

ความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ

สิงหาคม 2561

ความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ



ปริญญานิพนธ์
ของ
จิราณัฐณ์ คำปลิว

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ

สิงหาคม 2561

ลิขสิทธิ์เป็นของวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ

สิงหาคม 2561

จิราวุฒน์ คำปลิว. (2561). ความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ. ปรินูญานิพนธ์ ศศ.ม. (การจัดการกีฬา และนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่ปรึกษา ปรินูญานิพนธ์: อาจารย์ ดร.สุนทรตรี นิมนต์พันธ์.

การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาระดับของเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ โดยเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของตัวแปรเจตคติ และพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตาม ตัวแปร เพศ ชั้นปี และคณะเพื่อนำผลของการศึกษาค้นคว้าไปใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุง สนับสนุน และ พัฒนางานด้านกิจการนักศึกษา และการจัดกิจกรรมทางนันทนาการของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล กรุงเทพ โดยในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey research) โดยใช้แบบสอบถามจากกลุ่ม ตัวอย่างเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ จำนวน 400 คน การวิเคราะห์ข้อมูลโดยตัวแปรเจตคติต่อนันทนาการและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับ นันทนาการ ของกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เปรียบเทียบเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของกลุ่มตัวอย่าง โดยการ ทดสอบค่าที (t-test) เพื่อทดสอบสมมติฐานสำหรับกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ได้แก่ เพศ และทดสอบค่าเอฟ (f-test) สำหรับกลุ่มตัวอย่างมากกว่า 2 กลุ่มขึ้นไป ได้แก่ ชั้นปี และคณะ จากการศึกษาพบว่า นักศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 4 คณะบริหารธุรกิจ มีเจตคติต่อนันทนาการค่อนข้างดี และมีการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับมาก นักศึกษากลุ่ม ตัวอย่างตามตัวแปร เพศ ชั้นปี และคณะ มีเจตคติต่อนันทนาการที่ไม่ต่างกัน และนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง ตามตัวแปร เพศ ชั้นปี มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการที่ไม่แตกต่างกัน สำหรับนักศึกษากลุ่ม ตัวอย่างตามตัวแปร คณะ มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการที่แตกต่างกัน และเจตคติต่อนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ มีค่าเท่ากับ .92

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ มีเจตคติต่อนันทนาการค่อนข้างดี มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการมาก นักศึกษาที่มีเพศ ชั้นปี และคณะต่างกัน มีเจตคติเกี่ยวกับ นันทนาการไม่แตกต่างกัน นักศึกษาที่มีเพศ และชั้นปีต่างกัน มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ ไม่แตกต่างกัน นักศึกษาที่มีคณะต่างกัน มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการแตกต่างกัน และ เจตคติต่อนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพมีความสัมพันธ์ทางบวกกับ พฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ มีค่าเท่ากับ .92

RELATIONSHIPS BETWEEN ATTITUDE AND BEHAVIOR TOWARDS RECREATION AMONG
STUDENT AT RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY KRUNGTHAP



Presented in Partial Fulfillment of Requirements for the
Master of Arts Degree in Sport and Leisure Management
at srinakharinwirot University

August 2018

Jiranuwat khamplew. (2018). Relationships Between Attitude and Behavior Towards Recreation among student at Rajamangala University of Technology Krungthep Student. Master's thesis, M.A. (Sports and Leisure Management). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Dr. Sumonratree Nimnetiphan.

This research aims to study attitude levels and the practice of recreation among student at Rajamangala University of Technology Krungthep by examining the relationships between the attitudes and practice of students related to recreation, and the characteristics of the students such as gender, academic level and faculty. The information obtained from the study may be beneficial for supporting and advancing the recreation activities of the student at university. The samples included four hundred students who were studying for undergraduate degrees at Rajamangala University of Technology Krungthep.

The data was collected using a questionnaire. The statistics used for data analysis was a t-test, used to examine gender differences and an f-test to examine equality through several means; such as academic level, faculty, mean score and standard deviation. The data revealed that most of the respondents were senior female students from the Faculty of Business Administration who had positive attitudes towards recreation and had a high level of practice among students with relation to recreation. The factors of gender, academic level and faculty had no effect on attitudes to recreation. The aspects of gender and academic level had no effect on the practice of students related to recreation while the faculty had the effect of student practice among students in relation to recreation. The relationship between attitude and the practice of students related to recreation was in a positive direction. ($r = .92$)

The results of the research were as follows:

The attitudes of the students in the terms of level recreation was at a good and practice was at a high level. The characteristics of students: gender, academic level and faculty had no significant differences in terms of attitudes towards recreation, such as genders and academic level had no significant differences in the practices of students related to recreation. With regard to the characteristics of the students, the faculty made a significant difference in term of the practice of the students related to recreation. The relationship between attitudes and the practice of students related to recreation was in a positive direction. ($r = .92$)

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

ความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

ของ

จิราณัฐณ์ คำปลิว

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ที่ปรึกษา

.....ประธาน

(อาจารย์ ดร.สุนนรตรี นิ่มเนติพันธ์)

(รองศาสตราจารย์ สมควร โพธิ์ทอง)

.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร.สุนนรตรี นิ่มเนติพันธ์)

.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร.อุษากร พันธุ์วานิช)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ เพราะผู้วิจัยได้รับความรู้ คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ และการช่วยเหลือในการแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ โดยได้รับความกรุณาอย่างสูงจากอาจารย์ ดร.สุนนตรี นิมนต์พันธ์ ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ ผู้วิจัยรู้สึกทราบบ้างและขอกราบขอบพระคุณไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์สมควร โพธิ์ทอง และอาจารย์ ดร.อุษากร พันธุ์วานิช คณะกรรมการสอบปากเปล่า ที่ได้ให้คำแนะนำเพิ่มเติม อีกทั้งช่วยปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ รวมถึงช่วยเหลือแนะแนวทางในการทำวิจัยในครั้งต่อไปอีกด้วย ทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์เรียบร้อยและมีคุณภาพ

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ให้ความกรุณาสละเวลาอันมีค่าในการตรวจเครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกวิทย์ พึ่งโพธิ์ทอง รองศาสตราจารย์ ดร.เทพประสิทธิ์ กุลธวัชชัย อาจารย์นิพัทธ์ อัครสวเมธ ผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญญาภา แจ่มสี และอาจารย์วิเชียร ทวีลา ที่ช่วยเหลือให้การทำวิจัยในครั้งนี้บรรลุวัตถุประสงค์ และให้คำแนะนำช่วยเหลือจนเสร็จสิ้นกระบวนการวิจัยในครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ สาขาวิชาการจัดการศึกษาและนันทนาการ ภาควิชาสันนทานการ คณะพลศึกษา ทุกท่าน ที่ได้อบรมสั่งสอน ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้แก่ข้าพเจ้า ทำให้มีความรู้เพิ่มมากยิ่งขึ้น และสามารถนำความรู้ต่างๆที่ได้รับจากคณาจารย์ทุกท่าน มาปรับใช้ในการปฏิบัติงานของข้าพเจ้าให้มีคุณภาพ และประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ในการรวบรวมข้อมูล ขอขอบพระคุณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ และเพื่อนร่วมงานทุกท่าน ตลอดจนนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง ที่ได้รับความกรุณาในการเก็บข้อมูลในการวิจัย และเอื้ออำนวยความสะดวกต่างๆ ในการทำวิจัยในครั้งนี้ด้วยดีเสมอมา ผู้วิจัยขอขอบคุณไว้ ณ ที่นี้

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณของบิดา มารดา ที่ได้อบรมเลี้ยงดู และให้โอกาสทางการศึกษาแก่ข้าพเจ้า และพระคุณของคณาจารย์ทุกท่าน ทั้งในอดีตและปัจจุบัน ที่ได้ให้ความรู้ แนวคิด และการอบรมสั่งสอน ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

จิราณัฐณ์ คำปลิว

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย.....	4
ขอบเขตการวิจัย.....	4
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	4
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	4
ตัวแปรที่ศึกษา.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
สมมุติฐานในการวิจัย.....	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการ.....	7
ความหมายของนันทนาการ.....	7
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ.....	9
ความสำคัญของนันทนาการ.....	11
ลักษณะของนันทนาการ.....	12
ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ.....	16
ประโยชน์และคุณค่าของนันทนาการ.....	19
ผู้นำนันทนาการ.....	20
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเจตคติ.....	21
ความหมายของเจตคติ.....	21

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
การเกิดเจตคติ.....	22
องค์ประกอบของเจตคติ.....	22
ลักษณะของเจตคติ.....	23
การเปลี่ยนแปลงเจตคติ.....	24
การวัดเจตคติ.....	24
ข้อควรคำนึงในการวัดเจตคติ.....	25
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรม.....	26
ความหมายของพฤติกรรม.....	26
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการปฏิบัติ.....	28
ความหมายของการปฏิบัติ.....	28
ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับการปฏิบัติ.....	29
การวัดการปฏิบัติ.....	29
ลักษณะของการวัดการปฏิบัติ.....	30
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ.....	30
ประวัติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ.....	30
วิสัยทัศน์ ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ.....	30
พันธกิจ ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ.....	30
คณะ และหลักสูตรที่เปิดสอน.....	31
การจัดกิจกรรมนันทนาการของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ.....	32
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	34

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
งานวิจัยในประเทศ.....	34
งานวิจัยต่างประเทศ.....	35
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	37
การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	37
การกำหนดประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	37
การเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	37
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	38
เกณฑ์ในการให้คะแนน.....	39
การหาคุณภาพเครื่องมือ.....	40
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	40
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	40
การจัดกระทำข้อมูล.....	40
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	41
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	41
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	43
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	43
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	43
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	44

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	67
ความมุ่งหมาย และวิธีดำเนินการวิจัย.....	67
สรุปผลการวิจัย.....	68
อภิปรายผล.....	69
ข้อเสนอแนะ.....	70
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	71
บรรณานุกรม.....	72
ภาคผนวก.....	78
ภาคผนวก ก	79
ภาคผนวก ข	85
ภาคผนวก ค	92
ภาคผนวก ง	94
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	98

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงจำนวนประชากร และกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามคณะ.....	38
2 แสดงจำนวนและค่าร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม ตามตัวแปร เพศ ชั้นปี และคณะ.....	44
3 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เจตคติต่อนันทนาการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ.....	45
4 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน พฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ.....	47
5 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เจตคติต่อนันทนาการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปรเพศ.....	48
6 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ย เจตคติต่อนันทนาการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปรเพศ.....	49
7 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน พฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปรเพศ.....	49
8 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปรเพศ.....	51
9 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เจตคติต่อนันทนาการของ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปรชั้นปี.....	51
10 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว เจตคติต่อนันทนาการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปรชั้นปี.....	52
11 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน พฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับ นันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปรชั้นปี....	53
12 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว พฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับ นันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปรชั้นปี....	56

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
13 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เจตคติต่อนันทนาการของ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปรคณะ.....	57
14 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว เจตคติต่อนันทนาการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปรคณะ.....	58
15 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน พฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับ นันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปรคณะ...	59
16 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว พฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับ นันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปรคณะ...	66
17 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างเจตคติและพฤติกรรมการ ปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ.....	66

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ

หน้า

1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
-----------------------------	---



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

เยาวชนเป็นคนกลุ่มใหญ่ ที่จะมีบทบาทอย่างสูงในการพัฒนาประเทศ เป็นผู้สืบทอดมรดกวัฒนธรรม และภูมิปัญญาจากคนรุ่นก่อน เป็นผู้ที่กำลังจะก้าวขึ้นมาเป็นบทบาททางเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองอย่างมากในระยะเวลาอันใกล้ โดยช่วงวัยรุ่นเป็นช่วงที่มีความสำคัญมากช่วงหนึ่งของชีวิต เพราะเป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงในหลายๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ซึ่งได้นักวิชาการได้กล่าวไว้ว่า วัยรุ่นเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต (Turning Point) เนื่องจากเวลาดังกล่าวถือได้ว่าเป็นช่วงที่จะต้องมีการปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อมใหม่ๆ เพื่อรับบทบาทใหม่ เตรียมที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ต่อไป (รัชนีกร ลักษณะ. 2546: 2 – 3) โดยในส่วนใหญ่เยาวชนที่มีบทบาทในการพัฒนาประเทศนั้น ก็จะเป็นนักเรียน นิสิต นักศึกษาในสถาบันการศึกษา ที่จะถูกพัฒนาในด้านต่างๆ เพื่อให้เป็นบุคลากรที่คุณภาพต่อไปในอนาคต โลกยุคปัจจุบันเป็นโลกที่ไม่มีพรมแดนระหว่างประเทศ (No border between countries) อยู่ภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์ที่รุนแรงขึ้น (Strong Globalization) ก่อให้เกิดการไหลเวียนของผู้คน ความคิด เทคโนโลยีและการค้าข้ามพรมแดน ซึ่งส่งผลกระทบต่อมิติทางสังคม การเมืองและวัฒนธรรมในแต่ละประเทศ ส่งผลให้โลกทุกวันนี้แคบและเล็กลง ผู้คนจากทั่วทุกมุมโลกมีปฏิสัมพันธ์กันข้ามพรมแดนตลอดเวลา ซึ่งจะมีโอกาส และความท้าทายเพิ่มมากขึ้น การเตรียมนักศึกษาหรือเยาวชนยุคใหม่สู่ประชาคมโลก เป็นประเด็นสำคัญของการพัฒนานักศึกษาทั่วโลก เนื่องจากโลกในปัจจุบันและในอนาคต ประเทศต่างๆ จะหันหน้าเข้าหากันและรวมกลุ่มกันในรูปแบบของประชาคมมากขึ้น เป็นไปในลักษณะรวมตัวกันเพื่อประโยชน์ร่วมกันและยังคงพัฒนาเรื่อยไปอย่างต่อเนื่องจนถึงจุดที่เรียกว่า ประชาคมโลก และในภาวะที่โลกและสังคมเปลี่ยนแปลงแบบก้าวกระโดดนี้ การสร้างภูมิคุ้มกัน นักศึกษา หรือเยาวชน จึงเป็นประเด็นที่สำคัญที่สถาบันการศึกษาต้องเพิ่มสำคัญอย่างเลียงไม่ได้ เพื่อสร้างให้นักศึกษาพร้อมที่จะรับมือกับทุกการเปลี่ยนแปลงอย่างมีสติ อย่างรู้เท่าทัน อย่างมีเหตุผล และพร้อมที่จะก้าวไปสู่ประชาคมโลกอย่างมั่นใจ และมีเอกลักษณ์ นอกจากนี้ยังมีการป้องกันไม่ให้นักศึกษาต้องตกเป็นเหยื่อของโลกาภิวัตน์ ที่ถาโถมสู่สังคมไทยในทุกวันนี้ การพัฒนานักศึกษารุ่นใหม่จึงไม่ใช่เป็นการมุ่งให้ความรู้เป็นหลัก แต่ต้องทำให้เขาเอาตัวรอดให้ได้ และอยู่ได้กับสังคมที่มีความซับซ้อนสูงในอนาคต (จิรวัดน์ วีรังกร. 2557) สถานการณ์หนึ่งในโลกไร้พรมแดนที่เราจะพบเห็น คือการขยายตัวอย่างรวดเร็วของการเคลื่อนย้ายสถานที่เรียน (Student Mobility) ทั้งจากนักศึกษาต่างชาติเข้ามาเรียนในสถาบันการศึกษาภายในประเทศ แต่ละประเทศล้วนตั้งเป้าให้มีนักศึกษาต่างชาติเข้ามาศึกษาในประเทศมากขึ้นและสร้างโอกาสให้นักศึกษาภายในประเทศ ได้มีประสบการณ์การเรียนรู้ในต่างประเทศเพิ่มขึ้น เพื่อเป็นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ ดังนั้นการสร้างความเป็นสากล และการพัฒนานิสิต นักศึกษา จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่เลียงไม่ได้ที่สถาบันการศึกษาจำเป็นต้องพัฒนาสถาบันของตน ซึ่งการเสริมสร้างเรื่องดังกล่าวนี้เป็นการเสริมสร้างความเป็นสากลของสถาบันการศึกษา โดยมีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองโลกให้เกิดขึ้นแก่นักศึกษา

สถาบันการศึกษาเป็นองค์กรทางสังคมที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนานักศึกษาให้มีคุณภาพเพียงพอต่อการดำรงชีวิตและเป็นปัจจัยเอื้อสำคัญในการพัฒนาประเทศ ในปัจจุบันและอนาคตประเทศไทยจะต้องเผชิญกับปัจจัยกดดันหลายประการที่ส่งผลกระทบต่อคงอยู่และความพร้อมในการแข่งขันบนเวทีโลก ซึ่งปัจจัยกดดันดังกล่าวสะท้อนให้เห็นความจำเป็นของสถาบันการศึกษาที่จะต้องแสวงหาแนวทางในการพัฒนานักศึกษาในการเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพให้กับประเทศ นอกจากนี้สถาบันการศึกษาจำเป็นจะต้องส่งเสริมความสามารถในการแข่งขัน ด้วยการออกแบบการเรียนรู้ที่จะเสริมสร้างให้นักศึกษา นอกจากจะมีความรู้แล้ว จะต้องสร้างโอกาสให้นักศึกษามีประสบการณ์การเรียนรู้จากการทำกิจกรรมอีกด้วย จากการสัมมนาผู้บริหารและบุคลากรสถาบันอุดมศึกษา โดยสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา เรื่อง สร้างบัณฑิตอย่างไรเพื่ออนาคตประเทศไทย ได้มีข้อสรุปว่า การพัฒนาบัณฑิตไทยในอนาคต จะต้องเน้นการเสริมสร้างทักษะ และความพร้อมในด้านต่างๆ อาทิการเสริมสร้างภูมิคุ้มกัน การพัฒนานิสิต นักศึกษาให้ครบทั้ง 5 ด้าน คือ กิจกรรมส่งเสริมคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ กิจกรรมกีฬาหรือการส่งเสริมสุขภาพ กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์หรือรักษาสีงแวดล้อม กิจกรรมเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรม และกิจกรรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. 2557) โดยสถาบันการศึกษามีบทบาทที่สำคัญในการพัฒนานักศึกษา โดยเฉพาะการผลิตบัณฑิตที่มีความสมบูรณ์ทั้งทางด้าน สติปัญญา สังคม อารมณ์ ร่างกาย และจิตใจ

ปัจจุบันสถาบันการศึกษาต้องจัดกิจกรรมนันทนาการ หรือกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อเป็นการพัฒนานิสิตนักศึกษา ดังเช่นการประเมินผลการดำเนินงานของสถานศึกษา ไม่ว่าจะเป็นการประเมินตนเอง การประกันคุณภาพการศึกษาที่กำหนดโดยสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ที่ได้กำหนดเกณฑ์และตัวบ่งชี้ต่างๆ ในการประเมินคุณภาพการศึกษาในสถาบันการศึกษานั้นๆ ซึ่งในตัวบ่งชี้ขึ้นคือการจัดกิจกรรมนักศึกษา ที่กำหนดให้นักศึกษาทำกิจกรรมต่างๆ ทั้ง 5 ด้าน เช่น กิจกรรมส่งเสริมคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ กิจกรรมกีฬาหรือการส่งเสริมสุขภาพ กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์หรือรักษาสีงแวดล้อม กิจกรรมเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรม และกิจกรรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม โดยสถาบันการศึกษาในแต่ละแห่งก็ได้ส่งเสริมให้นักศึกษาทำกิจกรรมต่างๆ ในทุกๆ ด้าน เพื่อเป็นกลไกที่จะพัฒนานิสิต นักศึกษาให้เป็นไปตามเกณฑ์ หรือคุณลักษณะที่สถาบันกำหนด การจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับมวลมนุษยชาติ มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง มีผลทำให้ทุกคนจะต้องเรียนรู้เพื่อปรับตัวให้ทันกับโลกที่กำลังหมุนไปอย่างรวดเร็วทุกทิศทาง อีกทั้งสถานการณ์ที่ผกผันของเศรษฐกิจ สังคม การศึกษา และสีงแวดล้อม หรือเรียกได้ว่าการจัดกิจกรรมนันทนาการส่งผลต่อการใช้ชีวิตให้สมดุลกับโลกยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งนิสิต นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียน ซึ่งเป็นทรัพยากรที่สำคัญต่อการพัฒนาประเทศชาติให้ก้าวหน้าอย่างยั่งยืนในอนาคต ถือได้ว่าการจัดกิจกรรมนันทนาการในสถานศึกษาเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญอย่างยิ่งที่จะช่วยส่งเสริมพัฒนาคุณลักษณะนิสัย และความเป็นพลเมืองดีในอนาคต ในปัจจุบันกิจกรรมต่าง ๆ ที่จัดขึ้นในสถานศึกษาล้วนเกี่ยวข้องกับกิจกรรมนันทนาการทั้งสิ้น การจัดนันทนาการในสถานศึกษาคือการจัดกิจกรรมเสริมสร้างประสบการณ์และลักษณะที่พึงประสงค์ในรูปแบบต่างๆ เพื่อสนองความต้องการของนักเรียน นิสิต นักศึกษา ทั้งในด้านออกกำลังกาย และเพื่อความสนุกสนานรื่นเริงนอกเวลาเรียน หรือเป็นกิจกรรมพิเศษ (สมบัติ กาญจนกิจ. 2542: 128-129)

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ เป็นสถาบันการศึกษาที่มุ่งเน้นในการผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติที่มีความคิดสร้างสรรค์ จึงมีการพัฒนานักศึกษาในทุกๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านการศึกษาและการ

ทำกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยนักศึกษาในสถาบันการศึกษา มีหน้าที่ที่จะต้องพัฒนาตนเอง โดยใช้ประโยชน์จากทรัพยากรรอบด้านในสถาบันการศึกษาให้เต็มที่ โดยเฉพาะกิจกรรมนันทนาการที่สถาบันการศึกษาจัดขึ้น (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ : ออนไลน์) โดยกิจกรรมนันทนาการจะช่วยให้ นักศึกษามีการพัฒนาตนเอง ให้มีความพร้อมที่จะเป็นบัณฑิตที่มีคุณภาพ เป็นที่ต้องการของสังคมและประเทศชาติต่อไปในอนาคต เพราะกิจกรรมในสถานศึกษา คือการจัดกิจกรรมเสริมสร้างประสบการณ์ และลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ในรูปแบบต่างๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของนักเรียน นิสิต นักศึกษา ทั้งในด้านออกกำลังกาย และเพื่อความสนุกสนานรื่นเริงนอกเวลาเรียน หรือเป็นกิจกรรมพิเศษ (สมบัติ กาญจนกิจ. 2542: 128-129) อีกทั้ง กิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญที่มีประโยชน์และมีคุณค่าต่อมนุษย์ตั้งแต่เด็กจนกระทั่งเป็นผู้ใหญ่ กิจกรรมนันทนาการจะช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิต และกิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมที่เป็นเลิศในการเสริมสร้างบุคลิกภาพของบุคคลให้เป็นผู้นำ มีมนุษยสัมพันธ์สง่างามในเรือนร่าง และมีสมรรถภาพจิตใจดี นอกจากนี้กิจกรรมนันทนาการเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะช่วยส่งเสริม และพัฒนาคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของสถาบันการศึกษา เพราะจะช่วยให้เขาเหล่านั้นรู้จักการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และทำกิจกรรมนันทนาการอย่างมีจุดหมาย แต่อย่างไรก็ตามถึงแม้ว่ากิจกรรมนันทนาการเป็นสิ่งที่สถาบันการศึกษาทุกแห่งยอมรับว่ามีความสำคัญและประโยชน์ แต่การจัดกิจกรรมนันทนาการในสถาบันการศึกษายังมีปัญหาและอุปสรรคหลายประการ (ธำรงค์ แก้วผดุง. 2547: 9) โดยเฉพาะนักศึกษาสายวิชาชีพ ที่ไม่ค่อยให้ความสำคัญกับการทำกิจกรรมนันทนาการในสถาบันการศึกษา สถาบันการศึกษาจึงได้กำหนดแนวทาง และมาตรการต่างๆ เพื่อให้ นักศึกษาทำกิจกรรม เพื่อเป็นการพัฒนานิสิตให้มีคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของสถาบัน ดังที่จะเห็นได้จากหลายๆสถาบันการศึกษาที่นักศึกษาไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมนันทนาการที่สถานศึกษาจัดขึ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า นักศึกษาในสถาบันการศึกษามีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้อง มีกิจกรรมเสริมหลักสูตร หรือกิจกรรมนันทนาการในการพัฒนานักศึกษา ด้วยเหตุผลหลากหลายประการ ดังที่กล่าวมา แต่อย่างไรก็ตามเมื่อมีการพัฒนานักศึกษาในทุกๆ ด้านแล้ว อาจจะมีสาเหตุบางประการที่สถาบันการศึกษาไม่ทราบสาเหตุ ที่นักศึกษาไม่เข้าร่วมกิจกรรม หรือไม่ทำกิจกรรมที่สถาบันการศึกษา ส่งเสริมให้กับนักศึกษาในระหว่างที่กำลังศึกษาอยู่ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ได้เล็งเห็น ความสำคัญของทรัพยากรบุคคลที่เป็นนักศึกษาภายในมหาวิทยาลัย และมีความสำคัญในการศึกษาเล่าเรียนและเป็นอนาคตของประเทศชาติ จึงจำเป็นต้องพัฒนานิสิต นักศึกษาในทุกๆ ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านกิจกรรมเสริมหลักสูตร ทำให้ผู้วิจัยซึ่งปฏิบัติงานด้านกิจการนักศึกษา อยู่ภายในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ได้สนใจศึกษาเกี่ยวกับเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ เพื่อนำผลที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้เก็บไว้เป็นข้อมูลพื้นฐาน และเป็นแนวทางในการนำเสนอผู้บริหารมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ในการพัฒนา หารูปแบบการจัดกิจกรรมนันทนาการ สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ เพื่อพัฒนานักศึกษาในสถาบันการศึกษาที่ทำการวิจัย ให้เป็นพลเมืองสังคม และพลเมืองโลกต่อไป อีกทั้งเพื่อเป็นแนวทางให้สถาบันการศึกษาอื่นๆ นำแนวทางและข้อมูลจากการวิจัยในครั้งนี้ ไปประยุกต์ และปรับใช้เพื่อจุดประสงค์ในการพัฒนานิสิต นักศึกษาในสถาบันการศึกษาของประเทศชาติ ต่อไป

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
2. เพื่อเปรียบเทียบเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปร เพศ ชั้นปี และคณะ
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติกับพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

ความสำคัญของการวิจัย

เพื่อทราบระดับของเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตลอดจนความสัมพันธ์ของเจตคติกับพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ เพื่อนำผลของการศึกษาค้นคว้าไปใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุง สนับสนุน และพัฒนางานด้านกิจการนักศึกษา และการจัดกิจกรรมทางนันทนาการของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ทั้งหมดจำนวน 11,484 คน (สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ. 2561)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 11,484 คน ดังนั้นสามารถหาขนาดตัวอย่างได้ โดยเปรียบเทียบขนาดตัวอย่างตามตารางของ Taro Yamane (ลัวัน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2543: 36; อ้างอิงจาก Yamane. 1967: 886 – 887) ได้กลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 400 คน

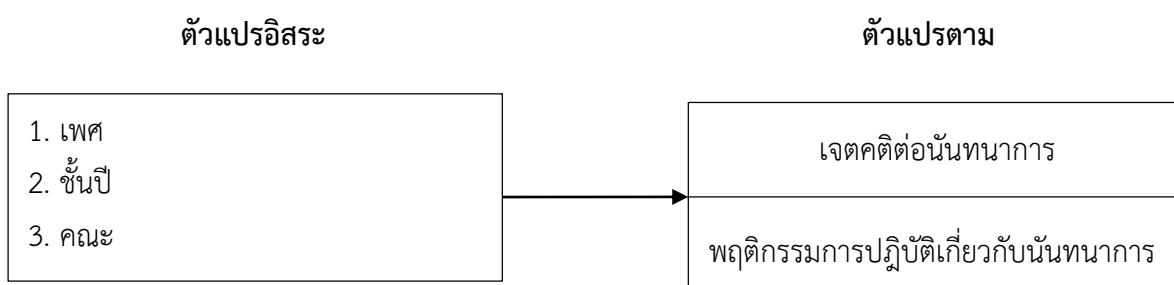
ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ แบ่งเป็นดังนี้
 - 1.1. เพศ
 - 1.2. ชั้นปี
 - 1.3. คณะ
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ เจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **เจตคติต่อนันทนาการ** หมายถึง ความรู้สึก ความคิดเห็น และท่าทีต่อนันทนาการของ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ไม่ว่าจะเกิดจากการเรียนรู้ หรือประสบการณ์ ที่แสดงออกให้เห็นโดยพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง
2. **พฤติกรรมกรปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ** หมายถึง การกระทำ การแสดงออก ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพในเรื่องของกิจกรรมนันทนาการ
3. **นันทนาการ** หมายถึง กิจกรรมที่ทำในเวลาว่างของนักศึกษา ซึ่งเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ และกิจกรรมนั้นต้องไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม รวมถึงกฎหมายของบ้านเมือง และ กิจกรรมนั้นจะต้องทำให้เกิดการพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และสติปัญญา
4. **นักศึกษา** หมายถึง นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล กรุงเทพ ปีการศึกษา 2560
5. **มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ** หมายถึง หน่วยงานที่เป็นสถาบันการศึกษาใน ระดับอุดมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา
6. **เพศ** หมายถึง เพศของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ แบ่งเป็น ดังนี้
 - 6.1 เพศชาย
 - 6.2 เพศหญิง
7. **ชั้นปี** หมายถึง ชั้นปีที่นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่ศึกษาอยู่ในปี การศึกษา 2560
8. **คณะ** หมายถึง คณะที่นักศึกษา กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมุติฐานในการวิจัย

1. นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่มีเพศต่างกัน มีเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการต่างกัน
2. นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่มีชั้นปีที่ต่างกัน มีเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการต่างกัน
3. นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่มีคณะที่กำลังศึกษาต่างกัน มีเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการต่างกัน
4. เจตคติต่อนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และนำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการ
2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเจตคติ
3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรม
4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการปฏิบัติ
5. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการ

1.1. ความหมายของนันทนาการ

พระพงศ์ บุญศิริ (2536: 2) “นันทนาการ” เป็นคำที่มาจาก “สันตนาการ” ที่บัญญัติศัพท์โดย พระยาอนุนามราชชน (เสถียรโกเศศ) ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2510 ซึ่งมาจากคำว่า “นันทน” หมายความว่าร่าเริง สนุกสนาน สมาสกับคำว่า “อาการ” เรียกว่า “นันทนาการ” หมายถึงอาการที่สนุกสนาน ร่าเริง และรวมถึงพฤติกรรมของคนเมื่อเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ แล้วทำให้เกิดอาการสุข สนุกสนาน ร่าเริง ในภาษาอังกฤษคำว่า Recreation มีความหมายว่าทำให้สดชื่น (Refreshment) หรือการทำให้กลับสู่สภาพเดิม (Restoration) เมื่อพิจารณาการสร้างคำ Recreation เกิดคำว่า Re เป็นอุปสรรคเดิมหน้าคำกริยา แปลว่า ใหม่ อีกครั้ง เพิ่มเติมอีก รวมกับ to Create แปลว่าสร้างขึ้น สร้างสรรค์ ทำให้เกิดขึ้น ส่วนใหญ่จะหมายถึง คุณค่าเป็นนามธรรม ดังนั้นเมื่อรวมเข้าเป็นคำเดียวกันเป็น Recreation หมายถึง การสร้างขึ้นใหม่ การทำให้เกิดขึ้นอีกครั้ง

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ให้ความหมายว่า นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่ทำตามสมัครใจในยามว่าง เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียด สมบัติ กาญจนกิจ (2542: 16-17) ได้ให้ความหมายดังนี้

1. นันทนาการ หมายถึง การทำให้สดชื่น เสริมสร้างพลังงานขึ้นมาใหม่ หลักจากการใช้พลังงาน แล้วก่อให้เกิดความเหนื่อยล้าทางร่างกาย ทางสมองและจิตใจ กิจกรรมนันทนาการที่บุคคลเข้าร่วมในช่วงเวลาว่าง จะช่วยขจัด หรือผ่อนคลายความเหนื่อยล้าทางด้านร่างกายและจิตใจ ในความหมายนี้ นันทนาการจึงเป็นการตอบสนองความต้องการทางกาย และจิตใจของบุคคล และสังคม

2. นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมต่างๆ ที่บุคคลเข้าร่วมในเวลาว่าง โดยไม่มีการบังคับ และจะเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ แล้วส่งผลก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข รวมทั้งความสนุกสนานหรือความสุขสงบ

3. นันทนาการ หมายถึง กระบวนการหรือประสบการณ์ ที่ทำให้บุคคลเกิดความสุข โดยอาศัย กิจกรรมนันทนาการในช่วงเวลาว่างเป็นสื่อ ก่อให้เกิดการพัฒนา หรือการเจริญงอกงาม ทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของบุคคล

4. นันทนาการเป็นสถาบันทางสังคม หรือแหล่งศูนย์กลางของสังคม เพื่อให้บุคคลเข้าร่วม กิจกรรมนันทนาการ แล้วก่อให้เกิดการพัฒนาทางด้านอารมณ์และพัฒนาเจริญงอกงามทางร่างกาย จิตใจ และสังคม

ดาร์นีย์ ศรีสวัสดิ์กุล (2546: 9) กล่าวถึงความหมายของนันทนาการไว้อย่างหลากหลายในความหมายหนึ่ง นันทนาการ หมายถึง กิจกรรม (Activities) ต่างๆ ที่บุคคลเข้าร่วมในช่วงเวลาว่างโดยไม่มีการ บังคับหรือเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ มีผลก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข รวมทั้งความสนุกสนาน หรือความสงบสุขและกิจกรรมนั้นๆ จะต้องเป็นกิจกรรมที่สังคมยอมรับ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่มีความ หลากหลาย เช่น กิจกรรมศิลปหัตถกรรม กิจกรรมอาสาสมัคร ศิลปวัฒนธรรม งานอดิเรก การละคร ดนตรี นันทนาการกลางแจ้งนอกเมือง เป็นต้น

พนมศักดิ์ สวัสดิ์พงษ์ (2544: 22) กล่าวว่า นันทนาการเป็นวิถีชีวิตแห่งความสุขและเป็นปัจจัย สำคัญยิ่งต่อการดำเนินชีวิตของคนเรา ผลที่ได้รับจากนันทนาการคือพลังแห่งความสุข ซึ่งจะเป็นปฏิปักษ์ กับความเครียด ความทุกข์ ความกังวล หรือความเศร้าหมองทุกประการแต่ความสามารถทางนันทนาการ ต้องมีการปลูกฝัง สร้างและสะสมจึงจะเกิดขึ้นได้จากกระบวนการกิจกรรม

สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ (2547: 15) ได้สรุปความหมายของนันทนาการไว้ หลายความหมาย ดังนี้

1. นันทนาการ หมายถึง การทำให้ชีวิตสดชื่นโดยการเสริมสร้างพลังงานขึ้นมาใหม่หลังจากที่ ร่างกายใช้พลังงานแล้วเกิดความเหน็ดเหนื่อยเมื่อยล้าร่างกาย จิตใจและทางสมองเมื่อบุคคลเข้าร่วม กิจกรรมนันทนาการจะช่วยขจัดหรือผ่อนคลายความเหน็ดเหนื่อยเมื่อยล้าทางด้านร่างกายและจิตใจ นันทนาการจึงเป็นการตอบสนองความต้องการทางด้านกายและจิตใจของบุคคลได้อย่างแท้จริง

2. นันทนาการ หมายถึง กิจกรรม (Activities) ต่างๆ ที่บุคคลเข้าร่วมในช่วงเวลาว่างโดยไม่มีการ บังคับหรือเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ มีผลก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข สนุกสนานหรือความสงบ และกิจกรรมนั้นๆ จะต้องเป็นกิจกรรมที่สังคมยอมรับ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่มีความหลากหลาย เช่น กิจกรรม ศิลปหัตถกรรม การเขียน-อ่าน กิจกรรมอาสาสมัคร ศิลปวัฒนธรรม งานอดิเรก เกม กีฬา การละคร ดนตรี กิจกรรมเข้าจังหวะ และนันทนาการกลางแจ้งนอกเมือง

3. นันทนาการ หมายถึง กระบวนการ (Process) หรือประสบการณ์ที่บุคคลได้รับโดยอาศัย กิจกรรมในช่วงเวลาว่างเป็นสื่อ ก่อให้เกิดการพัฒนาหรือความเจริญงอกงามทางกาย อารมณ์ สังคม และ สติปัญญาของบุคคล

4. นันทนาการ หมายถึง เป็นสถาบันทางสังคมหรือแหล่งศูนย์กลางของสังคม เพื่อให้บุคคลหรือ สมาชิกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการแล้วก่อให้เกิดความเจริญงอกงามทางร่างกาย พัฒนาทางด้านอารมณ์ จิตใจ และสังคม ซึ่งโดยปกติรัฐมีหน้าที่จัดแหล่งนันทนาการในรูปแบบต่างๆ เช่น สวนสาธารณะในเมือง

สวนหย่อม ศูนย์เยาวชน ห้องสมุดสำหรับประชาชน ดนตรีสำหรับประชาชน วนอุทยาน และอุทยานแห่งชาติ

สำนักส่งเสริมและพัฒนานันทนาการ (2550: 3) กล่าวว่า นันทนาการ คือประสบการณ์หรือการกระทำกิจกรรมใดๆ ที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลได้เลือกสรรเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ ปราศจากการถูกบังคับทั้งโดยทางตรงและทางอ้อม การกระทำกิจกรรมนั้น จะต้องกระทำในเวลาว่างการงานประจำ หรือภาระกิจอื่นๆ โดยไม่หวังผลตอบแทนรางวัลใดๆ นอกจากความสนุกสนาน ความพึงพอใจ ความสุขที่ได้รับเท่านั้น

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2554: 15) กล่าวว่า นันทนาการหมายถึง “กิจกรรมเวลาว่างที่สร้างสรรค์เป็นประโยชน์ มีคุณค่าสำหรับบุคคลที่เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจและส่งผลโดยตรงต่อผู้เข้าร่วม ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ซึ่งเป็นเป้าหมายของนันทนาการ คือ การกระทำชีวิตให้มีคุณภาพ หมายถึงการมีคุณภาพชีวิตที่ดีกว่าที่เป็นอยู่ นั่นคือมีความสุขที่สมบูรณ์ประกอบด้วย 2 ส่วนได้แก่ สุขภาพทางกาย และสุขภาพทางจิตใจ นอกจากนั้นยังมีผลพลอยได้อื่นๆ อีกมากมาย”

สำนักนันทนาการ (2557: 37) นันทนาการ คือ การทำให้ชีวิตสดชื่น โดยการเสริมสร้างพลังงานขึ้นใหม่หลังจากที่ร่างกายใช้พลังงานแล้วเกิดเป็นความเหนื่อยเมื่อยล้าทางร่างกาย จิตใจและทางสมอง เมื่อบุคคลเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการจะช่วยขจัดหรือผ่อนคลายความเหนื่อยเมื่อยล้าทางด้านร่างกายและจิตใจ ในความหมายนี้นันทนาการจึงเป็นการตอบสนองความต้องการทางกายและจิตใจของบุคคลได้อย่างแท้จริง

กล่าวโดยสรุปได้ว่า นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่ทำในเวลาว่างของแต่ละบุคคล ซึ่งแต่ละบุคคลเข้าร่วมได้โดยไม่มีการบังคับ และกิจกรรมนั้นๆ จะต้องก่อให้เกิดความพึงพอใจในเวลาว่างนั้นๆ อีกทั้งกิจกรรมนั้นๆ จะต้องไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม รวมถึงกฎหมายของบ้านเมือง และจะต้องทำให้เกิดการพัฒนา หรือความเจริญงอกงามทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

1.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ

แมคคลีน (McLean. 2005: 25 – 26) ได้กล่าวถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการไว้ ดังนี้

1. ทฤษฎีพลังงานส่วนเกิน (Surplus-Energy Theory) Herbert Spencer นักปรัชญาชาวอังกฤษได้แสดงความคิดเห็นว่า การเล่นเป็นแรงดันใจเบื้องต้นเพื่อที่จะต้องการใช้พลังงานส่วนเกินเมื่อมนุษย์หรือสัตว์ได้รับอาหารจนอิ่มและไม่ต้องการสิ่งที่จำเป็นในการดำรงชีวิตแล้วพวกเขาก็จะมีการปลดปล่อยพลังงานเพื่อแสวงหาความเพลินเพลินจากการเล่น เป็นการใช้พลังงานในร่างกาย

2. ทฤษฎีการระบายออกทางอารมณ์ (Catharsis Theory) ทฤษฎีนี้อยู่บนพื้นฐานที่แสดงให้เห็นว่าการเล่น โดยเฉพาะการเล่นที่เป็นการแข่งขันนั้น เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดการป้องกันในการแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม มีการระบายออกทางอารมณ์เป็นกระบวนการขจัดพลังงาน ซึ่งมีแนวโน้มที่อาจจะก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคมได้

3. ทฤษฎีการแสดงออกแห่งตน (Self-Expression Theory) มนุษย์ถูกทำให้เกิดความสนใจด้วยกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหว เพื่อที่จะค้นหาวิธีการใช้พลังงาน หรือความสามารถที่แสดงความเป็น

ตัวตนของพวกเขา รูปแบบกิจกรรมที่เข้าร่วม ได้รับอิทธิพลจากปัจจัยทางด้านร่างกาย โครงสร้างสรีรวิทยา สมรรถภาพทางกายสิ่งแวดล้อม เพื่อน ครอบครัว และพื้นฐานทางสังคม ทักษะนิสัยของมนุษย์ มีอิทธิพลต่อรูปแบบการเล่นของพวกเขา ซึ่งมนุษย์ต้องการประสบการณ์แปลกใหม่ ต้องการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม ต้องการได้รับการยอมรับบุคคลอื่น ต้องการความปลอดภัยและต้องการความสุนทรีย์ในชีวิต

4. ทฤษฎีการเล่นเชิงความสุข (The Enjoyment or Hedonic Theory) การเล่นคือสิ่งสำคัญที่จะพัฒนาความรู้คิดของเด็ก ซึ่งจะเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องเกิดจากการกำหนดบทบาทของผู้เล่น โดยได้รับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อม เป็นทฤษฎีที่ยอมรับกันอย่างแพร่หลายว่าบทบาท การเล่นช่วยพัฒนาร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาของเด็ก นอกจากนั้นการเล่นสร้างคุณค่าในเรื่องการเรียนรู้ การบำบัด การฝึกอบรมทางจริยธรรม

5. ทฤษฎีการเล่นเชิงรู้คิด (The Cognitive Theory of Play) เพียร์เจท์ (Piaget) กล่าวถึงการเล่นเป็นกิจกรรมที่จะช่วยผสมผสานสังคมตั้งแต่หน่วยที่เล็กที่สุดของสังคม คือ ครอบครัว ชุมชน และสังคม มนุษย์ต้องการการเล่นเพื่อเสริมสร้างเครือข่ายของสังคมในวิถีชีวิต วัฒนธรรมและอารยธรรม การให้ความช่วยเหลือเกื้อกูลกัน การเคารพในสิทธิ รู้หน้าที่ความรับผิดชอบ

6. ทฤษฎีการผ่อนคลายความเครียด (Relaxation Theory) เป็นทฤษฎีที่เกี่ยวกับการแก้ปัญหาสังคมปัจจุบัน สภาพปัญหาที่ทุกคนกำลังเผชิญอยู่ในสังคมขณะนี้ โดยเฉพาะผู้ที่อาศัยอยู่ในสังคมเมืองใหญ่ที่มีความแออัด ปัญหาการจราจร มลพิษจากสิ่งแวดล้อม ปัญหาเศรษฐกิจทำให้ชีวิตต้องดิ้นรนต่อสู้ ทำให้คนในสังคมประสบปัญหาความเครียด การเล่น การสัมผัสกับธรรมชาติ สามารถช่วยผ่อนคลายความเครียดได้

7. ทฤษฎีสังคมประสานสัมพันธ์ (Social Contract Theory) กล่าวถึง การเล่นเป็นกิจกรรมที่สร้างความสามัคคี และยังก่อให้เกิดการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข และเป็นกิจกรรมที่มีผลต่อการพัฒนาสังคม ชุมชนและประเทศชาติได้เป็นอย่างดี จะเห็นได้ว่าการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกเป็นกิจกรรมการเล่น เกมกีฬาที่มวลมนุษยชาติจากทั่วโลกเข้าร่วมการแข่งขันเพื่อประสานสัมพันธ์กัน

8. ทฤษฎีเชาวน์อารมณ์ (Emotional Intelligent Theory) ความสำเร็จในการดำเนินชีวิตของคนนั้นนอกจากการมีเชาวน์ปัญญา (IQ) แล้วมนุษย์ยังต้องมีการพัฒนาทางอารมณ์และบุคลิกภาพที่สำคัญควบคู่ไปด้วยกันไปด้วย จิตใจอารมณ์และสังคมของมนุษย์ ทำให้ร่างกายมีการเจริญเติบโต สมองถูกกระตุ้นให้เกิดมีการพัฒนา

จากข้อมูลเอกสารที่ผู้วิจัยนำมาศึกษา ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีที่เหมาะสมกับสภาพความน่าจะเป็นที่จะนำมาใช้กับกลุ่มตัวอย่างในครั้งนี้ จึงใช้ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ ของแมคลีน (McLean. 2005: 25 – 26) ดังนี้

1. ทฤษฎีพลังงานส่วนเกิน
2. ทฤษฎีการระบายออกทางอารมณ์
3. ทฤษฎีการแสดงออกแห่งตน
4. ทฤษฎีการเล่นเชิงความสุข

5. ทฤษฎีการเล่นเชิงรู้คิด
6. ทฤษฎีการผ่อนคลายความเครียด
7. ทฤษฎีสังคมประสานสัมพันธ์
8. ทฤษฎีเขาวนอารมณ์

1.3 ความสำคัญของนันทนาการ

กิจกรรมนันทนาการมีความสำคัญ และจำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ ซึ่งพอจะสรุปเป็นประเด็นได้ดังนี้

สมบัติ กาญจนกิจ (2542: 52-53) ได้กล่าวไว้ว่า นันทนาการเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับมนุษย์ ในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพราะการดำเนินชีวิตของคนเรานั้นได้เปลี่ยนแปลงไป จนเป็นผลให้ต้องมีปัจจัยที่หาเพิ่มเติมจากปัจจัยสี่ประการ ได้แก่ เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่ ยารักษาโรคและอาหาร ปัจจัยที่หานี้ก็คือ การพักผ่อนหรือกิจกรรมนันทนาการ จากการเปลี่ยนแปลงนี้เอง ทำให้นันทนาการเริ่มมีบทบาท และมีความสำคัญต่อสังคมของมนุษย์เป็นอย่างมาก ซึ่งในส่วนต่อไปนี้จะได้กล่าวถึงความสำคัญของนันทนาการว่ามีความสำคัญต่อส่วนใดบ้างดังต่อไปนี้คือ

1. ประชากรในสังคม นันทนาการเป็นสื่อที่สำคัญในการพัฒนามนุษย์ให้มีความสมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม ดังนั้นนันทนาการจึงมีความสำคัญต่อประชากรในสังคมเป็นอย่างยิ่ง

2. ครอบครัวได้จัดได้ว่าเป็นสังคมหน่วยย่อยที่เล็กที่สุด ซึ่งในปัจจุบันนี้สัมพันธภาพของสมาชิกภายในครอบครัวไม่ค่อยแน่นแฟ้นเหมือนสมัยก่อนๆ เพราะทุกคนต่างมีความจำเป็นในการทำมาหากิน สภาพแวดล้อมที่ต้องแข่งขันทั้งกับเวลาและแข่งขันกับคนอื่น ๆ ทำให้สมาชิกในครอบครัวไม่ค่อยมีโอกาสดังได้พบปะกันมากนัก ดังนั้นกิจกรรมนันทนาการ จะเป็นสื่อสำคัญที่จะช่วยสร้างบรรยากาศที่อบอุ่นให้เกิดขึ้นภายในครอบครัว นอกจากนี้กิจกรรมนันทนาการยังช่วยลดปัญหาการใช้เวลาว่างให้กับสมาชิกในครอบครัวด้วยเป็นผลทำให้ผู้นำของครอบครัวได้ทำบทบาทของตัวเองได้ดีขึ้น

3. ชุมชน นันทนาการช่วยพัฒนาชุมชนให้มีความสมบูรณ์ในหลายๆ ด้านด้วยกันคือ

- 3.1 ช่วยสร้างคนให้เป็นสมาชิกที่ดีมีเหตุผล เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตน มีความขยันขันแข็ง ทั้งนี้เพราะกิจกรรมนันทนาการช่วยให้เสริมสร้างสมาชิกที่ดีให้กับชุมชน เพราะว่าพวกเขาเหล่านั้นได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ในการร่วมกิจกรรมนันทนาการบางประเภท เช่น กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ จะช่วยให้สมาชิกในสังคมรู้จักเสียสละ และช่วยเหลือผู้อื่น

- 3.2 ลดปัญหาอาชญากรรม ในชุมชนที่สงบสุขย่อมไม่มีปัญหาอาชญากรรม ถ้าหากเราพิจารณาถึงปัญหาอาชญากรรมแล้วจะพบว่าสาเหตุที่สำคัญอันหนึ่งก็คือ การปล่อยให้คนบางประเภท โดยเฉพาะวัยรุ่นอยู่ว่างมากเกินไปจนทำให้เกิดอาการหมกมุ่นอยู่กับอบายมุขและประพฤติตนก่ออาชญากรรมดังกล่าว ดังนั้นถ้าหากชุมชนมีโปรแกรมนันทนาการให้กับบุคคลเหล่านี้ก็จะช่วยลดปัญหาอาชญากรรมได้

3.3 ช่วยให้เกิดสภาพแวดล้อมที่ดี ทั้งนี้เพราะว่านันทนาการนั้นจะครอบคลุมไปถึงการจัดสภาพแวดล้อมให้สวยงาม เป็นการป้องกัน การลดปัญหา ลมมลภาวะได้อีกทางหนึ่งด้วย การจัดสวนหย่อม ก่อหรือการจัดสวนดอกไม้ประดับก็จะช่วยรักษาความสมดุลทางธรรมชาติได้เป็นอย่างดี ดังนั้น ถ้าหากชุมชนใดก็ตามขาดกิจกรรมนันทนาการหรือมิได้มีการวางแผนนันทนาการไว้ ก็อาจมีปัญหาทางด้านมลภาวะได้

1. ประเทศชาติ นันทนาการมีความสำคัญต่อประเทศชาติเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพราะว่ากิจกรรมนันทนาการจะช่วยลดปัญหาความประพฤติของประชาชนลงได้อย่างมากจนอาจกล่าวได้ว่ากิจกรรมนันทนาการจะช่วยสร้างความสงบสุขภายในได้เป็นอย่างดี เพราะเมื่อคนในชาติได้เล่น ได้ออกกำลังกาย ก็ทำให้มีสุขภาพดีมีโอกาสนอนคลายความตึงเครียดและส่งผลให้มีสุขภาพจิตดี ไม่โกรธ หรืออาฆาตแค้น ย่อมทำให้การทะเลาะวิวาทไม่เกิดขึ้นในสังคม

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า กิจกรรมนันทนาการมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก ซึ่งอาจกล่าวได้ว่ากิจกรรมนันทนาการเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของมนุษย์ที่ผสมกลมกลืนกันอย่างลงตัว และนันทนาการช่วยให้มนุษย์เกิดการพัฒนาด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และอารมณ์ สามารถลดปัญหาต่างๆในสังคม และประเทศชาติได้ จึงก่อให้เกิดความสุข ความสงบ ความอบอุ่นและความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว สังคมและประเทศชาติต่อไปอีกด้วย

1.4 ลักษณะของนันทนาการ

สำนักส่งเสริมและพัฒนานันทนาการ (2551: 5-7) ได้แบ่งลักษณะของกิจกรรมนันทนาการ มีดังนี้

1. กิจกรรมนันทนาการต้องประกอบหรือเกี่ยวข้องกับกิจกรรมรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเสมอ ได้แก่ กิจกรรมทางกาย กิจกรรมทางจิตใจหรือสมอง หรือกิจกรรมทางอารมณ์ ในการปฏิบัติจริงนั้น ผู้ประกอบกิจกรรมนันทนาการจะใช้พลังงานทั้ง 3 ด้านไปพร้อมๆ กันเสมอ

2. กิจกรรมนันทนาการมีหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับความพอใจของบุคคลเป็นสำคัญซึ่งย่อมแตกต่างกันไปตามสถานภาพ

3. นันทนาการต้องอาศัยแรงจูงใจ

4. กิจกรรมนันทนาการเกิดขึ้นในเวลาว่าง

5. การเข้าร่วมประกอบกิจกรรมนันทนาการเป็นไปด้วยความสมัครใจ

6. กิจกรรมนันทนาการเป็นสิ่งสากล

7. กิจกรรมนันทนาการเป็นสิ่งจริงจังและมีความมุ่งหมาย

8. กิจกรรมนันทนาการสามารถยืดหยุ่นได้

9. กิจกรรมนันทนาการมีผลพลอยได้ เช่น ด้านสุขภาพกายและจิต ด้านคุณธรรมจริยธรรม ความรัก ความสามัคคี ความเข้าใจอันดีต่อกัน

10. กิจกรรมนันทนาการมีไว้เพื่อความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน

11. กิจกรรมนันทนาการเป็นประโยชน์ สร้างสรรค์ และเป็นที่ยอมรับของสังคม

สมบัติ กาญจนกิจ (2544: 30-36) ได้ให้ความหมายของลักษณะพื้นฐานของนันทนาการไว้ ดังนี้

1. นันทนาการเกี่ยวข้องกับกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมต่างๆ ทั้งที่กระทำและถูกกระทำ รูปแบบของกิจกรรมนั้นหลากหลาย ตั้งแต่เกมกีฬา ศิลปหัตถกรรม ดนตรี กิจกรรมกลางแจ้ง นอกเมือง งานอดิเรก การท่องเที่ยว โยคะ สมาธิ เป็นต้น

2. นันทนาการที่มีรูปแบบหลากหลาย มีขอบเขตไม่จำกัดตั้งแต่ในรูปแบบของกิจกรรมซึ่งกำหนดเป็น 14 หมวดหมู่ใหญ่แล้ว นันทนาการยังมีรูปแบบที่จัดบริการเป็นสวัสดิการสังคม เป็นแหล่งนันทนาการบริการแก่กลุ่มประชากรทุกระดับวัย และประชากรกลุ่มพิเศษ

3. นันทนาการจะต้องเป็นไปด้วยความสมัครใจและมีแรงจูงใจ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการจะต้องเข้าร่วมด้วยความสนใจ สมัครใจและมีแรงจูงใจในกิจกรรมที่จะเข้าร่วมโดยมิได้ถูกบังคับ

4. นันทนาการเกิดขึ้นได้ในเวลาที่ไม่จำกัด บุคคลและชุมชนมีอิสระที่เข้าร่วมในสิ่งที่เขาต้องการจะเล่น หรือเข้าร่วมโดยไม่จำกัดเวลา

5. นันทนาการจะต้องเป็นสิ่งที่จริงจังและมีจุดหมาย ประสพการณ์นันทนาการเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิต พัฒนาอารมณ์สุข มีคุณค่าสาระ เป็นสิ่งที่จริงจังและมีจุดหมายเสมอ

6. นันทนาการเป็นการบำบัดรักษา กิจกรรมนันทนาการช่วยฟื้นฟู และรักษาคนไข้และเปิดโอกาสให้คนไข้เลือกกิจกรรมในเวลาว่าง กระทำเพื่อพัฒนาสุขภาพกายและจิตใจยามฟื้นไข้ หรือระหว่างการบำบัดรักษา

7. นันทนาการเป็นกิจกรรมที่สามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม กิจกรรมนันทนาการสามารถจัดได้ตามความเหมาะสม ตามสภาพแวดล้อม ความต้องการและสนใจในชุมชน ตลอดจนอุปกรณ์และสถานที่อำนวยความสะดวก

8. นันทนาการจะต้องเป็นกิจกรรมที่พึงประสงค์ของสังคม กิจกรรมนันทนาการองสังคมหรือชุมชนหนึ่ง อาจไม่เหมาะสมกับอีกชุมชนหนึ่ง ทั้งนี้เพราะความสนใจต้องการ ค่านิยม วัฒนธรรม ศาสนา ประเพณี สภาพแวดล้อม ความเชื่อ เป็นข้อบ่งชี้วิถีชีวิตของชุมชน ดังนั้นกิจกรรมนันทนาการจะต้องเป็นที่ยอมรับในสังคมนั้นๆ

สำนักส่งเสริมและพัฒนานันทนาการ (2550: 5-9) กล่าวว่า คุณลักษณะของนันทนาการนั้นเป็นการยากที่จะกล่าวว่าคุณลักษณะที่แท้จริงของกิจกรรมนันทนาการเป็นอย่างไร เพราะไม่สามารถที่จะอธิบายได้อย่างชัดเจน หรือแบ่งแยกให้เห็นว่าพฤติกรรมใดที่คนเข้าร่วมประกอบกิจกรรมต่างๆ เป็นกิจกรรมนันทนาการหรือไม่ เพราะสิ่งที่เราคิดว่าเป็นนันทนาการสำหรับเรานั้น คนอื่นอาจมองเห็นเป็นงาน เป็นอาชีพที่จริงจังสำหรับเขาก็ได้ โดยทั่วไปลักษณะของนันทนาการจะยึดพื้นฐานทางกิจกรรมเป็นหลัก ซึ่งสามารถแบ่งคุณลักษณะของกิจกรรมนันทนาการเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการพิจารณาว่ากิจกรรมใดเป็นกิจกรรมนันทนาการหรือไม่ ได้ดังนี้

1. กิจกรรมนันทนาการต้องประกอบหรือเกี่ยวข้องกับกิจกรรมรูปใดรูปหนึ่งเสมอ

1.1 กิจกรรมทางกาย เป็นกิจกรรมที่ต้องใช้พลังงานทางกายประกอบ ซึ่งมีอยู่หลากหลาย เช่น การเล่นกีฬา การปีนเขา การเต้นรำ การร้องเพลง การเล่นกายกรรม การละเล่นต่างๆ ฯลฯ

1.2 กิจกรรมทางจิตใจหรือทางสมอง เป็นกิจกรรมที่ต้องใช้พลังงานทางสมองในการคิดสร้างสรรค์ แล้วจึงออกมาเป็นรูปแบบของกิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมนันทนาการทางสมองนี้จึงไม่สามารถที่จะมองเห็นได้ง่ายๆ เหมือนกับการประกอบกิจกรรมทางกาย ผู้ประกอบกิจกรรมนันทนาการทางสมองนั้นจะต้องใช้สมองในการคิดสร้างสรรค์ บางครั้งอาจสังเกตไม่ได้ว่าบุคคลผู้นั้นได้ประกอบกิจกรรมนันทนาการทางสมองหรือไม่ เพราะบางทีสีหน้าหรือพฤติกรรมที่เห็นได้อาจจะดูเหมือนว่าเขามีได้มีความเพลิดเพลินแต่อย่างใด กิจกรรมนันทนาการทางสมอง ได้แก่การออกแบบเสื้อผ้า ออกแบบบ้าน ออกแบบสวน การคิดถึงแบบการตกแต่งห้อง การคิดประดิษฐ์สิ่งของเครื่องใช้ การแต่งคำประพันธ์ แต่งเพลง กิจกรรมนันทนาการที่ใช้สมองมักจะเกิดในหมู่นักกิจกรรม นักประติมากรรม นักวรรณกรรม นักออกแบบ

1.3 กิจกรรมทางอารมณ์ เป็นการค่อนข้างยากที่จะวัดอารมณ์ของผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ว่าเขาได้รับความสุขสนุกสนาน ประทับใจ พึงพอใจมากน้อยเพียงใด กิจกรรมนันทนาการทางอารมณ์ เช่นการฟังดนตรี การชมนก ชมวิวทิวทัศน์ ชมหนังตะลุง ลิเก โขน ละคร จั๊ว หมอลำ ชมภาพยนตร์ ชมกีฬา ฯลฯ อย่างไรก็ตาม ผู้ที่ประกอบกิจกรรมนันทนาการทางกายและทางสมองก็มักจะประกอบกิจกรรมนันทนาการทางอารมณ์ไปด้วยแม้จะสังเกตอารมณ์ของผู้ประกอบกิจกรรมนันทนาการทางอารมณ์ไม่ได้ง่าย แต่ก็พอที่จะสังเกตเห็นความพึงพอใจความประทับใจของผู้มีอารมณ์ทางนันทนาการได้บ้าง เช่น การหัวเราะ สีหน้าที่แสดงออกถึงความพึงพอใจ การปรบมือ เป็นต้น

2. กิจกรรมนันทนาการมีหลายรูปแบบ กิจกรรมนันทนาการมีขอบข่ายที่กว้างขวางลึกซึ้งซึ่งไม่มีรูปแบบที่จำกัดแน่นอน เพราะรูปแบบของกิจกรรมนันทนาการขึ้นอยู่กับความพอใจของบุคคลเป็นสำคัญ ซึ่งย่อมแตกต่างกันไปตามสถานภาพ อย่างไรก็ตาม บุคคลแต่ละกลุ่มชน คือผู้ที่กำหนดรูปแบบอื่นเกิดขึ้นอีกได้ เพราะโดยแท้จริงแล้วบุคคลแต่ละคนคือผู้ที่กำหนดกิจกรรมนันทนาการสำหรับตนเอง

3. นันทนาการต้องอาศัยแรงจูงใจ ผู้ที่จะเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการได้นั้น จะต้องมีความสนใจหรือแรงกระตุ้นที่ทำให้กระหายที่จะเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ สิ่งจูงใจที่ทำให้บุคคลเข้าร่วม อาจจะเป็นเพราะต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลินหรือแรงจูงใจที่จะทำให้เขาทราบว่ามีผลที่ได้จากการประกอบกิจกรรมนันทนาการจะทำให้เขาพึงพอใจ

4. กิจกรรมนันทนาการเกิดขึ้นในเวลาว่าง การประกอบกิจกรรมนันทนาการจะต้องประกอบขึ้นในเวลาว่าง ปลอดภัยจากภารกิจ หากบุคคลเอาเวลาว่างมาประกอบกิจกรรมเพื่อเป็นอาชีพด้วยแล้ว ก็ไม่ถือว่าเป็นกิจกรรมนันทนาการ เพราะถือว่าเป็นเวลาทำงานของเขา กิจกรรมนันทนาการจึงต้องเกิดขึ้นในเวลาว่างอันจะทำให้บุคคลเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินเบิกบานใจในเวลาที่พักผ่อนหรือการพักผ่อนประจำวัน ทั้งนี้ได้หมายความว่า งานจะไม่ทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ แต่ว่างงานไม่จัดเป็นกิจกรรมนันทนาการ ถ้าทราบได้ที่ยังมีแรงผลักดันอื่นๆ ที่ส่งผลให้ผู้กระทำได้รับผลสะท้อนในลักษณะของความเป็นงาน อย่างไรก็ตาม ผู้ที่รู้จักทำงานโดยให้งานเป็นกิจกรรมนันทนาการไปด้วย ย่อมเป็นผู้ที่จะได้รับประโยชน์ทางนันทนาการได้มากกว่า

5. การเข้าร่วมประกอบกิจกรรมนันทนาการเป็นไปด้วยความสมัครใจ การที่จะระบุหรือมอบหมายให้บุคคลหรือกลุ่มชนใด ประกอบกิจกรรมใดๆ ก็ตาม โดยเห็นว่าเหมาะสมกับเขาหรือเหมาะสมกับกลุ่มชนนั้น หรือเห็นว่าลักษณะนิสัยของเขาควรจะชอบกิจกรรมนั้นเป็นการไม่เหมาะสมอย่างยิ่ง ควรจะให้บุคคลเข้าร่วมกิจกรรมโดยปราศจากการบังคับ หากเกิดการบังคับขึ้นไม่ว่าจะในรูปแบบใดก็ตาม ความเป็นกิจกรรมนันทนาการก็จะหมดลงไปในพื้นที่

6. กิจกรรมนันทนาการเป็นสิ่งสากล กิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมที่มนุษย์ทุกคนในโลกสามารถร่วมรับรู้และร่วมปฏิบัติได้ เพราะเนื้อหาของกิจกรรมนันทนาการคือความเพลิดเพลิน การพักผ่อน หย่อนใจเป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนต้องการมีนันทนาการโดยธรรมชาติอยู่แล้ว แม้ไม่อาจร่วมปฏิบัติแต่ร่วมรับรู้ได้ และกล่าวได้ว่ามนุษย์ทุกคนต้องมีนันทนาการไม่ว่าจะสร้างขึ้นเฉพาะตนและรับมาจากคนอื่น ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าลักษณะทั่วไปและลักษณะเฉพาะของกิจกรรมนันทนาการนี้เองคือความเป็นสากลของกิจกรรมนันทนาการ

7. กิจกรรมนันทนาการเป็นสิ่งจริงจังและมีจุดมุ่งหมาย แม้ว่ากิจกรรมนันทนาการจะเป็นเรื่องของความสนุกสนานเพลิดเพลิน และการเล่น แต่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการก็ต้องปฏิบัติอย่างจริงจัง และมีเป้าหมาย เช่น นักกีฬาต้องเคร่งครัดกับกฎกติกา นักแสดงต้องแสดงให้สมบทบาทนักดนตรีต้องควบคุมจังหวะและกำหนดเสียงได้อย่างถูกต้องแม่นยำ รวมทั้งผู้ชมซึ่งก็คือผู้ที่เข้าร่วมในกิจกรรมนันทนาการ ก็ต้องรักษามารยาทและระเบียบวินัยของกิจกรรมนั้นๆ ด้วย เช่น ไม่ก่อความรบกวนใดๆ อันจะทำให้กิจกรรมนั้นไม่สำเร็จตามความมุ่งหมาย แม้แต่การดูโทรทัศน์ การอ่านหนังสือ การเล่นเกมสเล็กน้อยๆ ผู้ประกอบกิจกรรมนันทนาการก็ควรทำด้วยความจริงจังจึงจะทำให้ได้รับคุณค่าของนันทนาการอย่างสมบูรณ์

8. กิจกรรมนันทนาการสามารถยืดหยุ่นได้ กิจกรรมนันทนาการสามารถเกิดขึ้นได้ในทุกสภาพการณ์ ทุกเวลา อาจเกิดขึ้นในแบบที่ต้องจัดอย่างเป็นระเบียบแบบแผน หรืออาจจัดในแบบที่ไม่เป็นระเบียบแบบแผน ในชุมชนที่มีคนจำนวนมากก็อาจจัดกิจกรรมนันทนาการในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งการจัดนี้ขึ้นอยู่กับสภาพการณ์ บางทีอาจจะเป็นเพียงการจัดอุปกรณ์ สถานที่ หรือแหล่งนันทนาการให้ประชาชนหาความสนุกสนานเพลิดเพลินเอาเอง เช่น สนามเด็กเล่น สวนหย่อม สนามกีฬา คนจำนวนมากจนถึงฝูงชน อาจร่วมกันประกอบกิจกรรมนันทนาการในรูปแบบของกิจกรรมสาธารณะอยู่ภายใต้ความรับผิดชอบของหน่วยงานของรัฐหรือภายใต้ความอุปการะของสโมสร สมาคม องค์กรทางสังคม บริษัท โรงงาน องค์กรการค้าต่างๆ ตลอดจนในรูปงานอาสาสมัครในรูปแบบองค์กรทางสังคม

9. กิจกรรมนันทนาการมีผลพลอยได้ นอกจากความสุข สนุกสนานเพลิดเพลินใจที่ได้รับโดยตรงจากกิจกรรมนันทนาการแล้ว ผลพลอยได้ที่ได้จากกิจกรรมนันทนาการยังสืบเนื่องไปอีกหลายด้าน เช่น ด้านสุขภาพกายและจิต ด้านคุณธรรมจริยธรรม ความรัก ความสามัคคี ความเข้าใจอันดีต่อกันรวมไปถึงขนบธรรมเนียมประเพณีที่ดีงาม กิจกรรมบางอย่างมีผลประโยชน์เป็นเงินเป็นทองในรูปแบบของการพนัน แม้จะมีความสนุกสนานอยู่ด้วยแต่ก็ไม่นับเป็นกิจกรรมนันทนาการได้ เพราะมีโทษและการเสื่อมเสียแทรกอยู่เป็นสำคัญด้วย จัดเป็นอบายมุขไม่ถือว่าเป็นกิจกรรมนันทนาการ

10. กิจกรรมนันทนาการมีไว้เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินจากกิจกรรมนั้น กิจกรรมนันทนาการทุกชนิดจะต้องเป็นกิจกรรมที่เมื่อเข้าร่วมแล้วได้รับความสุข สนุกสนานเพลิดเพลินจาก

กิจกรรมนั้น และยังเป็นการช่วยให้บุคคลได้ผ่อนคลายความตึงเครียดจากการศึกษาเล่าเรียนจากการประกอบภารกิจที่หนักประจำวัน ความสุข สนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นเครื่องจูงใจอย่างหนึ่งที่ทำให้บุคคลเข้าร่วมประกอบกิจกรรมนันทนาการและแสหากิจกรรมนันทนาการ อันจะเป็นเครื่องช่วยให้เกิดความสุขในชีวิตรุ่งขึ้น

กิจกรรมนันทนาการเป็นประโยชน์ สร้างสรรค์ และเป็นที่ยอมรับของสังคมแม้ว่ากิจกรรมนันทนาการจะเป็นกิจกรรมที่บุคคลเลือกประกอบตามความพึงพอใจ แต่ก็มีข้อแม้ว่ากิจกรรมนั้นๆ จะต้องเป็นประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัว และชุมชน กิจกรรมนันทนาการต้องเป็นที่ยอมรับของสังคมไม่ทำลายกฎระเบียบ ขนบธรรมเนียม วัฒนธรรม ประเพณีอันดีงามของสังคม เช่น การจัดงานสังสรรค์ในบ้านหรือเปิดวิทยุ โทรทัศน์ เสียงดังรบกวนเพื่อนบ้านใกล้เคียง ในกรณีนี้ก็ไม่จำเป็นว่าเป็นกิจกรรมนันทนาการเพราะสร้างความเดือดร้อนให้กับผู้อื่น กิจกรรมนันทนาการจะต้องเป็นกิจกรรมในทางที่สร้างสรรค์เพิ่มชิ้นการดื่มเหล้า สูบบุหรี่ เสพยาเสพติด การพนัน หรือการประกอบกิจกรรมอบายมุขต่างๆ ผู้ที่ประกอบกิจกรรมบางคนเข้าใจผิดว่าสามารถก่อให้เกิดความสุข สนุกสนานเพลิดเพลินต่อตนเอง ก็ไม่จัดว่าเป็นกิจกรรมนันทนาการ เนื่องจากสิ่งที่เป็นอบายมุขเหล่านั้นไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ในการสร้างสรรค์ แต่กลับเป็นสิ่งที่ทำลายการพัฒนาการของร่างกายและก่อให้เกิดโทษภัยพิบัติต่างๆ ต่อสังคม

1.5 ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ

สมบัติ กาญจนกิจ (2544: 48-54) ได้แบ่งประเภทของกิจกรรมนันทนาการไว้ทั้งหมด 15 ประเภท ดังนี้

1. กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมกีฬาและกีฬาเพื่อการแข่งขัน
2. กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปหัตถกรรม
3. กิจกรรมนันทนาการเดินร่ำและกิจกรรมเข้าจังหวะ
4. กิจกรรมนันทนาการละคร
5. กิจกรรมนันทนาการงานอดิเรก
6. กิจกรรมนันทนาการดนตรีและร้องเพลง
7. กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งและนอกเมือง
8. กิจกรรมนันทนาการทางสังคม
9. กิจกรรมนันทนาการพิเศษ
10. กิจกรรมนันทนาการวรรณกรรม (อ่าน พูด เขียน)
11. กิจกรรมนันทนาการอาสาสมัคร
12. กิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวทัศนศึกษา
13. กิจกรรมนันทนาการประเภทกลุ่มสัมพันธ์ มนุษย์สัมพันธ์

14. กิจกรรมนันทนาการประเภทพัฒนาจิตใจ และความสงบสุข

15. กิจกรรมนันทนาการพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ

พืระพงศ์ บุญศิริ (2542: 65) ได้กำหนดประเภทของกิจกรรมนันทนาการ ไว้ดังนี้

1. ศิลปหัตถกรรม
2. เกมกีฬา
3. กิจกรรมเข้าจังหวะและการเต้นรำ
4. การละคร
5. งานอดิเรก
6. การดนตรีและร้องเพลง
7. การศึกษานอกสถานที่
8. นันทนาการการอ่านพุดเขียน
9. นันทนาการทางสังคม
10. นันทนาการอาสาสมัคร

บัทเลอร์ (Butler. 1959: 237 – 241) ได้แบ่งกิจกรรมนันทนาการออกเป็น

1. เกมกีฬา
2. กิจกรรมทางสังคม
3. ดนตรี
4. ศิลปและหัตถกรรม
5. ละคร
6. เต้นรำ
7. กิจกรรมทางธรรมชาติและกิจกรรมกลางแจ้ง
8. กิจกรรมทางภาษา, วรรณกรรมและที่เกี่ยวข้อง
9. สะสมของต่างๆ
10. กิจกรรมบริการ

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2554: 30) ได้แบ่งกิจกรรมนันทนาการออกเป็น

1. นันทนาการสำหรับบุคคล
2. นันทนาการครอบครัว
3. นันทนาการในสถานศึกษา

4. นันทนาการสาธารณะ
5. นันทนาการอาสาสมัคร
6. นันทนาการกึ่งสาธารณะ
7. นันทนาการสถานประกอบการหรือในโรงงาน
8. นันทนาการอาชีพหรือนันทนาการเชิงธุรกิจ
9. นันทนาการชุมชน

จากข้อมูลเอกสารที่ผู้วิจัยนำมาศึกษาเปรียบเทียบ มีนักวิชาการได้แบ่งประเภทของกิจกรรมนันทนาการไว้หลากหลายประเภท ซึ่งผู้วิจัยได้นำประเภทของกิจกรรมนันทนาการที่เหมาะสมกับสภาพและความน่าจะเป็นของประเภทกิจกรรมนันทนาการ ที่จะนำมาใช้กับกลุ่มตัวอย่างในครั้งนี้ โดยประเภทของกิจกรรมนันทนาการ ที่นำมาใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ สอดคล้องกับกิจกรรมชมรมของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทำวิจัยครั้งนี้ โดยผู้วิจัยจึงใช้ประเภทของกิจกรรมนันทนาการตามแบบของ สมบัติ กาญจนกิจ (2544: 48-54) ทั้งหมด 15 ประเภท ดังนี้

1. กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมกีฬาและกีฬาเพื่อการแข่งขัน
2. กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปหัตถกรรม
3. กิจกรรมนันทนาการเดินร่ำและกิจกรรมเข้าจังหวะ
4. กิจกรรมนันทนาการละคร
5. กิจกรรมนันทนาการงานอดิเรก
6. กิจกรรมนันทนาการดนตรีและร้องเพลง
7. กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งและนอกเมือง
8. กิจกรรมนันทนาการทางสังคม
9. กิจกรรมนันทนาการพิเศษ
10. กิจกรรมนันทนาการวรรณกรรม (อ่าน พูด เขียน)
11. กิจกรรมนันทนาการอาสาสมัคร
12. กิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวทัศนศึกษา
13. กิจกรรมนันทนาการประเภทกลุ่มสัมพันธ์ มนุษย์สัมพันธ์
14. กิจกรรมนันทนาการประเภทพัฒนาจิตใจ และความสงบสุข
15. กิจกรรมนันทนาการพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ

1.6 ประโยชน์และคุณค่าของนันทนาการ

อาร์มอนด์ นาว่ากาญจน์ (2541: 12-13) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของนันทนาการ ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม
2. ช่วยส่งเสริมให้คนที่ประกอบกิจกรรมนันทนาการมีสุขภาพจิตดีขึ้น มีจิตใจแจ่มใสลดกังวลใดๆ คลายทุกข์ ปราศจากความเครียด รู้จักสร้างอารมณ์ขึ้น ซึ่งจะช่วยป้องกันปัญหาโรคจิตได้
3. ลดปัญหาเกี่ยวกับอาชญากรรมและความประพฤติที่ไม่เหมาะสมของเด็กและเยาวชน เช่น ปัญหาอาชญากรรม ปัญหาทะเลาะวิวาท ชู้สาว หลบหนีการเรียน ใช้สารเสพติดให้โทษ เล่นการพนัน ซึ่งปัญหาดังกล่าวเกิดขึ้นเนื่องจากไม่รู้จักรู้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
4. ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี รู้จักรักหมู่คณะ เสียสละเพื่อส่วนรวม การที่พลเมืองของชาติ รู้จักบำรุงรักษาสุขภาพ รู้จักรู้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ไม่สร้างความเดือดร้อนแก่สังคมไม่เห็นแก่ตัว มีคุณธรรมประจำใจ ช่วยเหลือสังคม โดยการให้พลเมืองเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามโอกาส
5. เพื่อบำรุงขวัญพลเรือน ตำรวจ ทหาร ผู้ปฏิบัติหน้าที่เสี่ยงอันตรายในการป้องกันประเทศ ตามชายแดนซึ่งหาเวลาพักผ่อนหย่อนใจยาก กิจกรรมนันทนาการจึงควรนำมาใช้ในการบำรุงขวัญและสร้างกำลังใจให้แก่บุคคลเหล่านี้ในยามว่างจากการปฏิบัติงาน
6. ช่วยฟื้นฟูสภาพร่างกายจากอาการไข้ กิจกรรมนันทนาการช่วยให้คนป่วยหายเร็วขึ้นมีกำลังใจที่จะมีชีวิตอยู่อย่างมีคุณค่า
7. ช่วยให้สมาชิกในหน่วยงานต่างๆ ได้สนิทสนม สามัคคียิ่งขึ้น เพราะกิจกรรมนันทนาการสร้างให้เกิดสังคมที่ดี
8. ช่วยเพิ่มผลผลิตและได้ผลผลิตที่มีคุณภาพ โดยใช้กิจกรรมนันทนาการเป็นตัวเร้าหรือกระตุ้นการทำงานจนลืมความเหน็ดเหนื่อยช่วยให้รู้จักสงวนรักษาทรัพยากรธรรมชาติให้เหลือไว้เป็นที่พักผ่อนหย่อนใจสำหรับส่วนรวม เป็นที่เจริญตาเจริญใจแก่ผู้พบเห็น ทุกคนสามารถใช้ประโยชน์ร่วมกันได้และสืบทอดเป็นมรดกแก่อนุชนรุ่นหลัง

ไวส์คอป (คองคัลด์ เจริญรักษ์. 2527: 80-81; อ้างอิงจาก Weiskopf. 1957: 16-17) ได้กล่าวถึงคุณค่าทางนันทนาการ ที่ให้ผลต่อการเจริญเติบโต และการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ต่อผู้เข้าร่วมดังนี้

1. นันทนาการกับผลทางด้านจิตใจ เป็นที่ยอมรับกันว่ากิจกรรมนันทนาการเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการที่จะปกป้องบุคคลที่ป่วยทางด้านจิตใจ และยังใช้ในด้านการศึกษาจิตใจให้กลับสู่สภาพเดิมได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนั้นแล้วเป็นปัญหาอื่นๆ ที่ทำให้ทุกคนเกิดความคับข้องใจหรือความวิตกกังวลก็จะถูกลืมไปได้ เมื่อบุคคลเหล่านั้นได้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการไม่ว่าจะเป็นทางตรง หรือทางอ้อมก็ตาม กิจกรรมที่ทำเป็นกลุ่ม หรือคณะจะได้ผลดีต่อจิตใจมาก โดยเฉพาะทางด้านกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ด้านเกม และกีฬา

2. นันทนาการกับผลดีทางด้านร่างกาย กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมสกีฬา จะช่วยเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายให้กับผู้เข้าร่วมได้เป็นอย่างดี ทำให้ร่างกายได้รับการพัฒนาทุกด้าน ส่งเสริม

การทำงานอย่างมีประสิทธิภาพของระบบภายในร่างกาย โดยเฉพาะระบบการไหลเวียนของโลหิต ระบบประสาท ระบบการหายใจ ระบบกล้ามเนื้อ และระบบขับถ่ายของเสีย เมื่อร่างกายแข็งแรงก็จะมีผลทำให้สามารถประกอบภารกิจประจำวันได้ดียิ่งขึ้น

3. นันทนาการกับผลทางสังคม กิจกรรมนันทนาการเปิดโอกาสให้บุคคลที่เข้าร่วมมีการทำงาน และรับผิดชอบร่วมกัน มีการติดต่อประสานงานเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีต่อกัน จึงเป็นการส่งเสริมให้การอยู่ร่วมกันในสังคมเป็นไปด้วยความราบรื่น

1.7 ผู้นำนันทนาการ

สหายพล มีชูนิก (2548: 23-24) กล่าวว่า ผู้นำนันทนาการ หมายถึง บุคคลที่ได้รับการคัดเลือก หรือแต่งตั้งให้เป็นผู้ดำเนินกิจกรรมนันทนาการ เป็นการจัดกิจกรรมตั้งแต่ขั้นการเริ่มต้นขั้นดำเนินกิจกรรม และขั้นการประเมินผลกิจกรรม โดยวิธีการต่างๆ ที่จะให้ผู้ร่วมกิจกรรมมีความสุข ความพอใจกับกิจกรรม นันทนาการนั้น โดยกิจกรรมนันทนาการทุกกิจกรรมนั้น จะดำเนินกิจกรรมไปได้จะต้องมีบุคคลที่เป็น ผู้ดำเนินการ ซึ่งหมายถึงผู้นำนันทนาการ ความสำคัญของผู้นำนันทนาการจึงมีอยู่มากเพราะถ้าขาดการนำ ของผู้นำนันทนาการแล้ว กิจกรรมนันทนาการก็ยากที่จะประสบความสำเร็จ แล้วในที่สุดก็จะล้มเหลว ความสำคัญของผู้นำนันทนาการมีดังนี้

1. เป็นแกนหลักในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมนันทนาการดำเนินงานด้วยบุคคล หลายฝ่าย เช่นผู้เข้าร่วมกิจกรรม ผู้สนับสนุนกิจกรรม ผู้บังคับบัญชา ผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ เป็นต้น แต่ผู้นำ นันทนาการจะเป็นหลักในการดำเนินกิจกรรม

2. เป็นผู้สอนหรือถ่ายทอดให้เกิดกิจกรรมนันทนาการ ความสำคัญข้อนี้อยู่ที่ว่ากิจกรรม นันทนาการจะดำเนินได้อย่างไร ถ้าผู้ร่วมกิจกรรมนันทนาการไม่รู้จักรules วิธีร่วมกิจกรรม วิธีที่เกี่ยวข้อง กับกิจกรรม ดังนั้น ผู้นำกิจกรรมนันทนาการจะเป็นผู้สอนหรือผู้ถ่ายทอดสิ่งต่างๆ ให้สมาชิกที่ร่วมกิจกรรม สามารถเข้าใจและร่วมกิจกรรมได้อย่างมีความสุข

3. เป็นผู้นำในการประสานงานและการแก้ปัญหา ซึ่งการจัดกิจกรรมนันทนาการจำเป็นต้อง อาศัยหลายฝ่ายช่วย เพื่อให้กิจกรรมนันทนาการได้บรรลุวัตถุประสงค์ ซึ่งผู้ที่ประสานงานเพื่อให้กิจกรรม นันทนาการดำเนินไปด้วยดีที่สุด คือผู้นำนันทนาการและจะเป็นผู้ที่แก้ปัญหาได้ดีที่สุดเช่นกัน เพราะมี ความเข้าใจและเกี่ยวข้องกับกิจกรรมนันทนาการในทุกขั้นตอน

4. เป็นผู้ควบคุม กระตุ้นและสร้างความเข้าใจ กิจกรรมนันทนาการจะสนุกได้ก็ต่อเมื่อผู้ร่วม กิจกรรมนันทนาการทุกคน มีความสุขความพึงพอใจในขณะร่วมกิจกรรมนันทนาการ ซึ่งผู้นำนันทนาการ จะเป็นผู้ดำเนินการในส่วนนี้ ทั้งการควบคุมกิจกรรมนันทนาการ การกระตุ้นผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรม นันทนาการ และการสร้างความเข้าใจให้เกิดขึ้นเพื่อความสนุกสนาน

5. เป็นผู้ประเมินผลกิจกรรมนันทนาการดีที่สุดเพราะผู้นำนันทนาการจะเป็นผู้ใกล้ชิดกับ กิจกรรมมากที่สุด รู้ปัญหาอุปสรรคในการดำเนินการมากที่สุด และใกล้ชิดกับผู้ร่วมกิจกรรมนันทนาการ มากที่สุด ดังนั้นการประเมินผลโดยผู้นำนันทนาการจะได้ผลใกล้เคียงที่สุด ทั้งนี้เพื่อนำผลการประเมินไป ปรับปรุงแก้ไขในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป

กำโชค เพื่อกสุวรรณ (2559: 41) กล่าวว่า ผู้นำนันทนาการ (Recreational Leader) ก็คือ บุคคลที่อยู่ในตำแหน่งที่มีอิทธิพลต่อสมาชิก และจะต้องแสดงภาวะการนำกลุ่มให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ของสมาชิก อันจะส่งเสริมให้สมาชิกได้พัฒนาอารมณ์ จิตใจ สังคม และร่างกาย มีความสนุกสนาน สำเร็จเบิกบานโดยอาศัยกระบวนการต่างๆ ของการจัดการโดยอาศัยกิจกรรมนันทนาการเป็นสื่อไปสู่เป้าหมาย

สรุปได้ว่า ผู้นำนันทนาการ หมายถึง บุคคลที่ได้รับการคัดเลือกหรือแต่งตั้งให้เป็นผู้ดำเนินกิจกรรมนันทนาการ เป็นแกนหลักในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการ เป็นผู้สอนหรือถ่ายทอดให้เกิดกิจกรรมนันทนาการ และกระตุ้นและสร้างความเข้าใจ โดยให้ผู้ร่วมกิจกรรมนันทนาการทุกคน มีความสุข ความพึงพอใจในขณะร่วมกิจกรรมนันทนาการ

2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเจตคติ

2.1 ความหมายของเจตคติ

สมจิตร เรื่องศรี (2550: 15) ได้ให้ความหมายว่า เจตคติเป็นเรื่องของความรู้สึกที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่างๆ ซึ่งจะแสดงออกมาทั้งชอบ / ไม่ชอบ ดี / ไม่ดี ซึ่งเป็นพฤติกรรมภายในใจที่ไม่สามารถสังเกตได้ แต่สามารถวัดถึงความรู้สึกจากพฤติกรรมภายนอกได้

แสงเดือน ทวีสิน (2545: 27) ได้กล่าวถึงเจตคติว่า เป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เกี่ยวกับบุคคล สิ่งของ สภาพการณ์ เหตุการณ์ เป็นต้น เมื่อเกิดความรู้สึกต่อสิ่งที่สัมผัสนั้นบุคคลนั้นจะมีการเตรียมพร้อมตอบโต้ไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งตามความรู้สึกของตนเอง

เธอร์สตัน (Thurstone. 1967: 49) ได้กล่าวว่าเจตคติ เป็นตัวแปรทางจิตวิทยาชนิดหนึ่ง ที่ไม่สามารถสังเกตได้โดยง่าย แต่เป็นความโน้มเอียงทางจิตภายใน แสดงออกให้เห็นโดยพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งและเจตคติ ยังเป็นความชอบ ไม่ชอบ ความลำเอียง ความคิดเห็น ความรู้สึก และความเชื่อมั่นในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือเป็นผลจากค่านิยม ของสังคมหรือสิ่งแวดล้อม นั้นๆ

มันน์ (Munn. 1972: 610) กล่าวว่า “เจตคติ” หมายถึง ความรู้สึก (Feeling) และความคิดเห็น (Opinion) ของบุคคลต่อสิ่งของ บุคคล สถานการณ์ สถาบัน และข้อเสนอใดๆ ในทางที่ยอมรับ หรือปฏิเสธ ซึ่งมีผลทำให้บุคคลพร้อมที่จะแสดงปฏิกิริยาตอบสนองด้วย

ไตรแอนดิส (Triandis. 1973: 2) ได้ให้ความหมายของเจตคติว่า เป็นความรู้สึก หรืออารมณ์ที่ประเมินจากความรู้สึก ความเข้าใจ จากประสบการณ์ ความคิดเห็น ซึ่งทำให้บุคคลพร้อมที่จะแสดงพฤติกรรมตอบสนองต่อสิ่งเร้าหรือสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องในทิศทางที่ประเมินไว้

วนิดา แก้วกุลบุตร (2547: 24) ได้ให้ความเห็นว่า เจตคติ หมายถึง ท่าที และความรู้สึกของบุคคลที่เกิดจากความคิด ประสบการณ์ที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เป็นบุคคล วัตถุ สิ่งของ และสถานการณ์ อาจมีทิศทางในทางบวก หรือทางลบ

สรุปได้ว่า เจตคติ คือ ความรู้สึก ความคิดเห็น และท่าทีของบุคคล ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อันเกิดจากการเรียนรู้ ประสบการณ์ โดยที่จะแสดงออกให้เห็นทางพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งของแต่ละบุคคล

2.2 การเกิดเจตคติ

ปัจจัยที่มีผลต่อการเกิดเจตคติ ออสแคมป์ (Oskamp. 1977) ได้แบ่งปัจจัยของการที่บุคคลเกิดเจตคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้นเป็นผลมาจากสิ่งต่างๆ ดังนี้

1. การเรียนรู้ จากการอบรมเลี้ยงดูในวัยเด็ก การอบรมเลี้ยงดูที่ได้รับจะฝังใจและกลายมาเป็นเจตคติในโอกาสต่อมา
2. ประสบการณ์เดิมทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยเฉพาะประสบการณ์ครั้งแรกจะมีผลให้บุคคลเกิดเจตคติต่อสิ่งนั้นๆ อย่างฝังใจ
3. การถ่ายทอด บุคคลจะได้รับการถ่ายทอดเจตคติจากบุคคลที่อยู่แวดล้อม และรับมาเป็นเจตคติของตนได้
4. บุคลิกภาพของบุคคล บุคลิกภาพของบุคคลจะมีผลต่อการเกิดเจตคติต่อสิ่งต่างๆ เช่น ผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบยึดมั่นในหลักเกณฑ์ที่สังคมวางไว้ จะมีเจตคติในทางลบต่อผู้ไม่ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของสังคม
5. สื่อมวลชน สื่อต่างๆ จะให้ข้อมูลต่างๆ กับบุคคลทำให้บุคคลเกิดเจตคติต่อสิ่งเร้านั้น
6. ความต้องการของบุคคล บุคคลจะมีเจตคติที่ดีต่อสถานการณ์หรือบุคคลที่จะช่วยให้ตนได้รับในสิ่งที่ต้องการ และมีเจตคติ ไม่ดีต่อสิ่งที่ขัดขวางหรือไม่เอื้อประโยชน์ต่อแนวทางที่จะไปสู่ความต้องการนั้นๆ
7. ระบบค่านิยม กลุ่มชนแต่ละกลุ่มจะมีค่านิยมแตกต่างกัน ซึ่งมีผลต่อเจตคติของบุคคลด้วย ดังนั้น คนแต่ละกลุ่มจึงมีเจตคติต่อสิ่งเดียวกันแตกต่างกันได้การมีเจตคติ ดีหรือไม่ดีต่อสิ่งเร้าหนึ่งๆ นั้น จึงขึ้นกับวัฒนธรรม ค่านิยมหรือบรรทัดฐานของกลุ่มที่บุคคลนั้นใช้ชีวิตอยู่

2.3 องค์ประกอบของเจตคติ

สมจิตร เรืองศรี (2550) กล่าวถึงองค์ประกอบของเจตคติไว้ 3 ประการ คือ องค์ประกอบด้านความรู้ความคิด ด้านความรู้สึกละอารมณ์ และด้านการกระทำหรือพฤติกรรม ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. องค์ประกอบด้านความรู้ความคิด (Cognitive Component) เป็นประสบการณ์ของแต่ละบุคคลที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับความรู้ ความคิด ความเชื่อ ที่มีต่อสิ่งต่างๆ หรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่ได้สัมผัสมา
2. องค์ประกอบด้านความรู้สึกละอารมณ์ (Affective Component) เป็นเรื่องเกี่ยวกับความรู้สึกละอารมณ์ ความชอบ ความไม่ชอบ ที่มีต่อสิ่งต่างๆ หรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่ได้สัมผัสมา
3. องค์ประกอบทางด้านการกระทำหรือพฤติกรรม (Behavioral Component) เป็นเรื่องของพฤติกรรม การปฏิบัติ การกระทำ ความรู้สึกของบุคคลนั้น

ธีรวุฒิ เอกะกุล (2549) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญ ที่ทำให้เราเกิดเจตคติไว้ 3 ด้าน คือ

1. ด้านความรู้ (Cognitive Component) บุคคลที่จะเกิดเจตคติต้องมีความรู้ต่อสิ่งต่าง ๆ นั้นมาก่อน เพื่อสรุปผลเกี่ยวกับความคิด ความเชื่อต่อไป

2. ความรู้สึก (Felling Component) เป็นเรื่องเกี่ยวกับความรู้สึกหรืออารมณ์ของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ เมื่อรู้และมีความเข้าใจก็จะสรุปออกมาเป็นเรื่องของอารมณ์ว่าเป็นไปอย่างไรต่อสิ่งนั้น

3. ด้านการปฏิบัติ (Action Tendency Component) เป็นองค์ประกอบตัวสุดท้ายที่รวมตัวมาจากความรู้และความรู้สึก ทำให้เกิดความโน้มเอียงที่จะปฏิบัติหรือตอบสนองต่อสิ่งนั้นไปในทิศทางเดียวกันหรือทิศทางตรงกันข้าม

สรุปได้ว่า การเกิดเจตคติเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบ 3 ด้านคือ ด้านการปฏิบัติหรือพฤติกรรม ด้านความรู้หรือความคิด และด้านความรู้สึก โดยในแต่ละด้านมีปริมาณมากน้อยต่างกันออกไป ส่งผลให้เกิดความโน้มเอียงการปฏิบัติหรือการตอบสนองต่อเรื่องราวต่างๆ ไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง

2.4 ลักษณะของเจตคติ

ฮอร์และไรท์ (ลัวิน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2543: 57 - 58; อ้างอิงจาก Shaw; & Wright. 1967) ได้สรุปลักษณะของเจตคติ ดังนี้

1. เจตคติขึ้นอยู่กับกระบวนมโนภาพของเจตคติแล้วเกิดเป็นพฤติกรรมแรงจูงใจ เจตคติเป็นเพียงความรู้สึกโน้มเอียงจากการประเมิน ยังไม่ใช่พฤติกรรม ตัวเจตคติเองไม่ใช่แรงจูงใจ แต่เป็นตัวการทำให้เกิดแรงจูงใจในการแสดงพฤติกรรม แต่ถ้าแสดงออกเป็นพฤติกรรมแล้ว จะเป็นลักษณะ 4 กลุ่ม คือ Positive-approach ตัวอย่างเช่น ความเป็นเพื่อน ความรัก ฯลฯ Negative approach ตัวอย่างเช่น ความกลัว ความเกลียด ฯลฯ ประเภนี้เป็นเจตคติที่ไม่ดีแบบไม่ยากพบเห็นหน้า คืออยากหลีกเลี่ยงให้ไกลนั่นเอง และอีกกลุ่มคือ Positive-avoidance เป็นเจตคติทางบวกแต่ก็อยากจะหลบหลีกหรือไม่รับกวน ตัวอย่างเช่น การปล่อยให้เขาอยู่เงียบๆ เมื่อเขามีทุกข์ เป็นต้น

2. เจตคติเปลี่ยนแปรความเข้มข้นตามแนวทางของทิศทาง ตั้งแต่บวกจนถึงลบ นั่นคือ เป็นการแสดงความรู้สึกว่าไปทางบวกมากหรือน้อย ไปทางลบมากหรือน้อย ความเข้มข้นศูนย์ก็คือ ไม่รู้สึกนั่นเอง หรือเป็นกลางระหว่างบวกกับลบ แต่จุดที่เป็นกลางนั้นเป็นปัญหาต่อการแปรผล เพราะตามธรรมชาติจะทำให้เกิดความคลาดเคลื่อนในการตอบ บางคนไม่คิดอะไร มักจะขีดลงตรงกลาง (Central error) ก็มีมาก

3. เจตคติเกิดจากการเรียนรู้มากกว่ามีมาเองแต่กำเนิด เจตคติเกิดจากการเรียนรู้สิ่งที่ปฏิสัมพันธ์รอบตัวเรา ซึ่งเป็นเป้าเจตคติทั้งหลาย ถ้าเรียนรู้ว่าสิ่งนั้นมีคุณค่าก็จะเกิดเจตคติทางดี ถ้าเรียนรู้ว่าสิ่งนั้นไม่มีคุณค่าก็จะเกิดเจตคติไม่ดี สิ่งใดเราไม่เคยรู้จักไม่เคยเรียนรู้เลยจะไม่เกิดเจตคติเพราะไม่ได้ศึกษารายละเอียดของสิ่งนั้น การเรียนรู้เป้าหมายเจตคติอาจผ่านตัวจริงหรือผ่านสื่อทั้งหลายที่มีต่อเป้าเจตคติตัวจริงก็ได้ สามารถเกิดเจตคติขึ้นได้

4. เจตคติขึ้นอยู่กับเป้าเจตคติหรือกลุ่มสิ่งเร้าเฉพาะอย่าง สิ่งเร้าทั้งหลาย อาจเป็นคน สัตว์ สิ่งของ สถาบัน มโนภาพ อุดมการณ์ อาชีพหรือสิ่งอื่นๆ ก็ได้ เจตคติจะมีลักษณะอย่างไรจึงขึ้นอยู่กับเป้าเจตคติที่ได้สัมผัสเรียนรู้มาเล็กน้อยแตกต่างกันเป็นสำคัญ เป้าเจตคติที่มีลักษณะเป็นกลุ่มใกล้เคียงกัน จะมีเจตคติแตกต่างจากเป้าเจตคติที่มีลักษณะเป็นกลุ่มแตกต่างกันมาก

5. เจตคติมีค่าสหสัมพันธ์ภายในเปลี่ยนแปลงไปตามกลุ่ม นั่นคือ กลุ่มที่มีลักษณะเดียวกัน เจตคติจะมีความสัมพันธ์กันสูง กลุ่มที่มีลักษณะต่างกันจะมีความสัมพันธ์กันต่ำ แสดงให้เห็นว่ากลุ่มที่มี เจตคติดีต่อสิ่งเดียวกันย่อมมีความสัมพันธ์ด้วย

6. เจตคติมีลักษณะมั่นคงและทนทานเปลี่ยนแปลงยาก นั่นคือ ถ้าเป็นเจตคติจริงๆ แล้ว การเปลี่ยนแปลงจะช้าและทำได้ยาก เช่น เรารักใครคนหนึ่ง เมื่อรักแล้วยังรักอยู่ไม่ว่าใครจะให้ ข้อมูลไม่ตัวอย่างไร หรือแม้แต่คนที่เรารักมีความผิดพลาดเรื่องใด เราก็มักยังรักอยู่ แต่ถ้าพฤติกรรมของคนที่เรารักเบี่ยงเบนไปบ่อยๆ นานๆ เข้า เจตคติก็เปลี่ยนแปลงจากรักไปเป็นเกลียดได้

2.5 การเปลี่ยนแปลงเจตคติ

เจตคติเกิดจากการมีประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม หากประสบการณ์ที่เราได้รับเพิ่มเติม แตกต่างจากประสบการณ์เดิม เราก็อาจเปลี่ยนแปลงเจตคติได้

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2551) กล่าวว่าเจตคติเกิดจากการมีประสบการณ์ทั้งทางตรงและ ทางอ้อม เจตคติอาจเปลี่ยนได้จากประสบการณ์ที่เราได้รับเพิ่มเติมหรือประสบการณ์ที่แตกต่างไปจากเดิม ซึ่งการเปลี่ยนแปลงเจตคตินั้นเป็นไปได้ใน 2 ทิศทาง ได้แก่

1. การเปลี่ยนแปลงเจตคติไปในทิศทางเดียวกัน (Congruent Change) หมายถึงเจตคติเดิม ของบุคคลที่เป็นไปในทางบวกก็สามารถบวกเพิ่มขึ้น หรือถ้าเจตคติของบุคคลอยู่ในทิศทางลบก็สามารถ เพิ่มขึ้นไปทางลบได้
2. การเปลี่ยนแปลงเจตคติคนละทางกัน (Incongruent Change) หมายถึงเจตคติเดิมของ บุคคลที่มีอยู่ในทางบวกก็สามารถเปลี่ยนแปลงไปเป็นบวกน้อยลงแต่เป็นลบเพิ่มมากขึ้น

2.6 การวัดเจตคติ

วรรณดี แสงประทีปทอง (2544) กล่าวถึงวิธีการวัดเจตคติไว้ 3 ประการ ได้แก่ การสังเกต การสัมภาษณ์และการใช้มาตรวัด

1. การสังเกต หมายถึง การเฝ้ามองดูพฤติกรรมของบุคคลที่ต้องการดู อย่างมีแบบแผนการวัด โดยการสังเกตนี้ ผู้สังเกตต้องดูพฤติกรรมตามธรรมชาติของผู้ถูกสังเกต กล่าวได้ว่าต้องไม่ให้ผู้สังเกตรู้ว่า กำลังถูกสังเกตอยู่ ไม่ต้องขอความร่วมมือจากผู้ถูกสังเกต และไม่เปลี่ยนแปลงสถานการณ์ ที่ต้องการ สังเกตด้วย การวัดโดยการสังเกตนี้ผู้สังเกตต้องมีการใช้เครื่องมืออื่นๆ ช่วยประกอบในการ สังเกตด้วย

2. การสัมภาษณ์ หมายถึง การมีแบบคำถามให้ผู้ที่ต้องการสัมภาษณ์ตอบ โดยที่ ผู้สัมภาษณ์อาจมีผู้ช่วยในการจดข้อมูลหรืออัดเสียงไว้ก็ได้ การสัมภาษณ์นี้จะทำให้เราได้ทราบข้อมูลของผู้ ถูกสัมภาษณ์ทั้งในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต ข้อดีของการสัมภาษณ์คือสามารถเก็บข้อมูลได้มากและใช้ เวลาไม่มากนัก การสัมภาษณ์ถ้าผู้สัมภาษณ์ต้องการได้ข้อมูลเชิงลึกกับผู้ถูกสัมภาษณ์ จะต้องมีความคุ้นเคยกันในระดับหนึ่งมาก่อน ทำให้รู้สึกเป็นกันเอง ถ้าเปิดเผยข้อมูลบางอย่างให้ทราบอย่าง ชัดเจน

3. การใช้มาตรวัด หมายถึง เครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยมีระเบียบวิธีการในการวิจัย ปัจจุบันนี้มาตรวัดที่นิยมใช้กันมาก ได้แก่ แบบวัดเจตคติของเธอร์สตัน (Thurstone's Equal Appearing Interval Scale) แบบวัดเจตคติของลิเคิร์ท (Likert's Summated Rating Scale) แบบวัดเจตคติของออสกู๊ด (Osgood's Semantic differential Scale) ข้อดีในการใช้เครื่องมือแบบมาตรวัด คือ ผู้วิจัยสามารถใช้เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวนมากในเวลาเดียวกัน สิ้นเปลืองงบประมาณน้อยกว่าวิธีอื่นๆ การใช้มาตรวัดจึงเป็นวิธีที่นิยมใช้กันมาก

วัลลภ ลำพาย (2547: 103) ได้กล่าวถึงแบบวัดเจตคติของลิเคิร์ทไว้ว่า ลิเคิร์ท (Likert) คิดวิธีการนี้ในปี ค.ศ.1932 เพื่อใช้สร้างแบบวัดเจตคติ (Attitude) เป็นการสร้างข้อคำถามขึ้นจำนวนหนึ่งเพื่อวัดเจตคติต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จากนั้นนำผลที่ได้จากข้อความทั้งหมดมารวมกันเพื่อประเมินเจตคติของผู้ตอบแบบวัดนั้น ทำให้เรียกวิธีการนี้ว่า “Summated Rating”

หลักสำคัญในการสร้าง

- ข้อความทั้งหมดต้องเป็นเรื่องเดียวกัน
- ข้อความที่ใช้จะต้องมีข้อความทั้งทางบวกและลบใกล้เคียงกัน จำนวนไม่น้อยกว่า 20 ข้อ
- การให้คะแนนต้องไปในทิศทางเดียวกันกับลักษณะของข้อความ โดยกำหนดคำตอบอาจจะเป็น 3 คำตอบ 5 คำตอบ หรือ 7 คำตอบก็ได้ แต่ส่วนมากใช้ 5 คำตอบ คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ในกรณีที่เป็นคำถามเชิงบวกจะกำหนดระดับคะแนน ดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้	5	คะแนน
เห็นด้วย	ให้	4	คะแนน
ไม่แน่ใจ	ให้	3	คะแนน
ไม่เห็นด้วย	ให้	2	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้	1	คะแนน

2.7 ข้อควรคำนึงในการวัดเจตคติ

การวัดเจตคติมีความจำกัดในตัวของมันเองหลายประการ ซึ่งในการสร้างแบบวัดจะต้องคำนึงถึง (บุญธรรม กิจปริดาปริสุทธิ. 2540: 241) ที่สำคัญได้แก่

1. เจตคติเป็นตัวแปรทางจิตวิทยาในลักษณะตัวแปรสมมติ (Hypothetical or Latent variable) ซึ่งในการศึกษาต้องอาศัยเทคนิควิธีการที่ยุ่งยากซับซ้อน ไม่สามารถสังเกตได้โดยง่าย (Variable) ฉะนั้น ถ้าหากจะวัดเจตคติให้ได้จริงๆ นอกจากต้องใช้เวลาศึกษานานแล้ว ยังต้องระมัดระวังในการสร้างแบบวัดเจตคติเป็นพิเศษอีกด้วย

2. เจตคติที่วัดได้เป็นเพียงส่วนหนึ่งของเจตคติทั้งหมดเท่านั้น กล่าวคือ เจตคติในเรื่องใดเรื่องหนึ่งนั้นเป็นกริยาทำที่ทั้งปวงของบุคคลที่แสดงออกให้เห็นแต่ในการวัดจะเลือกกริยา ทำที่ที่แสดงออกให้เห็นเป็นเพียงบางส่วนเท่านั้น ฉะนั้น การเลือกกริยาทำที่ที่แสดงออกให้เห็นนั้นจะต้องเลือกให้เป็นตัวแทน

ของกิริยาท่าที่ทั้งหลายทั้งปวงที่บุคคลแสดงออกให้เห็น นั่นคือ ข้อความวัดเจตคติที่สร้างต้องครอบคลุม ประเด็นเจตคติที่ต้องการวัดทั้งหมด

3. เจตคติเป็นเรื่องเกี่ยวกับอารมณ์และความรู้สึก ฉะนั้น ในการวัดเจตคติจะต้องไม่ถามเกี่ยวกับ ข้อเท็จจริง และข้อความเจตคติที่ใช้ถามต้องไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิดอย่างเด่นชัด

เจตคติเป็นเรื่องที่ยังมีความหมายไม่แน่นอน และมีขอบเขตกว้างขวางมาก การวัดเจตคติในแต่ละครั้งจึงต้องให้ความหมายและขอบเขตของเจตคติในเรื่องนั้นให้ชัดเจน มิฉะนั้นอาจทำให้วัดเจตคติโดยไม่ตั้งใจ หรือวัดบางส่วนของเจตคติที่ต้องการเท่านั้น หรือไม่ก็วัดเจตคติหลายเรื่องพร้อมๆ กัน ทั้งๆ ที่ต้องการวัดเพียงเรื่องเดียว เจตคติเป็นเรื่องที่เปลี่ยนแปลงได้ และการเปลี่ยนแปลงเจตคติในแต่ละเรื่องนั้นจะแตกต่างกัน เจตคติบางเรื่องมีความคงทนอยู่ได้นานกว่าเจตคติในบางเรื่อง เช่น เจตคติต่อการเมือง หรือพรรคการเมืองจะคงทนอยู่ได้นานกว่า เจตคติต่อการสูบบุหรี่หรือดื่มสุรา เป็นต้น ฉะนั้นการวัดเจตคติจะต้องคำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงและความคงอยู่ของเจตคตินั้นๆ ด้วย

3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรม

3.1 ความหมายของพฤติกรรม

พฤติกรรม (Behavior) ได้มีผู้ให้ความหมาย ดังต่อไปนี้

สมจิตต์ สุวรรณทัศน์ (2524: 3) อธิบายความหมายของพฤติกรรมว่าหมายถึง กิจกรรมต่างๆ ของอินทรีย์ที่แสดงออกมา โดยสามารถสังเกตได้ด้วยบุคคลอื่น เช่น การพูด การนั่ง การหัวเราะ ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้สังเกตได้ด้วยประสาทรับรู้ทั้ง 5 แต่กิจกรรมบางอย่างต้องใช้เครื่องมือเข้าช่วย เช่น เวลาคนตกใจอาจไม่เห็นได้ด้วยตาเปล่า ต้องอาศัยเครื่องช่วยวัดการเต้นของหัวใจ หรือแรงดันเลือดที่เพิ่มขึ้น แม้กระทั่งการเปลี่ยนแปลงของฮอร์โมน หรือการหลั่งของน้ำย่อยต่างๆ ก็เป็นพฤติกรรม นอกจากนี้ กิจกรรมที่เกิดขึ้นภายใน เช่น การคิด การจินตนาการ ความเชื่อ ฯลฯ ก็เป็นพฤติกรรม

ประทีป จินฉ่ำ (2540: 5) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมว่า หมายถึง สิ่งที่บุคคลกระทำ แสดงออกหรือสนองตอบต่อสิ่งเร้า ที่สามารถสังเกตได้ วัดได้ตรงกัน

เฉลิมพล ต้นสกุล (2541: 2) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมว่า หมายถึงกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งอาจเป็นการกระทำที่บุคคลนั้นแสดงออกมา รวมทั้งกิจกรรมที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล และกิจกรรมนี้อาจสังเกตได้ด้วยประสาทสัมผัส หรือไม่สามารถสังเกตได้ ซึ่งสามารถแบ่งพฤติกรรมออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. พฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) คือการกระทำที่เกิดขึ้นสามารถสังเกตได้ด้วยประสาทสัมผัสหรืออาจใช้เครื่องมือช่วย

2. พฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) คือกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ บุคคลอื่นไม่สามารถสังเกตได้

บลูม (Bloom. 1975: 65 - 197) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมว่า เป็นกิจกรรมทุกประเภท ที่มนุษย์กระทำ อาจเป็นสิ่งที่สังเกตได้หรือไม่ได้ และพฤติกรรมดังกล่าวนี้แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือด้านความรู้ ด้านเจตคติ และด้านการปฏิบัติ ดังนี้

1. พฤติกรรมด้านความรู้ (Cognitive domain) พฤติกรรมด้านนี้มีขึ้นของความสามารถทางด้านความรู้ การให้ความคิดและพัฒนาการทางด้านสติปัญญา จำแนกไว้ตามลำดับชั้นจากง่ายไปหา ยาก ดังนี้

1.1 ความรู้ (Knowledge) เป็นพฤติกรรมขั้นต้นเกี่ยวกับความจำได้ระลึกได้

1.2 ความเข้าใจ (Comprehension) เป็นพฤติกรรมที่ต่อเนื่องมาจากความรู้ต้องมีความรู้มาก่อนจึงจะเข้าใจ ความเข้าใจนี้จะแสดงออกมาในรูปของการแปลความ ตีความและคาดคะเน

1.3 การนำไปใช้ (Application) เป็นการนำเอาวิธีการทฤษฎี กฎเกณฑ์และ แนวคิดต่างๆ ไปใช้

1.4 การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นขั้นที่บุคคลสามารถ และมีทักษะในการจำแนกร่องรวมที่สมบูรณ์ใดๆ ออกเป็นส่วนย่อย และมองเห็นความสัมพันธ์อย่างแน่ชัด ระหว่างส่วนประกอบที่รวมเป็นปัญหาหรือสถานการณ์ หรืออย่างใดอย่างหนึ่ง

1.5 การสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นความสามารถของบุคคล ในการรวบรวมส่วนย่อยต่างๆ เข้าเป็นส่วนรวมที่มีโครงสร้างใหม่ มีความชัดเจนและมีคุณภาพสูงขึ้น

1.6 การประเมินผล (Evaluation) เป็นความสามารถของบุคคลในการวินิจฉัย ตีราคาของสิ่งของต่างๆ โดยมีกฎเกณฑ์ที่ช่วยประเมินค่านี้ อาจเป็นกฎเกณฑ์ที่บุคคลสร้างขึ้นมาหรือมีอยู่แล้วก็ตาม

2. พฤติกรรมด้านเจตคติ (Affective domain) พฤติกรรมด้านนี้ หมายถึงความสนใจ ความรู้สึก ท่าที ความชอบในการให้คุณค่า หรือปรับปรุงค่านิยมที่ยึดถืออยู่ เป็นพฤติกรรมที่ยากแก่ การอธิบายเพราะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของคน การเกิดพฤติกรรมด้านเจตคติ แบ่งเป็นขั้นตอน ดังนี้

2.1 การรับหรือการให้ความสนใจ (Receiving or Attending) เป็นขั้นที่บุคคลถูกกระตุ้นให้ทราบว่ามีการเกิดหรือสิ่งเร้าบางอย่างเกิดขึ้น และบุคคลนั้นมีความยินดีหรือมีภาวะจิตใจพร้อมที่จะรับหรือให้ความสนใจต่อสิ่งเร้านั้น ในการยอมรับนี้ประกอบด้วยความตระหนัก ความยินดีที่ควรรับ และการเลือกรับ

2.2 การตอบสนอง (Responding) เป็นขั้นที่บุคคลถูกจูงใจให้เกิดความรู้สึกผูกมัดต่อสิ่งเร้า เป็นเหตุให้บุคคลพยายามทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนอง พฤติกรรมขั้นนี้ประกอบด้วย การยินยอม ความเต็มใจ และพอใจที่จะตอบสนอง

2.3 การให้ค่านิยม (Valuing) เป็นขั้นที่บุคคลมีปฏิกิริยา ซึ่งแสดงให้เห็นว่าบุคคลนั้นยอมรับว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่าสำหรับตนเอง และได้นำไปพัฒนาเป็นของตนเองอย่างแท้จริง พฤติกรรมขั้นนี้ส่วนมากใช้คำว่า “ค่านิยม” ซึ่งการเกิดค่านิยมนี้ประกอบด้วย การยอมรับ ความชอบและการผูกมัดค่านิยมเข้ากับตัวเอง

2.4 การจัดกลุ่มค่านิยม (Organization) เป็นขั้นที่บุคคลจัดระบบของค่านิยมต่างๆ ให้เข้ากลุ่ม โดยพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมเหล่านั้น ในการจัดกลุ่มนี้ประกอบด้วย การสร้างแนวความคิดเกี่ยวกับค่านิยมและการจัดระบบของค่านิยม

2.5 การแสดงลักษณะตามค่านิยมที่ยึดถือ (Characterization by a value or value complex) พฤติกรรมขั้นนี้ถือว่าบุคคลมีค่านิยมหลายชนิด และจัดอันดับค่านิยมเหล่านั้นจากดีที่สุดไปถึงน้อยที่สุด พฤติกรรมเหล่านี้จะเป็นตัวคอยกระตุ้นพฤติกรรมของบุคคล พฤติกรรมในขั้นนี้ประกอบด้วย การวางแผนทางของการปฏิบัติและการแสดงลักษณะที่จะปฏิบัติตามแนวทางที่กำหนด

3. พฤติกรรมด้านการปฏิบัติ (Psychomotor domain) เป็นพฤติกรรมที่ใช้ความสามารถในการแสดงออกของร่างกาย รวมทั้งพฤติกรรมที่แสดงออกทางร่างกาย ซึ่งรวมถึงการปฏิบัติที่อาจแสดงออกในสถานการณ์หนึ่งๆ หรืออาจเป็นพฤติกรรมที่คาดคะเนว่าอาจจะปฏิบัติในโอกาสต่อไป พฤติกรรมด้านนี้เป็นพฤติกรรมด้านสุดท้ายซึ่งต้องอาศัยพฤติกรรมด้านพุทธิปัญญา หรือเป็นพฤติกรรมที่สามารถประเมินผลได้ง่าย แต่กระบวนการที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมนี้ต้องอาศัยเวลา และการตัดสินใจหลายขั้นตอน ในทางด้านสุขภาพถือว่าการพฤติกรรมด้านการปฏิบัติของบุคคลคือเป้าหมายขั้นสุดท้ายที่ช่วยให้บุคคลมีสุขภาพดี

ฉลอง อภิวงศ์ (2554: 10) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมว่า พฤติกรรมหมายถึง การกระทำหรือกิจกรรมทุกอย่างของมนุษย์ กิจกรรมการเคลื่อนไหวของร่างกายอย่างมีระบบแบบแผน เพื่อสนองตอบต่อสิ่งที่มากระตุ้น ซึ่งอาจเป็นการกระทำที่บุคคลนั้นแสดงออกมา หรือเป็นกิจกรรมภายในตัวบุคคลที่สังเกตเห็นได้โดยตรง โดยอ้อม หรือใช้เครื่องมือช่วย

ชาญลักษณ์ เขี่ยมมิตร (2556: 9) กล่าวว่า พฤติกรรม หมายถึง การระลึกได้ในสิ่งที่เกิดขึ้นรวมไปถึงข้อเท็จจริง ที่ได้รับการศึกษาค้นคว้า สังเกต ประสพการณ์หรือจากรายงาน เกี่ยวรวบรวมสิ่งเหล่านี้แล้วนำมาเชื่อมโยงกันและจัดระบบขึ้นใหม่

4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการปฏิบัติ

4.1 ความหมายของการปฏิบัติ

จากการศึกษาเรื่องการปฏิบัติ ได้มีผู้ให้ความหมายของการปฏิบัติ ดังนี้

เพ็ญฉาย ประทีปนกร (2542: 6) ได้ให้ความหมายของการปฏิบัติ ไว้ว่า เป็นการกระทำตามบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบ

การปฏิบัติตามฉบับพจนานุกรมฉบับเวบสเตอร์ (เพ็ญฉาย ประทีปนกร, 2542 : 27; อ้างอิงจาก Webser. 1995: 1008) ให้ความหมายเกี่ยวกับการปฏิบัติไว้ว่า การปฏิบัติคือการกระทำที่ก่อให้เกิดประโยชน์อย่างแท้จริงหรือการทำงานอย่างเป็นระบบด้วยความชำนาญ

อภินยา อภิวงโสกุล (2544: 26) ได้กล่าวว่า การปฏิบัติ หมายถึง กิจกรรมหรือการกระทำต่างๆ ของมนุษย์ทั้งที่สามารถสังเกตได้ เช่น การแปรงฟัน การรับประทานอาหาร และที่สังเกตไม่ได้ เช่น ความคิด ความเชื่อ ความรู้สึก แต่สิ่งทั้งหมดเหล่านี้เราสามารถวัดได้โดยใช้เครื่องมือพิเศษ

โรเจอร์ (Roger. 1962: 81) ได้จัดการปฏิบัติเอาไว้เป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการยอมรับ อันได้แก่ รับรู้ สนใจ ไตร่ตรอง ทดลองปฏิบัติ และปฏิบัติอย่างสมบูรณ์ ในขณะที่เชื่อว่า เจตคติ ความเชื่อ ค่านิยม และการรับรู้ ตลอดจนตัวแปรด้านคุณลักษณะประชากรที่เลือกมาจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม การปฏิบัติ

บุญรักษา ประเสริฐ (2552: 20) ได้ให้ความหมายของการปฏิบัติว่า การปฏิบัติ หมายถึง กิจกรรมทุกอย่างที่มนุษย์กระทำ เป็นลักษณะการแสดงออกที่สังเกตเห็นได้ และสามารถวัดได้โดยใช้เครื่องมือพิเศษ

สรุปได้ว่า การปฏิบัติ หมายถึง พฤติกรรมตอบสนองต่อความต้องการ หรือกิจกรรมทุกอย่างที่มนุษย์กระทำ เป็นลักษณะการแสดงออกที่สังเกตเห็นได้ และสามารถวัดได้โดยใช้เครื่องมือพิเศษ

4.2 ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับการปฏิบัติ

ทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล พัฒนาขึ้นโดย มาร์ติน ฟิชบายน์ (Martin Fishbein) ตั้งแต่ ค.ศ. 1961 มีแนวคิดที่มนุษย์เป็นผู้มีเหตุผล และใช้ข้อมูลที่มีอยู่อย่างเป็นระบบ และมนุษย์จะพิจารณาผล ที่อาจเกิดจากการกระทำของตนก่อนการตัดสินใจลงมือทำหรือไม่ทำพฤติกรรมใด ๆ พฤติกรรมส่วนมาก ของบุคคลอยู่ภายใต้การควบคุมของความตั้งใจที่จะกระทำพฤติกรรมนั้น (Behavior intention) และ ขึ้นอยู่กับปัจจัยหรือตัวกำหนดพื้นฐาน 2 ประการ คือ เจตคติต่อพฤติกรรม (Attitude toward the behavior) เป็นปัจจัยส่วนบุคคล และบรรทัดฐานกลุ่มอ้างอิงเกี่ยวกับการกระทำพฤติกรรม (Subjective norms) เป็นปัจจัยทางด้านสังคม (Ajzen; & Fishbein. 1980)

4.3 การวัดการปฏิบัติ

กันธิกา ทวีรอด และตรีทิพย์ อนงค์ทอง (2550: 33) ได้กล่าวถึงวิธีการวัดการปฏิบัติ หรือ พฤติกรรม มี 2 วิธี ดังนี้

วิธีที่ 1 การวัดเชิงปริมาณ ผู้วัดจะนับจำนวนพฤติกรรมของบุคคลซึ่งแสดงออกต่อหน่วยเวลาที่ กำหนดในการศึกษาเรื่องนั้นๆ เช่น จำนวนคนพูดใน 1 นาที จำนวนของตัวอักษรที่สามารถพิมพ์ใน 1 นาที จำนวนของตัวอักษรที่สามารถพิมพ์ใน 1 นาที

วิธีที่ 2 การวัดเชิงคุณภาพ ผู้วัดจะต้องวัดพฤติกรรมแต่ละชนิดนำไปเปรียบเทียบพฤติกรรมของ บุคคลอื่นๆ หรือเปรียบเทียบกับบรรทัดฐานของพฤติกรรมนั้น เช่น วัดระดับสติปัญญาเป็นฉลาดมาก ฉลาดปานกลาง ใ้ง

เครื่องมือที่ใช้ในการวัดการปฏิบัติ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. วัดโดยการเขียนคำตอบ
2. วัดโดยการกระทำ
3. วัดโดยอุปกรณ์

4.4 ลักษณะของการวัดการปฏิบัติ

สมนึก ภัททิยธนี (2544: 50) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะของการวัดการปฏิบัติที่ดี มีดังนี้

1. ต้องกำหนดจุดประสงค์ของการวัดให้ชัดเจน
2. เนื้อหาสาระที่ให้ปฏิบัติมีลักษณะสอดคล้องกับสภาพจริง (Authentic)
3. คุณภาพของสิ่งที่จะสังเกตในครั้งหนึ่งๆ มีจำนวนเพียงพอ และสามารถสังเกตได้โดยตรง
4. กำหนดเงื่อนไขในการวัดได้ชัดเจน
5. ในการวัดโดยใช้สิ่งเร้าที่จัดขึ้น (Structured stimulus) มีการจัดทำคำชี้แจงอย่างกระชับ ชัดเจน และสมบูรณ์
6. ผู้เชี่ยวชาญทุกคน หรือเกือบทุกคนเห็นว่าเนื้อหาสาระทั้งหมดที่วัดตรงกับคุณลักษณะของทักษะที่สังเกต

5. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

5.1 ประวัติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 18 มกราคม 2548 ตามพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ลงวันที่ 19 มกราคม 2548 ให้รวมสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล ทั้ง 3 วิทยาเขต คือ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตเทคนิคกรุงเทพฯ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตพระนครใต้ และสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตบพิตรพิมุขมหาเมฆ (สจุบัตรพิธีทรงเปิดอาคารเฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษา. 2554: 17) โดยเป็นมหาวิทยาลัยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2548 ใช้ชื่อว่า มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

5.2 วิสัยทัศน์ ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

ผู้นำแห่งเทคโนโลยีเชิงสร้างสรรค์

5.3 พันธกิจ ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

1. ผลิตบัณฑิตที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะการปฏิบัติอย่างมีคุณธรรม และจริยธรรม
2. มุ่งเน้นการวิจัยเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มจากความคิดสร้างสรรค์
3. บริการวิชาการเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจสู่อาเซียน
4. การบริหารจัดการตามหลักธรรมาภิบาล และการประกันคุณภาพ
5. ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและพัฒนาคุณภาพชีวิต

5.4 คณะ และหลักสูตรที่เปิดสอน

ปัจจุบันมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ จัดการศึกษาระดับปริญญาตรีและปริญญาโทใน 7 คณะ ประกอบด้วย

1. คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมเป็นหน่วยงานภายในของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่จัดตั้งขึ้นตามพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พ.ศ. 2548 เพื่อจัดการเรียนการสอนและผลิตบัณฑิตที่มีประสิทธิภาพเชี่ยวชาญด้านการศึกษาเทคโนโลยีด้านอุตสาหกรรม โดยมีวิสัยทัศน์ คือ จัดการศึกษาวิชาชีพที่สมบูรณ์ บนพื้นฐานคุณภาพ และมีปรัชญา ที่จะมุ่งมั่นสร้างสรรค์บัณฑิตวิชาชีพ ที่สมบูรณ์สู่สังคม

2. คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มีการกำหนดโครงสร้างบริหารจัดการและภาระงานไว้อย่างชัดเจน โดยแบ่งส่วนราชการออกเป็น 4 ส่วนประกอบด้วย สำนักงานคณบดี ภาควิชาเทคโนโลยีการอาหารและโภชนาการ ภาควิชาแฟชั่นและออกแบบเครื่องแต่งกาย และภาควิชาเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ โดยมีวิสัยทัศน์ คือ มุ่งผลิตบัณฑิต ที่มีความรู้เชี่ยวชาญ คุณธรรม ก้าวทันเทคโนโลยี คณะบริหารธุรกิจ

3. คณะบริหารธุรกิจ

คณะบริหารธุรกิจ จัดตั้งขึ้นเพื่อตอบสนองยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการส่งเสริมบริหารธุรกิจตอบสนองต่อพันธกิจของมหาวิทยาลัยในการผลิตกำลังคนด้านการบริหารธุรกิจ โดยมีวิสัยทัศน์ คือ มุ่งสร้างสรรค์วิชาชีพ สู่ประชาคมอาเซียน และมีปรัชญาในการมุ่งเน้นการพัฒนาบัณฑิตให้มีความเชี่ยวชาญเชิงปฏิบัติสามารถนำความรู้มาประยุกต์อย่างมีประสิทธิภาพตามลักษณะงาน และสามารถปรับปรุงตนเองให้ก้าวหน้าทันต่อวิวัฒนาการทางเทคโนโลยี

4. คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีความโดดเด่นในเรื่องความหลากหลายของหลักสูตร ไม่ว่าจะเป็นหลักสูตรที่เน้นสอนองค์ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ หรือด้านเทคโนโลยี โดยมีวิสัยทัศน์ คือ การเป็นผู้นำในการผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเชิงบูรณาการ มีความรอบรู้ มีคุณธรรม จริยธรรมและมีความสุข โดยมีปรัชญาในการจัดการศึกษามุ่งพัฒนาบัณฑิตให้มีความเชี่ยวชาญเชิงปฏิบัติการและมีพื้นฐานทางวิชาการด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่จำเป็นในการประกอบอาชีพ

5. คณะศิลปศาสตร์

คณะศิลปศาสตร์ มีชื่อเสียงและความโดดเด่นในการจัดการเรียนการสอน ด้านภาษาต่างประเทศ และ อุตสาหกรรมบริการ ในการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้เกิดการนำไปใช้งานได้จริง โดยมีวิสัยทัศน์ คือ ผู้นำในการจัดการศึกษาวิชาชีพ และวิชาชีพศึกษาทั่วไป บนพื้นฐานความรู้ทางสังคมศาสตร์และอุตสาหกรรมบริการ ให้สอดคล้องกับวิวัฒนาการเทคโนโลยี เพื่อพัฒนากำลังคนให้เป็นนักปฏิบัติ และสามารถนำความรู้ไปใช้ในการดำเนินชีวิตและดำรงตนในสังคม

6. คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอ

คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอมุ่งมั่นพัฒนาหลักสูตร ตลอดจนทำงานวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ ขึ้นอย่างไม่หยุดนิ่งเพื่อสร้างบัณฑิตที่มีทักษะความรู้ความสามารถในเชิงลึกและมีความชำนาญเฉพาะด้าน เข้าสู่อุตสาหกรรมสิ่งทอและแฟชั่นอย่างต่อเนื่อง โดยมีวิสัยทัศน์ คือ เป็นผู้จัดการศึกษาวิชาชีพเพื่อพัฒนาคุณภาพกำลังคนสู่มาตรฐานสากลบนพื้นฐานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี นำความรู้เพิ่มขีดความสามารถเชิงการแข่งขันสู่การพัฒนาเศรษฐกิจและคุณภาพที่ดีของสังคม

7. คณะวิศวกรรมศาสตร์

คณะวิศวกรรมศาสตร์ผลิตบัณฑิตในสายงานช่างวิศวกรรมศาสตร์และอุตสาหกรรมศาสตร์ โดยมีการจัดกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อสร้างบัณฑิตวิศวกรรมศาสตร์ที่มีทักษะของความเป็นนักปฏิบัติ และมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นในเรื่องของ ความคิดสร้างสรรค์และทักษะที่พึงประสงค์ในศตวรรษที่ 21 อีกด้วย โดยเฉพาะในเรื่องของภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและการนำเสนองาน

5.5 การจัดกิจกรรมนันทนาการของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ สนับสนุนการจัดกิจกรรมนักศึกษา เพื่อเป็นการพัฒนานักศึกษาให้เป็นบัณฑิตที่มีคุณภาพตามคุณลักษณะที่มหาวิทยาลัยกำหนด และมีการส่งเสริมการจัดกิจกรรมต่างๆ ของนักศึกษา ซึ่งมหาวิทยาลัยได้กำหนดการทำกิจกรรมต่างๆ ให้สอดคล้องกับสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ที่ได้กำหนดเกณฑ์ในการประเมินคุณภาพการศึกษาในสถาบันการศึกษา โดยให้นักศึกษาทำกิจกรรมต่างๆ ทั้ง 5 ด้าน อาทิ กิจกรรมส่งเสริมคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ กิจกรรมกีฬาเพื่อส่งเสริมสุขภาพ กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์หรือรักษาสีสิ่งแวดล้อม กิจกรรมเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรม และกิจกรรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม โดยมีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพได้แบ่งองค์กรนักศึกษาในการทำกิจกรรมเสริมหลักสูตร เป็น 4 องค์กร ดังนี้

1. สถานักศึกษา ทำหน้าที่ตรวจสอบการดำเนินงาน หรือการดำเนินกิจกรรมขององค์การ นักศึกษา และสโมสรนักศึกษา ตลอดปีการศึกษา โดยมีวาระการดำรงตำแหน่งคราวละ 1 ปีการศึกษา และมีประธานสถานักศึกษาเป็นผู้มีอำนาจสูงสุด

2. องค์การนักศึกษา ทำหน้าที่จัดกิจกรรมนักศึกษาในภาพรวมของมหาวิทยาลัยทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย ตลอดปีการศึกษา โดยมีคณะกรรมการบริหารองค์การนักศึกษาในการดำเนินงาน ซึ่งจะประกอบไปด้วยนายกสโมสรนักศึกษาของทุกคณะและประธานฝ่ายต่างๆ ทั้ง 5 ฝ่าย ดังนี้ ฝ่ายศิลปวัฒนธรรม ฝ่ายกีฬา ฝ่ายอาสาพัฒนา ฝ่ายนักศึกษาสัมพันธ์ และฝ่ายวิชาการ โดยมีวาระการดำรงตำแหน่งคราวละ 1 ปีการศึกษา และมีนายกองค์การนักศึกษาเป็นผู้มีอำนาจสูงสุด

3. สโมสรนักศึกษา ทำหน้าที่จัดกิจกรรมนักศึกษาในภาพรวมของคณะต่างๆ ในมหาวิทยาลัย โดยจัดกิจกรรมต่างที่องค์การนักศึกษากำหนด โดยมีวาระการดำรงตำแหน่งคราวละ 1 ปีการศึกษา และมีนายกสโมสรนักศึกษาเป็นผู้มีอำนาจสูงสุด

4. ชมรมต่างๆ ทำหน้าที่จัดกิจกรรมนักศึกษาในนามกลุ่มนักศึกษา โดยจัดตั้งเป็นชมรมในสังกัดฝ่ายต่างๆ ทั้ง 5 ฝ่าย ขององค์การนักศึกษา ดังนี้ ฝ่ายศิลปวัฒนธรรม ฝ่ายกีฬา ฝ่ายอาสาพัฒนา ฝ่ายนักศึกษาสัมพันธ์ และฝ่ายวิชาการ โดยมีวาระการดำรงตำแหน่งคราวละ 1 ปีการศึกษา และมีประธานชมรมเป็นผู้มีอำนาจสูงสุด โดยประกอบไปด้วยชมรม ดังนี้

4.1 ชมรมรักษาดินแดน

4.2 ชมรมพิทักษ์ป่า

4.3 ชมรมชาวเหนือ

4.4 ชมรมทักษิณ

4.5 ชมรมอีสาน

4.6 ชมรมมุสลิม

4.7 ชมรมพุทธศาสตร์

4.8 ชมรมพอมูลล่า

4.9 ชมรมสันตนาการ

4.10 ชมรมลูกทุ่งก่อสร้าง

4.11 ชมรมดนตรีสากล

4.12 ชมรมสืบศิลป์ถิ่นไทย

4.13 ชมรมกีฬา

4.14 ชมรมวิศวกรรมอาสาพัฒนา

4.15 ชมรมผู้บำเพ็ญประโยชน์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพได้กำหนดการจัดกิจกรรมต่างๆ ตามที่สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาได้กำหนดไว้ ดังนี้

1. กิจกรรมส่งเสริมคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ ที่กำหนดโดยสถาบัน
2. กิจกรรมกีฬาหรือการส่งเสริมสุขภาพ
3. กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์หรือรักษาสีสิ่งแวดล้อม
4. กิจกรรมเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรม และกิจกรรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยในประเทศ

อาร์มณ นาวากาญจน์ (2546: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับนันทนาการของบุคลากรในหน่วยงานสังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 500 คน ผลการศึกษาพบว่า บุคลากรในหน่วยงานสังกัดกรุงเทพมหานครมีเจตคติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับดี บุคลากรในหน่วยงานสังกัดกรุงเทพมหานคร มีความต้องการบุคลากรทางนันทนาการสูง

อัครงค์ แก้วผดุง (2547: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตวังไกลกังวลต่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ จากการศึกษาพบว่านักศึกษาสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตวังไกลกังวลมีความเห็นต่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ ด้านบุคลากร ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ด้านงบประมาณ และด้านกิจกรรมนันทนาการอยู่ในระดับปานกลาง โดยเพศชายและเพศหญิง มีความเห็นต่อการจัดกิจกรรมนันทนาการโดยรวมแตกต่างกัน และระดับการศึกษาต่างกันมีความเห็นต่อการจัดกิจกรรมนันทนาการโดยรวมแตกต่างกัน และนักศึกษาที่มีกลุ่มสาขาวิชาต่างกันมีความเห็นต่อการจัดกิจกรรมนันทนาการโดยรวมแตกต่างกัน

ศุภฤกษ์ ชงกรานต์ทอง (2549: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนิสิตระดับปริญญาตรีวิชาเอกนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 160 คน จากการศึกษาพบว่า มีความรู้และการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการระดับพอใช้ มีเจตคติเกี่ยวกับนันทนาการระดับดี และนิสิตระดับปริญญาตรีวิชาเอกนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีพื้นฐานการศึกษาเดิมต่างกันมีความรู้เจตคติและการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการไม่แตกต่างกัน

บุญรักษา ประเสริฐ (2552: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบเจตคติและการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษาสถาบันพลศึกษาตามตัวแปร เพศ ชั้นปีที่กำลังศึกษา คณะ และภูมิภาคที่ตั้ง

วิทยาเขต และหาความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติกับการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ โดยมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน การศึกษาพบว่า นักศึกษาสถาบันพลศึกษาส่วนใหญ่เป็นเพศชาย กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1 สังกัดคณะศึกษาศาสตร์ และมีภูมิลำเนาอยู่ในภาคกลาง มีเจตคติต่อนันทนาการค่อนข้างดี และมีการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการมาก และนักศึกษาศาสนาบันพลศึกษาที่มีเพศ ชั้นปีที่กำลังศึกษา คณะ และภูมิลำเนาที่ตั้งวิทยาเขต มีเจตคติต่อนันทนาการไม่แตกต่างกัน รวมถึงเจตคติต่อนันทนาการของนักศึกษาศาสนาบันพลศึกษามีความสัมพันธ์ทางบวกกับการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ มีค่าเท่ากับ .243

พรพิมพ์ สารักษ์ (2556: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาศึกษาเกี่ยวกับความคิดเห็นของนักศึกษาต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาศาสนาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง โดยศึกษาใน 4 ด้าน คือ ด้านวิชาการ ด้านกีฬา ด้านศิลปวัฒนธรรม และด้านบำเพ็ญประโยชน์ ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาเห็นด้วยกับการเข้าร่วมกิจกรรมโดยรวมอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักศึกษาเห็นด้วยกับการเข้าร่วมกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในระดับปานกลาง ส่วนด้านอื่นๆ อยู่ในระดับมาก

จากเอกสารงานวิจัยที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูล ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางการวิจัยในแต่ละงานวิจัย เพื่อนำมาเป็นแนวทางและข้อเสนอแนะในการวิจัย อีกทั้งนำผลการวิจัยของแต่ละงานวิจัยนำมาเป็นข้อมูลเพื่อให้การวิจัยในครั้งนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยงานวิจัยที่นำมาเป็นข้อมูลนั้น เป็นการวิจัยเกี่ยวกับนันทนาการ และกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มนักศึกษา ผู้วิจัยจึงนำงานวิจัยดังกล่าวมาเป็นตัวอย่างในการวิจัยในครั้งนี้

6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

ฮูด (Hood. 1993: 33) ได้ศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างพื้นฐานและการรับรู้ทางครอบครัวกับรูปแบบการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่น โดยตั้งสมมุติฐานว่า เด็กวัยรุ่นจะยังคงใช้ชีวิตอยู่กับครอบครัว และอิทธิพลของครอบครัวจะส่งผลต่อวิถีชีวิตของเขา โดยการศึกษาถึงองค์ประกอบทางจิตวิทยาสำหรับเด็กวัยรุ่นกับความพึงพอใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรม ผลการวิจัยพบว่า มีความสัมพันธ์ระหว่างเปอร์เซ็นต์ของการใช้เวลาว่างกับพื้นฐาน และการรับรู้ทางครอบครัวองค์ประกอบทางจิตวิทยา 9 องค์ประกอบ สามารถนำมาเป็นองค์ประกอบในการวัดการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่น

แมคโดเวล (Mcdowell. 1995: 4353) ได้ศึกษาเรื่องความปรารถนาและการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการในเวลาว่างเปรียบเทียบกับเด็กวัยรุ่นปกติกับเด็กวัยรุ่นที่มีความผิดปกติทางสมองประเภทเรียนช้า ผลการวิจัยพบว่า เด็กวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่มมีความปรารถนาสูงที่จะใช้เวลาว่างในกิจกรรมนันทนาการ ส่วนกิจกรรมที่เด็กทั้ง 2 กลุ่ม ได้เข้าร่วมในเวลาว่าง ได้แก่กิจกรรมที่เด็กทั้ง 2 กลุ่ม เข้าร่วมในเกณฑ์ต่ำ ได้แก่ การจับจ่ายสิ่งของ การกินอาหารนอกบ้านและการอ่านหนังสือ นอกจากนั้นยังพบว่าปัญหาอุปสรรคที่ทำให้วัยรุ่นไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามที่ตนปรารถนาได้ ก็คือ ความจำกัดทางด้านเวลา และโอกาสเด็กวัยรุ่นที่มีความผิดปกติทางสมองมีความปรารถนาที่จะเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการอยู่ในเกณฑ์ที่สูงกว่าเด็กวัยรุ่นปกติ

วัตสัน (Watson. 1997: 3251) ได้ศึกษาผลกระทบของเจตคติและแรงจูงใจของการใช้เวลาว่างที่มีต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ การออกกำลังกายของนิสิตในมหาวิทยาลัย ผลการศึกษาพบว่า นิสิตส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างวันละ 2 – 3 ชั่วโมง ในการดูโทรทัศน์หรือทำกิจกรรมที่ไม่เคลื่อนไหว ซึ่งสรุปว่า

นิสัยมีเวลาว่างแต่ไม่ใช้เวลาว่างในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ การออกกำลังกายขาดเจตคติที่ดี ขาดแรงจูงใจ ตลอดจนไม่เห็นความสำคัญของกิจกรรมนันทนาการ การออกกำลังกายเพื่อนันทนาการ

ลูคัว์ (Lukow. 2002: 1992) ได้ศึกษาทัศนคติที่มีต่อการใช้ประโยชน์ทางเทคโนโลยีในวิชานันทนาการ ของนักเรียนที่ลงวิชานันทนาการในฤดูใบไม้ร่วง ในแผนกนันทนาการและสวนสาธารณะ ผลการศึกษาพบว่า ทัศนคติที่มีต่อการใช้ประโยชน์ทางเทคโนโลยี สามารถทำนายได้จากเพศ ชั้นปี ความสนใจ และรูปแบบการเรียนรู้ ซึ่งเขาสรุปได้ว่า ทัศนคติที่มีต่อการใช้ประโยชน์ทางเทคโนโลยีไม่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ หรือพวกเขาไม่สามารถตัดสินใจได้ว่ามีผลกระทบ

อัลคาร์นี (Al-Karni. 1987: 3248-A) ได้ศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมนอกหลักสูตรของมหาวิทยาลัย King Sand University พบว่า ปัจจัยช่วยกระตุ้นให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมคือ ได้ประสบการณ์ในการทำงานพัฒนาความเป็นผู้นำและความสนใจในเข้าใจปัญหาชุมชนมีประโยชน์สำหรับงานวิชาการและทำให้รู้จักปกครองตนเอง ส่วนปัจจัยที่ทำให้ไม่สามารถร่วมทำงานนอกมหาวิทยาลัย เนื่องจากกิจกรรมต้องใช้เวลามาก ความอายและกิจกรรมไม่น่าสนใจ นอกจากนี้ยังพบความสัมพันธ์ในทางที่ตรงระหว่างการเข้าร่วมกิจกรรมของโรงเรียนมัธยมและวิทยาลัย

จากเอกสารงานวิจัยที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูล ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางการวิจัยในแต่ละงานวิจัย เพื่อนำมาเป็นแนวทางและข้อเสนอแนะในการวิจัย อีกทั้งนำผลการวิจัยของแต่ละงานวิจัยนำมาเป็นข้อมูลเพื่อให้การวิจัยในครั้งนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยงานวิจัยที่นำมาเป็นข้อมูลนั้น เป็นการวิจัยเกี่ยวกับนันทนาการ และกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มนักศึกษา ผู้วิจัยจึงนำงานวิจัยดังกล่าวมาเป็นตัวอย่างในการวิจัยในครั้งนี้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey research) เพื่อศึกษาเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย
3. วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การกำหนดประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ทั้งหมดจำนวน 11,484 คน (สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ. 2561)

การเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 11,484 คน เนื่องจากทราบจำนวนประชากร ดังนั้นสามารถหาขนาดตัวอย่างได้จากการเปิดตารางของ Taro Yamane หรือคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่าง (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2543: 36 ; อ้างอิงจาก Yamane. 1967: 886 – 887) โดยใช้สูตรหา ดังนี้

$$n = \frac{N}{[1+N(e^2)]}$$

โดย n = กลุ่มตัวอย่าง

N = จำนวนประชากร

e = สัดส่วนของความคลาดเคลื่อนที่ยอมให้เกิดขึ้นได้ = 5% = 0.05

$$n = \frac{11,484}{[1+(11,484)(0.05^2)]}$$

n = 387 คน กลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 387 คน

ฉะนั้น กลุ่มตัวอย่างที่คำนวณได้เท่ากับ 387 ตัวอย่าง และสำรองไว้ 13 ตัวอย่าง รวมเป็นขนาดตัวอย่างทั้งหมด 400 ตัวอย่าง

แต่เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างครอบคลุมนักศึกษาทุกคณะ ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ซึ่งมีทั้งหมด 7 คณะ ผู้วิจัยจึงใช้กลุ่มตัวอย่าง ทั้งหมด 400 ตัวอย่าง โดยใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified random sampling) จะได้กลุ่มตัวอย่างในแต่ละคณะ ดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 แสดงจำนวนประชากร และกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามคณะ

คณะ	จำนวนนักศึกษา	อัตรา %	จำนวนตัวอย่าง (คน)
คณะบริหารธุรกิจ	3,647	31.8	127
คณะศิลปศาสตร์	1,653	14.4	58
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	1,528	13.3	53
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม	386	3.4	14
คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอ	326	2.8	12
คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์	2,418	21.1	84
คณะวิศวกรรมศาสตร์	1,526	13.3	53
รวม	11,484	100	400

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยในครั้งนี้ใช้แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง โดยเป็นแบบสอบถามวัดเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ แบ่งออกเป็น 4 ตอน คือ

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างตามตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ เพศ ชั้นปีที่กำลังศึกษา คณะที่กำลังศึกษา และลักษณะที่อยู่อาศัยระหว่างที่กำลังศึกษา เป็นแบบสำรวจรายการ (Check List)

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเจตคติต่อนันทนาการ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ซึ่งมีทั้งหมด 5 ระดับ มีคำถามทั้งทางบวกและทางลบ

ตอนที่ 3 แบบสอบถามพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ซึ่งมีทั้งหมด 5 ระดับ

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด

เกณฑ์ในการให้คะแนน

1. แบบสอบถามเจตคติต่อนันทนาการกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบสอบถามแต่ละข้อ ดังนี้

ข้อความที่มีเจตคติทางบวก	เจตคติทางลบ
(คะแนน)	(คะแนน)
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	1
เห็นด้วย	2
ไม่แน่ใจ	3
ไม่เห็นด้วย	4
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	5

แปลผลเจตคติต่อนันทนาการ แบบอิงเกณฑ์ (Criterion reference) แบ่งเป็น 5 ระดับ (วิเชียร เกตุสิงห์. 2538: 9) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ระดับเจตคติ
4.50 – 5.00	ดี
3.50 – 4.49	ค่อนข้างดี
2.50 – 3.49	ปานกลาง
1.50 – 2.49	ค่อนข้างไม่ดี
1.00 – 1.49	ไม่ดี

2. แบบสอบถามพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบสอบถามแต่ละข้อ ดังนี้

มีพฤติกรรมการปฏิบัติเป็นประจำ	5	คะแนน
มีพฤติกรรมการปฏิบัติบ่อยครั้ง	4	คะแนน
มีพฤติกรรมการปฏิบัติบางครั้ง	3	คะแนน
มีพฤติกรรมการปฏิบัติน้อยครั้ง	2	คะแนน
มีพฤติกรรมไม่เคยปฏิบัติเลย	1	คะแนน

แปลผลพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ ตามหลักเกณฑ์ของการแบ่งอัตราภาคชั้น (Class interval) โดยใช้หลักว่า เอาค่าสูงสุด ลบด้วยค่าต่ำสุด หารด้วยจำนวนช่วง หรือระดับที่ต้องการแปลผล (วิเชียร เกตุสิงห์. 2538: 9) ดังนี้

$$\frac{5 - 1}{5} = 0.8$$

ค่าเฉลี่ย	ระดับการปฏิบัติ
4.21 – 5.00	มากที่สุด
3.41 – 4.20	มาก
2.61 – 3.40	ปานกลาง
1.81 – 2.60	น้อย
1.00 – 1.80	น้อยมาก

การหาคุณภาพเครื่องมือ

1. หาความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) โดยนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความถูกต้องตามวัตถุประสงค์เนื้อหาโดยดำเนินการจากเกณฑ์พิจารณา ดังนี้

ถ้าข้อคำถามแน่ใจว่าสอดคล้องตามจุดมุ่งหมายและหัวข้อเรื่อง	มีคะแนน +1
ถ้าข้อคำถามไม่แน่ใจว่าสอดคล้องตามจุดมุ่งหมายและหัวข้อเรื่อง	มีคะแนน 0
ถ้าข้อคำถามแน่ใจว่าไม่สอดคล้องตามจุดมุ่งหมายและหัวข้อเรื่อง	มีคะแนน -1

จากนั้นนำคะแนนทั้งหมดมาคำนวณหาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่กำหนดไว้ โดยการหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อคำถามกับสิ่งที่ต้องการวัด แล้วเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC เท่ากับ หรือมากกว่า 0.5 ขึ้นไป พบว่าแบบสอบถามเจตคติเกี่ยวกับนันทนาการ ใช้ได้จำนวน 30 ข้อ และแบบสอบถามพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ ใช้ได้จำนวน 19 ข้อ แล้วเสนอต่อคณะกรรมการควบคุมปริญญา นิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความสมบูรณ์

2. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลอง (Try out) กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน นำแบบสอบถามที่ผ่านการทดลองใช้แล้วมาตรวจให้คะแนนและหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค ได้ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ .91

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ตามลำดับดังนี้

1. ขออนุญาตแนะนำตัวจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร นำไปเสนอเพื่อขออนุญาตอธิการบดี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ เพื่อขอความร่วมมือในการดำเนินการแจกแบบสอบถามและเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ผู้วิจัยลงพื้นที่เก็บข้อมูลด้วยตนเอง

3. นำแบบสอบถามที่ได้รับคืนมาตรวจสอบความสมบูรณ์ถูกต้องทั้ง 400 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 แล้วนำแบบสอบถามไปดำเนินการวิเคราะห์หาค่าสถิติต่อไป

การจัดกระทำข้อมูล

1. ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม และตรวจสอบความถูกต้องทั้ง 400 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100

2. นำแบบสอบถามที่ตรวจสอบความสมบูรณ์แล้วมาลงรหัส (Coding) ในแบบลงรหัสเพื่อประมวลผลข้อมูลด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์

3. นำข้อมูลที่ลงรหัสแล้ว ประมวลผลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำข้อมูลตอนที่ 1 ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างตามตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ เพศ ชั้นปีที่ คณะ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ มาวิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) และหาค่าร้อยละ (Percentage) นำเสนอในรูปตารางประกอบความเรียง
2. นำข้อมูลตอนที่ 2 และ ตอนที่ 3 เจตคติต่อนันทนาการและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับ นันทนาการ ของกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
3. เปรียบเทียบเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของกลุ่มตัวอย่าง โดยการ ทดสอบค่าที (T - test) เพื่อทดสอบสมมติฐานสำหรับกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ได้แก่ เพศ และทดสอบค่าเอฟ (F - test) สำหรับกลุ่มตัวอย่างมากกว่า 2 กลุ่มขึ้นไป ได้แก่ ชั้นปี และคณะ และหากพบความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นำไปทดสอบเป็นรายคู่ โดยใช้วิธี แอล เอส ดี (LSD) (Least Singnificant Difference's Method) นำเสนอในรูปตารางประกอบความเรียง
4. หาความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ โดยการหาค่า สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน นำเสนอในรูปตารางประกอบความเรียง

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่
 - 1.1 ค่าร้อยละ (%)
 - 1.2 ค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$)
 - 1.3 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
2. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ
 - 2.1 หาดัชนีสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity)
 - 2.2 การวิเคราะห์ความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์ แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค
3. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน
 - 3.1 ทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยของตัวแปรของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ค่าที (T - test)
 - 3.2 ทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยของตัวแปรของกลุ่มตัวอย่าง มากกว่า 2 กลุ่ม โดยทดสอบความแปรปรวนแบบทางเดียว (One - way Analysis of Variance) หรือทดสอบค่า เอฟ (F - test)

3.3 ทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ โดยใช้วิธี แอล เอส ดี (LSD) (Least Significant Difference's Method)

4. สถิติที่ใช้หาความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ โดย
การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Computing the Pearson Correlation)



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัย เรื่องเจตคติและการปฏิบัติเกี่ยวกับ
นันทนาการ ของนักศึกษาศาสนาการพลศึกษา ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็นขั้นตอนต่างๆ และเพื่อให้
เกิด ความเข้าใจในการสื่อความหมายที่ตรงกัน ผู้วิจัยจึงกำหนดสัญลักษณ์ และอักษรย่อในการวิเคราะห์
ข้อมูล ดังนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ครั้งนี้ ได้ใช้สัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ดังนี้

n	แทน จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{x}$	แทน ค่าเฉลี่ย (Mean)
S.D.	แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
t	แทน ค่าสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์การแจกแจงแบบที (t- distribution)
F	แทน ค่าสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์การแจกแจงแบบเอฟ (F - distribution)
df	แทน ชั้นแห่งความอิสระ (Degree of freedom)
SS	แทน ผลบวกของคะแนนเบี่ยงเบนยกกำลังสองแต่ละตัว (Sum of Square)
MS	แทน ค่าเฉลี่ยของผลบวกของคะแนนเบี่ยงเบนยกกำลังสองแต่ละตัว (Mean of Square)
P	แทน ความน่าจะเป็น (Probability)
*	แทน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาดำเนินการวิเคราะห์และนำเสนอผลการวิเคราะห์
ตามลำดับ ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

ตอนที่ 2 วิเคราะห์เจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

ตอนที่ 3 วิเคราะห์ และเปรียบเทียบเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ จำแนกตามตัวแปร เพศ ชั้นปี และคณะ

ตอนที่ 4 วิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับ นันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

ตาราง 2 แสดงจำนวนและค่าร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม ตามตัวแปร เพศ ชั้นปี และคณะ (N = 400)

สถานภาพ	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	88	22.00
หญิง	312	78.00
รวม	400	100.00
2. ชั้นปี		
ชั้นปีที่ 1	23	5.75
ชั้นปีที่ 2	118	29.50
ชั้นปีที่ 3	141	32.25
ชั้นปีที่ 4	118	29.50
รวม	400	100.00
3. คณะ		
คณะบริหารธุรกิจ	127	31.75
คณะศิลปศาสตร์	58	14.50
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	53	13.25
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม	14	3.50
คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอ	11	2.75
คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์	84	21.00
คณะวิศวกรรมศาสตร์	53	13.25
รวม	400	100.00

จากตาราง 2 พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 312 คน คิดเป็นร้อยละ 78.00 ชาย จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 22.00

ชั้นปีของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่ เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 141 คน คิดเป็นร้อยละ 32.25 นักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 5.75 นักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 29.50 และนักศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 29.50

คณะของผู้ตอบแบบสอบถาม จากการใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified random sampling) ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาสังกัดคณะบริหารธุรกิจ จำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 31.75 คณะศิลปศาสตร์ จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 14.50 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 13.25 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.50 คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.75 คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ จำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 21.00 และคณะวิศวกรรมศาสตร์ จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 13.25

ตอนที่ 2 วิเคราะห์เจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

ตาราง 3 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เจตคติต่อนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ (N = 400)

ข้อความ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1. การออกกำลังกายมีความจำเป็นต่อมนุษย์	4.62	0.59	ดี
2. การอ่านหนังสือเป็นสิ่งที่นักศึกษาควรทำ	4.53	0.62	ดี
3. การทำกิจกรรมนันทนาการทำให้เสียค่าใช้จ่ายโดยสิ้นเปลือง	2.95	1.15	ปานกลาง
4. การทำกิจกรรมนันทนาการในมหาวิทยาลัยเป็นเรื่องน่าเบื่อหน่าย	3.19	1.14	ปานกลาง
5. การเข้าร่วมกิจกรรมเทศกาลต่างๆ กับครอบครัวเป็นสิ่งที่นักศึกษาควรทำ	4.38	0.76	ค่อนข้างดี
6. การออกกำลังกาย เช่น วิ่งเหยาะๆ เล่นฟุตบอล เล่นฟิตเนส มีความเหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบัน	4.28	0.74	ค่อนข้างดี
7. การอ่านหนังสือวรรณกรรม นิยาย การ์ตูน ทำให้จิตใจเบิกบาน	4.18	0.80	ค่อนข้างดี
8. การทำกิจกรรมนันทนาการประเภทอาสาสมัคร ทำให้เกิดประสบการณ์ใหม่ๆ	4.44	0.70	ค่อนข้างดี
9. การทำกิจกรรมนันทนาการในมหาวิทยาลัย ทำให้พบเพื่อนใหม่	4.34	0.77	ค่อนข้างดี
10. การทำกิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรีและร้องเพลง ทำให้เสียการเรียน	3.41	1.36	ปานกลาง
11. การดูภาพยนตร์ ละคร ทำให้จรรโลงใจ	4.35	0.74	ค่อนข้างดี
12. การทำกิจกรรมประเภทศิลปหัตถกรรม เป็นสิ่งที่วัยรุ่นไม่ควรทำ	3.27	1.42	ปานกลาง
13. การทำกิจกรรมนันทนาการนอกสถานที่ ทำให้เกิดความรู้ใหม่	4.37	0.75	ค่อนข้างดี
14. กิจกรรมนันทนาการทำให้เกิดเครือข่ายทางสังคม	4.35	0.71	ค่อนข้างดี

ตาราง 3 (ต่อ)

ข้อความ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
15. กิจกรรมนันทนาการด้านการเดินร่ำ ทำให้เสียค่าใช้จ่ายจำนวนมาก	3.02	1.19	ปานกลาง
16. กิจกรรมนันทนาการตามท้องถิ่น หรือประเพณีต่างๆ ไม่เหมาะสมกับนักศึกษาหรือวัยรุ่น	3.45	1.34	ปานกลาง
17. การทำกิจกรรมอาสาสมัครทำให้เสียเวลา	3.57	1.28	ค่อนข้างดี
18. การทำกิจกรรมได้วาทะ พุดสุนทรพจน์ เป็นเรื่องท้าทายความสามารถ	3.84	1.00	ค่อนข้างดี
19. การทำกิจกรรมในมหาวิทยาลัย ทำให้ท่านได้พัฒนาตัวท่านเองในหลายๆ ด้าน	4.11	0.87	ค่อนข้างดี
20. กิจกรรมงานอดิเรก ทำให้เกิดความเพลิดเพลิน	4.42	0.71	ค่อนข้างดี
21. การทำกิจกรรมกิจกรรมกลางแจ้ง หรือนอกเมือง ทำให้เสียเวลา	3.34	1.23	ปานกลาง
22. การทำกิจกรรมด้านการท่องเที่ยวทำให้เสียค่าใช้จ่ายโดยไม่จำเป็น	3.09	1.14	ปานกลาง
23. การชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ทำให้เสียค่าใช้จ่ายโดยไม่จำเป็น	3.01	1.18	ปานกลาง
24. การทำกิจกรรมด้านศิลปหัตถกรรม ทำให้สมาธิขึ้น	4.14	0.87	ค่อนข้างดี
25. การออกกำลังกายเป็นเรื่องที่ปฏิบัติได้ยาก	3.18	1.21	ปานกลาง
26. การทำกิจกรรมนันทนาการทำให้เวลาเรียนลดลง	3.08	1.14	ปานกลาง
27. การเล่นเกม และร้องเพลง เป็นสิ่งที่ช่วยให้ผ่อนคลาย	4.42	0.77	ค่อนข้างดี
28. กิจกรรมนันทนาการ ทำให้นักศึกษาหรือวัยรุ่นก้าวร้าว	3.84	1.27	ค่อนข้างดี
29. การทำกิจกรรมนันทนาการในมหาวิทยาลัยทำให้คนอื่นเดือดร้อน	3.84	1.27	ค่อนข้างดี
30. การวิ่งเพื่อระดมทุนเพื่อโรงพยาบาล ทำให้เสียเวลา	3.93	1.31	ค่อนข้างดี
ค่าเฉลี่ย	3.83	1.00	ค่อนข้างดี

จากตาราง 3 พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ มีเจตคติต่อนันทนาการอยู่ในระดับค่อนข้างดี

ตาราง 4 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน พฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ (N = 400)

ข้อความ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1. เล่นกีฬา ประเภทบุคคล หรือประเภททีม	3.02	1.03	ปานกลาง
2. ชมการแข่งขันกีฬา	3.24	1.03	ปานกลาง
3. เข้าร่วมกิจกรรมที่มหาวิทยาลัยจัดให้	3.71	0.89	มาก
4. ออกค่ายอาสา ทำกิจกรรมเพื่อสังคม	3.04	1.04	ปานกลาง
5. ออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ เช่น เดินรอบสนาม, ฟิตเนส, ปั่นจักรยาน เป็นต้น	3.42	1.00	มาก
6. ท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ	3.90	0.89	มาก
7. ทำงานอดิเรก เช่นสะสมของ ถ่ายภาพ	3.42	1.15	มาก
8. เข้าร่วมกิจกรรมประเพณี หรือวัฒนธรรมตามเทศกาลต่างๆ เช่นปีใหม่ สงกรานต์ ลอยกระทง	3.98	0.96	มาก
9. ทำงานศิลปหัตถกรรมเพื่อหารายได้เสริม	2.62	1.30	ปานกลาง
10. เล่น หรือดนตรี (ดนตรีไทย หรือ ดนตรีสากล)	2.56	1.23	น้อย
11. ชมละคร หรือภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์	3.61	1.11	มาก
12. อ่านหนังสือ วรรณกรรม บทกวี ร้อยแก้ว ร้อยกรอง	2.90	1.18	ปานกลาง
13. ปฏิบัติกิจกรรมทางวัฒนธรรม ประเพณี ศาสนา ที่ก่อให้เกิดความสงบ	3.39	1.04	ปานกลาง
14. เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม เช่น งานเลี้ยงรุ่น งานเนื่องในโอกาสพิเศษต่างๆ	3.66	1.02	มาก
15. ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับครอบครัว	4.23	0.83	มากที่สุด
16. เข้าร่วมชมรมในสังกัดองค์การนักศึกษา หรือสังกัดมหาวิทยาลัย	3.30	1.17	ปานกลาง
17. ทำกิจกรรมในมหาวิทยาลัยร่วมกับเพื่อนๆ เช่น ร้องเพลงเชียร์ เป็นต้น	3.68	1.10	มาก

ตาราง 4 (ต่อ)

ข้อความ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
18. เข้าร่วมกิจกรรมสาธารณะประโยชน์ ที่หน่วยงาน ต่างๆ จัดขึ้น	3.62	0.91	มาก
19. ออกไปทำกิจกรรมนอกสถานที่กับเพื่อนๆ	3.77	0.97	มาก
ค่าเฉลี่ย	3.42	1.04	มาก

จากตาราง 4 พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักศึกษามีการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับมากที่สุด คือทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับครอบครัว และมีการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับมากคือ เข้าร่วมกิจกรรมที่มหาวิทยาลัยจัดให้, ออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ, ท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ, ทำงานอดิเรก เช่นสะสมของ ภาพถ่าย, เข้าร่วมกิจกรรมประเพณี, ชมละครหรือภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์, เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม, เข้าร่วมชมรมในสังกัดองค์การนักศึกษา หรือ สังกัดมหาวิทยาลัย, ทำกิจกรรมในมหาวิทยาลัยร่วมกับเพื่อนๆ, เข้าร่วมกิจกรรมสาธารณะประโยชน์ที่หน่วยงานต่างๆ จัดขึ้น และออกไปทำกิจกรรมนอกสถานที่กับเพื่อนๆ เป็นต้น ที่เหลือข้ออื่นๆ เป็นการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับปานกลาง สำหรับพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษาที่อยู่ในระดับน้อย คือ เล่นดนตรี (ดนตรีไทย หรือ ดนตรีสากล)

ตอนที่ 3 วิเคราะห์และเปรียบเทียบเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ จำแนกตามตัวแปร เพศ ชั้นปี และคณะ

ตาราง 5 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เจตคติต่อนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปรเพศ (N = 400)

ตัวแปรที่ศึกษา	ชาย (N = 88)			หญิง (N = 312)		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
เจตคติต่อนันทนาการ	3.77	0.52	ค่อนข้างดี	3.85	0.53	ค่อนข้างดี

จากตาราง 5 พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ทั้งเพศชายและเพศหญิง มีเจตคติต่อนันทนาการอยู่ในระดับค่อนข้างดี

ตาราง 6 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ย เจตคติต่อนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปรเพศ

ตัวแปร	n	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ชาย	88	3.77	0.52	1.02	0.88
หญิง	312	3.85	0.53		

จากตาราง 6 พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่มีเพศต่างกัน มีเจตคติต่อนันทนาการไม่แตกต่างกัน

ตาราง 7 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน พฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปรเพศ (N = 400)

ข้อความ	ชาย (N = 88)			หญิง (N = 312)		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. เล่นกีฬา ประเภทบุคคล หรือประเภททีม	3.43	1.08	มาก	2.90	0.99	ปานกลาง
2. ชมการแข่งขันกีฬา	3.58	1.00	มาก	3.14	1.02	ปานกลาง
3. เข้าร่วมกิจกรรมที่มหาวิทยาลัยจัดให้	3.80	1.01	มาก	3.69	0.85	มาก
4. ออกค่ายอาสา ทำกิจกรรมเพื่อสังคม	3.20	1.02	ปานกลาง	2.99	1.04	ปานกลาง
5. ออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ เช่น เดินรอบสนาม, ฟิตเนส, ปั่นจักรยาน เป็นต้น	3.75	0.94	มาก	3.33	1.00	ปานกลาง
6. ท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ	3.77	0.88	มาก	3.94	0.89	มาก
7. ทำงานอดิเรก เช่นสะสมของ ถ่ายภาพ	3.49	1.19	มาก	3.39	1.13	ปานกลาง
8. เข้าร่วมกิจกรรมประเพณี หรือวัฒนธรรมตามเทศกาลต่างๆ เช่นปีใหม่วางประทัด ลอยกระทง	3.95	1.00	มาก	3.99	0.95	มาก
9. ทำงานศิลปหัตถกรรมเพื่อหารายได้เสริม	2.91	1.42	ปานกลาง	2.54	1.25	น้อย

ตาราง 7 (ต่อ)

ข้อความ	ชาย (N = 88)			หญิง (N = 312)		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
10. เล่น หรือฟังดนตรี (ดนตรีไทย หรือ ดนตรีสากล)	2.90	1.29	ปานกลาง	2.46	1.20	น้อย
11. ชมละคร หรือภาพยนตร์ ในโรงภาพยนตร์	3.68	1.03	มาก	3.58	1.13	มาก
12. อ่านหนังสือ วรรณกรรม บทกวี ร้อยแก้ว ร้อยกรอง	2.90	1.26	ปานกลาง	2.90	1.15	ปานกลาง
13. ปฏิบัติกิจกรรมทางวัฒนธรรม ประเพณี ศาสนา ที่ก่อให้เกิดความสงบ	3.38	1.10	ปานกลาง	3.40	1.02	ปานกลาง
14. เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม เช่น งานเลี้ยง รุน งานเนื่องในโอกาสพิเศษต่างๆ	3.81	0.88	มาก	3.61	1.05	มาก
15. ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับครอบครัว	4.14	0.86	มาก	4.26	0.82	มากที่สุด
16. เข้าร่วมชมรมในสังกัดองค์การนักศึกษา หรือสังกัดมหาวิทยาลัย	3.47	1.14	มาก	3.26	1.17	ปานกลาง
17. ทำกิจกรรมในมหาวิทยาลัยร่วมกับเพื่อนๆ เช่น ร้องเพลงเชียร์ เป็นต้น	3.80	1.20	มาก	3.64	1.07	มาก
18. เข้าร่วมกิจกรรมสาธารณะประโยชน์ ที่หน่วยงานต่างๆ จัดขึ้น	3.73	0.91	มาก	3.59	0.91	มาก
19. ออกไปทำกิจกรรมนอกสถานที่กับเพื่อนๆ	3.83	1.03	มาก	3.76	0.95	มาก
ค่าเฉลี่ย	3.55	1.07	มาก	3.39	1.03	ปานกลาง

จากตาราง 7 พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ เพศชายมีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับมาก และเพศหญิงมีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับปานกลาง

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เพศชายมีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับมากที่สุดอันดับแรกคือ เข้าร่วมกิจกรรมประเพณี หรือวัฒนธรรมตามเทศกาลต่างๆ เช่น ปีใหม่ สงกรานต์

ลอยกระทง ($\bar{X} = 3.95$, S.D. = 1.00) รองลงมาคือ ออกไปทำกิจกรรมนอกสถานที่กับเพื่อนๆ ($\bar{X} = 3.83$, S.D. = 1.03) และเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม เช่น งานเลี้ยงรุ่น งานเนื่องในโอกาสพิเศษต่างๆ ($\bar{X} = 3.81$, S.D. = 0.88) ตามลำดับ

ส่วนเพศหญิงมีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับมากที่สุดอันดับแรกคือ ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับครอบครัว ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.82) รองลงมาคือ ท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ ($\bar{X} = 3.94$, S.D. = 0.89) และออกไปทำกิจกรรมนอกสถานที่ร่วมกับเพื่อนๆ ($\bar{X} = 3.76$, S.D. = 0.95) ตามลำดับ

ตาราง 8 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปรเพศ

ตัวแปร	n	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ชาย	88	3.59	1.05	2.13	0.42
หญิง	312	3.38	1.04		

จากตาราง 8 พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการไม่ต่างกัน

ตาราง 9 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เจตคติต่อนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปรชั้นปี (N = 400)

ตัวแปรที่ศึกษา	ชั้นปีที่ 1 (N = 23)			ชั้นปีที่ 2 (N = 118)		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
เจตคติต่อนันทนาการ	3.90	0.52	ค่อนข้างดี	3.86	0.57	ค่อนข้างดี

ตาราง 9 (ต่อ)

ตัวแปรที่ศึกษา	ชั้นปีที่ 3 (N = 141)			ชั้นปีที่ 4 (N = 118)		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
เจตคติต่อนันทนาการ	3.78	0.48	ค่อนข้างดี	3.84	0.54	ค่อนข้างดี

จากตาราง 9 พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ทุกชั้นปีมีเจตคติต่อนันทนาการค่อนข้างดี

ตาราง 10 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว เจตคติต่อนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปรชั้นปี

ตัวแปร	df	SS	MS	F	p
ระหว่างกลุ่ม	3	0.60	0.20	0.71	0.55
ภายในกลุ่ม	396	111.12	0.28		
รวม	399	111.72			

จากตาราง 10 พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่ชั้นปีต่างกัน มีเจตคติต่อนันทนาการไม่แตกต่างกัน

ตาราง 11 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน พฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปรชั้นปี (N = 400)

ข้อความ	ชั้นปีที่ 1 (N = 23)			ชั้นปีที่ 2 (N = 118)			ชั้นปีที่ 3 (N = 141)			ชั้นปีที่ 4 (N = 118)		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. เล่นกีฬา ประเภทบุคคล หรือประเภททีม	2.91	0.90	ปานกลาง	3.14	1.01	ปานกลาง	2.99	1.02	ปานกลาง	2.96	1.08	ปานกลาง
2. ชมการแข่งขันกีฬา	3.09	0.95	ปานกลาง	3.26	1.04	ปานกลาง	3.23	0.98	ปานกลาง	3.25	1.10	ปานกลาง
3. เข้าร่วมกิจกรรมที่มหาวิทยาลัยจัดให้	3.39	0.94	ปานกลาง	3.77	0.83	มาก	3.76	0.89	มาก	3.66	0.92	มาก
4. ออกค่ายอาสา ทำกิจกรรมเพื่อสังคม	2.78	0.85	ปานกลาง	3.08	1.10	ปานกลาง	3.09	1.01	ปานกลาง	2.99	1.04	ปานกลาง
5. ออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ เช่น เดินรอบสนาม, ฟิตเนส, ปั่นจักรยาน เป็นต้น	3.39	0.99	ปานกลาง	3.44	1.02	มาก	3.43	1.02	มาก	3.40	0.98	ปานกลาง
6. ท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ	3.74	0.92	มาก	3.87	0.97	มาก	3.94	0.83	มาก	3.92	0.88	มาก
7. ทำงานอดิเรก เช่นสะสมของ ถ่ายภาพ	3.35	1.15	ปานกลาง	3.42	1.17	มาก	3.44	1.15	มาก	3.39	1.12	ปานกลาง
8. เข้าร่วมกิจกรรมประเพณี หรือวัฒนธรรมตามเทศกาลต่างๆ เช่นปีใหม่ สงกรานต์ ลอยกระทง	3.78	1.13	มาก	4.01	0.99	มาก	4.07	0.86	มาก	3.89	1.00	มาก
9. ทำงานศิลปะหัตถกรรมเพื่อหารายได้เสริม	1.96	1.07	น้อย	2.63	1.33	ปานกลาง	2.75	1.27	ปานกลาง	2.58	1.31	น้อย
10. เล่น หรือฟังดนตรี (ดนตรีไทย หรือ ดนตรีสากล)	2.52	1.31	น้อย	2.62	1.23	ปานกลาง	2.55	1.20	น้อย	2.51	1.27	น้อย

ตาราง 11 (ต่อ)

ข้อความ	ชั้นปีที่ 1 (N = 23)			ชั้นปีที่ 2 (N = 118)			ชั้นปีที่ 3 (N = 141)			ชั้นปีที่ 4 (N = 118)		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
11. ชมละคร หรือภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์	3.74	1.36	มาก	3.59	1.13	มาก	3.50	1.05	มาก	3.71	1.11	มาก
12. อ่านหนังสือ วรรณกรรม บทกวี ร้อยแก้ว ร้อยกรอง	2.78	1.24	ปานกลาง	3.07	1.19	ปานกลาง	2.79	1.14	ปานกลาง	2.90	1.19	ปานกลาง
13. ปฏิบัติกิจกรรมทางวัฒนธรรม ประเพณี ศาสนา ที่ก่อให้เกิดความสงบ	3.22	1.04	ปานกลาง	3.49	1.04	มาก	3.38	1.01	ปานกลาง	3.34	1.06	ปานกลาง
14. เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม เช่น งานเลี้ยง รุ่น งานเนื่องในโอกาสพิเศษต่างๆ	3.43	1.16	มาก	3.58	1.03	มาก	3.66	0.98	มาก	3.77	1.02	มาก
15. ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับครอบครัว	4.22	0.67	มากที่สุด	4.28	0.82	มากที่สุด	4.18	0.86	มาก	4.25	0.85	มากที่สุด
16. เข้าร่วมชมรมในสังกัดองค์การนักศึกษา หรือสังกัดมหาวิทยาลัย	3.17	1.11	ปานกลาง	3.23	1.24	ปานกลาง	3.40	1.12	ปานกลาง	3.29	1.16	ปานกลาง
17. ทำกิจกรรมในมหาวิทยาลัยร่วมกับเพื่อนๆ เช่น ร้องเพลงเชียร์ เป็นต้น	3.65	1.11	มาก	3.64	1.17	มาก	3.72	1.01	มาก	1.14		มาก
18. เข้าร่วมกิจกรรมสาธารณะประโยชน์ ที่หน่วยงานต่างๆ จัดขึ้น	3.43	1.04	มาก	3.66	0.89	มาก	3.63	0.92	มาก	3.59	0.91	มาก
19. ออกไปทำกิจกรรมนอกสถานที่กับเพื่อนๆ	3.61	1.12	มาก	3.81	1.01	มาก	3.78	0.93	มาก	3.77	0.96	มาก

ตาราง 11 (ต่อ)

ข้อความ	ชั้นปีที่ 1 (N = 23)			ชั้นปีที่ 2 (N = 118)			ชั้นปีที่ 3 (N = 141)			ชั้นปีที่ 4 (N = 118)		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ค่าเฉลี่ย	3.27	1.06	ปานกลาง	3.45	1.06	มาก	3.44	1.01	มาก	3.41	1.06	มาก

จากตาราง 11 พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ชั้นปีที่ 2 ชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับมาก และนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับปานกลาง

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับมากที่สุดอันดับแรกคือ ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับครอบครัว ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.67) รองลงมาคือ เข้าร่วมกิจกรรมประเพณี หรือวัฒนธรรม ตามเทศกาลต่างๆ เช่นปีใหม่ สงกรานต์ ลอยกระทง ($\bar{X} = 3.78$, S.D. = 1.13) ท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ ($\bar{X} = 3.74$, S.D. = 0.92) และชมละคร หรือภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ ($\bar{X} = 3.74$, S.D. = 1.36) ตามลำดับ

นักศึกษาชั้นปีที่ 2 มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับมากที่สุดอันดับแรกคือ ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับครอบครัว ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = 0.68) รองลงมาคือ เข้าร่วมกิจกรรมประเพณี หรือวัฒนธรรม ตามเทศกาลต่างๆ เช่นปีใหม่ สงกรานต์ ลอยกระทง ($\bar{X} = 4.01$, S.D. = 0.99) และท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ ($\bar{X} = 3.87$, S.D. = 0.97) ตามลำดับ

นักศึกษาชั้นปีที่ 3 มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับมากที่สุดอันดับแรกคือ ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับครอบครัว ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 0.86) รองลงมาคือ เข้าร่วมกิจกรรมประเพณี หรือวัฒนธรรม ตามเทศกาลต่างๆ เช่นปีใหม่ สงกรานต์ ลอยกระทง ($\bar{X} = 4.07$, S.D. = 0.86) และท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ ($\bar{X} = 3.94$, S.D. = 0.83) ตามลำดับ

นักศึกษาชั้นปีที่ 4 มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับมากที่สุดอันดับแรกคือ ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับครอบครัว ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.85) รองลงมาคือ ท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ ($\bar{X} = 3.92$, S.D. = 0.88) และเข้าร่วมกิจกรรมประเพณี หรือวัฒนธรรม ตามเทศกาลต่างๆ เช่นปีใหม่ สงกรานต์ ลอยกระทง ($\bar{X} = 3.89$, S.D. = 1.00) ตามลำดับ

ตาราง 12 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว พฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของ
นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปรชั้นปี

ตัวแปร	df	SS	MS	F	p
ระหว่างกลุ่ม	3	0.66	0.22	0.53	0.66
ภายในกลุ่ม	396	163.43	0.41		
รวม	399	164.09			

จากตาราง 12 พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่ชั้นปีต่างกัน
มีเจตคติต่อนันทนาการไม่แตกต่างกัน



ตาราง 13 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เจตคติต่อนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปรคณะ (N = 400)

ตัวแปรที่ศึกษา	บริหารธุรกิจ (N = 127)			ศิลปศาสตร์ (N = 58)			วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (N = 53)			ครุศาสตร์อุตสาหกรรม (N = 14)		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
เจตคติต่อนันทนาการ	3.78	0.51	ค่อนข้างดี	3.87	0.54	ค่อนข้างดี	3.85	0.55	ค่อนข้างดี	3.89	0.55	ค่อนข้างดี

ตารางที่ 13 (ต่อ)

ตัวแปรที่ศึกษา	อุตสาหกรรมสิ่งทอ (N = 11)			เทคโนโลยีคหกรรม ศาสตร์ (N = 84)			วิศวกรรมศาสตร์ (N = 53)		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
เจตคติต่อนันทนาการ	3.75	0.52	ค่อนข้างดี	3.84	0.58	ค่อนข้างดี	3.87	0.48	ค่อนข้างดี

จากตาราง 13 พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ทุกคนมีเจตคติต่อนันทนาการค่อนข้างดี

ตาราง 14 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว เจตคติต่อนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปรคณะ

ตัวแปร	df	SS	MS	F	p
ระหว่างกลุ่ม	6.00	0.65	0.11	0.38	0.89
ภายในกลุ่ม	393.00	111.07	0.28		
รวม	399.00	111.72			

จากตาราง 14 พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่มีคณะต่างกัน มีเจตคติต่อนันทนาการไม่แตกต่างกัน



ตาราง 15 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน พฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปรคณะ (N = 400)

ข้อความ	บริหารธุรกิจ (N = 127)			ศิลปศาสตร์ (N = 58)		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. เล่นกีฬา ประเภทบุคคล หรือประเภททีม	2.93	1.03	ปานกลาง	3.00	1.06	ปานกลาง
2. ชมการแข่งขันกีฬา	3.24	1.08	ปานกลาง	3.19	1.02	ปานกลาง
3. เข้าร่วมกิจกรรมที่มหาวิทยาลัยจัดให้	3.65	0.86	มาก	3.78	0.80	มาก
4. ออกค่ายอาสา ทำกิจกรรมเพื่อสังคม	2.96	1.04	ปานกลาง	2.98	1.10	ปานกลาง
5. ออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ เช่น เดินรอบสนาม, ฟิตเนส, ปั่นจักรยาน เป็นต้น	3.33	0.98	ปานกลาง	3.41	1.11	มาก
6. ท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ	3.91	0.84	มาก	3.95	0.83	มาก
7. ทำงานอดิเรก เช่นสะสมของ ถ่ายภาพ	3.31	1.14	ปานกลาง	3.50	1.19	มาก
8. เข้าร่วมกิจกรรมประเพณี หรือวัฒนธรรมตามเทศกาลต่างๆ เช่นปีใหม่ สงกรานต์	3.97	0.94	มาก	4.02	0.95	มาก
9. ทำงานศิลปหัตถกรรมเพื่อหารายได้เสริม	2.39	1.23	น้อย	2.53	1.29	น้อย
10. เล่น หรือฟังดนตรี (ดนตรีไทย หรือ ดนตรีสากล)	2.49	1.21	น้อย	2.72	1.23	ปานกลาง
11. ชมละคร หรือภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์	3.57	1.12	มาก	3.79	0.97	มาก
12. อ่านหนังสือ วรรณกรรม บทกวี ร้อยแก้ว ร้อยกรอง	2.85	1.15	ปานกลาง	3.12	1.16	ปานกลาง
13. ปฏิบัติกิจกรรมทางวัฒนธรรม ประเพณี ศาสนา ที่ก่อให้เกิดความสงบ	3.31	1.03	ปานกลาง	3.45	0.84	มาก
14. เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม เช่น งานเลี้ยงรุ่น งานเนื่องในโอกาสพิเศษต่างๆ	3.39	1.03	ปานกลาง	3.79	1.04	มาก

ข้อความ	บริหารธุรกิจ (N = 127)			ศิลปศาสตร์ (N = 58)		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
15. ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับครอบครัว	4.09	0.87	มาก	4.29	0.84	มากที่สุด
16. เข้าร่วมชมรมในสังกัดองค์การนักศึกษา หรือสังกัดมหาวิทยาลัย	3.06	1.10	ปานกลาง	3.24	1.22	ปานกลาง
17. ทำกิจกรรมในมหาวิทยาลัยร่วมกับเพื่อนๆ เช่น ร้องเพลงเชียร์ เป็นต้น	3.58	1.09	มาก	3.91	0.96	มาก
18. เข้าร่วมกิจกรรมสาธารณะประโยชน์ ที่หน่วยงานต่างๆ จัดขึ้น	3.49	0.94	มาก	3.66	0.89	มาก
19. ออกไปทำกิจกรรมนอกสถานที่กับเพื่อนๆ	3.68	0.91	มาก	3.90	1.02	มาก
ค่าเฉลี่ย	3.33	1.03	ปานกลาง	3.49	1.03	มาก

ตาราง 15 (ต่อ)

ข้อความ	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (N = 53)			ครุศาสตร์อุตสาหกรรม (N = 14)		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1. เล่นกีฬา ประเภทบุคคล หรือประเภททีม	3.02	0.93	ปานกลาง	3.36	0.84	ปานกลาง
2. ชมการแข่งขันกีฬา	3.15	0.84	ปานกลาง	3.43	1.02	มาก
3. เข้าร่วมกิจกรรมที่มหาวิทยาลัยจัดให้	3.70	0.82	มาก	3.50	1.16	มาก
4. ออกค่ายอาสา ทำกิจกรรมเพื่อสังคม	2.98	0.93	ปานกลาง	3.29	1.20	ปานกลาง

ตาราง 15 (ต่อ)

ข้อความ	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (N = 53)			ครุศาสตร์อุตสาหกรรม (N = 14)		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
5. ออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ เช่น เดินรอบสนาม, พิเทนส, ปั่นจักรยาน เป็นต้น	3.30	0.97	ปานกลาง	3.50	1.09	มาก
6. ท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ	4.06	0.93	มาก	3.86	1.03	มาก
7. ทำงานอดิเรก เช่นสะสมของ ถ่ายภาพ	3.62	1.10	มาก	3.50	1.02	มาก
8. เข้าร่วมกิจกรรมประเพณี หรือวัฒนธรรมตามเทศกาลต่างๆ เช่นปีใหม่ สงกรานต์ ลอยกระทง	3.94	0.99	มาก	3.71	1.14	มาก
9. ทำงานศิลปหัตถกรรมเพื่อหารายได้เสริม	2.72	1.23	ปานกลาง	2.50	0.94	น้อย
10. เล่น หรือฟังดนตรี (ดนตรีไทย หรือ ดนตรีสากล)	2.77	1.12	ปานกลาง	2.14	0.86	น้อย
11. ชมละคร หรือภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์	3.87	0.98	มาก	3.64	1.22	มาก
12. อ่านหนังสือ วรรณกรรม บทกวี ร้อยแก้ว ร้อยกรอง	2.98	1.15	ปานกลาง	2.50	1.16	น้อย
13. ปฏิบัติกิจกรรมทางวัฒนธรรม ประเพณี ศาสนา ที่ก่อให้เกิดความสงบ	3.57	1.07	มาก	3.21	1.12	ปานกลาง
14. เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม เช่น งานเลี้ยงรุ่น งานเนื่องในโอกาสพิเศษต่างๆ	4.04	0.94	มาก	3.50	0.94	มาก
15. ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับครอบครัว	4.38	0.77	มากที่สุด	4.14	0.86	มาก
16. เข้าร่วมชมรมในสังกัดองค์กรนักศึกษา หรือสังกัดมหาวิทยาลัย	3.62	1.21	มาก	3.29	0.99	ปานกลาง
17. ทำกิจกรรมในมหาวิทยาลัยร่วมกับเพื่อนๆ เช่น ร้องเพลงเชียร์ เป็นต้น	3.83	1.16	มาก	3.29	1.07	ปานกลาง
18. เข้าร่วมกิจกรรมสาธารณะประโยชน์ ที่หน่วยงานต่างๆ จัดขึ้น	3.70	0.91	มาก	3.43	0.76	มาก
19. ออกไปทำกิจกรรมนอกสถานที่กับเพื่อนๆ	3.89	0.89	มาก	3.64	1.28	มาก
ค่าเฉลี่ย	3.53	1.00	มาก	3.34	1.04	ปานกลาง

ตาราง 15 (ต่อ)

ข้อความ	อุตสาหกรรมสิ่งทอ (N = 11)			เทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ (N = 84)		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1. เล่นกีฬา ประเภทบุคคล หรือประเภททีม	2.82	0.98	ปานกลาง	3.14	1.05	ปานกลาง
2. ชมการแข่งขันกีฬา	3.45	0.93	มาก	3.36	0.96	ปานกลาง
3. เข้าร่วมกิจกรรมที่มหาวิทยาลัยจัดให้	3.64	0.92	มาก	4.00	0.91	มาก
4. ออกค่ายอาสา ทำกิจกรรมเพื่อสังคม	2.64	1.03	ปานกลาง	3.18	1.03	ปานกลาง
5. ออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ เช่น เดินรอบสนาม, ฟิตเนส, ปั่นจักรยาน เป็นต้น	3.09	0.83	ปานกลาง	3.64	0.94	มาก
6. ท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ	3.55	0.82	มาก	3.99	0.91	มาก
7. ทำงานอดิเรก เช่นสะสมของ ถ่ายภาพ	3.45	1.04	มาก	3.49	1.24	มาก
8. เข้าร่วมกิจกรรมประเพณี หรือวัฒนธรรมตามเทศกาลต่างๆ เช่นปีใหม่ สงกรานต์ ลอยกระทง	3.82	0.87	มาก	4.21	0.92	มากที่สุด
9. ทำงานศิลปหัตถกรรมเพื่อหารายได้เสริม	2.55	1.44	น้อย	3.23	1.33	ปานกลาง
10. เล่น หรือฟังดนตรี (ดนตรีไทย หรือ ดนตรีสากล)	2.55	1.37	น้อย	2.70	1.32	ปานกลาง
11. ชมละคร หรือภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์	3.64	1.21	มาก	3.50	1.21	มาก
12. อ่านหนังสือ วรรณกรรม บทกวี ร้อยแก้ว ร้อยกรอง	3.00	0.89	ปานกลาง	3.01	1.20	ปานกลาง
13. ปฏิบัติกิจกรรมทางวัฒนธรรม ประเพณี ศาสนา ที่ก่อให้เกิดความสงบ	3.55	1.04	มาก	3.43	1.10	มาก
14. เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม เช่น งานเลี้ยงรุ่น งานเนื่องในโอกาสพิเศษต่างๆ	3.91	0.94	มาก	3.83	0.98	มาก
15. ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับครอบครัว	4.36	0.67	มากที่สุด	4.35	0.81	มากที่สุด
16. เข้าร่วมชมรมในสังกัดองค์การนักศึกษา หรือสังกัดมหาวิทยาลัย	3.55	1.21	มาก	3.56	1.18	มาก

ข้อความ	อุตสาหกรรมสิ่งทอ (N = 11)			เทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ (N = 84)		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
17. ทำกิจกรรมในมหาวิทยาลัยร่วมกับเพื่อนๆ เช่น ร้องเพลงเชียร์ เป็นต้น	4.27	0.79	มากที่สุด	3.86	1.04	มาก
18. เข้าร่วมกิจกรรมสาธารณะประโยชน์ ที่หน่วยงานต่างๆ จัดขึ้น	3.73	0.90	มาก	3.86	0.91	มาก
19. ออกไปทำกิจกรรมนอกสถานที่กับเพื่อนๆ	3.82	0.75	มาก	4.00	0.92	มาก
ค่าเฉลี่ย	3.44	0.98	มาก	3.60	1.05	มาก

ตาราง 15 (ต่อ)

ข้อความ	วิศวกรรมศาสตร์ (N = 53)		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1. เล่นกีฬา ประเภทบุคคล หรือประเภททีม	3.02	1.12	ปานกลาง
2. ชมการแข่งขันกีฬา	3.09	1.21	ปานกลาง
3. เข้าร่วมกิจกรรมที่มหาวิทยาลัยจัดให้	3.43	0.91	มาก
4. ออกค่ายอาสา ทำกิจกรรมเพื่อสังคม	3.15	1.03	ปานกลาง
5. ออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ เช่น เดินรอบสนาม, ฟิตเนส, ปั่นจักรยาน เป็นต้น	3.47	1.03	มาก
6. ท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ	3.62	0.97	มาก

ตาราง 15 (ต่อ)

ข้อความ	วิศวกรรมศาสตร์ (N = 53)		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
7. ทำงานอดิเรก เช่นสะสมของ ถ่ายภาพ	3.23	1.05	ปานกลาง
8. เข้าร่วมกิจกรรมประเพณี หรือวัฒนธรรมตามเทศกาลต่างๆ เช่นปีใหม่ สงกรานต์ ลอยกระทง	3.75	0.98	มาก
9. ทำงานศิลปหัตถกรรมเพื่อหารายได้เสริม	2.26	1.27	น้อย
10. เล่น หรือฟังดนตรี (ดนตรีไทย หรือ ดนตรีสากล)	2.21	1.25	น้อย
11. ชมละคร หรือภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์	3.38	1.15	ปานกลาง
12. อ่านหนังสือ วรรณกรรม บทกวี ร้อยแก้ว ร้อยกรอง	2.62	1.27	ปานกลาง
13. ปฏิบัติกิจกรรมทางวัฒนธรรม ประเพณี ศาสนา ที่ก่อให้เกิดความสงบ	3.32	1.12	ปานกลาง
14. เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม เช่น งานเลี้ยงรุ่น งานเนื่องในโอกาสพิเศษต่างๆ	3.45	0.95	มาก
15. ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับครอบครัว	4.19	0.83	มาก
16. เข้าร่วมชมรมในสังกัดองค์กรนักศึกษา หรือสังกัดมหาวิทยาลัย	3.17	1.14	ปานกลาง
17. ทำกิจกรรมในมหาวิทยาลัยร่วมกับเพื่อนๆ เช่น ร้องเพลงเชียร์ เป็นต้น	3.17	1.19	ปานกลาง
18. เข้าร่วมกิจกรรมสาธารณะประโยชน์ ที่หน่วยงานต่างๆ จัดขึ้น	3.45	0.87	มาก
19. ออกไปทำกิจกรรมนอกสถานที่กับเพื่อนๆ	3.43	1.08	มาก
ค่าเฉลี่ย	3.23	1.07	ปานกลาง

จากตาราง 15 พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ คณะศิลปศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอ และคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับมาก และนักศึกษาคณะบริหารธุรกิจ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม และคณะวิศวกรรมศาสตร์ มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับปานกลาง

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักศึกษาคณะบริหารธุรกิจ มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับมากที่สุดอันดับแรกคือ ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับครอบครัว ($\bar{X} = 4.09$, S.D. = 0.87) รองลงมาคือ เข้าร่วมกิจกรรมประเพณีหรือวัฒนธรรมตามเทศกาลต่างๆ เช่นปีใหม่ สงกรานต์ ลอยกระทง ($\bar{X} = 3.97$, S.D. = 0.94) และท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ ($\bar{X} = 3.91$, S.D. = 0.84) ตามลำดับ

นักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับมากที่สุดอันดับแรกคือ ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับครอบครัว ($\bar{X} = 4.29$, S.D. = 0.84) รองลงมาคือ เข้าร่วมกิจกรรมประเพณีหรือวัฒนธรรมตามเทศกาลต่างๆ เช่นปีใหม่ สงกรานต์ ลอยกระทง ($\bar{X} = 4.02$, S.D. = 0.95) และท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ ($\bar{X} = 3.95$, S.D. = 0.83) ตามลำดับ

นักศึกษาคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับมากที่สุดอันดับแรกคือ ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับครอบครัว ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.77) รองลงมาคือ ท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ ($\bar{X} = 4.06$, S.D. = 0.93) และเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม เช่น งานเลี้ยงรุ่น งานเนื่องในโอกาสพิเศษต่างๆ ($\bar{X} = 4.04$, S.D. = 0.94) ตามลำดับ

นักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับมากที่สุดอันดับแรกคือ ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับครอบครัว ($\bar{X} = 4.14$, S.D. = 0.86) รองลงมาคือ ท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ ($\bar{X} = 3.86$, S.D. = 1.03) และเข้าร่วมกิจกรรมประเพณีหรือวัฒนธรรมตามเทศกาลต่างๆ เช่นปีใหม่ สงกรานต์ ลอยกระทง ($\bar{X} = 3.71$, S.D. = 1.14) ตามลำดับ

นักศึกษาคณะอุตสาหกรรมสิ่งทอ มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับมากที่สุดอันดับแรกคือ ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับครอบครัว ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.67) รองลงมาคือ ทำกิจกรรมในมหาวิทยาลัยร่วมกับเพื่อนๆ เช่นร้องเพลงเชียร์ เป็นต้น ($\bar{X} = 4.27$, S.D. = 0.79) และเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม เช่น งานเลี้ยงรุ่น งานเนื่องในโอกาสพิเศษต่างๆ ($\bar{X} = 3.91$, S.D. = 0.94) ตามลำดับ

นักศึกษาคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับมากที่สุดอันดับแรกคือ ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับครอบครัว ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = 0.81) รองลงมาคือ เข้าร่วมกิจกรรมประเพณีหรือวัฒนธรรมตามเทศกาลต่างๆ เช่นปีใหม่ สงกรานต์ ลอยกระทง ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.92) ตามลำดับ

และนักศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์ มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับมากที่สุดอันดับแรกคือ ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับครอบครัว ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.83) รองลงมาคือ เข้าร่วมกิจกรรมประเพณีหรือวัฒนธรรมตามเทศกาลต่างๆ เช่นปีใหม่ สงกรานต์ ลอยกระทง ($\bar{X} = 3.75$, S.D. = 0.98) และท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ ($\bar{X} = 3.62$, S.D. = 0.97) ตามลำดับ

ตาราง 16 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว พฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปรคณะ

ตัวแปร	df	SS	MS	F	p
ระหว่างกลุ่ม	6.00	6.62	1.10	2.75	0.01
ภายในกลุ่ม	393.00	157.47	0.40		
รวม	399.00	164.09			

จากตาราง 16 พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่มีคณะต่างกันมี พฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการแตกต่างกัน

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

ตาราง 17 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติ เกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

เจตคติ	เจตคติ	พฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ
	1	0.92*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 17 แสดงว่าเจตคติต่อนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล กรุงเทพ มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ มีค่าเท่ากับ .92

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมาย และวิธีดำเนินการวิจัย

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
2. เพื่อเปรียบเทียบเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ตามตัวแปร เพศ ชั้นปี และคณะ
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติกับพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

สมมุติฐานในการวิจัย

1. นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่มีเพศต่างกัน มีเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการต่างกัน
2. นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่มีชั้นปีที่ต่างกัน มีเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการต่างกัน
3. นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่มีคณะต่างกัน มีเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการต่างกัน
4. เจตคติต่อนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ทั้งหมดจำนวน 11,484 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักศึกษาระดับปริญญาตรี ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ จำนวน 400 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ใช้แบบสอบถามเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

การจัดทำเครื่องมือ

ตรวจสอบความสมบูรณ์ และตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถาม แล้วนำแบบสอบถามที่ ตรวจสอบความสมบูรณ์แล้วมาลงรหัส (Coding) ในแบบลงรหัสเพื่อประมวลผลข้อมูลด้วยเครื่อง คอมพิวเตอร์ และประมวลผลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำข้อมูลตอนที่ 1 ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างตามตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ เพศ ชั้นปีที่ คณะ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ มาวิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) และหาค่าร้อยละ (Percentage) นำเสนอในรูปตารางประกอบความเรียง

2. นำข้อมูลตอนที่ 2 และ ตอนที่ 3 เจตคติต่อนันทนาการและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับ นันทนาการ ของกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

3. เปรียบเทียบเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของกลุ่มตัวอย่าง โดยการ ทดสอบค่าที (T - test) เพื่อทดสอบสมมติฐานสำหรับกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ได้แก่ เพศ และทดสอบค่าเอฟ (F - test) สำหรับกลุ่มตัวอย่างมากกว่า 2 กลุ่มขึ้นไป ได้แก่ ชั้นปี และคณะ และหากพบความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นำไปทดสอบเป็นรายคู่ โดยใช้วิธี แอล เอส ดี (LSD) (Least Singnificant Difference's Method) นำเสนอในรูปตารางประกอบความเรียง

4. หาความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ โดยการหาค่า สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน นำเสนอในรูปตารางประกอบความเรียง

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ มีเจตคติต่อนันทนาการค่อนข้างดี และมี พฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการมาก

2. นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่มีเพศ ชั้นปี และคณะต่างกัน มีเจตคติ เกี่ยวกับนันทนาการไม่แตกต่างกัน

3. นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่มีเพศ ชั้นปี ต่างกัน มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการไม่แตกต่างกัน

4. นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่มีคณะ ต่างกัน มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการแตกต่างกัน

5. เจตคติต่อนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ

อภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่มีเพศต่างกันมีเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1. ที่ว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่มีเพศต่างกัน มีเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการต่างกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพมีความสนิทสนมกันโดยไม่แบ่งเพศ ประกอบกับความหลากหลายทางเพศทำให้นักศึกษามีความใกล้ชิดกันมากขึ้น และไม่แบ่งเพศ ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่ากลุ่มนักศึกษาทั้งเพศชายและเพศหญิงนั้นอยู่ในกลุ่มเดียวกัน โดยมีสังคมเพื่อนต่างเพศ ในมหาวิทยาลัย ดังที่ เฮอร์สโตน (Thurstone. 1967) กล่าวถึงปัจจัยของเจตคติว่าเป็นผลจากค่านิยม ของสังคมหรือสิ่งแวดล้อม นั้นๆ ทำให้ นักศึกษาทั้งชายและหญิงมีเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการที่ไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของบุญรักษา ประเสริฐ (2552 : บทคัดย่อ) ที่ศึกษาเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษาสถาบันการพลศึกษา พบว่านักศึกษาที่มีเพศต่างกันมีเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการไม่แตกต่างกัน

2. นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่มีชั้นปีต่างกันมีเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการไม่แตกต่างกัน ไม่สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 2. ที่ว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่มีชั้นปีต่างกัน มีเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการต่างกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ มีอายุอยู่ในระหว่างช่วง 18 – 21 ปี ซึ่งเป็นช่วงอายุที่ใกล้เคียงกัน ประกอบกับผู้วิจัยเห็นว่า นักศึกษาในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ทุกชั้นปี ตั้งแต่ชั้นปีที่ 1 จนถึงชั้นปีที่ 4 มีการทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างรุ่นพี่รุ่นน้อง และทำกิจกรรมในลักษณะคล้ายๆ กัน โดยไม่ได้มีการแบ่งแยกชั้นปี อาจเป็นเหตุผลที่ทำให้เจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของทวีพงษ์ ญู (2557 : บทคัดย่อ) ที่ศึกษาพฤติกรรมการใช้ชีวิตของนักศึกษาชายในหอพัก มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี พบว่านักศึกษาที่อยู่ในระดับชั้นปีต่างกันมีพฤติกรรมการใช้ชีวิตของนักศึกษาชายในหอพักแตกต่างกัน

3. นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่มีคณะต่างกันมีเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการแตกต่างกัน สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 3. ที่ว่า นักศึกษามหาวิทยาลัย

เทคโนโลยีราชชมงคลกรุงเทพ ที่มีคณะต่างกัน มีเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการต่างกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักศึกษาในแต่ละคณะ มีสิ่งแวดล้อม และการใช้ชีวิต รวมถึงสายการศึกษาที่แตกต่างกัน ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่านักศึกษาในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชชมงคลกรุงเทพ ในแต่ละคณะนั้น มีการทำกิจกรรมที่แตกต่างกัน อาทิเช่น นักศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์ เป็นนักศึกษายสายช่างอุตสาหกรรม ก็จะมีพฤติกรรมการทำกิจกรรมต่างจากนักศึกษายสายอุตสาหกรรมบริการ ดังเช่นคณะศิลปศาสตร์ หรือ คณะบริหารธุรกิจ เป็นต้น ประกอบกับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชชมงคลกรุงเทพ มีการส่งเสริมให้นักศึกษาทำกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ เพื่อเป็นการพัฒนาและส่งเสริมศักยภาพของนักศึกษา โดยเน้นการทำกิจกรรมเป็นรายคณะ โดยในแต่ละคณะนั้นก็จะมีกิจกรรมที่แตกต่างกันออกไป ตามบริบทของนักศึกษาในคณะนั้นๆ สอดคล้องกับงานวิจัยของพรพิมพ์ สารักษ์ (2556 : บทคัดย่อ) ที่ศึกษาเกี่ยวกับความคิดเห็นของนักศึกษาต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง พบว่านักศึกษาที่อยู่ในคณะต่างกันมีความคิดเห็นต่อการทำกิจกรรมนักศึกษาต่างกัน

4. เจตคติต่อนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชชมงคลกรุงเทพมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชชมงคลกรุงเทพมีเจตคติต่อนันทนาการอยู่ในระดับค่อนข้างดี คือ องค์ประกอบของเจตคติในด้านการปฏิบัติ (Action Tendency Component) เป็นองค์ประกอบตัวสุดท้ายที่รวมตัวมาจากความรู้และความรู้สึก หรือสิ่งเร้าต่อเจตคติ ที่ทำให้เกิดความโน้มเอียงที่จะปฏิบัติหรือตอบสนองต่อสิ่งนั้นไปในทิศทางเดียวกันหรือทิศทางตรงกันข้าม ได้แก่ เพื่อน สิ่งแวดล้อมที่เอื้ออำนวย สังคมรอบตัว เป็นต้น ทำให้นักศึกษามีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับมาก หรือกล่าวได้ว่า เจตคติต่อนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชชมงคลกรุงเทพมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ สอดคล้องกับงานวิจัยของศุภฤกษ์ ชงกรานต์ทอง (2549 : บทคัดย่อ) พบว่าเจตคติมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนิสิตระดับปริญญาตรี วิชาเอกนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และบุญรักษา ประเสริฐ (2552 : บทคัดย่อ) ที่ศึกษาเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษาสถาบันการพลศึกษา พบว่าเจตคติต่อนันทนาการของนักศึกษา สถาบันการพลศึกษามีความสัมพันธ์ทางบวกกับการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชชมงคลกรุงเทพ มีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชชมงคลกรุงเทพมีเจตคติต่อนันทนาการค่อนข้างดี และมีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับมาก แสดงว่ามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชชมงคลกรุงเทพ มีผลสัมฤทธิ์ในการจัดกิจกรรมนันทนาการ หรือกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่พัฒนานักศึกษาที่ดี ควรส่งเสริมให้นักศึกษาเป็นแบบอย่างที่ดี และสร้างค่านิยมสำหรับองค์กรในการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ หรือกิจกรรมเสริมหลักสูตรในการพัฒนานักศึกษาต่อไป อีกทั้งยังสามารถสร้างเครือข่ายการทำกิจกรรมกับมหาวิทยาลัยอื่นๆ หรือหน่วยงานต่างๆ หรือบริการวิชาการแก่สังคมเพื่อประโยชน์ต่อส่วนรวมในประเทศชาติต่อไป

2. นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ มีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับการทำงานศิลปหัตถกรรมเพื่อหารายได้เสริม การเล่นเกมดนตรี (ดนตรีไทย หรือนดนตรีสากล) และการอ่านหนังสือวรรณกรรม บทกวี ร้อยแก้ว ร้อยกรอง เป็นต้น อยู่ในระดับน้อย มหาวิทยาลัยควรมีการส่งเสริมให้นักศึกษาทำกิจกรรมการเล่นดนตรี ทั้งดนตรีไทยและดนตรีสากล หรืออาจจัดโครงการสำหรับการพัฒนาตนเองด้านการเล่นเกมดนตรี อีกทั้งจัดกิจกรรมเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา หรือหัตถกรรมท้องถิ่นต่างๆ เพื่อเป็นการสร้างรายได้ หรือสร้างอาชีพเสริมให้กับนักศึกษา และควรส่งเสริมการอ่านหนังสือวรรณกรรม ร้อยแก้ว ร้อยกรองต่างๆ หรืออาจทำโครงการสัปดาห์การอ่านในมหาวิทยาลัย เป็นต้น เพื่อเป็นการพัฒนานักศึกษาในด้านดังกล่าว

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพมีเจตคติต่อนันทนาการค่อนข้างดี และมีพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการอยู่ในระดับมาก ซึ่งเป็นผลสัมฤทธิ์ที่ดีต่อสถาบันการศึกษา ทั้งนี้ในการศึกษาวิจัยในครั้งต่อไป จึงควรศึกษาในด้านอื่นๆ อาทิ การเป็นผู้นำนันทนาการในสถานศึกษาของนักศึกษา หรือการใช้นันทนาการในการแก้ปัญหาอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับนักศึกษา สถาบันการศึกษา สังคม หรือประเทศชาติ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการส่งเสริม พัฒนาและปรับปรุง ค่านิยม ความคิดเกี่ยวกับนันทนาการของคนในสังคม เพื่อเป็นประโยชน์ต่อสังคมต่อไปในอนาคต โดยใช้นักศึกษาเป็นผู้ริเริ่ม หรือเป็นแกนนำ

บรรณานุกรม

- กำโชค ผ่องสุวรรณ. (2559). ผู้นำนันทนาการ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- กันธิกา ทวีรอด; และตรีทิพย์ อนงค์ทอง. (2550). ความรู้และการปฏิบัติตนของผู้ป่วยโรคเบาหวานที่มารับบริการที่คลินิกโรคเบาหวานศูนย์สุขภาพชุมชน สถานีอนามัยหัวโพ ตำบลหัวโพ อำเภอบางแพ จังหวัดราชบุรี. การศึกษาอิสระทางสาธารณสุข.
- คงศักดิ์ เจริญรักษ์. (2527). นันทนาการกับความต้องการของมนุษย์. *วารสารสุขศึกษาพลศึกษาและนันทนาการ*. 3(125) : 60-65.
- จิรวัดน์ วีรังกร. (2557). เอกสารประกอบการสัมมนาการพัฒนานิสิตนักศึกษาไทยในอุดมคติ. สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. ถ่ายเอกสาร.
- ฉลอง อภิวงศ์. (2554). การศึกษาพฤติกรรมการออกกำลังกายของนักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย. ปริญญาโท กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ชาญลักษณ์ เยี่ยมมิตร. (2556). การศึกษาพฤติกรรมการออกกำลังกายของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ปีการศึกษา 2554. ปริญญาโท กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ดารณีย์ ศรีสวัสดิ์กุล. (2546). นันทนาการกับการใช้เวลาว่าง. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.
- ทวีพงษ์ ญี่. (2557). พฤติกรรมการใช้ชีวิตของนักศึกษาชายในหอพัก มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี. ปริญญาโท ศศ.ม. (พัฒนาสังคม). ปัตตานี : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. ถ่ายเอกสาร.
- เทพประสิทธิ์ กุลธวัชชัย. (2554). การนันทนาการ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธำรง แก้วผดุง. (2547). ความคิดเห็นของนักศึกษาสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตวังไกลกังวลต่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ. ปริญญาโท วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ธีรวุฒิ เอกะกุล. (2549). การวัดเจตคติ (Measurement of Attitude). อุบลราชธานี: วิทยาออฟเซตการพิมพ์.
- บุญรักษา ประเสริฐ. (2552). เจตคติและการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษาสถาบันการพลศึกษา. ปริญญาโท วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. (2540). ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์. คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล. ถ่ายเอกสาร.

- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2551). เจตคติที่มีต่อวิชาพลศึกษาของนักเรียนโรงเรียนจอมสุรางค์อุปถัมภ์ จังหวัด พระนครศรีอยุธยา. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ประทีป จินน์. (2540). การวิเคราะห์พฤติกรรมและการปรับพฤติกรรม. กรุงเทพฯ: สถาบันพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- พระพงศ์ บุญศิริ. (2542). นันทนาการและการจัดการ. กรุงเทพฯ: โอเดียร์สโตร.
- พระพงษ์ บุญศิริ. (2536). นันทนาการและการจัดบริการ. เชียงใหม่: โครงการพัฒนาคำรวิทยาลัครู เชียงใหม่.
- พนมศักดิ์ สวัสดิ์พงษ์. (2544, มกราคม-ธันวาคม). นันทนาการ การพัฒนาคุณภาพชีวิตจากรอยพยุคลบาท. *วารสารคณะพลศึกษา*. 4(1): 22.
- พรพิมพ์ สารักษ์. (2556). ความคิดเห็นของนักศึกษาต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง. ปริญญา นิพนธ์ ศศ.ม. (การอุดมศึกษา) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คพับลิเคชั่นส์.
- รัชนิกร ลักษณะ. (2546). ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้อินเทอร์เน็ตกับพฤติกรรมทางสังคมของวัยรุ่น. ปริญญา นิพนธ์ ศศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ. (2558). ยุทธศาสตร์การบริหาร. สืบค้นเมื่อ 30 พฤศจิกายน 2560, จาก http://www.rmutk.ac.th/?page_id=339
- มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ. (2558). ค่านิยมหลัก. สืบค้นเมื่อ 30 พฤศจิกายน 2560, จาก http://www.rmutk.ac.th/?page_id=330
- มหาลาก ป้อมสุข. (2559). เจตคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษา. ปริญญานิพนธ์ ศศ.ด. (สุขศึกษาและพลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร
- ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. (2543). เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วรรณดี แสงประทีปทอง. (2544). เจตคติ: แนวคิด วิธีการวัดและมาตรวัด. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- วัลลภ ลำพาย. (2547). เทคนิควิจัยทางสังคมศาสตร์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

- วนิดา แก้วกุลบุตร. (2547). ปัจจัยบางประการที่ส่งผลต่อเจตคติต่อการวิจัยในชั้นเรียนของครูระดับก่อนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเลย. ปรินญา นิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- วิเชียร เกตุสิงห์. (2538). หลักการสร้างและวิเคราะห์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ศุภฤกษ์ ชงกรานต์ทอง. (2549). ความรู้ เจตคติ การปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนิสิตระดับปริญญาตรี วิชาเอกนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ปรินญา นิพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร
- สหายพล มีชูนิก. (2548). การเป็นผู้นำนันทนาการ. กรุงเทพฯ: สยามสเตชันเนอร์ซีพบลายส์.
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2557). เอกสารประกอบการสัมมนาการพัฒนานิสิตนักศึกษาไทยในอุดมคติ. สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. ถ่ายเอกสาร
- สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2547). แนวการจัดกิจกรรมนันทนาการการดำน้ำสาธิต. กรุงเทพฯ.
- สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา. (2557). การใช้นันทนาการเพื่อพัฒนาจิตใจเด็กช่วงก้าวสู่วัยรุ่น. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ เอส.ออฟเซ็ทกราฟฟิคดีไซน์.
- สำนักส่งเสริมและพัฒนานันทนาการ. (2550). ชีวิตสุขสันต์ด้วยนันทนาการ. กรุงเทพฯ: ชุมชุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สมจิตร สุพรรณทัศน์. (2524). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2542). นันทนาการชุมชนและโรงเรียน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2544). นันทนาการและอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมนึก ภัททินธิ. (2544). การวัดผลการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ: ประสานการพิมพ์.
- สาลิ ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา. (2540). ปรินญานันทนาการ. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สำนักส่งเสริมและพัฒนานันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2551). ชีวิตมีความสุขด้วยนันทนาการ. กรุงเทพฯ: ชุมชุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สมจิตร เรืองศรี. (2550). การใช้แบบทดสอบเพื่อการแนะแนวในโรงเรียน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- แสงเดือน ทวีสิน. (2545). จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: ไทยแสง.

- อเนก หงษ์ทองคำ. (2542). นันทนาการกับสังคม. กรุงเทพฯ: (เอกสารประกอบการสอน) ภาควิชาสันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อารมณ นาวากาญจน์. (2541). โปรแกรมสันทนาการ. กรุงเทพฯ: (เอกสารประกอบการสอน) ภาควิชาสันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อารมณ นาวากาญจน์. (2546). เจตคติเกี่ยวกับนันทนาการของบุคลากรในหน่วยงานสังกัด กรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ: ภาควิชาสันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อเนกกุล กริแสง. (2526). จิตวิทยาการศึกษา. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เอื้อมพร ทองกระจาย. (2530). พฤติกรรมอนามัยกับโรคอุจจาระร่วง. กรุงเทพฯ: คณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล.
- อภินยา อภิวังโสกุล. (2544). พฤติกรรมสุขภาพเกี่ยวกับการป้องกันโรคฟันผุและโรคเหงือกอักเสบ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนประถมศึกษา.
- Al-Karni, A.S. (1987, March). "Students Perception of the Extracurricular Activities Board Members Regarding the Appropriate Elements of Student Activities Programs in Metropolitan Virginia Community College," Dissertation Abstracts international. 35 (10) : 1882 – A.
- Ajzen, L.; & Fishbien, M. (1980). Understanding attitude and predicting. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.
- Bloom, Benjamin S. (1975). Taxonomy of Education Objective. Hand Book1: cognitive Domain. New York: David Mc.Kay.
- Butler, George D. (1959) introduction to community recreation. New York : McGraw – Hill Book Company.
- Hood, Colleen Deyeel. (1992, March). Family Functioning and Adolescent Leisure Patterns. Dissertation Abstracts International. Dai-A, 53/09 : 3363.
- Lukow, Jennifer Eloise. (2002, November). Learning styles as predictors of student attitudes toward the use of technology in recreation course. Dissertation
- Mcdowell, Linda Lee Goette. (1995, May) Leisure Recreation Preferences and Practice Among Adolescents with and Without Mental Recreation. Dissertation Abstracts International. Dai-A, 55/N : 3475.
- McClean, D. (2005). Kraus' Recreation and Leisure in Modern Society. Massachusetts: Jones & Bartlett Publisher.

NL Munn; LD Fernald;& Ps Fernald. (1972). Introduction to Psychology. Houghton Mifflin Company.

Oskamp, S. (1977). Attitude and Opinion. Englewood Cliff, N.J. : Prentice-Hall

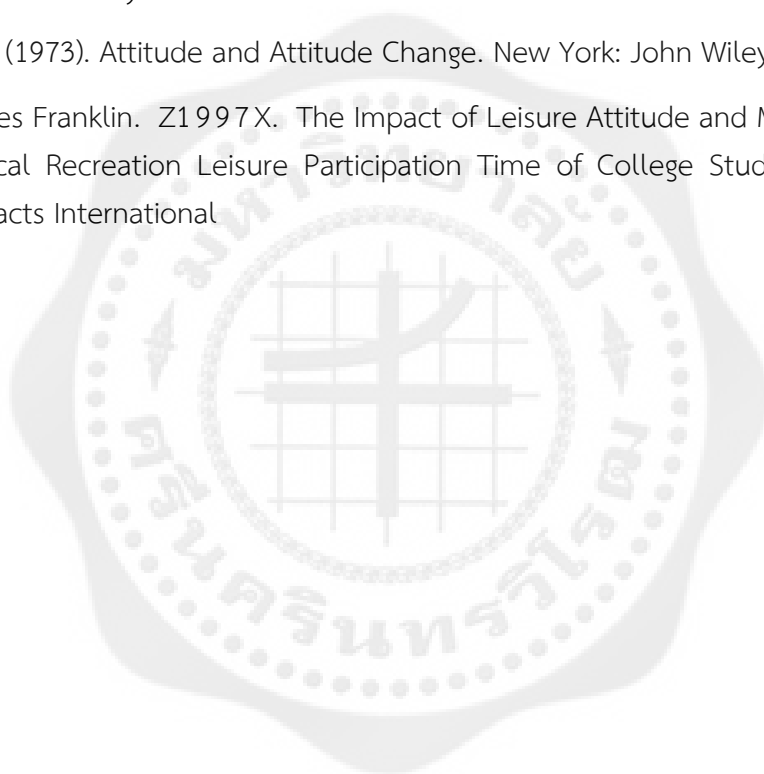
Reiner, Lawrence Scott. (2003, June). Knowledge, praxis and values in parks and recreation : The development of personal conduct codes as a measure of professionalization' Dissertation

Roger E.M. (1962). Diffusion of Innovation. 3rd ed. New York: Free Press

Thurstone, L.L (1967). Can we measure reading in attitude theory and measurement. New York: John Wiley & Sons.

Triandis, H.C. (1973). Attitude and Attitude Change. New York: John Wiley and Sons Lnc.

Watson, James Franklin. Z1997X. The Impact of Leisure Attitude and Motivation on the Physical Recreation Leisure Participation Time of College Student. Dissertation Abstracts International





ภาคผนวก



แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง เจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

คำชี้แจงเกี่ยวกับแบบสอบถาม

แบบสอบถามมี 4 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเจตคติต่อนันทนาการ

ตอนที่ 3 แบบสอบถามพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

คำชี้แจงเกี่ยวกับแบบสอบถาม

แบบสอบถามฉบับนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษา เจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงและเป็นประโยชน์ต่อการศึกษา จึงใคร่ขอความกรุณาจากท่านในการตอบแบบสอบถามตามความคิดเห็นที่เป็นจริง หรือน่าจะเป็นจริงที่สุด โดยครบถ้วนทุกข้อ คำตอบที่ได้จากแบบสอบถามชุดนี้เพื่อประโยชน์ต่อการศึกษาเท่านั้น และไม่มีผลกระทบใดๆ ต่อตัวท่านทั้งโดยตรงและโดยอ้อม

นายจิรานุวัฒน์ คำปลิว

นิสิตปริญญาโท สาขาการจัดการกีฬาและนันทนาการ

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย (/) ลงหน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริงของท่าน

1. เพศ

() เพศชาย

() เพศหญิง

2. ชั้นปีที่กำลังศึกษา

() ชั้นปีที่ 1

() ชั้นปีที่ 2

() ชั้นปีที่ 3

() ชั้นปีที่ 4

3. คณะที่กำลังศึกษา

() คณะวิศวกรรมศาสตร์

() คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

() คณะศิลปศาสตร์

() คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์

() คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอ

() คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

() คณะบริหารธุรกิจ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเจตคติต่อนันทนาการ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย (/) ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด ดังนี้

- 5 (เห็นด้วยอย่างยิ่ง) หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านในลักษณะเห็นด้วยมากที่สุด
 4 (เห็นด้วย) หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านในลักษณะเห็นด้วยมาก
 3 (ไม่แน่ใจ) หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านในลักษณะเห็นด้วยและไม่เห็นด้วยพอๆกัน
 2 (ไม่เห็นด้วย) หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านในลักษณะไม่เห็นด้วยมาก
 1 (ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง) หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านในลักษณะไม่เห็นด้วยมากที่สุด

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. การออกกำลังกายมีความจำเป็นต่อมนุษย์					
2. การอ่านหนังสือเป็นสิ่งที่นักศึกษาควรทำ					
3. การทำกิจกรรมนันทนาการทำให้เสียค่าใช้จ่ายโดยสิ้นเปลือง					
4. การทำกิจกรรมนันทนาการในมหาวิทยาลัยเป็นเรื่องน่าเบื่อหน่าย					
5. การเข้าร่วมกิจกรรมเทศกาลต่างๆ กับครอบครัวเป็นสิ่งที่นักศึกษาควรทำ					
6. การออกกำลังกาย เช่น วิ่งเหยาะๆ เล่นฟุตบอล เล่นฟิตเนส มีความเหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบัน					
7. การอ่านหนังสือวรรณกรรม นิยาย การ์ตูน ทำให้จิตใจเบิกบาน					
8. การทำกิจกรรมนันทนาการประเภทอาสาสมัคร ทำให้เกิดประสบการณ์ใหม่ๆ					
9. การทำกิจกรรมนันทนาการในมหาวิทยาลัย ทำให้พบเพื่อนใหม่					
10. การทำกิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรีและร้องเพลง ทำให้เสียการเรียน					
11. การดูภาพยนตร์ ละคร ทำให้จรรโลงใจ					
12. การทำกิจกรรมประเภทศิลปหัตถกรรม เป็นสิ่งที่วัยรุ่นไม่ควรทำ					
13. การทำกิจกรรมนันทนาการนอกสถานที่ ทำให้เกิดความรู้ใหม่					
14. กิจกรรมนันทนาการทำให้เกิดเครือข่ายทางสังคม					
15. กิจกรรมนันทนาการด้านการเดินป่า ทำให้เสียค่าใช้จ่ายจำนวนมาก					
16. กิจกรรมนันทนาการตามท้องถื่น หรือประเพณีต่างๆ ไม่เหมาะกับนักศึกษาหรือวัยรุ่น					
17. การทำกิจกรรมอาสาสมัครทำให้เสียเวลา					
18. การทำกิจกรรมไต่เขาที่ ผุดสุนทรพจน์ เป็นเรื่องท้าทายความสามารถ					
19. การทำกิจกรรมในมหาวิทยาลัย ทำให้ท่านได้พัฒนาตัวท่านเองในหลายๆด้าน					
20. กิจกรรมงานอดิเรก ทำให้เกิดความเพลิดเพลิน					
21. การทำกิจกรรมกิจกรรมกลางแจ้ง หรือนอกเมือง ทำให้เสียเวลา					
22. การทำกิจกรรมด้านการท่องเที่ยวทำให้เสียค่าใช้จ่ายโดยไม่จำเป็น					
23. การชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ทำให้เสียค่าใช้จ่ายโดยไม่จำเป็น					
24. การทำกิจกรรมด้านศิลปหัตถกรรม ทำให้สมาธิดีขึ้น					

25. การออกกำลังกายเป็นสิ่งที่ปฏิบัติได้ยาก					
26. การทำกิจกรรมนันทนาการทำให้เวลาเรียนลดลง					
27. การเล่นดนตรี การฟังดนตรี และร้องเพลง เป็นสิ่งที่ช่วยให้ผ่อนคลาย					
28. กิจกรรมนันทนาการ ทำให้นักศึกษาหรือวัยรุ่นก้าวร้าว					
29. การทำกิจกรรมนันทนาการในมหาวิทยาลัยทำให้คนอื่นเดือดร้อน					
30. การวิ่งเพื่อระดมทุนเพื่อโรงพยาบาล ทำให้เสียเวลา					

ตอนที่ 3 แบบสอบถามพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย (/) ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงในการปฏิบัติของท่านเพียงข้อเดียว

- ปฏิบัติเป็นประจำ หมายถึง ท่านได้กระทำ หรือปฏิบัติในเรื่องนั้นเป็นประจำสม่ำเสมอ
- ปฏิบัติบ่อยครั้ง หมายถึง ท่านได้กระทำ หรือปฏิบัติในเรื่องนั้นบ่อยครั้งแต่ไม่สม่ำเสมอ
- ปฏิบัติบางครั้ง หมายถึง ท่านได้กระทำ หรือปฏิบัติในเรื่องนั้นเป็นบางครั้ง
- ปฏิบัติน้อยครั้ง หมายถึง ท่านได้กระทำ หรือปฏิบัติในเรื่องนั้นน้อยครั้ง
- ไม่เคยปฏิบัติเลย หมายถึง ท่านไม่ได้กระทำ หรือไม่ปฏิบัติในเรื่องนั้นเลย

รายการขอความเห็น	การให้ความสำคัญในการปฏิบัติ				
	ปฏิบัติเป็นประจำ	ปฏิบัติบ่อยครั้ง	ปฏิบัติบางครั้ง	ปฏิบัติน้อยครั้ง	ไม่เคยปฏิบัติเลย
1. เล่นกีฬา ประเภทบุคคล หรือทีม					
2. ชมการแข่งขันกีฬา					
3. เข้าร่วมกิจกรรมที่มหาวิทยาลัยจัดให้					
4. ออกค่ายอาสา ทำกิจกรรมเพื่อสังคม					
5. ออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ เช่น เดินรอบสนาม, ฟิตเนส, ปั่นจักรยาน เป็นต้น					
6. ท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ					
7. ทำงานอดิเรก เช่น สะสมของ ถ่ายภาพ					
8. เข้าร่วมกิจกรรมประเพณี หรือวัฒนธรรมตามเทศกาลต่างๆ เช่น ปีใหม่ สงกรานต์ ลอยกระทง					
9. ทำงานศิลปหัตถกรรมเพื่อหารายได้เสริม					
10. เล่น หรือ ฟังดนตรี (ดนตรีไทย หรือ ดนตรีสากล)					
11. ชมละคร หรือ ภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์					
12. อ่านหนังสือ วรรณกรรม บทกวี ร้อยแก้ว ร้อยกรอง					
13. ปฏิบัติกิจกรรมทางวัฒนธรรม ประเพณี ศาสนา ที่ก่อให้เกิดความสงบ					
14. เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม เช่น งานเลี้ยงรุ่น งานเนื่องในโอกาสพิเศษต่างๆ					
15. ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับครอบครัว					

16.เข้าร่วมชมรมในสังกัดองค์การนักศึกษา หรือสังกัดมหาวิทยาลัย					
17.ทำกิจกรรมในมหาวิทยาลัยร่วมกับเพื่อนๆ เช่น ร้องเพลงเชียร์ เป็นต้น					
18.เข้าร่วมกิจกรรมสาธารณะประโยชน์ ที่หน่วยงานต่างๆ จัดขึ้น					
19.ออกไปทำกิจกรรมนอกสถานที่กับเพื่อนๆ					

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





ภาคผนวก ข

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

1. ชื่อ ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกทวี พึ่งโพธิ์ทอง
ตำแหน่ง หัวหน้าภาควิชาสันนทาการ
สังกัด ภาควิชาสันนทาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ความเชี่ยวชาญ ด้านนันทนาการ
2. ชื่อ รองศาสตราจารย์ ดร.เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย
ตำแหน่ง อาจารย์ คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา
สังกัด สาขาวิชานันทนาการ คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ความเชี่ยวชาญ ด้านกิจกรรมนันทนาการ
3. ชื่อ อาจารย์นิพัทธ์ อัครสวะเมฆ
ตำแหน่ง ข้าราชการบำนาญ
สังกัด มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
ความเชี่ยวชาญ ด้านกิจกรรมนันทนาการสำหรับนักศึกษา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
4. ชื่อ ผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญญาภา แจ้งสี
ตำแหน่ง อาจารย์ ภาควิชาสังคมศาสตร์
สังกัด คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
ความเชี่ยวชาญ ด้านจิตวิทยา
5. ชื่อ อาจารย์วิเชียร ทวีลา
ตำแหน่ง รองคณบดีฝ่ายกิจการนิสิตและฝึกประสบการณ์
สังกัด มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ความเชี่ยวชาญ ด้านการจัดการกีฬาและนันทนาการ

















ภาคผนวก ง

หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ นามสกุล	นายจิราณวัฒน์ คำปลิว
วันเดือนปีเกิด	14 มกราคม 2533
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านพักข้าราชการเทคนิคกรุงเทพฯ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี ราชมงคลกรุงเทพ เลขที่ 2 ถนนนางลิ้นจี่ แขวงทุ่งมหาเมฆ เขตสาทร กรุงเทพมหานคร 10120
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	นักวิชาการศึกษา กองพัฒนานักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	กองพัฒนานักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ เลขที่ 2 ถนนนางลิ้นจี่ แขวงทุ่งมหาเมฆ เขตสาทร กรุงเทพมหานคร 10120
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2544	ประถมศึกษา จาก โรงเรียนเทศบาลท่าอิฐ จังหวัดอุดรธานี
พ.ศ. 2547	มัธยมศึกษาตอนต้น จาก โรงเรียนเทศบาลท่าอิฐ จังหวัดอุดรธานี
พ.ศ. 2550	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ช่างก่อสร้าง) จาก วิทยาลัยเทคนิคอุดรธานี จังหวัดอุดรธานี
พ.ศ. 2555	วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิศวกรรมโยธา (วศบ.โยธา) จาก มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
พ.ศ. 2561	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการจัดการกีฬาและนันทนาการ (ศศ.ม.) จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ