได้รับทุนสนับสนุนการดำเนินงานจากคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ผู้วิจัยขอขอบพระคุณไว้ ณ โอกาสนี้

เอกสารอ้างอิง

- จันจิรา แก้วขวัญ. (2561). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนมัธยมศึกษา อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา. วิทยานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จุฑารัตน์ ศรารณะวงศ์ และคณะ. (2560). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. วารสารบรรณศาสตร์ มศว, 10(2), 17.
- ชนะวัฒน์ วรรณประภา. (2560). สื่อสังคมออนไลน์กับการศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 11(1), 14.
- ธานินทร์ ศิลป์จารุ. (2560). การวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS และ AMOS. กรุงเทพฯ: เอส. อาร์. พรินติ้ง แมสโปรดักส์.
- บุษบา ทาธง และคณะ. (2562). ผลของการจัดการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันไลน์ต่อผลลัพธ์การเรียนรู้และความพึงพอใจของนักศึกษาพยาบาลศาสตร์บัณฑิต ในรายวิชาการพยาบาลบุคคลที่มีปัญหาสุขภาพ 1 วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี ชัยนาท. วารสารวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี อุตรดิตถ์, 11(1), 165.
- มานน เที่ยวประจวบ และนิษา ศักดิ์ชูวงศ์. (2562). การพัฒนาตัวบ่งชี้ปัจจัยที่กำหนดการยอมรับเทคโนโลยีชำระเงินผ่านช่องทางออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดอุดรธานี. วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, 1(1), 4.
- วสุธิดา นุริตมนต์ และทรงวิทย์ เจริญกิจธนาภ. (2561). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับเทคโนโลยีและความตั้งใจใช้บริการชำระเงินของผู้บริโภครุ่นใหม่ด้วยโปรแกรมประยุกต์คิวอาร์โค้ดผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม, 6(2), 41.
- วัชรวิทย์ นันจันที. (2558). LINE FOR INSTRUCTION ไลน์ ทางเลือกใหม่เพื่อการเรียนการสอน. สืบค้นเมื่อ 16 มิถุนายน 2563, จาก <http://lineforinstruction.blogspot.com/>
- วิธวินท์ อัดถปรัชญาเมือง. (2562). สถิติผู้ใช้ของ LINE ประเทศไทยในปี 2019. สืบค้นเมื่อ 26 พฤษภาคม 2563, จาก <https://www.thumbsup.in.th/line-th-stats-2019>.
- ศักรินทร์ ต้นสุพงษ์. (2557). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์. การค้นคว้าอิสระหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการจัดการ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎมนตรี. (2560). สรุปสาระสำคัญ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564). สืบค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2562, จาก <http://www.library.coj.go.th/Info/48341>

สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. (2562). **สรุปสถิติ
นักศึกษาแยกตามคณะกลุ่มสังคม-วิทย์ ประจำปีการศึกษา 2562**. สืบค้นเมื่อ 26
มิถุนายน 2562, จาก <http://regis.rmutp.ac.th/wpcontent/uploads/2019/12/>

Bogart, W. D., & Wichadee, S. (2020). **Exploring Students' Intention to Use LINE for
Academic Purposes Based on Technology Acceptance Model**. Retrieved
January 15, 2020, from

<http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/1894/3344>.

Kivunja, C. (2015). **Teaching, Learning and Assessment: Steps towards Creative
Practice**. Retrieved January 15, 2020, from [https://www.scirp.org/
reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=1614158](https://www.scirp.org/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=1614158).

White, A. R. (2017). User Acceptance of the Line Application in an Educational Context.
In **CreTech 5th International Conference on Creative Technology**, pp.
19-21 Bangkok, Thailand.

White, C. M. (2012). **Social media, Crisis communication, and Emergency
management: Leveraging Web 2.0 Technologies**. Boca Raton: CRC