

การศึกษาพฤติกรรมการใช้เวลาว่างกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา
หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจวิศวกรรม คณะวิศวกรรมศาสตร์
และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร

Study of Leisure Time Behaviors and Achievement of Students in Bachelor
of Technology Engineering Business of Faculty of Engineering and
Industrial Technology of Silpakorn University

Received: September 1, 2018
Revised: March 2, 2019
Accepted: March 4, 2019

ศุภชัย วาสนานนท์ (Supachai Wasananon)*
ดลฤดี วาสนานนท์ (Dolrudee Wasananon)**

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์* เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เวลาว่างกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจวิศวกรรม คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจ ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจวิศวกรรม คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร ภาคการศึกษาที่ 2/2559 จำนวน 246 คน เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามที่ให้ตัวอย่างกรอกข้อมูลด้วยตนเอง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีทางสถิติ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว ผลการวิจัยพบว่า

1. การใช้เวลาในการทำการบ้านและงานที่ได้รับมอบหมาย กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา มีความแตกต่างกันอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05
2. การใช้เวลาในการพักผ่อน ได้แก่ การเล่นอินเทอร์เน็ต, การฟังเพลง, การร้องเพลง และการเล่นดนตรี กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา มีความแตกต่างกันอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05
3. การใช้เวลาในการออกกำลังกาย กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา มีความแตกต่างกันอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05
4. การใช้เวลาในการทำกิจกรรมเพื่อสาธารณะประโยชน์ กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา มีความแตกต่างกันอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำภาควิชาวิศวกรรมเครื่องกล คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร

Assistant Professor, Department of Mechanical Engineering Faculty of Engineering and Industrial Technology Silpakorn University., wasananon@gmail.com, 0813442155

** พันเอกหญิง ดร. ประจักษ์การสัตวหารบก

Colonel Dr., Veterinary and Remount Department, dolruedeew@gmail.com, 0816235359

โดยภาพรวม พบว่า พฤติกรรมการใช้เวลาว่าง กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา สาขาวิชา
ธุรกิจวิศวกรรม ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

คำสำคัญ: พฤติกรรมการใช้เวลาว่าง, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Abstract

This research aimed to study leisure time behaviors and achievement of students in bachelor of Technology Engineering Business of Faculty of Engineering and Industrial Technology of Silpakorn University using the survey research. The sample were 246 students in semester year 2/2016. The research instruments included self-administered questionnaire. The data were statistically analyzed by using percentage, mean, S.D. and One-way ANOVA. The research findings were as follows:

1. The students spending time on homework and assignment had the difference of achievement at the .05 level of statistical significance.
2. The students spending time on relaxation include playing for internet, listening to music, singing and playing music had the difference of achievement at the .05 level of statistical significance.
3. The students spending time on exercise had the difference of achievement at the .05 level of statistical significance.
4. The students spending time on public activities had the difference of achievement at the .05 level of statistical significance.

In sum, the leisure time behaviors effect the achievement of the students in bachelor of Technology Engineering Business at the .05 level without significant difference.

Keywords: Leisure Time Behaviors, Achievement of Student

บทนำ

จากสภาพเศรษฐกิจและสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในยุคโลกาภิวัตน์ มีผลทำให้สภาพความเป็นอยู่ การดำเนินชีวิต การทำงาน และการใช้เวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ของประชากรเปลี่ยนแปลงไป ซึ่งการใช้เวลาว่างถือว่าเป็นภาวะของการดำรงอยู่ในช่วงเวลาหนึ่งอาจจะไม่ได้ทำกิจกรรมอะไร โดยการใช้เวลาว่างสำหรับคนหนึ่งอาจจะไม่ใช่สำหรับอีกคนหนึ่ง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับทัศนคติ และอุปนิสัย ไม่มีมาตรการ หรือลักษณะสำหรับกิจกรรมพิเศษที่เป็นการใช้เวลาว่าง (Russell, 2005; Bammel and Lei Lane Burrus-Bammel, 1996) ดังนั้นการใช้เวลาว่างจึงเป็นกิจกรรมหนึ่งที่มีลักษณะของความเป็นเสรีภาพหรืออิสรภาพจากการบังคับซึ่งเป็นแรงกดดันจากภายนอกทางวัฒนธรรมและสภาพแวดล้อมแต่การใช้เวลาว่างควรเป็นการกระทำที่เกิดมาจากแรงผลักดันภายใน และให้เป็นไปตามความพึงพอใจของแต่ละบุคคลและสัญญาติญาณ (Kraus, 2000; Bergero, 2008; Stebbins, 2012) อีกทั้งการใช้เวลาว่างเป็นกระบวนการพัฒนาความคิดและพัฒนาความเข้าใจในการใช้เวลาว่างของแต่ละบุคคลต่อตนเองในรูปแบบการดำเนินชีวิต ซึ่งการศึกษาการใช้เวลาว่างคือ กระบวนการที่แต่ละบุคคลได้รับความพึงพอใจในการใช้เวลาว่างและตระหนักถึงผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตการเรียนรู้ทักษะที่เกี่ยวข้องกับการใช้เวลาว่าง เช่น กิจกรรมนันทนาการ ทักษะการแก้ปัญหา การตระหนักในการเรียนรู้ การเข้าถึงการใช้เวลาว่าง ผู้เข้าร่วมจะได้สุขภาพที่ดี เกิดความพึงพอใจ และมีความสุขสนุกสนานในการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง (Opic and Đuranović, 2014) สำหรับการศึกษาการใช้เวลาว่างจึงเป็นองค์ประกอบที่ครอบคลุมการให้บริการ มุ่งเน้นให้เกิดพัฒนาการ มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยแหล่งเรียนรู้ในการใช้เวลาว่างที่มีบทบาทต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตตนเอง ครอบครัว โรงเรียน และสังคม ดังนั้นการศึกษาการใช้เวลาว่างจึงเป็นการเพิ่มประสบการณ์ในการเรียนรู้ รวมถึงการเพิ่มระดับคุณภาพชีวิตอีกด้วย (Aslan, 2009; Aslan and Aslan, 2012) โดยสภาพสังคมปัจจุบันนี้เวลาของนักศึกษาส่วนใหญ่ถูกใช้ไปกับการเรียนตามหลักสูตร รวมถึงการปฏิบัติพฤติกรรมเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต ซึ่งพฤติกรรมที่แสดงออกของนักศึกษาในแต่ละช่วงเวลาจะถูกลำดับความสำคัญตามความถนัดของแต่ละบุคคล โดยกิจกรรมการใช้เวลาว่างของแต่ละบุคคล อาทิเช่น การเข้าร่วมสังคม การเข้าชมสถานที่วัฒนธรรม การเล่นเกมกีฬา การใช้เวลาดูโทรทัศน์ การท่องอินเทอร์เน็ต การอ่านหนังสือ และงานอดิเรก เป็นต้น (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2559) บางครั้งการใช้เวลาว่างของนักศึกษาบางคนกลับมีปัญหา คือ การขาดความรู้ และทักษะในการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ (ศักดิ์ภัทร์ เณิมพุดพิงค์, 2554) ฉะนั้นการใช้เวลาว่างอาจเป็นปัญหาใหญ่และมีความสำคัญตามลำดับ เพราะเวลาสำหรับภารกิจในชีวิตประจำวันของแต่ละบุคคลจะค่อย ๆ ลดลงจาก 72 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ เหลือประมาณ 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ซึ่งปัญหาดังกล่าวนี้นี้ชี้ให้เห็นว่าเวลาว่างมีความจำเป็นอย่างยิ่งซึ่งหากใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์จะช่วยให้ประสบความสำเร็จกับเป้าหมายที่ตั้งไว้ สำหรับพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในทางการเรียนที่กระบวนการจัดการศึกษาส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนตามความสามารถและศักยภาพที่สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล (สำนักคณะกรรมการการศึกษา, 2561) ปัจจัยที่แสดงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลประการหนึ่งคือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่แสดงถึงภาพรวมผลการเรียนของนักศึกษาตลอดหลักสูตร ถือว่าเป็นสิ่งหนึ่งที่บ่งบอกถึงความสามารถทางการเรียนของนักศึกษาได้ดีที่สุด นอกจากนั้นการศึกษาแรงจูงใจในการใช้เวลาว่างมีอิทธิพลสำคัญต่อประโยชน์ในการใช้เวลาว่าง ซึ่งมีอิทธิพลโดยตรงต่อความพึงพอใจผ่านทางผลรวมของแรงจูงใจการใช้เวลาว่างทั้งทางตรงและทางอ้อม ดังนั้นผู้ที่รู้สึกและมีความพึงพอใจในชีวิตก็จะส่งผลถึงการมี

คุณภาพชีวิตที่ดี (Stumbo and Peterson, 2004; Sivan and Ruskin, 2000) ส่วนปัจจัยที่เป็นอุปสรรคขัดขวางหรือข้อจำกัดของแต่ละบุคคลในการใช้เวลาว่าง เช่น ความถี่ ความหนัก ช่วงเวลาที่ต่อเนื่อง หรือคุณภาพของการเข้าร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่างซึ่งปัจจัยเหล่านี้เป็นอุปสรรคขัดขวางของแต่ละบุคคลในผลสำเร็จจากประสบการณ์การใช้เวลาว่างลดลง ส่งผลให้ความสนุกสนานในการทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างลดลงด้วย (Cho, Know and Jeon, 2010) โดยกระบวนการศึกษาการใช้เวลาว่างแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง 2) การตระหนักรู้ตนเอง 3) การตัดสินใจ 4) ทักษะการใช้เวลาว่าง และ 5) ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ในองค์ประกอบจะมีความสัมพันธ์กันโดยมุ่งเน้นไปที่การตัดสินใจที่เป็นตัวเชื่อมในทุกองค์ประกอบ เมื่อบุคคลนั้นมีความรู้ และประสบการณ์จะพัฒนาการจัดการรวมทั้งการแก้ปัญหา ซึ่งจะส่งผลให้ชีวิตมีมาตรฐานรวมถึงคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น (Mundy, 1998)

สำหรับการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เวลาว่างกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจวิศวกรรม คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร ซึ่งผลของการวิจัยนี้จะเป็นการส่งเสริมให้นักศึกษารู้จักการจัดสรรเวลาอย่างถูกต้องเพื่อเพิ่มพูนศักยภาพของตนเอง รวมทั้งสามารถใช้เป็นแนวทาง หรือข้อเสนอแนะในการปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรรวมทั้งกิจกรรมต่าง ๆ ให้กับมหาวิทยาลัย หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปใช้ในการพิจารณาหากิจกรรมที่เป็นประโยชน์ให้กับนักศึกษาเพื่อหากลยุทธ์ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตสืบต่อไป

วิธีการวิจัย

การศึกษาพฤติกรรมการใช้เวลาว่างกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจวิศวกรรม คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey research) มีรายละเอียดดังนี้

ประชากรและตัวอย่างในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจวิศวกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร ภาคการศึกษาที่ 2/2559 ทั้ง 4 ชั้นปี จำนวนทั้งหมด 639 คน ดำเนินการเก็บข้อมูลในช่วงเดือนมกราคม ถึง มีนาคม พ.ศ.2560

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย นักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจวิศวกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร ภาคการศึกษาที่ 2/2559 ทั้ง 4 ชั้นปี จำนวน 246 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) สามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มตามระดับผลการเรียนเฉลี่ย (GPA) ถึงภาคการศึกษาที่ 1/2559 ดังนี้

1. นักศึกษาที่มีระดับผลการเรียนเฉลี่ยตั้งแต่ 0.00 ถึง 1.99 จำนวน 29 คน
2. นักศึกษาที่มีระดับผลการเรียนเฉลี่ยระหว่าง 2.00 ถึง 2.99 จำนวน 127 คน
3. นักศึกษาที่มีระดับผลการเรียนเฉลี่ยตั้งแต่ 3.00 ถึง 4.00 จำนวน 90 คน

วิธีการกำหนดขนาดของตัวอย่างการวิจัยในครั้งนี้ได้มาจากการใช้สูตรคำนวณของ ทาโร ยามาเน่ (Yamane, 1973) คือ

$$n = \frac{N}{1 + N e^2} = \frac{639}{1 + 639 (0.05)^2} = 246$$

n = ขนาดของตัวอย่างที่ต้องการ

N = ขนาดของประชากร

e = ความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างที่ยอมรับได้

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย คือ แบบสอบถามที่ให้ตัวอย่างกรอกข้อมูลด้วยตนเอง (Self-administered questionnaire) โดยศึกษาแนวคิด ทฤษฎี จากเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และนำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบความครอบคลุมครบถ้วนของเนื้อหา ความเหมาะสมของสำนวนภาษา พิจารณาปรับปรุงแก้ไข และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 แสดงว่าข้อคำถามสามารถนำไปใช้ได้ และนำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มทดลองจำนวน 21 คน และหาความเชื่อมั่นของแบบสอบถามด้วยวิธีการสอบซ้ำ (Test-Retest Reliability) เป็นการหาความเชื่อมั่นของเครื่องมือวัดในความหมายของความคงที่แน่นอนของคะแนนที่ได้จากการทดสอบซ้ำกัน 2 ครั้ง โดยใช้เวลาห่างกัน 7 วัน แล้วนำค่าการวัด 2 ครั้งที่ได้มาหาความสัมพันธ์กันได้เรียกค่าสัมประสิทธิ์ของความคงที่ (coefficient of stability) จากสูตร $r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$

$$\text{แทนค่า} = \frac{21 \times 1,827 - (183)(186)}{\sqrt{\{21 \times 1,833 - (183)^2\} \{21 \times 1,836 - (186)^2\}}}$$

N = จำนวนกลุ่มทดลอง

X = การทดสอบครั้งที่ 1

Y = การทดสอบครั้งที่ 2

ดังนั้นแบบสอบถามฉบับนี้จึงมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .97 โดยเป็นแบบสอบถามที่มีคำถามแบบปลายปิด (Close ended question) และแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบ ประกอบด้วย ชั่วโง่งการนอนหลับพักผ่อน, การลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่ 1/2559 และระดับผลการเรียนเฉลี่ย (GPA) ถึงภาคการศึกษาที่ 1/2559

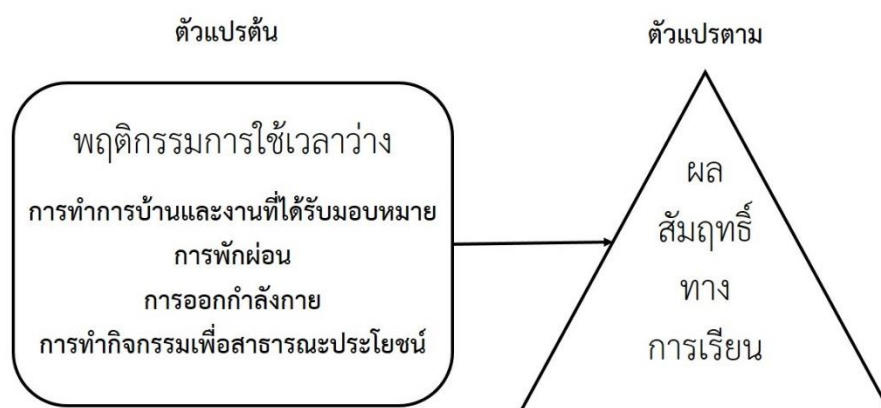
ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เวลาว่าง ประกอบด้วย (1) การใช้เวลาในการทำการบ้าน และงานที่ได้รับมอบหมาย (2) การใช้เวลาในการพักผ่อน ได้แก่ การเล่นอินเทอร์เน็ต, การฟังเพลง, การร้องเพลง และการเล่นดนตรี (3) การใช้เวลาในการออกกำลังกาย และ (4) การใช้เวลาในการทำกิจกรรมเพื่อสาธารณะประโยชน์

การเก็บรวบรวมและการวิเคราะห์ข้อมูล ดำเนินการดังนี้

1. ดำเนินการเก็บข้อมูลจากตัวอย่างโดยใช้วิธีการเก็บด้วยตนเอง จากนั้นนำแบบสอบถามที่ได้กลับมาตรวจสอบความสมบูรณ์แล้วไปวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป
2. วิเคราะห์ข้อมูลของแบบสอบถามตอนที่ 1 โดยนำมาแจกแจงความถี่ (Frequency) และหาค่าร้อยละ (Percentage)
3. วิเคราะห์ข้อมูลของแบบสอบถามตอนที่ 2 โดยนำมาหาค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D) และหาค่าร้อยละ (Percentage)
4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน คือ การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้เวลาว่างกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

กรอบแนวความคิดงานวิจัย

จากการศึกษาพฤติกรรมการใช้เวลาว่าง กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจวิศวกรรม คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่กล่าวมาในข้างต้นนั้น สามารถสรุปกรอบแนวความคิดงานวิจัยได้ดังแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวความคิดงานวิจัย

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการใช้เวลาของการนอนหลับพักผ่อน การลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่ 1/2559 และระดับผลการเรียนเฉลี่ย (GPA) ถึงภาคการศึกษาที่ 1/2559 ของนักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจวิศวกรรม คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจวิศวกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร

รายการข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา		จำนวน (คน)	ร้อยละ
การนอนหลับพักผ่อน	น้อยกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน	14	5.69
	6 – 8 ชั่วโมงต่อวัน	199	80.89
	มากกว่า 8 ชั่วโมงต่อวัน	33	13.42
การลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษา 1/2559	น้อยกว่า 17 หน่วยกิต	6	2.44
	18 – 21 หน่วยกิต	211	85.77
	22 หน่วยกิต ขึ้นไป	29	11.79
ระดับผลการเรียนเฉลี่ย (GPA) ถึงภาคการศึกษาที่ 1/2559	0 – 1.99	29	11.79
	2.00 – 2.99	127	51.63
	3.00 – 4.00	90	36.58

จากตารางที่ 1 พบว่า นักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจวิศวกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากรเป็นส่วนใหญ่มีการนอนหลับพักผ่อนเฉลี่ย 6 ถึง 8 ชั่วโมงต่อวัน (ร้อยละ 80.89) มีการลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่ 1/2559 อยู่ระหว่าง 18 ถึง 21 หน่วยกิต (ร้อยละ 85.77) และมีระดับผลการเรียนเฉลี่ย (GPA) ถึงภาคการศึกษาที่ 1/2559 อยู่ระหว่าง 2.00 ถึง 2.99 (ร้อยละ 51.63)

2. พฤติกรรมการใช้เวลาว่างกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจวิศวกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร มีผลการวิจัยดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 พฤติกรรมการใช้เวลาว่างกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา

พฤติกรรมการใช้เวลาว่าง	จำนวน (คน)	ชั่วโมงการใช้เวลาว่าง/สัปดาห์		S.D.	F	p
		ค่าเฉลี่ย (X)	ร้อยละ (%)			
1. การใช้เวลาในการทำการบ้านและงานที่ได้รับมอบหมาย						
GPA 0.00-1.99	29	15.93	22.42	2.80	10.09	0.000*
GPA 2.00-2.99	127	19.01	26.99	3.73		
GPA 3.00-4.00	90	18.39	26.19	2.85		
2. การใช้เวลาในการพักผ่อน ได้แก่ การเล่นเกมออนไลน์, การฟังเพลง, การร้องเพลง และการเล่นดนตรี						
GPA 0.00-1.99	29	34.14	48.06	3.78	4.83	0.009*
GPA 2.00-2.99	127	32.96	46.81	2.53		
GPA 3.00-4.00	90	34.31	48.87	4.04		
3. การใช้เวลาในการออกกำลังกาย						
GPA 0.00-1.99	29	0.90	1.27	1.63	22.22	0.000*
GPA 2.00-2.99	127	4.06	5.77	2.65		
GPA 3.00-4.00	90	2.84	4.05	2.27		

ตารางที่ 2 (ต่อ)

พฤติกรรมการใช้เวลาว่าง	จำนวน (คน)	ชั่วโมงการใช้เวลาว่าง/สัปดาห์		S.D.	F	p
		ค่าเฉลี่ย (X)	ร้อยละ (%)			
4. การใช้เวลาในการทำกิจกรรมเพื่อสาธารณะประโยชน์						
GPA 0.00-1.99	29	20.07	28.25	2.66	66.46	0.000*
GPA 2.00-2.99	127	14.38	20.43	2.86		
GPA 3.00-4.00	90	14.67	20.89	1.61		
การใช้เวลาว่างโดยเฉลี่ยรวม						
GPA 0.00-1.99	29	71.04	100	4.8	0.254	0.776
GPA 2.00-2.99	127	70.41	100	5.66		
GPA 3.00-4.00	90	70.21	100	5.23		

*มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ในภาพรวมพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของนักศึกษาส่วนใหญ่จะใช้เวลาในการพักผ่อนมากที่สุด (ร้อยละ 47.91) รองลงมา คือ การทำการบ้านและงานที่ได้รับมอบหมาย (ร้อยละ 25.20) การทำกิจกรรมเพื่อสาธารณะประโยชน์ (ร้อยละ 23.19) และการออกกำลังกาย (ร้อยละ 3.70) ตามลำดับ สำหรับแต่ละช่วงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีดังนี้

ระดับผลการเรียนเฉลี่ยตั้งแต่ 0.00 ถึง 1.99 นักศึกษาส่วนใหญ่มีเวลาว่างในการพักผ่อนมากที่สุด (ร้อยละ 48.06) รองลงมา คือ การทำกิจกรรมเพื่อสาธารณะประโยชน์ (ร้อยละ 28.25) การทำการบ้านและงานที่ได้รับมอบหมาย (ร้อยละ 22.42) และการออกกำลังกาย (ร้อยละ 1.27) ตามลำดับ

ระดับผลการเรียนเฉลี่ยระหว่าง 2.00 ถึง 2.99 นักศึกษาส่วนใหญ่มีเวลาว่างในการพักผ่อนมากที่สุด (ร้อยละ 46.81) รองลงมา คือ การทำการบ้านและงานที่ได้รับมอบหมาย (ร้อยละ 26.99) การทำกิจกรรมเพื่อสาธารณะประโยชน์ (ร้อยละ 20.43) และการออกกำลังกาย (ร้อยละ 5.77) ตามลำดับ

ระดับผลการเรียนเฉลี่ยตั้งแต่ 3.00 ถึง 4.00 นักศึกษาส่วนใหญ่มีเวลาว่างในการพักผ่อนมากที่สุด (ร้อยละ 48.87) รองลงมา คือ การทำการบ้านและงานที่ได้รับมอบหมาย (ร้อยละ 26.19) การทำกิจกรรมเพื่อสาธารณะประโยชน์ (ร้อยละ 20.89) และการออกกำลังกาย (ร้อยละ 4.05) ตามลำดับ

สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้เวลาว่างกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจวิศวกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร จะเห็นได้ว่า การใช้เวลาในการทำการบ้านและงานที่ได้รับมอบหมาย การใช้เวลาในการพักผ่อน ได้แก่ การเล่นอินเทอร์เน็ต, การฟังเพลง, การร้องเพลง และการเล่นดนตรี การใช้เวลาในการออกกำลังกาย รวมถึงการใช้เวลาในการทำกิจกรรมเพื่อสาธารณะประโยชน์ กับระดับผลการเรียนเฉลี่ยทั้งสามกลุ่มนั้นมีแตกต่างกันอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แต่เมื่อพิจารณาพฤติกรรมการใช้เวลาว่างโดยรวมกับระดับผลการเรียนเฉลี่ยทั้งสามกลุ่ม พบว่า ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

สรุปผล

นักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจวิศวกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการพักผ่อนมากที่สุด (ร้อยละ 47.91) รองลงมา คือ การทำการบ้านและงานที่ได้รับมอบหมาย (ร้อยละ 25.20) การทำกิจกรรมเพื่อสาธารณะประโยชน์ (ร้อยละ 23.19) และการออกกำลังกาย (ร้อยละ 3.70) ตามลำดับ และเมื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้เวลาว่างกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า พฤติกรรมการใช้เวลาว่างของนักศึกษามีโดยรวมไม่แตกต่างกันอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 จากผลการศึกษาดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่า เวลาของการนอนหลับพักผ่อน และเวลาจากการเรียนในชั้นเรียนตามจำนวนหน่วยกิตที่ลงทะเบียนเรียนไว้ไม่แตกต่างกัน แต่เมื่อพิจารณาถึงการใช้เวลาว่างที่มีในด้านต่าง ๆ ของนักศึกษาที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่แตกต่างกัน พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำการบ้านและงานที่ได้รับมอบหมาย การใช้เวลาว่างในการพักผ่อน ได้แก่ การเล่นเกมออนไลน์, การฟังเพลง, การร้องเพลง และการเล่นดนตรี การใช้เวลาว่างในการออกกำลังกาย และการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมเพื่อสาธารณะประโยชน์ มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่แตกต่างกันอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 เพราะฉะนั้นนักศึกษามีพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการพักผ่อนมากที่สุด เช่น การเล่นเกมออนไลน์ ส่วนการออกกำลังกายน้อยที่สุด เนื่องจากในปัจจุบันเป็นยุคของสังคมออนไลน์ ทำให้พฤติกรรมการใช้เวลาว่างของนักศึกษาจะใช้ไปกับสังคมออนไลน์มากขึ้น ส่งผลให้การทำกิจกรรมการออกกำลังกายของนักศึกษาลดลงตามลำดับ อย่างไรก็ตามผลการวิจัยดังกล่าวอาจไม่สอดคล้องกับการศึกษาความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนการสอนวิชาการศึกษา ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์ ที่พบว่า ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนการสอนวิชาการศึกษาของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์ของนักศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม ภาพรวมสภาพเป็นอยู่อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.842 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.799 สำหรับภาพรวมสภาพที่ควรเป็นอยู่ในระดับมากเช่นกัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.474 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.632 (วิชิต อิมอารมย์, 2561) แต่สอดคล้องกับการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของนักศึกษา มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย ที่พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตยให้ความสำคัญกับพฤติกรรมการใช้เวลาว่างด้านส่วนตัวมากเป็นลำดับแรก รองลงมา คือ พฤติกรรมการใช้เวลาว่างด้านการทำนอกรเวลา ด้านการเรียนและด้านสังคม ตามลำดับ เมื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้เวลาว่างกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เวลาว่างด้านส่วนตัว และด้านการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (อินยรัตน์ ทองบุญตา, 2555) สำหรับการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้เวลาว่างกับรูปแบบการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยหาดใหญ่ พบว่า พฤติกรรมการใช้เวลาว่างกับรูปแบบการเรียนรู้มีความสัมพันธ์กันในทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และระดับ .01 โดยพฤติกรรมใช้เวลาว่างด้านกิจกรรมการเรียน กิจกรรมพักผ่อน และกิจกรรมปฏิสัมพันธ์มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเรียนรู้แบบอิสระ แบบร่วมมือ แบบพึ่งพา แบบแข่งขัน และแบบมีส่วนร่วม ยกเว้นด้านกิจกรรมสุขภาพที่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเรียนรู้แบบหลีกเลี่ยงเพียงด้านเดียว (อินันท์ สิริรัตนจิตต์, 2558) อีกทั้งยังสอดคล้องกับทฤษฎีเปซาเวนโต (Pesavento and et al., 2008) ที่ว่าพฤติกรรมการใช้เวลาว่างเป็นกระบวนการหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดความรู้และกิจกรรมในชีวิตของผู้เรียนเพราะผู้เรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้เวลาว่างเพื่อ

เชื่อมโยงสู่การเรียนรู้ที่เป็นลักษณะเฉพาะตน ส่วนการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมเวลาว่าง และระดับการแสดงออกของนักเรียนมหาวิทยาลัย Abant İzzet Baysal ประเทศตุรกี ผลการศึกษาพบว่ากิจกรรมที่นักศึกษาต้องการมากที่สุดในการใช้เวลาว่าง คือการฟังเพลง ตามมาด้วยการพักผ่อนและการอ่าน โดยนักเรียนส่วนใหญ่ต้องการที่จะใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมกลางแจ้งการอยู่กับกลุ่มเพื่อน ซึ่งจากการพิจารณาพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีเวลาว่างมากพอ และคิดว่าสิ่งอำนวยความสะดวกในมหาวิทยาลัยที่เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างมีไม่เพียงพอ หรือมหาวิทยาลัยไม่ได้ตระหนักถึงสิ่งอำนวยความสะดวก ภายใต้การศึกษาครั้งนี้มีความสำคัญอย่างมากสำหรับแต่ละแผนกในมหาวิทยาลัยเพื่อการศึกษาการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการทำกิจกรรมในเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณในการประเมิน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสภาพแวดล้อมมีผลต่อการใช้เวลาว่าง (Emine and Yasemin, 2015)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัย

1. สาขาวิชาธุรกิจวิศวกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร ควรมีการจัดโครงการฝึกอบรมนักศึกษาเกี่ยวกับเรื่องความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายเป็นประจำอย่างต่อเนื่อง
2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการพัฒนาโครงการที่เกี่ยวกับห้องสมุดเพื่อดึงดูดนักศึกษาเข้ามาใช้งาน เช่น รมรงค์เพื่อให้นักศึกษาเกิดความสนใจ การปรับปรุงหรือการซ่อมบำรุงห้องสมุด การจัดกิจกรรมเพื่อดึงดูดให้นักศึกษาเข้ามาใช้บริการ ซึ่งถือว่าเป็นการเพิ่มพูนศักยภาพ และคุณภาพชีวิตของนักศึกษา
3. ส่งเสริมการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้มากขึ้นให้เหมาะกับยุคประเทศไทย 4.0 โดยการนำมาประยุกต์ใช้งานเป็นแหล่งแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และแบ่งปันข้อมูลข่าวสารทางด้านวิชาการ

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อค้นหาปัญหาที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมและความเสี่ยงที่ส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในทางลึก
2. ควรเก็บรวบรวมข้อมูลในสาขา/คณะ/มหาวิทยาลัยอื่น ๆ เพื่อใช้ในการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เวลาว่างกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในแต่ละท้องถิ่น

References

- Aslan, Nese and Aslan, Kadir. (2012). "What is Leisure for Turkish Parents?". *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 55 (October): 390-398.
- Aslan, Nese, 2009. "An Examination of Family Leisure and Family Satisfaction among Traditional Turkish Families". *Journal of Leisure Research* 41, 2: 157-176.
- Bammel, Gene and Lei Lane Burrus-Bammel. (1996). *Other Factors that Affect Leisure Behavior: Leisure and Human Behavior*. Iowa: Brown and Benchmark Publishers.
- Bergero, M. Bennett. (2008). "The Sociology of Leisure: Some Suggestions". *Industrial Relations: A Journal of Economy and Society* 1, 2 (May): 31-45.
- Chalermputipong, S. (2005). "kānsuksā kānchai wēlā wāng phūā kān songsoēmkhunnaphāp chiwit" [Leisure Education to Promote Quality of Life]. *Journal of Faculty of Physical Education* 14, 2 (July-December): 10-21.
- Cho, M., Know, WD. and Jeon, YB. (2010). "Are Korean secondary school girls physically active during leisure time?". *Health Care for Women International* 31 (3): 244-257.
- Emine, E. and Yasemin A. (2015). "Study of The Relationship Between Leisure Time Activities And Assertiveness Levels of Students of Abant İzzet Baysal University". *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 191: 2213-2218.
- Imarom, V. (2018). "kānsuksā khwāmtoṅkān ḥāmpen nai kānḥatkān rīan kānsōṅ wichā kīlā suksā khōṅ naksuksā Mahāwitthayalai Sinlapakōṅ phra rāt wang sanām ḥān" [A Study of the Need for Teaching and Learning in Sports Education of Students at Silpakorn University, Sanamchandra Palace Campus]. *Veridian E-Journal, Silpakorn University* 11, 3 (September–December): 238-255.
- Kraus, R. (2000). *Leisure in a changing American: Trends and Issues*. MA: Alyn and Becon.
- Ministry of Information and Communication Technology. (2016). *kānsamruāt kānchai wēlā wāng khōṅ prachakōṅ PhōḥSoḥ sōṅphanhārōḥhasippāet* [Survey of Leisure Time of Population in 2015]. Bangkok: Thai Statistical Office.

- Mundy, J. (1998). *Leisure Education: Theory and Practice*. IL: Sagamore Publishing.
- Office of the Council of State. (2018). phraratchabanyat kansuksa haeng chat Phutthasakkarat songphanharonisipsong [National Education Act B.E. 2542]. Accessed February 5. Available from <http://web.krisdika.go.th/data/law/law2/%A198/%A198-20-9999-update.pdf>.
- Opić, Siniša and Đuranović, Marina. (2014). "Leisure Time of Young Due to Some Socio-demographic Characteristics". *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 159 (December): 546-551.
- Pesavento, L. and et al. (2008). "GoGirlGo! Chicago: Social, Economic and Community Capital through Physical Leisure Activity for U.S. Girls In Proceedings of the 10th World Leisure Congress 6-10 October 2008". Quebec Canada.
- Russell, R.V. (2005). *Pastimes: The context of contemporary leisure*. Champaign: Sagamore.
- Sirirattanajitt, A. (2015). "khwamsamphan rawang phruttkam kanchai wela wang kap rupbap kan rianru khong naksuksa radap parinya tri mahawitthayalai hat yai" [The Relationship between Leisure Behaviors and Learning Styles of First-Year Undergraduate Students in Hatyai University]. *Journal of Library and Information Science Srinakharinwirot University*. 8, 1 (January-June): 26-37.
- Sivan, A. and Ruskin, H. (2000). *Leisure Education, Community Development and Populations with Special Needs*. Oxon: CABI Publishing.
- Stebbins, R. A. (2012). *The Idea of Leisure: First Principles*. New Brunswick: Transaction.

- Stumbo, N.J. and Peterson, C.A. (2004). Therapeutic Recreation Program Design: Principles and Procedures. San Francisco: Pearson.
- Thongboonta, T. (2012). phruttkam kanchai wela wang khong naksuksa mahawitthayalai thurakit banthit [Leisure Time Behavior of the Students in Dhurakij Pundit University]. Bangkok: Dhurakij Pundit University.
- Yamane, T. (1973). Statistics: An Introductory Analysis. 3rd Edition. New York: Harper and Row.

