

พฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัล
ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช*
SELF-DIRECTED LEARNING BEHAVIORS IN THE USE OF DIGITAL MEDIA
AMONG TEACHER TRAINING STUDENTS,
FACULTY OF EDUCATION, NAKHON SI THAMMARAT RAJABPHAT UNIVERSITY

สุพิชญา บุญพบ^{1*}, เพ็ญสิณี ศรีวิบูลย์¹, จงกล บัวแก้ว², กตัญญตา บางโท¹
Supichaya Boonpob^{1*}, Phensinee Sriwiboon¹, Jongkon Buakaew², Katanyuta Bangtho¹

¹มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช นครศรีธรรมราช ประเทศไทย

¹Nakhon Si Thammarat Rajabhat University, Nakhon Si Thammarat, Thailand

²มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา สงขลา ประเทศไทย

²Songkhla Rajabhat University, Songkhla, Thailand

*Corresponding author E-mail: supichaya_boo@nstru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู 2) วิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง และ 3) เสนอแนวทางในการส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง การศึกษาวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีกระบวนการวิจัย ดังนี้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ปีการศึกษา 2568 จำนวน 204 คน ได้จากการสุ่มอย่างง่ายตามตารางของเครจซ์และมอร์แกน โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูล เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าดัชนี PNI modified ผลการวิจัยพบว่า สภาพปัจจุบันของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.80 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.48 และสภาพที่พึงประสงค์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.59 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.41 ความต้องการจำเป็นของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู พบว่า โดยภาพรวมมีค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI เท่ากับ 0.21 และข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง พบว่า 1) ด้านการออกแบบพัฒนากิจกรรมและวิธีการเรียนรู้เป็นหัวข้อที่นักศึกษาต้องการพัฒนาสูงสุด 2) สื่อดิจิทัลที่นักศึกษาต้องการพัฒนาที่จะช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนการสอน ได้แก่ Interactive, เกม, Gamification, Active Learning และ 3) นักศึกษารุ่นใหม่ควรได้รับการพัฒนาด้านการออกแบบและสร้างสื่อดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์

คำสำคัญ: การเรียนรู้ด้วยตนเอง, สื่อดิจิทัล, นักศึกษาฝึกประสบการณ์, ความต้องการจำเป็น



Abstract

The objectives of this research were: 1) to examine the current and desired states of self - directed learning behaviors in using digital media among pre - service teachers, 2) to analyze the priority needs of self - directed learning behaviors, and 3) to propose strategies to promote such behaviors. This study employed a quantitative research method. The sample consisted of 204 pre - service teachers from the Faculty of Education, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University in the academic year 2025, selected by simple random sampling based on Krejcie and Morgan's table. The research instrument was a five - point Likert scale questionnaire. Data were analyzed using frequency, percentage, mean, standard deviation, and the modified Priority Need Index (PNI modified). The findings revealed that the overall current state of self - directed learning behaviors in using digital media was at a high level (mean = 3.80, S.D. = 0.48), while the desired state was at the highest level (mean = 4.59, S.D. = 0.41). The overall priority need index (PNI) was 0.21. The suggested guidelines for development indicated that: 1) the design and development of learning activities and methods were the most needed skills for improvement, 2) the digital media that pre - service teachers preferred to develop for facilitating instruction included interactive media, games, gamification, and active learning, and 3) new - generation pre - service teachers should be encouraged to develop creative digital media design and production skills.

Keywords: Self-Directed Learning, Digital Media, Pre-Service Teachers, Priority Needs

บทนำ

ปัจจุบัน สื่อดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้และเสริมสร้างทักษะของผู้เรียนให้สอดคล้องกับบริบทของศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะสำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ที่ต้องสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อเข้าถึงแหล่งความรู้ได้อย่างต่อเนื่องและยืดหยุ่น (พูนพิภพ เกษมทรัพย์, 2563) ตัวอย่างของสื่อดิจิทัลที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ในกลุ่มนักศึกษาครู ได้แก่ ระบบการเรียนรู้ผ่านอิเล็กทรอนิกส์ (E - Learning), ระบบบริหารจัดการเรียนรู้ (LMS), สื่อเสริมประสบการณ์เสมือนจริง (AR และ Virtual Labs), รวมถึงสื่ออินเทอร์แอคทีฟและเครื่องมือเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งมีส่วนช่วยเพิ่มความมีส่วนร่วมของผู้เรียน กระตุ้นแรงจูงใจ และเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ (ณฤทธิ จิงสมาน, 2566)

สื่อดิจิทัลมีความแตกต่างจากการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในด้านการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและทันสมัย การเรียนรู้ตามความสนใจและการเรียนรู้ร่วมกันผ่านเครือข่าย ซึ่งแนวโน้มเหล่านี้ได้เปลี่ยนบทบาทของครูจากผู้ถ่ายทอดความรู้มาเป็นผู้ออกแบบและจัดการการเรียนรู้ (Anderson, T., 2008) ดังนั้น สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ซึ่งกำลังก้าวเข้าสู่วิชาชีพครูในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องมีทักษะในการใช้สื่อดิจิทัลควบคู่ไปกับพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างเหมาะสมและต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม จากรายงานวิจัยของมูลนิธิสถาบันวิจัยระบบการศึกษา ระบุว่า นักศึกษาครูร้อยละ 62.5 ยังมีความไม่มั่นใจในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และร้อยละ 70.8 ยังขาดทักษะด้านการจัดการตนเองในการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ดิจิทัล (มูลนิธิสถาบันวิจัยระบบการศึกษา, 2566) นอกจากนี้ งานวิจัยของภัทรสุดา ยะบุญวัน และศิวินิต อรรถวุฒิกุล ยังพบว่า นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูมีความต่อเนื่องในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้าง

กิจกรรมการเรียนรู้ในระดับปานกลาง ซึ่งส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยรวมอย่างชัดเจน (ภัทรสุดา ยะบุญวัน และศิวินิต อรรถภูมิกุล, 2565)

การเรียนรู้ด้วยตนเองถือเป็นทักษะสำคัญของครูในศตวรรษที่ 21 โดย Knowles, M.S. ได้นิยามว่าเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนริเริ่มเรียนรู้ด้วยตนเอง ตั้งแต่การกำหนดเป้าหมาย วางแผน เลือกวิธีการ และประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง โดยมีความรับผิดชอบต่อการบวนการเรียนรู้เต็มที่ (Knowles, M. S., 1975) ขณะเดียวกันแนวคิดของ Zimmerman, B. J. เรื่องการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง ได้เสริมว่าผู้เรียนควรมีความสามารถในการวางแผน ควบคุมแรงจูงใจ และใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ (Zimmerman, B. J., 2000)

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา เพื่อตรวจสอบสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการเรียนรู้ด้วยตนเองในบริบทของยุคดิจิทัล อันจะนำไปสู่การเสนอแนวทางการพัฒนาทักษะและสมรรถนะด้านการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ให้กับนักศึกษาครูอย่างเหมาะสมและต่อเนื่อง ทั้งนี้เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนก้าวสู่การเป็นครูมืออาชีพที่มีศักยภาพในการจัดการเรียนรู้และใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างมีคุณภาพในศตวรรษที่ 21

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู
2. เพื่อวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู
3. เพื่อเสนอแนวทางในการส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัย ราชภัฏนครราชสีมา ปีการศึกษา 2568 จำนวน 435 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ปีการศึกษา 2568 จำนวน 204 คน ซึ่งได้จากการกำหนดกลุ่มตัวอย่างตามตารางของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie, R. V. & Morgan, D. W., 1970) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และดำเนินการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

การสร้างเครื่องมือและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ โดยสร้างเครื่องมือมีขั้นตอนดังนี้ 1) ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2) สังเคราะห์แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัลจากนักวิชาการและนักทฤษฎีสังเคราะห์ได้ 7 ด้าน ได้แก่ ด้านการวินิจฉัยความต้องการในการเรียนรู้, ด้านการวางแผนกิจกรรมการจัดการเรียนรู้, ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้, ด้านการออกแบบพัฒนากิจกรรมและวิธีการเรียนรู้, ด้านการแสวงหาแหล่งเรียนรู้ที่เสมือนจริง, ด้านการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และด้านการประเมินปรับปรุงผลการเรียนรู้ จากนั้นนำมาปรับประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการสร้างกรอบแนวคิดในการวิจัย จึงได้กำหนดเป็นกรอบการวิจัยและ



กำหนดเป็นเครื่องมืองานวิจัย 3) กำหนดวัตถุประสงค์งานวิจัย กรอบแนวคิดในการสร้างเครื่องมือ
4) สร้างแบบสอบถามฉบับร่างเสนอคณะกรรมการที่ปรึกษาตรวจสอบความครอบคลุมเนื้อหาและความถูกต้องของ
การใช้สำนวนภาษา และข้อเสนอแนะพร้อมทั้งดำเนินการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องตามคำแนะนำ
5) นำแบบสอบถามไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการจัดการศึกษา ศิษยานุศิษย์
ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครศรีธรรมราช, ด้านการสร้างสื่อดิจิทัล อาจารย์สาขา
คอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช และด้านการวัดและประเมินผล อาจารย์กลุ่ม
ศาสตร์วัดผลและวิจัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ตรวจสอบความถูกต้องของภาษาและ
คุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหา จากนั้นนำผลการพิจารณาหาค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา (CVI : Content
Validity Index) และได้ค่าดัชนีความตรงเนื้อหาทั้งฉบับ (S - CVI : Content Validity Index for Scale)
เท่ากับ 1.00 ซึ่งผ่านเกณฑ์ของ S - CVI ที่ยอมรับได้ควรมีค่าไม่น้อยกว่า 0.90 (Polit, D. F. & Beck, C. T., 2006)
6) หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยได้นำไปทดลองใช้กับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู
คณะครุศาสตร์ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน แล้ว นำไปหาค่าความเชื่อมั่น ได้ค่าความเชื่อมั่นสภาพปัจจุบัน
0.950 และสภาพที่พึงประสงค์ 0.965

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลมีขั้นตอน ดังนี้ 1) ขออนุญาตรับรองจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏ
นครศรีธรรมราช ถึงคณบดีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราชของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อขอความ
อนุเคราะห์ในการแจกแบบสอบถามและเก็บข้อมูล 2) ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามด้วย Google Form และส่งไปยัง
กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ผ่านระบบ E - Doc ของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัย ราชภัฏ
นครศรีธรรมราช 3) หลังจากส่งแบบสอบถามไปแล้ว 1 สัปดาห์ ผู้วิจัยทำการตรวจสอบจำนวนแบบสอบถามใน
ระบบของ Google Form 4) หลังจากทีกลุ่มตัวอย่างส่งแบบสอบถามมาครบตามจำนวนแล้ว ผู้วิจัยได้ตรวจสอบ
จำนวนแบบสอบถามความถูกต้องและความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากข้อมูลในแบบสอบถาม ตอนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลหาค่าความถี่และค่าร้อยละ ตอนที่ 2 หาค่าเฉลี่ย,
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน, ค่า PNI_{modified} นำผลคะแนนเฉลี่ยที่ได้มาแปลผลเป็นความหมาย วิเคราะห์หาค่าดัชนี
ความต้องการจำเป็น (Priority Needs Index) และจัดลำดับความต้องการจำเป็น โดยนำเสนอผลในรูปแบบตาราง
ประกอบความเรียง และ ตอนที่ 3 วิเคราะห์ข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้าน
การใช้สื่อดิจิทัล โดยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงประเด็น (Content Analysis) และนำเสนอแบบพรรณนาโวหาร

ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัย เรื่อง พฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษาฝึกประสบการณ์
วิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช มีผลการวิจัยดังนี้

1. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัล
ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของพฤติกรรม การเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครศรีธรรมราช

พฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้านการใช้สื่อดิจิทัล	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านที่ 1 การวินิจฉัยความต้องการในการเรียนรู้	3.71	0.45	มาก	4.61	0.39	มากที่สุด
ด้านที่ 2 การวางแผนกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	3.87	0.54	มาก	4.61	0.45	มากที่สุด
ด้านที่ 3 การกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้	3.83	0.59	มาก	4.59	0.46	มากที่สุด
ด้านที่ 4 การออกแบบพัฒนากิจกรรมและวิธีการเรียนรู้	3.83	0.56	มาก	4.59	0.43	มากที่สุด
ด้านที่ 5 การแสวงหาแหล่งเรียนรู้ที่เสมือนจริง	3.92	0.58	มาก	4.59	0.43	มากที่สุด
ด้านที่ 6 การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง	3.73	0.53	มาก	4.60	0.44	มากที่สุด
ด้านที่ 7 การประเมินปรับปรุงผลการเรียนรู้	3.73	0.55	มาก	4.51	0.47	มากที่สุด
โดยรวม	3.80	0.48	มาก	4.59	0.41	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า สภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.80 เมื่อพิจารณารายด้าน ด้านการแสวงหาแหล่งเรียนรู้ที่เสมือนจริง มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.92 รองลงมาด้านการวางแผนกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 3.87 ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้และด้านการออกแบบพัฒนากิจกรรมและวิธีการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 3.80 ตามลำดับ สภาพที่พึงประสงค์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.59 เมื่อพิจารณารายด้าน ด้านการวินิจฉัยความต้องการในการเรียนรู้และด้านการวางแผนกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 4.61 รองลงมาด้านการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง มีค่าเฉลี่ย 4.60 ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ด้านการออกแบบพัฒนากิจกรรมและวิธีการเรียนรู้และด้านการแสวงหาแหล่งเรียนรู้ที่เสมือนจริง มีค่าเฉลี่ย 4.59 ตามลำดับ

2. ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าความต้องการจำเป็น (PNI) ของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

พฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัล	PNI	ลำดับ
ด้านที่ 1 การวินิจฉัยความต้องการในการเรียนรู้	0.24	1
ด้านที่ 2 การวางแผนกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	0.19	6
ด้านที่ 3 การกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้	0.20	4
ด้านที่ 4 การออกแบบพัฒนากิจกรรมและวิธีการเรียนรู้	0.20	4
ด้านที่ 5 การแสวงหาแหล่งเรียนรู้ที่เสมือนจริง	0.17	7
ด้านที่ 6 การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง	0.23	2
ด้านที่ 7 การประเมินปรับปรุงผลการเรียนรู้	0.21	3
โดยรวม	0.21	

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าความต้องการจำเป็นโดยรวมทุกด้าน มีค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI = 0.21) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านการวินิจฉัยความต้องการในการเรียนรู้ มีค่าดัชนีความต้องการจำเป็นสูงสุด (PNI = 0.24) รองลงมาด้านการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง (PNI = 0.23) ด้านการประเมินปรับปรุงผลการเรียนรู้ (PNI = 0.21) ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้และด้านการออกแบบพัฒนากิจกรรมและ



วิธีการเรียนรู้ (PNI = 0.20) ส่วนด้านการวางแผนกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ (PNI = 0.19) และด้านการแสวงหาแหล่งเรียนรู้ที่เสมือนจริง (PNI = 0.17) อยู่ในระดับน้อยที่สุด ตามลำดับ

3. ผลการศึกษาแนวทางในการส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

ข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง	ความถี่	ร้อยละ
1. หัวข้อในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้านการใช้สื่อดิจิทัล		
ด้านที่ 1 การวินิจฉัยความต้องการในการเรียนรู้	64	18.77
ด้านที่ 2 การวางแผนกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	41	12.02
ด้านที่ 3 การกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้	32	9.38
ด้านที่ 4 การออกแบบพัฒนากิจกรรมและวิธีการเรียนรู้	85	24.93
ด้านที่ 5 การแสวงหาแหล่งเรียนรู้ที่เสมือนจริง	52	15.25
ด้านที่ 6 การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง	39	11.44
ด้านที่ 7 การประเมินปรับปรุงผลการเรียนรู้	28	8.21
2. สื่อดิจิทัลที่นักศึกษาต้องการพัฒนา		
1) Interactive, เกม, Gamification, Active Learning	70	19.18
2) Infographic, วิดีโอสั้น, Motion Graphic, E - Learning	60	16.44
3) สื่อดิจิทัลที่ดึงดูดความสนใจ, สีสัน, น่าสนุก	55	15.07
4) สื่อช่วยให้เข้าใจง่าย, กระชับ, เห็นภาพ	45	12.33
5) สื่อเหมาะกับผู้เรียนยุคดิจิทัล, เรียนได้ทุกที่, เทคโนโลยีสะดวก	40	10.96
6) ผู้เรียนลงมือทำ, ปฏิบัติจริง, มีส่วนร่วม	35	9.59
7) ประโยชน์ต่อการเรียนรู้, พัฒนาผู้เรียน, ประเมินผล	25	6.85
8) สื่อมีรูปภาพประกอบ, เนื้อหาเห็นภาพชัดเจน	20	5.48
9) สื่อใช้เทคโนโลยีทันสมัย, รองรับทุกอุปกรณ์	15	4.10
3. นักศึกษารุ่นใหม่ควรได้รับการพัฒนาด้านการใช้สื่อดิจิทัลแบบใด		
1) การออกแบบและสร้างสื่อดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์	92	25.56
2) การใช้และฝึกปฏิบัติบนแพลตฟอร์มดิจิทัล	62	17.22
3) การอบรมและลงมือปฏิบัติจริง	54	15.00
4) การบูรณาการเทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน	48	13.33
5) การประยุกต์ใช้ AI และเทคโนโลยีใหม่	40	11.11
6) การเสริมทักษะวิชาชีพและจรรยาบรรณครู	36	10.00
7) การเข้าถึงและปรับตัวกับเทคโนโลยีใหม่	28	7.78

จากตารางที่ 3 พบว่า หัวข้อในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัล เพื่อทันต่อการเปลี่ยนแปลงในการจัดการศึกษายุคศตวรรษที่ 21 ด้านการออกแบบพัฒนากิจกรรมและวิธีการเรียนรู้ ได้รับการเลือกในลำดับสูงสุด คิดเป็นร้อยละ 24.93 รองลงมาด้านการวินิจฉัยความต้องการในการเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 18.77 และด้านการแสวงหาแหล่งเรียนรู้ที่เสมือนจริง คิดเป็นร้อยละ 15.25 ตามลำดับ สื่อดิจิทัลที่นักศึกษาต้องการพัฒนาที่จะช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนการสอนที่ตอบสนองผู้เรียนในปัจจุบันนี้ ลำดับสูงสุด คือ Interactive, เกม, Gamification, Active Learning คิดเป็นร้อยละ 19.18 รองลงมาคือ Infographic, วิดีโอสั้น, Motion Graphic, E - Learning คิดเป็นร้อยละ 16.44 และสื่อดิจิทัลที่ดึงดูดความสนใจ, สีสัน, น่าสนุก คิดเป็นร้อยละ 15.07 ตามลำดับ และนักศึกษารุ่นใหม่ควรได้รับการพัฒนาด้านการใช้สื่อดิจิทัลแบบใด ให้ตอบสนองต่อ

ความต้องการของนักศึกษาอย่างทันสมัยและมีคุณภาพตามมาตรฐานวิชาชีพครูในศตวรรษที่ 21 ลำดับสูงสุด คือ การออกแบบและสร้างสื่อดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ คิดเป็นร้อยละ 25.56 รองลงมาคือ การใช้และฝึกปฏิบัติบนแพลตฟอร์มดิจิทัล คิดเป็นร้อยละ 17.22 และการอบรมและลงมือปฏิบัติจริง คิดเป็นร้อยละ 15.00 ตามลำดับ

อภิปรายผล

การศึกษาวิจัย เรื่อง พฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช อภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัล ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช พบว่า ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน โดยรวมอยู่ในระดับมาก และผลการศึกษาสภาพที่พึงประสงค์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด การศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self - Directed Learning: SDL) ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูนั้น มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องหลายฉบับที่สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการใช้สื่อดิจิทัลและรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะดังกล่าว โดย กุลิสรา จิตรขญาวณิช ได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองและทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยใช้สื่อผสม ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีความต้องการในระดับสูงต่อการพัฒนาทักษะดังกล่าว และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่นำเสนอสามารถช่วยยกระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ แสดงให้เห็นว่าการออกแบบการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและบูรณาการสื่อดิจิทัลมีความจำเป็นอย่างยิ่ง (กุลิสรา จิตรขญาวณิช, 2564) และพรทิพย์ พันธุ์โห ได้ศึกษาการใช้ Digital Storytelling ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองในหลายด้าน ได้แก่ การวางแผนการเรียนรู้ (self - planning) การแสวงหาทรัพยากรการเรียนรู้ (self - finding resources) การควบคุมตนเอง (self - control) และการสะท้อนคิด (self - reflection) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของ SDL (พรทิพย์ พันธุ์โห, 2563) จากงานวิจัยข้างต้น สอดคล้องกับประเด็นที่ว่า นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู จำเป็นต้องมีทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองสูงขึ้น โดยเฉพาะการใช้สื่อดิจิทัลในการแสวงหาความรู้และพัฒนาศักยภาพของตนเอง เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อความท้าทายในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างเหมาะสม

2. ความต้องการจำเป็นของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัล ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช พบว่า โดยภาพรวมมีค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI = 0.21) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านการวินิจฉัยความต้องการในการเรียนรู้ มีค่าดัชนีความต้องการจำเป็นสูงสุด (PNI = 0.24) รองลงมาด้านการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง (PNI = 0.23) และด้านการประเมินปรับปรุงผลการเรียนรู้ (PNI = 0.21) ตามลำดับ สอดคล้องกับงานวิจัยหลายงานที่สะท้อนถึงความต้องการจำเป็นของการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัล โดย สุภาวดี นาคสวัสดิ์ และคณะ พบว่า นักศึกษาครูมีความต้องการจำเป็นสูงในด้านการวินิจฉัยความต้องการในการเรียนรู้ และการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง (สุภาวดี นาคสวัสดิ์ และคณะ, 2563) และอรพรรณ วิชัย ศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู พบว่าภาพรวมอยู่ในระดับมาก แต่ยังคงมีบางด้านที่ผู้เรียนมีความต้องการเพิ่มเติม เช่น การออกแบบและวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง (อรพรรณ วิชัย, 2561) เช่นเดียวกับงานวิจัยของ จิราพร ทองแท้ ที่ชี้ว่าการใช้สื่อดิจิทัลช่วยเสริมสร้างสมรรถนะการเรียนรู้ด้วยตนเองและการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงของนักศึกษาระดับปริญญาตรี (จิราพร ทองแท้, 2565) จากงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ทั้งในเชิงทฤษฎีและเชิงประจักษ์ การเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัลเป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างสมรรถนะของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู โดยงานวิจัยข้างต้นชี้ไปในทิศทางเดียวกันว่า



นักศึกษา มีการเรียนรู้ด้วยตนเองในระดับสูง แต่ยังมีความต้องการจำเป็นในบางด้าน โดยเฉพาะการวินิจฉัยความต้องการ การดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง และการออกแบบการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัล

3. ข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช พบว่า 1) หัวข้อในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัล เพื่อทันต่อการเปลี่ยนแปลงในการจัดการศึกษายุคศตวรรษที่ 21 ด้านการออกแบบพัฒนากิจกรรมและวิธีการเรียนรู้ ได้รับการเลือกในลำดับสูงสุด รองลงมาด้านการวินิจฉัยความต้องการในการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานของ กฤษ พรสินพร และสริพร เซาว์ชัย ที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัลของครู และพบว่าด้านการจัดแผนการเรียนรู้ เป็นทักษะสำคัญที่ได้รับการใช้มากที่สุด (กฤษ พรสินพร และสริพร เซาว์ชัย, 2565) และการศึกษาของ นิสารัตน์ ชื่นใจ ที่พัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างทักษะการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครู และพบว่าด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้ เป็นทักษะที่ครูต้องการพัฒนาในลำดับต้น ๆ (นิสารัตน์ ชื่นใจ, 2564) ผลลัพธ์ดังกล่าวตอกย้ำถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะการออกแบบกิจกรรมและการวินิจฉัยความต้องการเรียนรู้ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของพฤติกรรมเรียนรู้ด้วยตนเองในยุคดิจิทัล 2) สื่อดิจิทัลที่นักศึกษาต้องการพัฒนาที่จะช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนการสอนที่ตอบสนองผู้เรียนในปัจจุบันนี้ ลำดับสูงสุด คือ Interactive, เกม, Gamification, Active Learning รองลงมาคือ Infographic, วิดีโอสั้น, Motion Graphic, E - Learning ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของอัญชริกา จันจุฬา พบว่าสื่ออินโฟกราฟิกแบบแอนิเมชันช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและการจดจำของผู้เรียนได้ดีกว่าสื่อรูปแบบเดิม (อัญชริกา จันจุฬา, 2563) และ Li, Y. รายงานว่าเกมดิจิทัลและการใช้กลยุทธ์แบบ gamification มีผลอย่างมีนัยสำคัญต่อแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในกระบวนการเรียนการสอน (Li, Y., 2024) ซึ่งสอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาสื่อดิจิทัลที่นักศึกษาต้องการในปัจจุบันและ 3) นักศึกษารุ่นใหม่ควรได้รับการพัฒนาด้านการใช้สื่อดิจิทัลแบบใด ให้ตอบสนองต่อความต้องการของนักศึกษาอย่างทันสมัยและมีคุณภาพตามมาตรฐานวิชาชีพครูในศตวรรษที่ 21 ลำดับสูงสุด คือ การออกแบบและสร้างสื่อดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ รองลงมาคือ การใช้และฝึกปฏิบัติบนแพลตฟอร์มดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับงานของ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของชมภูนุช พุฒิเนตร ที่พบว่า ทักษะสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครูมีความต้องการพัฒนาสูงสุด (ชมภูนุช พุฒิเนตร, 2563) และธนวัฒน์ พูลเขตนคร และคณะ ที่พบว่า การเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติและออกแบบสื่อด้วยตนเองไม่เพียงพอแต่ช่วยเพิ่มพูนทักษะด้านเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นสมรรถนะสำคัญของครูในศตวรรษที่ 21 (ธนวัฒน์ พูลเขตนคร และคณะ, 2564) นอกจากนี้ งานวิจัยของ พิมพัลลดา ศิริเวช ยังเสนอว่าการบูรณาการเทคโนโลยีในการเรียนรู้ช่วยให้ นักศึกษาครูสามารถออกแบบสื่อที่ตอบโจทย์ผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ (พิมพัลลดา ศิริเวช, 2564) ขณะที่สุวิมล ชูศิลป์ระบุว่าครูควรเป็นผู้สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลมากกว่าผู้บริโภค เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและต่อยอดได้จริงในชั้นเรียน (สุวิมล ชูศิลป์, 2565) จากผลการวิจัยที่กล่าวมาจะเห็นว่า แนวทางการพัฒนานักศึกษารุ่นใหม่ให้มีความสามารถด้านการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ควรมุ่งเน้นไปที่การส่งเสริมการออกแบบและสร้างสื่อดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ควบคู่กับการฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีบนแพลตฟอร์มต่าง ๆ ผ่านกิจกรรมที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับสมรรถนะของครูในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องสามารถคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาและสร้างนวัตกรรมได้ด้วยตนเองการพัฒนาดังกล่าวไม่เพียงช่วยให้นักศึกษาครูมีความพร้อมต่อการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลเท่านั้น แต่ยังสร้างรากฐานของความเป็นมืออาชีพที่สามารถออกแบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการและลักษณะของผู้เรียนในยุคใหม่ อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้ครูมีบทบาทในฐานะผู้สร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ มากกว่าการเป็นเพียงผู้ใช้เทคโนโลยี ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการศึกษาในยุคปัจจุบัน

สรุปและข้อเสนอแนะ

วิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัล ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช มีผลสรุปการวิจัย ดังนี้ 1. สภาพปัจจุบันของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัล ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช โดยรวมอยู่ในระดับมากและสภาพที่พึงประสงค์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 2. ความต้องการจำเป็นของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัล ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช พบว่า โดยภาพรวมมีค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI = 0.21) และ 3. ข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช พบว่า 1) หัวข้อในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัล เพื่อทันต่อการเปลี่ยนแปลงในการจัดการศึกษายุคศตวรรษที่ 21 ด้านการออกแบบพัฒนากิจกรรมและวิธีการเรียนรู้ ได้รับการเลือกในลำดับสูงสุด 2) สื่อดิจิทัลที่นักศึกษาต้องการพัฒนาที่จะช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนการสอนที่ตอบสนองผู้เรียนในปัจจุบันนี้ ลำดับสูงสุด คือ Interactive, เกม, Gamification, Active Learning และ 3) นักศึกษารุ่นใหม่ควรได้รับการพัฒนาด้านการใช้สื่อดิจิทัลแบบใด ให้ตอบสนองต่อความต้องการของนักศึกษาอย่างทันสมัยและมีคุณภาพตามมาตรฐานวิชาชีพครูในศตวรรษที่ 21 ลำดับสูงสุด คือ การออกแบบและสร้างสื่อดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป 1) ขยายกลุ่มตัวอย่างและบริบทการศึกษา ควรทำการวิจัยกับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในหลายมหาวิทยาลัยหรือหลายคณะ เพื่อเปรียบเทียบและหาความแตกต่างของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้านการใช้สื่อดิจิทัลในบริบทที่หลากหลาย 2) ศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับสื่อดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ ควรทำการวิจัยเชิงทดลองหรือเชิงปฏิบัติการเพื่อตรวจสอบว่า Interactive, เกม, Gamification, และ Active Learning สามารถเพิ่มพูนพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองได้จริงในสถานการณ์การเรียนการสอนจริง 3) การพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ ควรเน้นวิจัยที่มุ่งศึกษาวิธีการพัฒนานักศึกษาให้สามารถออกแบบและสร้างสื่อดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์เอง เช่น การสร้าง Digital Content, Storytelling, หรือ Animation เพื่อเพิ่มความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และ 4) ใช้เครื่องมือและวิธีวิจัยหลากหลาย ควรใช้การวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) โดยรวมทั้งการสอบถามเชิงปริมาณและการสัมภาษณ์เชิงคุณภาพ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับแรงจูงใจ การรับรู้ และความพึงพอใจของนักศึกษาในการใช้สื่อดิจิทัล และข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ 1) การใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ผลการวิจัยสามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลประกอบในการทบทวนและพัฒนาหลักสูตรฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู โดยเฉพาะในด้านการเสริมสร้างพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการใช้สื่อดิจิทัล เพื่อให้สอดคล้องกับสมรรถนะของครูในศตวรรษที่ 21 2) การเสริมสร้างศักยภาพผู้มีบทบาทในการนิเทศฝึกประสบการณ์หน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำไปใช้กำหนดรูปแบบการพัฒนาศักยภาพของอาจารย์นิเทศและครูพี่เลี้ยง เพื่อให้สามารถส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพภายใต้บริบทของการจัดการศึกษาแบบดิจิทัล 3) การพัฒนาแผนงานหรือกิจกรรมส่งเสริมทักษะดิจิทัลของนักศึกษา ผลการวิจัยสามารถนำไปใช้ในการวางแผนจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรหรือโครงการพิเศษที่มุ่งพัฒนาทักษะด้านการออกแบบและใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษาครู เพื่อยกระดับขีดความสามารถในการจัดการเรียนรู้และการเรียนรู้ด้วยตนเองในระดับอุดมศึกษา และ 4) การกำหนดนโยบายด้านเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ของคณะหรือมหาวิทยาลัย ข้อมูลจากการวิจัยสามารถสนับสนุนการกำหนดนโยบายหรือกรอบแนวทางในการส่งเสริม Digital Competency และ Self - Directed Learning ให้เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนานักศึกษาครูอย่างเป็นระบบ เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาในอนาคต



เอกสารอ้างอิง

- กฤษ พรสินพร และสสิกรพร เซาว์นชัย. (2565). การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัลของครู. วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 29(2), 67-84.
- กุลิสรา จิตรขญาวนิช. (2564). การจัดการเรียนรู้. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิราพร ทองแท้. (2565). การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. วารสารครุศาสตร์ปริทัศน์, 39(1), 55-70.
- ชมภูณช พุฒิเนตร. (2563). รูปแบบการพัฒนาทักษะดิจิทัลแบบออนไลน์ด้วยการเรียนรู้แบบเชิงรุกสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู เพื่อเตรียมความพร้อมสู่ยุคไทยแลนด์ 4.0. วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี, 17(1), 71-80.
- ณฤทธิ จิงสมาน. (2566). ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21. วารสารมหาจุฬานาค รทรรศน์, 10(12), 197-208.
- ธนวัฒน์ พูลเชตนคร และคณะ. (2564). การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อตอบสนองพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียนในยุคดิจิทัล. วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น, 7(1), 215-229.
- นิศาตร์น ชื่นใจ. (2564). การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างทักษะการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครู. ใน วิทยานิพนธ์การบริหารและพัฒนาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พรทิพย์ พันธุ์โ. (2563). การสำรวจมุมมองของนักศึกษาภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ (EFL) ต่อการใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี, 11(1), 85-100.
- พิมพ์ลดา ศิริเวช. (2564). แนวทางการพัฒนาสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักศึกษาครู. วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 13(2), 88-101.
- พูนพิภพ เกษมทรัพย์. (2563). เทคโนโลยีกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัทรสุดา ยะบุญวัน และศิวินิต อรรถวุฒิกุล. (2565). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการเรียนการสอนด้วยสื่ออินโฟกราฟิก. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 20(2), 73-87.
- มูลนิธิสถาบันวิจัยระบบการศึกษา. (2566). รายงานผลการวิจัยสถานการณ์การผลิตครูในประเทศไทย พ.ศ. 2566. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- สุภาวดี นาคสวัสดิ์ และคณะ. (2563). การวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาครูในยุคดิจิทัล. วารสารวิจัยและพัฒนาการศึกษา, 15(3), 45-60.
- สุวิมล ชูศิลป์. (2565). บทบาทครูไทยกับเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการศึกษา. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา, 8(2), 134-149.
- อรพรรณ วิชัย. (2561). พฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู: กรณีศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 20(1), 99-114.
- อัญชริกา จันจุฬา. (2563). การพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิกแบบ Animation เพื่อการเรียนรู้. ใน วิทยานิพนธ์เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษามหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา. มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ.
- Anderson, T. (2008). The theory and practice of online learning. (2nd ed.). Edmonton, AB, Canada: Athabasca University Press.

- Knowles, M. S. (1975). *Self-directed learning: A guide for learners and teachers*. Chicago, IL: Follett Publishing Company.
- Krejcie, R. V. & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607-610.
- Li, Y. (2024). The impact of digital educational games on students' motivation and engagement. *Journal of Educational Research*, 38(2), 115-130.
- Polit, D. F. & Beck, C. T. (2006). The content validity index: Are you sure you know what's being reported? *Research in Nursing & Health*, 29(5), 489-497.
- Zimmerman, B. J. (2000). Attaining self-regulation: A social cognitive perspective. In M. Boekaerts, P. R. Pintrich, & M. Zeidner (Eds.), *Handbook of self-regulation* (pp. 13-39). San Diego, CA: Academic Press.