การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนในยุคปกติถัดไป ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง และแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความยึดมั่นผูกพันทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต

The development of instructional model in the next normal era based on self-directed learning and gamification to promote student engagement of graduate students

รุ่งอรุณ ปิยะฤทธิ์[1]/นาถสุดา วงษ์บุญงาม[2]/รัฐวรรณ เทพหัสดิน ณ อยุธยา[3]

Rungaroon Piyarit[1]/ Natsuda Wongboon-ngam[2]/Rattawan Devahastin na ayudhya[3]

[1,2,3]อาจารย์ประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

[1,2,3]Lecturer in Division of Social Studies, Faculty of Humanities and Social Sciences, Phetchaburi Rajabhat University

Corresponding author E-mail: [1]rungaroon.piy@mail.pbru.ac.th, [2]nat097@hotmail.com, rattawan.dev@mail.pbru.ac.th

(Received: November 12, 2024; Revised: April 22, 2025; Accepted: December 19, 2025)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนในยุคปกติถัดไปตามแนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเองและแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความยึดมั่นผูกพันทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต 2) เพื่อประเมินความยึดมั่นผูกพันทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ก่อนและหลัง การใช้รูปแบบการเรียนการสอน รูปแบบการเรียนการสอนในยุคปกติถัดไปตามแนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน กลุ่มเป้าหมายการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี จำนวน 26 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 1 ห้องเรียน โดยมีเงื่อนไข คือ 1) เป็นนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาที่ลงทะเบียนในปีการศึกษา 2565 ภาคเรียนที่ 2 2) เป็นรายวิชาที่นักวิจัยเป็นผู้รับผิดชอบรายวิชา ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการสอนมีจำนวน 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ขั้นตอนลด (2) ขั้นตอนแลก (3) ขั้นตอนแจก และ (4) ขั้นตอนแถม 2) ผลการประเมินความยึดมั่นผูกพันทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตก่อนการใช้รูปแบบการเรียนการสอนในยุคปกติถัดไปตามแนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน พบว่า กลุ่มเป้าหมายการวิจัย มีผลด้านปัญญา เท่ากับ 3.86 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.75 ผลด้านอารมณ์ เท่ากับ 3.85 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.72 และผลด้านพฤติกรรม เท่ากับ 3.81 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.62 มีผลเฉลี่ยรวมก่อนเรียนเท่ากับ 3.84 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.70 และผลการประเมินความยึดมั่นผูกพันทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต หลังการใช้รูปแบบมีผลด้านปัญญา เท่ากับ 4.66 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.54 ผลด้านอารมณ์ เท่ากับ 4.65 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.53 และผลด้านพฤติกรรม เท่ากับ 4.67 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.53 มีผลเฉลี่ยรวมหลังเรียนเท่ากับ 4.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.53

คำสำคัญ: รูปแบบการเรียนการสอนในยุคปกติถัดไป การเรียนรู้แบบนำตนเอง แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ความยึดมั่นผูกพันทางการเรียน

Abstract

This study aimed (1) to develop an instructional model for the Next Normal era based on self-directed learning and gamification to enhance undergraduate students' learning engagement, and (2) to examine students' learning engagement before and after the implementation of the developed instructional model. The participants were 26 undergraduate students majoring in Social Studies in the Faculty of Humanities and Social Sciences at Phetchaburi Rajabhat University. They were selected through purposive sampling from one classroom based on the following criteria: (1) they were enrolled in the course offered in the second semester of the 2022 academic year, and (2) the course was taught by the researcher. The research employed a one-group pretest–posttest design.

The findings revealed that the developed instructional model consisted of four instructional stages: Reduction, Exchange, Distribution, and Bonus. Regarding learning engagement, the pretest results indicated that the mean scores of cognitive, emotional, and behavioral engagement were 3.86 (SD = 0.75), 3.85 (SD = 0.72), and 3.81 (SD = 0.62), respectively, with an overall mean of 3.84 (SD = 0.70). After implementing the instructional model, the posttest results showed significant improvement, with mean scores of 4.66 (SD = 0.54) for cognitive engagement, 4.65 (SD = 0.53) for emotional engagement, and 4.67 (SD = 0.53) for behavioral engagement, yielding an overall mean of 4.66 (SD = 0.53).

Keywords: Next Normal instructional model, Self-directed learning, Gamification, Learning engagement

บทนำ

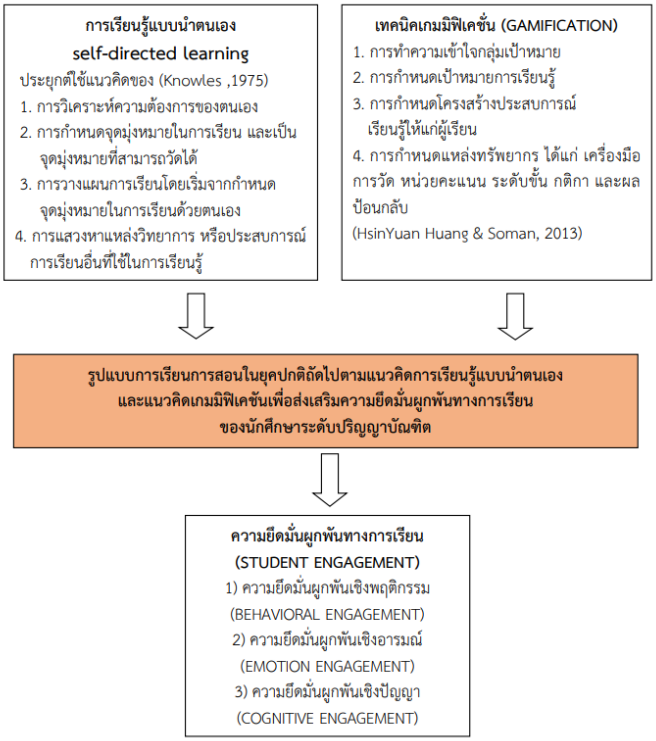
สังคมในอนาคตที่มีผลมาจากการแพร่ระบาดของโรคไวรัสโคโรน่า 2019 ทำให้วิถีชีวิตของคนทุกเพศทุกวัย และทุกภาคส่วนเปลี่ยนแปลงไปในวงกว้าง ด้วยการรับมือกับการป้องกันการระบาดของโรค การปรับตัวให้สามารถเรียน หรือทำงานในช่วงที่มีการระบาด ซึ่งได้เห็นจากการทำงานแบบ Work From Home การเรียนการสอนแบบผสมผสาน และการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ซึ่งเรียกวิถีชีวิตภายใต้สถานการณ์นี้ว่า New Normal (The Next New Normal, 2564) ต่อไปสู่ยุคหลังการแพร่ระบาดของโรควิถีชีวิตของคนมีความพร้อมในการรับมือมากขึ้น บ้าน นอกจากจะเป็นสถานที่พักผ่อน และอยู่อาศัย จะเปลี่ยนแปลงเป็นสถานที่ทำงาน ห้องประชุม ห้องสมุด ห้องเรียนตามนโยบายของภาครัฐ และมาตรการความปลอดภัย จากการแพร่ระบาดของโรค ซึ่งทำให้การพบปะกับผู้คนลดน้อยลง แต่เปลี่ยนเป็นการพบปะผ่านเทคโนโลยีใหม่ ๆ ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งจะให้ความรู้สึกสะดวกสบาย และลดความห่างไกลกันของผู้คน นอกจากตอบโจทย์ ความสะดวกสบายแล้วนั้น ยังช่วยลดการใช้พลังงาน และความสนใจในการนำพลังงานทดแทนมาใช้สูงขึ้น สังคมจะลดการสัมผัสลง เพื่อลดการแพร่เชื้อให้น้อยที่สุด จึงเกิดเทคโนโลยีใหม่ ๆ เข้ามาทดแทนวิธีการเดิม ๆ อาทิ สังคมไร้เงินสดที่คน จะหันมาใช้การจ่ายผ่าน e-Payment การใช้สื่อโซเชียลมีเดียต่าง ๆ มาช่วยในการทำงาน และดำรงชีวิต ได้อย่างหลากหลาย นอกจากนี้ประเด็นด้านความปลอดภัย และการลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมได้รับความสนใจสูงขึ้น ไม่ว่าจะเป็นคุณภาพชีวิต ความยุติธรรมของค่าแรง การคุ้มครองสัตว์ ระบบที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและชุมชน (กองบรรณาธิการ, 2563) การเปลี่ยนแปลงในยุค Next Normal ทำให้คนวัยทำงาน และวัยเรียนต้องเรียนรู้ที่จะพัฒนาทักษะ (Upskill & Reskill) เพื่อการสร้างอาชีพ สร้างรายได้ เพื่อปรับตัวสู่สภาพแวดล้อมใหม่ของประเทศที่พัฒนาเศรษฐกิจและสังคมเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจดิจิทัล ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วทำให้ต้องตระหนักถึงความรับผิดชอบของตนเอง และรับผิดชอบต่อสังคมของคนทุกคนในประเทศอย่างมีสติ (เสกสันต์ พันธุ์บุญมี, ม.ป.ป.)

การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของสังคมไทยใน Next Normal ยุคอุตสาหกรรม 4.0 และความก้าวหน้าของเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วทำให้เกิดความท้าทายในการปรับเปลี่ยนคุณภาพของคนไทยอย่างมากเพื่อสร้างความเติบโต และการแข่งขันในระยะยาวอย่างยั่งยืน โดยมีความคาดหวังให้แรงงานไทยมีภูมิคุ้มกันที่จะช่วยให้เผชิญกับความเสี่ยงใหม่ ๆ ในหลายมิติ คือ ความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับอาชีพใหม่ ทักษะใหม่ การสร้างให้แรงงาน มีทักษะที่สำคัญได้นั้น ต้องปรับจากการให้ความรู้ เป็นการสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยมีทักษะที่สำคัญ 4 เรื่อง คือ ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ยุคปัจจุบันเป็นยุคที่ความรู้เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และล้าสมัยได้เร็ว ดังนั้นความสามารถในการต่อยอดความรู้และการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นสิ่งที่สำคัญของคนไทย และคนในวัยแรงงานยุคนี้ ทักษะที่สอง คือ ทักษะการวางแผนด้านการเงิน เนื่องจากประเทศไทยมีปัญหาหนี้ครัวเรือนสูงและปัญหาการขาดวินัยในการใช้จ่ายผ่านบัตรเครดิต จึงเป็นทักษะที่สำคัญกับคนไทยทุกวัย ทักษะที่สาม คือ ทักษะการอยู่ร่วมกันในสังคม ซึ่งสังคมสมัยใหม่มีการสื่อสารและกระบวนการรับสารที่เปลี่ยนไป ดังนั้นคนจึงให้ความสำคัญกับตัวเองมากกว่าสังคมส่วนรวม รวมไปถึงการส่งเสริมค่านิยมที่เป็นคุณธรรมสากล อาทิ การตั้งใจทำงาน ความเพียร ความซื่อสัตย์ การเคารพสิทธิของผู้อื่น จะเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้สังคมมีภูมิต้านทานในบริบทของการเปลี่ยนแปลงในอนาคต ทักษะที่สี่ คือ ภูมิคุ้มกันทางด้านจิตใจเพื่อรับมือกับการเผชิญสิ่งยั่วยุ วิธีคิดในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เหมาะสม (วิรไท สันติประภพ, 2562) สอดคล้องกับข้อมูลของดวงกมล วิมลกิจ และคณะ (2562) ที่แสดงให้เห็นถึงดัชนีชี้วัดระดับนานาชาติที่มีมิติวัดต้นทุนมนุษย์เป็นหลัก ได้แก่ ดัชนีการพัฒนามนุษย์ (Human Development Index: HDI) โดย United Nations Development Programme (UNDP) IMD World Competitiveness โดย International Institute for Management Development (IMD) และ Global Competitiveness Index (GCI) จัดทำโดย World Economic Forum (WEF) มิติวัดต้นทุนมนุษย์ประกอบด้วย 3 เรื่องพื้นฐาน ได้แก่ 1) สุขภาพที่แข็งแรง โดยวัดจากอายุเฉลี่ยเมื่อแรกเกิด 2) ระดับความรู้ วัดจากจำนวนปีการศึกษาเฉลี่ย/จำนวนปีที่คาดหวัง และตัวชี้วัดที่สะท้อนในมิติการศึกษาและการฝึกอบรมแรงงาน 3) คุณลักษณะ (Attributes) ได้แก่ ความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงการเป็นผู้ประกอบการ ทัศนคติที่ดี การเปิดรับโลกภายนอก เมื่อพิจารณาผลการพัฒนาของประเทศไทยตามตัวชี้วัด พบว่า กลุ่มการศึกษาและทักษะจำเป็นต้องพัฒนาจำนวนปีการศึกษาเฉลี่ย คุณภาพอาชีวศึกษา และทักษะด้านดิจิทัล รวมไปถึงเมื่อพิจารณาตัวชี้วัดด้าน Future Workforce พบว่า การสอนให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ยังเป็นดัชนีที่อยู่ในอันดับอ่อนที่สุดของประเทศ สำหรับด้านสุขภาพ พบโรคไม่ติดต่อเรื้อรังสูงในคนไทยมาจากการบริโภคยาสูบ เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ การออกกำลังกายไม่เพียงพอ การบริโภคอาหาร ที่มีไขมัน โซเดียม และความหวานสูง ด้านคุณลักษณะคนไทย พบว่า คนไทยติดปัญหาเรื่อง ความซื่อสัตย์ และทัศนคติในการทำงานร่วมกัน เพื่อนำไปสู่การแก้ไขปัญหา นอกจากนี้ยังรวมไปถึงการขาดจิตสาธารณะความรับผิดชอบต่อส่วนรวม ขาดความตระหนักถึงผลประโยชน์ของส่วนรวม และการให้ความสำคัญต่อความสัมพันธ์ส่วนตัวมากกว่าหลักการและความถูกต้อง ทำให้เกิดค่านิยมที่ไม่ถูกต้องและความเสื่อมทางคุณธรรมและจริยธรรม สอดคล้องกับประเด็นปัญหาและความท้าทายที่เกิดจากระบบการศึกษาของกลุ่มเด็กวัยเรียนที่พบปัญหา ด้านความสามารถทางเชาว์ปัญญา (IQ) และความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ที่ต่ำกว่าค่ากลางมาตรฐานสากล และระดับความฉลาดทางอารมณ์ที่ต่ำกว่าระดับปกติ มาจากสาเหตุภาวะโภชนาการของแม่และเด็ก ปัจจัยทางเศรษฐกิจ การดูแลของครอบครัว และปัญหาอื่น ๆ ที่ตามมาคือ วัยรุ่นมีปัญหาการตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร และปัญหายาเสพติด (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560)

ประเด็นการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ตามยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561 – 2580 โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติ และทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง มีคุณภาพ มีความพร้อมด้านกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาที่ดีรอบด้าน และมีสุขภาวะที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะรับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มัธยัสถ์ อดออม โอบอ้อมอารี มีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติ มีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม และอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มีนิสัยรักการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็นนวัตกร นักคิด ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่ และอื่น ๆ โดยมีสัมมาชีพตามความถนัดของตนเอง (ยุทธศาสตร์ชาติ, 2561) การสร้างสภาวะในการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีการเรียนรู้ร่วมกัน ร่วมกันวางแผนเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ร่วมแรงร่วมใจใน

การลงมือปฏิบัติตามการวางแผนที่กำหนดไว้โดยทำตามหน้าที่ ๆ ตนเองรับผิดชอบ โดยมีความตระหนักถึงส่วนรวม (นภารัตน์ ชูเกิด, 2554) ซึ่งมีปัจจัยที่ทำให้เกิดความยึดมั่นผูกพันในการเรียน คือ แรงจูงใจ (Motivation) และการเรียนเชิงรุก (Active Learning) ที่ห้องเรียนต้องประกอบไปด้วยความตื่นตัว นักเรียนมีแรงจูงใจสูง และมีความกระตือรือร้น โดยมี 3 องค์ประกอบ คือ 1) ความยึดมั่นผูกพันเชิงพฤติกรรม (Behavioral Engagement) คือ การแสดงออกทางด้านร่างกาย เช่น การกระตือรือร้น การจริงใจกับการเรียน 2) ความยึดมั่นผูกพันเชิงอารมณ์ (Emotion Engagement) คือ การแสดงออกด้านอารมณ์ ความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการเรียน เพื่อนร่วมชั้น ครู กิจกรรม และสิ่งแวดล้อมในชั้นเรียน 3) ความยึดมั่นผูกพันเชิงปัญญา (Cognitive Engagement) การแสดงออกด้านพฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงถึงความมุ่งมั่นตั้งใจ ความเพียรที่จะประสบความสำเร็จทางการเรียน เช่น การควบคุมตัวเอง แรงจูงใจ การได้รับความเอาใจใส่ เป็นต้น

การเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self –Directed Learning) เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนจะคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ วิเคราะห์ความต้องการในการเรียนรู้ของตนเอง ตั้งเป้าหมายในการเรียน แสวงหา แหล่งความรู้อื่นที่หลากหลาย ใช้สื่อการศึกษาที่ใช้สำหรับการเรียนรู้ และประเมินผลการเรียนรู้ด้วยของตนเองได้ โดยเมื่อนำแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเป็นเทคนิคในรูปแบบของเกมโดยไม่ใช้ตัวเกม เพื่อช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมในการดำเนินการอย่างไม่ซับซ้อน ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหา การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนในยุคปกติถัดไปตามแนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง และแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความยึดมั่นผูกพันทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มาจากการที่การเรียนการสอนเปลี่ยนไป จากเดิมโดยมีรูปแบบที่หลากหลายทั้งในและนอกสถานที่ตั้งของสถานศึกษา ซึ่งผู้สอนจะต้องปรับรูปแบบการเรียนการสอนให้มีความหลากหลายเป็นการสอนแบบผสมผสาน เพื่อการนำผู้เรียนให้บรรลุสู่เป้าหมายของการเรียนรู้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนต้องการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความยึดมั่นผูกพันเชิงพฤติกรรม ปัญญา และอารมณ์ เป็นการเรียนรู้ในลักษณะของพลวัต และดึงดูดความสนใจของผู้เรียนโดยเฉพาะ ในสถานการณ์ที่การเรียนรู้ของผู้เรียนเปลี่ยนแปลงไป โดยมีกรอบแนวคิด ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนฯ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนในยุคปกติถัดไปตามแนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเองและแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความยึดมั่นผูกพันทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต

2. เพื่อประเมินความยึดมั่นผูกพันทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอนรูปแบบการเรียนการสอนในยุคปกติถัดไป ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 (R_1) ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของการเรียนการสอนในยุคปกติถัดไป การเปลี่ยนแปลงของบทบาทผู้เรียนผู้สอน ความสำคัญของการเพิ่มการมีส่วนร่วมให้ผู้เรียนในการเรียนรู้จากเอกสาร หนังสือ และบทความที่เกี่ยวข้อง รวบรวมข้อมูลบริบท ลักษณะการเรียนรู้ แนวทางการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง และศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับความยึดมั่นผูกพันของผู้เรียน แนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน รวมไปถึงศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยใช้แบบวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงของการเรียนการสอนในยุคปกติถัดไปการเปลี่ยนแปลงของบทบาทผู้เรียนผู้สอน ความสำคัญของการเพิ่มการมีส่วนร่วมให้ผู้เรียนในการเรียนรู้จากเอกสาร หนังสือ และบทความที่เกี่ยวข้อง

(D_1) การพัฒนา (ร่าง) รูปแบบการเรียนการสอนในยุคปกติถัดไปตามแนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยนำแนวคิดความยึดมั่นผูกพัน-ทางการเรียนของผู้เรียน แนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน รวมไปถึงศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาใช้ในการพัฒนา โดยกำหนดหลักการ วัตถุประสงค์ ขั้นตอน และบทบาทของผู้เรียนและผู้สอนของรูปแบบฯ การวัดและประเมินผลที่พัฒนาขึ้นและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวัดความยึดมั่นผูกพันของผู้เรียนนำไปตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา และค่าความเที่ยง หลังจากได้ผลการวิเคราะห์ ผู้วิจัยปรับปรุงแบบวัดฯ ตามผลที่ได้

ขั้นตอนที่ 2 (R_2, D_2) การทดลองใช้รูปแบบฯ (Try out) กับกลุ่มที่คล้ายกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน โดยเลือกจากนักศึกษาในระดับชั้นเดียวกัน สาขาวิชาเดียวกัน หลังจากนั้นนำผลไปวิเคราะห์ผล และดำเนินการปรับปรุงแก้ไข และนำเอกสารรูปแบบฯ ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพและปรับปรุงรูปแบบฯ ตามที่ผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนที่ 3 (R_3) ศึกษาการใช้รูปแบบการเรียนการสอนในยุคปกติถัดไปตามแนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน การเตรียมการนำรูปแบบฯ ไปใช้ โดยการเตรียมกลุ่มตัวอย่าง การเตรียมเอกสารที่เกี่ยวข้อง อาทิ PBRU QF 3 สื่อ และกิจกรรมตามรูปแบบฯ และนำรูปแบบการเรียนการสอน ในยุคปกติถัดไปตามแนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน และเครื่องมือวัดความยึดมั่นผูกพันของผู้เรียนไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง หลังจากได้ผลนำผลวิเคราะห์และสรุปผลการใช้รูปแบบฯ

(D_3) ปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนในยุคปกติถัดไปตามแนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรเป้าหมาย

นักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี จำนวน 300 คน

2. กลุ่มเป้าหมายการวิจัย

นักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี จำนวน 26 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 1 ห้องเรียน โดยมีเงื่อนไข คือ 1) เป็นนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาที่ลงทะเบียนในปีการศึกษา 2565 ภาคเรียนที่ 2 2) เป็นรายวิชาที่นักวิจัยเป็นผู้รับผิดชอบรายวิชา

เครื่องมือในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบวิเคราะห์ การเปลี่ยนแปลงของการเรียนการสอนในยุคปกติถัดไป

2. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แบบวัดความยึดมั่นผูกพันของผู้เรียน หาประสิทธิภาพจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาผ่านดัชนี IOC ทุกข้อคำถามมีค่าเท่ากับ 1 ซึ่งมากกว่า 0.50 และมีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.72 ชี้ให้เห็นว่า ข้อคำถามกับนิยามศัพท์ปฏิบัติการมีความสอดคล้องเป็นที่ยอมรับ และสามารถนำออกไปใช้งานได้

แบบแผนในการวิจัย ด้วยการวิจัยแบบกึ่งทดลองแบบกลุ่มเดี่ยวสอบก่อนและสอบหลัง (one group pretest posttest design)

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรต้น คือ รูปแบบการเรียนการสอนในยุคปกติถัดไปตามแนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

2. ตัวแปรตาม คือ ความยึดมั่นผูกพันทางการเรียน

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย เนื้อหาในรายวิชา การวิจัยทางสังคมศึกษา ได้แก่ ความหมาย ขอบเขตของการวิจัย เชิงปฏิบัติการทางสังคมศึกษา วิเคราะห์ทฤษฎี ระเบียบวิธีวิจัย กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ฝึกปฏิบัติการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่หลากหลายทางสังคมศึกษา

ระยะเวลาในการทดลอง

ระยะเวลาในการเก็บข้อมูลการทดลองใช้เวลา 15 สัปดาห์ในการทดลองใช้รูปแบบฯ ที่พัฒนาขึ้น และเก็บข้อมูล

ผลการวิจัย

ผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนในยุคปกติถัดไปตามแนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง และแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความยึดมั่นผูกพันทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มี ดังนี้

1. ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนในยุคปกติถัดไปตามแนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเองและแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความยึดมั่นผูกพันทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.92 แสดงว่ารูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นมีความเที่ยงตรงกับหลักการของการสอนในยุคปกติถัดไปตามแนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเองและแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความยึดมั่นผูกพันทางการเรียน แสดงได้ ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเองและแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

2. ผลการประเมินความยึดมั่นผูกพันทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญา-บัณฑิตก่อนการใช้รูปแบบการเรียนการสอนรูปแบบการเรียนการสอนในยุคปกติถัดไป ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน พบว่า กลุ่มตัวอย่าง มีผลด้านปัญญา เท่ากับ 3.86 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.75 ผลด้านอารมณ์ เท่ากับ 3.85 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.72 และผลด้านพฤติกรรม เท่ากับ 3.81 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.62 มีผลเฉลี่ยรวมก่อนเรียนเท่ากับ 3.84 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.70 และผลการประเมินความยึดมั่นผูกพันทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต หลังการใช้รูปแบบมีผลด้านปัญญา เท่ากับ 4.66 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.54 ผลด้านอารมณ์ เท่ากับ 4.65 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.53 และผลด้านพฤติกรรม เท่ากับ 4.67 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.53 มีผลเฉลี่ยรวมหลังเรียนเท่ากับ 4.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.53

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอน มีจำนวน 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนลด (ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน) แลก (ขั้นให้ความรู้) แจก (ขั้นฝึกปฏิบัติ) และแถม (ขั้นประเมินผลความรู้)

2. ผลการประเมินความยึดมั่นผูกพันทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตก่อนการใช้รูปแบบการเรียนการสอนในยุคปกติถัดไปตามแนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน พบว่า กลุ่มตัวอย่าง มีผลด้านปัญญา เท่ากับ 3.86 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.75 ผลด้านอารมณ์ เท่ากับ 3.85 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.72 และผลด้านพฤติกรรม เท่ากับ 3.81 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.62 มีผลเฉลี่ยรวมก่อนเรียนเท่ากับ 3.84 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.70 และผลการประเมินความยึดมั่นผูกพันทางการเรียนของนักศึกษา ระดับปริญญาบัณฑิต หลังการใช้รูปแบบมีผลด้านปัญญา เท่ากับ 4.66 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.54 ผลด้านอารมณ์ เท่ากับ 4.65 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.53

และผลด้านพฤติกรรม เท่ากับ 4.67 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.53 มีผลเฉลี่ยรวม หลังเรียนเท่ากับ 4.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.53

อภิปรายผล

1. ผู้วิจัยได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนในยุคปกติถัดไปโดยพัฒนามาจากแนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ได้นำหลักการของทั้งสองแนวคิดมาประยุกต์ใช้ในทุกขั้นตอนของการจัดการเรียนการสอน ตามการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนของ Joyce et al (1992) ที่เป็นรูปแบบการสอนในกลุ่มที่เกี่ยวกับการพัฒนาตน (Personal family) โดยพัฒนาตามทิศนา แขมมณี (2550) โดยมีการกำหนดวัตถุประสงค์ในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่ชัดเจนไว้ ผู้วิจัยศึกษาบริบท และรูปแบบ วิธีการการจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง และศึกษาแนวคิดทั้งสองแนวคิด และนำมาพัฒนารูปแบบที่มีองค์ประกอบ ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนการวัดประเมินผล และบทบาทของผู้เรียน และผู้สอน ทำให้รูปแบบสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง

2. ผลการประเมินความยึดมั่นผูกพันทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอนในยุคปกติถัดไปตามแนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ผลที่ได้แสดงให้เห็นว่า หลังเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความยึดมั่นผูกพันทางการเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน เมื่อเปรียบเทียบผลรายด้านทั้ง 3 ด้านหลังเรียนจะสูงกว่าก่อนเรียน ดังนี้ ผลด้านปัญญาก่อนเรียน เท่ากับ 3.86 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.75 หลังเรียนเท่ากับ 4.66 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.54 ผลด้านอารมณ์ก่อนเรียน เท่ากับ 3.85 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.72 หลังเรียนเท่ากับ 4.65 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.53 และผลด้านพฤติกรรมก่อนเรียน เท่ากับ 3.81 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.62 หลังเรียนเท่ากับ 4.67 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.53 และการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบฯ การกำหนดระยะเวลาการทำงานร่วมกันกับผู้เรียน รวมไปถึงการให้ผู้เรียนได้ทราบถึงจุดหมายของรายวิชาก่อนตั้งแต่เริ่มเรียน จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถวางแผนของตนเองได้อย่างถูกต้อง สำหรับบทบาทของผู้สอนจะเข้าไปติดตามงานของผู้เรียน และเสนอแนะสำหรับผู้เรียนที่พบปัญหาในการกำหนดเป้าหมาย การวางแผนแล้วไม่สามารถทำได้ตามแผนนั้น เพื่อหาข้อตกลงร่วมกันเป็นรายบุคคล ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีการแก้ไขปัญหา และดำเนินการจัดทำชิ้นงานต่อไป สำหรับคะแนนที่ผู้สอนเพิ่มเติมให้กับผู้เรียนในการนำเสนองาน ถาม-ตอบ และเสนอแนะในชั้นเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเห็นแนวคิด และความคืบหน้าของผู้เรียนร่วมห้องมากขึ้น เช่นเดียวกับ Rivera, & Garden (2021) กล่าวว่า เกมิฟิเคชั่นมีวัตถุประสงค์เฉพาะในการส่งผลต่อการมีส่วนร่วมของนักเรียนเพื่อบรรลุผลการเรียนรู้ ทั้งนี้ทำให้มีประโยชน์ในแลกเปลี่ยน และทบทวนการเรียนการสอนได้ดี

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอในการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยในครั้งต่อไป นักวิจัยควรเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพเพิ่มขึ้น เพื่อให้ได้ผลการวิจัยละเอียด และอาจจะพบประเด็นที่น่าสนใจต้องศึกษาเพิ่มเติมจากผลเชิงคุณภาพ

เอกสารอ้างอิง

กองบรรณาธิการ. (2563). The Next Normal ส่องเทรนด์ "ความปกติถัดไป" หลังโควิด 19. *BOT พระสยามMAGAZINE,* 43(6): 8-9.

ดวงกมล วิมลกิจ ภัทรพร เล้าวงค์ และณัฐสุชน อินทราวุธ. (2562). คุณภาพคนไทย...จุดเปลี่ยนสำคัญในอนาคต. *วารสารเศรษฐกิจและสังคม*, 56(2): 22-35.

ทิศนา แขมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นภารัตน์ ชูเกิด. (2554). *การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของความผูกพันของผู้เรียน การยอมรับเทคโนโลยีและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เว็บเป็นฐานการสอน.* ดุษฎีนิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

ยุทธศาสตร์ชาติ. (2561). สืบค้นเมื่อ 3 สิงหาคม 2564, จาก https://www.nesdc.go.th/download/document/SAC/NS_SumPlanOct2018.pdf.

วิรไท สันติประภพ. (2562). การเตรียมพร้อม “คนไทย” สำหรับโลกยุคใหม่. *วารสารเศรษฐกิจและสังคม,* 56(2): 4-21.

เสกสันต์ พันธุ์บุญมี. (ม.ป.ป). *Digital transformation จาก New normal สู่ Next normal.* สืบค้นเมื่อ 3 สิงหาคม 2564, จาก https://www.depa.or.th/th/article-view/digital-transformation-new-normal-next-normal.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579.* กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.

Joyce, B, Weil, M., and Showers, B. (1992). *Model of teaching.* Boston: Allyn & Bacon.

The Next New Normal. (2564). *วิถีชีวิตจะเป็นอย่างไร ภายหลังการแพร่ระบาดของ Covid-19***.** สืบค้นเมื่อ 3 สิงหาคม 2564, จาก https://themomentum.co/branded-content-muangthai-life/.

Rivera, E.S., and Garden, C.L.P. (2021). Gamification for Student engagement: A framework. *Journal of Further and Higher Education,* 45(4): 1-14. Retreived August 3, 2021, from https://doi.org/10.1080/0309877X.2021.1875201.