

ผลของเกมออนไลน์ต่อพฤติกรรมการพัฒนาตนเองและความพึงพอใจ
ต่อเกมออนไลน์ของนักศึกษาพยาบาลในสถาบันการศึกษาเอกชนแห่งหนึ่ง
Effects of the online game on self- development behavior and satisfaction
among nursing students in a private university

ชลธิชา ชลสวัสดิ์ สุลี ทองวิเชียร และพรเพ็ญ แดงรักษา

Chonticha Chonsawat, Sulee Tongvichean, and Pornpen Dangraksa

คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

Faculty of Nursing, Bangkokthonburi University

บทคัดย่อ

การวิจัยกึ่งทดลองนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินผลของเกมออนไลน์ต่อพฤติกรรมการพัฒนาตนเอง และความพึงพอใจต่อเกมออนไลน์ของนักศึกษาพยาบาลในสถาบันการศึกษาเอกชนแห่งหนึ่งกลุ่มตัวอย่าง เป็นนักศึกษาพยาบาล จำนวน 89 คน เลือกรูปแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัย ได้แก่ เกมออนไลน์ แบบประเมินพฤติกรรมการพัฒนาตนเอง และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อเกมออนไลน์ หาค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหาได้เท่ากับ 0.85 และ 0.80-1.00 ตามลำดับ หาค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงได้เท่ากับ 0.94 และ 0.95 ตามลำดับ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา และการทดสอบทีผลการวิจัย พบว่า หลังการทดลอง นักศึกษาพยาบาลมีพฤติกรรมการพัฒนาตนเองสูงกว่าก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีความพึงพอใจต่อเกมออนไลน์อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: เกมออนไลน์, พฤติกรรมการพัฒนาตนเอง, ความพึงพอใจ, นักศึกษาพยาบาล

Abstract

The purpose of this quasi-experimental research was to evaluate effects of online game on self-development behavior and satisfaction among nursing students in a private university. A sample of 89 nursing students was purposively selected. The research tools were the online game, self-development behavior assessment and a questionnaire on satisfaction toward online game. The content validity of research tools were 0.85 and 0.80-1.00 respectively. The reliability coefficients of self-development behavior assessment and a questionnaire on satisfaction toward online game, were 0.94 and 0.95 respectively.

ได้รับทุนวิจัย จากคณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

Corresponding author E-mail:chon_wat_24@hotmail.co.th

วันที่รับบทความ: 19 พฤศจิกายน 2565 วันที่แก้ไขบทความ: 16 พฤษภาคม 2566 วันที่ตอบรับบทความ: 28 เมษายน 2566

Descriptive statistics and paired t-test were used in data analysis. The results revealed that after the experiment, nursing students' self-development behavior was higher than the pre-experiment at $p < .01$. Their satisfaction toward the online game were at the high level.

Keywords: Online Game, Self-development Behavior, Satisfaction, Nursing Student

ความสำคัญของปัญหา

จากสถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ใน พ.ศ. 2562 ถึงปัจจุบัน การเรียนออนไลน์ถูกนำมาเป็นเครื่องมือสำคัญในการแก้ปัญหาการจัดการศึกษาอย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น แต่ปัญหาที่พบคือ เป็นการเรียนการสอนที่ควบคุมได้ยากมาก นักศึกษาส่วนใหญ่เรียนไม่เข้าใจ ไม่มีสมาธิ ขาดแรงจูงใจในการเรียน การประเมินความก้าวหน้าระหว่างการเรียนการสอน การให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนเพื่อให้รู้จุดเด่น จุดที่ต้องปรับปรุง เป็นไปอย่างลำบากซึ่งส่งผลกระทบต่อแนวทางการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างแรงจูงใจและแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน (สุดเฉลิม ศัสตราพฤกษ์, 2560) ให้ความสำคัญกับการเรียนการสอน และการวัดผลเกิดขึ้นในเวลาเดียวกันซึ่งเป็นการประเมินความก้าวหน้าการเรียน (formative assessment) ที่ต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่องตลอดการเรียนการสอนเน้นการได้มาซึ่งข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนรู้ของผู้เรียนณ เวลาต่าง ๆ ในระหว่างการจัดการเรียนการสอน (วิจารย์ พาณิช, 2558) เพื่อให้ทั้งผู้สอนและผู้เรียน รู้จุดเด่น จุดที่ต้องพัฒนาปรับปรุงนำไปสู่การวิเคราะห์ปัญหาอุปสรรคในการเรียน และการปรับเปลี่ยนกลยุทธ์ในการสอน อาจารย์ผู้สอนสามารถช่วยเหลือผู้เรียนได้อย่างทันที่ (ลฎาภา ลดาชาติ, 2561; สมภาพร มณีอ่อน, 2559)

การจัดการเรียนการสอนรายวิชาการพยาบาลสุขภาพจิตและจิตเวชที่ผ่านมา พบว่าเน้นการบรรยายแบบ

มีส่วนร่วม เนื้อหามีความยาก ซับซ้อน นักศึกษาต้องมีความเข้าใจและแม่นยำในเนื้อหา จึงจะสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้เหมาะสม ดังนั้นในสถานการณ์ที่ต้องเรียนออนไลน์ยิ่งเป็นการยากสำหรับนักศึกษาในการเข้าใจเนื้อหารายวิชา จากสถานการณ์การติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ในปีการศึกษา 2563 มีการจัดสอนทางออนไลน์เป็นครั้งแรก พบว่านักศึกษาลำบากในการเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 60 นักศึกษารู้สึกเครียด เบื่อหน่ายที่ต้องเรียนออนไลน์ ไม่แน่ใจว่าตนเองเข้าใจเนื้อหาถูกต้องหรือไม่ การทบทวนเนื้อหาด้วยตนเองจึงเป็นเรื่องยากเนื่องจากไม่เข้าใจ ส่วนผู้สอนมีความลำบากในการประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียนเป็นรายบุคคล การสะท้อนกลับเพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้เป็นในลักษณะภาพรวม

จากประเด็นปัญหาที่กล่าวมา หากอาจารย์สามารถจัดระบบหรือวิธีการประเมินความก้าวหน้าการเรียนรู้อของนักศึกษาในสถานการณ์ที่ต้องเรียนทางออนไลน์ให้สามารถสะท้อนผลการเรียนในแต่ละหน่วยได้อย่างสภาพจริง ทันที่ทันใจ นักศึกษาทุกคนสามารถเข้าถึงการประเมินความก้าวหน้าการเรียนรู้อของตนเองได้ทันที และตลอดเวลาหากไม่ผ่านจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ อาจารย์สามารถหาวิธีช่วยให้เกิดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ได้ถือเป็นกระบวนการหนึ่งในการส่งเสริมการพัฒนาตนเองให้เกิดแก่นักศึกษา Megginson และ Pedler (1992) ระบุว่า การพัฒนาตนเองจะเกิดมากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับความต้องการที่จะพัฒนา

ตนเอง การทราบถึงจุดเด่น จุดด้อยของตนเอง มีแรงจูงใจ ผลักดันตนเอง จะนำไปสู่การแสวงหาความสำเร็จ และความก้าวหน้าในการเรียน ทั้งนี้การพัฒนาตนเองเกิดได้จากทั้งที่กระทำด้วยตนเองหรือได้รับการสนับสนุนจากสถาบัน (อัจฉรา ประเสริฐสิน, 2556) ดังนั้นในสถานการณ์ที่ต้องจัดการเรียนการสอนออนไลน์ การมีเครื่องมือช่วยสำหรับประเมินความก้าวหน้าการเรียนรู้ที่เข้าถึงง่าย ทันสมัย สนับสนุนการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองมีผลการประเมินที่ชัดเจน นักศึกษา และอาจารย์ทราบผลทันที จะนำไปสู่การพัฒนาตนเองของนักศึกษา และการปรับปรุงกระบวนการสอนของอาจารย์ได้อย่างทัน่วงที

การนำเกมออนไลน์ที่ใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือการนำหลักกลศาสตร์และพลวัตของ เกม เช่น แด้มสะสม ระดับชั้น การเป็นผู้นำในกระดานมา ประยุกต์ใช้กับกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม ข้อดีไม่ใช่ความสนุก อย่างเดียว แต่จะช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ทำทนาย สร้างความปรารถนาที่จะแข่งขันอย่างมีส่วนร่วม กระตุ้นให้เข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น (Rivera & Garden, 2021) ดังนั้นเมื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนจะทำให้ นักศึกษามีโอกาสทบทวนประเมินความรู้ตนเองบ่อย ๆ โดยไม่เบื่อหน่าย สนุก ตื่นเต้น ทำทนายความสามารถ ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่งผลให้ให้นักศึกษาเกิดแรงจูงใจในการพัฒนาตนเอง (กัญญาพัชญ์ จาอ้าย และอรอนงค์ ธรรมจินดา, 2563: Guido, 2016) สอดคล้องกับ ริวีวรรณ อินจ้อย และคณะ (2563) ที่พบว่า การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชัน จะช่วยให้นักเรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนและยังช่วยให้ อาจารย์เข้าใจการเรียนรู้ของนักศึกษาเป็นรายบุคคล สามารถส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ให้นักศึกษาเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างอิสระ

ผู้วิจัย จึงได้นำเกมออนไลน์ซึ่งมีลักษณะเป็นเกมมิฟิเคชัน จากแอปพลิเคชันเกมออนไลน์ชื่อ gamilab เป็นแพลตฟอร์มออนไลน์ที่สามารถสร้างเกมที่ง่าย สนุก

เพิ่มความน่าสนใจของเนื้อหาให้ผู้เรียน ทุกคนสามารถใช้ได้โดยไม่มีค่าใช้จ่ายมาใช้ในการประเมินความก้าวหน้า การเรียนรู้ของนักศึกษาพยาบาลในสถานการณ์เรียนทางออนไลน์เพื่อนำไปสู่การพัฒนาตนเอง ลักษณะของแอปพลิเคชัน ไม่ซับซ้อน เข้าถึงสะดวกเล่นผ่านสมาร์ตโฟน มีกลไกของเกมมิฟิเคชัน เช่น แด้มสะสม ระดับชั้น การได้รับรางวัล กระดานผู้นำผู้เรียนสามารถประเมินความรู้ของตนเองตามสาระวิชาโดยการเล่นเกมนั้นได้ตลอดเวลาได้ ลองผิดลองถูก เรียนรู้จากความผิดพลาด จนในที่สุดก็จะเกิดความเข้าใจ สามารถนำเอาความรู้ที่ไปต่อยอดได้ (วรรัตน์ อินทสระ, 2562) และยังทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องทั้งในและนอกห้องเรียน เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Fabricatore & López, 2014) นอกจากนี้ยังเป็น การส่งเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร รองรับการเรียนรู้ในยุคปกติวิถีใหม่ สำหรับอาจารย์สามารถทราบผลการประเมินความก้าวหน้าการเรียนรู้ รวมไปถึง การตรวจสอบองค์ความรู้หลักของผู้เรียนอย่างทัน่วงที ไม่ให้เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนออกไป ผลจากการวิจัยจะนำไปใช้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อประเมินผลของเกมออนไลน์ต่อพฤติกรรม การพัฒนาตนเอง และความพึงพอใจต่อเกมออนไลน์ของนักศึกษาพยาบาลในสถาบันการศึกษาเอกชนแห่งหนึ่ง โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ ดังนี้

1. เปรียบเทียบพฤติกรรม การพัฒนาตนเองของนักศึกษาพยาบาล ก่อนและหลังการใช้เกมออนไลน์ในสถาบันการศึกษาเอกชนแห่งหนึ่ง
2. ประเมินความพึงพอใจต่อเกมออนไลน์ของนักศึกษาพยาบาลในสถาบันการศึกษาเอกชนแห่งหนึ่ง

สมมติฐานการวิจัย

หลังการใช้เกมออนไลน์ นักศึกษาพยาบาลมีพฤติกรรมพัฒนาตนเองสูงกว่าก่อนใช้เกมออนไลน์

วิธีดำเนินการวิจัย

ชนิดของการวิจัย เป็นวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) ชนิดกลุ่มเดียววัดก่อนและหลัง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักศึกษาพยาบาลที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการพยาบาลสุขภาพจิตและจิตเวช ของคณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 89 คน เลือกแบบเจาะจง โดยเป็นผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมได้ตลอดโปรแกรมการเรียนวิชาการพยาบาลสุขภาพจิตและจิตเวช

เครื่องมือวิจัย

1. **เกมออนไลน์** จากเว็บไซต์ของผู้พัฒนาเกมออนไลน์ในนาม Gamilab (<https://gamilab.com>) ผู้วิจัยใช้ชนิดของเกมเป็น ปั่นจักรยาน (the bike race mode) และปีนเขา (king of the mountain) ในแต่ละด่านของเกมมีข้อสอบให้นักศึกษาทำ นักศึกษาสามารถลงชื่อเล่นได้หลายครั้ง มีคะแนน และมีรางวัลโบนัสให้นักศึกษาได้ ประเมินความรู้ของตนเอง ผู้วิจัยสามารถเห็นคะแนนของนักศึกษาแต่ละคน และสามารถประมวลผลรวมข้อที่นักศึกษามักตอบผิดได้ ผู้วิจัยสร้างข้อสอบเกมออนไลน์ที่ใช้ในเกมจำนวน 8 ชุดตามสาระรายวิชา ชุดละ 10 ข้อ เป็นแบบเลือกตอบ จำนวน 4 ตัวเลือก

2. **แบบประเมินพฤติกรรมพัฒนาตนเอง** จำนวน 18 ข้อ ผู้วิจัยนำแนวคิดการพัฒนาตนเอง ของ Megginson และ Pedler (1992) มาสร้างเนื้อหา ประกอบด้วย 7 ด้าน ได้แก่ 1) ความปรารถนาในการเรียนรู้ 2) การวินิจัยตนเอง 3) การกำหนดเป้าหมาย 4) การแสวงหาแหล่งสนับสนุน 5) การหาเพื่อน 6) ความอดทนและความพยายาม และ 7) การประเมินตนเอง ใช้มาตราประมาณ

ค่า 5 ระดับ ตั้งแต่ปฏิบัติตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด ถึง น้อยที่สุด ให้คะแนน 5-1 ตามลำดับ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อเกมออนไลน์

จำนวน 15 ข้อ ผู้วิจัยนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของ ฌ็อง-ฌัก กัวมา (2564) ที่ระบุว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาด้วยความสนุกสนาน เกิดประสบการณ์ตรง มาสร้างเนื้อหา ประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ ด้านกระบวนการเรียนรู้ ด้านความรู้ และด้านเครื่องมือและสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ใช้มาตราประมาณค่า 5 ระดับ ตั้งแต่พึงพอใจมากที่สุด ถึงน้อยที่สุด ให้คะแนน 5-1 ตามลำดับ

เครื่องมือวิจัยในข้อที่ 2 และ 3 การแปลผลระดับใช้เกณฑ์ค่าเฉลี่ย ดังนี้ 4.51-5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด, 3.51-4.50 หมายถึง ระดับมาก, 2.51-3.50 หมายถึง ระดับปานกลาง, 1.51-2.50 หมายถึง ระดับน้อยและ 1.00-1.50 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

คุณภาพของเครื่องมือวิจัย หาความตรงเชิงเนื้อหาของเกมออนไลน์โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้เท่ากับ 0.85 เครื่องมือวิจัยในข้อ 2 และ 3 ได้รับการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน หาค่าดัชนีความสอดคล้องได้อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 และหาความเที่ยงโดยนำไปใช้กับนักศึกษาพยาบาลชั้นปีที่ 3 ของปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง หาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค ได้ เท่ากับ 0.945 และ 0.950 ตามลำดับ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการระหว่างเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2564 ถึง พฤษภาคม พ.ศ. 2565

การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง โครงการวิจัยได้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ (วิทยาศาสตร์สุขภาพ) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ตามเอกสารรับรองเลขที่ 1/2565 มีเอกสารชี้แจงข้อมูลรายละเอียดของโครงการ การให้สิทธิถอนตัว

หรือยุติการเข้าร่วมโครงการ และการรักษาความลับส่วนบุคคลโดยนำเสนอผลการวิจัยในภาพรวม ผู้เข้าร่วมการวิจัยลงนามในใบยินยอม

คณะผู้วิจัยดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลดังต่อไปนี้

1. การวัดก่อนการทดลอง ผู้วิจัยแจกแบบประเมินพฤติกรรมการพัฒนาตนเองให้นักศึกษาพยาบาล ตอบและรับกลับเมื่อตอบเสร็จ

2. จัดกิจกรรมของเกมออนไลน์ จากแอปพลิเคชัน gamilab ผ่าน google meet เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ ตามสาระการเรียนรู้ที่กำหนด

2.1 เตรียมนักศึกษาให้สามารถเล่นเกมออนไลน์ จากแอปพลิเคชัน gamilab ที่แจกกล่องของเกมที่ใส่สรุปคะแนนของผู้เล่น และจัดลำดับของผู้ได้คะแนนสูงสุด 5 อันดับแรก รายละเอียดการเล่นเกมส์ประเมินความรู้ของตนเองหลังสิ้นสุดการเรียนการสอนในแต่ละสัปดาห์ ทดลองเล่นเกมออนไลน์ผ่าน google classroom เป็นเวลา 30 นาที เพื่อให้เกิดความเข้าใจ ในวันปฐมนิเทศรายวิชา

2.2 ในแต่ละสัปดาห์ที่มีการใช้เกมออนไลน์ มอบหมายนักศึกษาเล่นเกมหลังเสร็จสิ้นการสอนทางออนไลน์อย่างน้อย คนละ 2 ครั้ง นักศึกษาสามารถลงชื่อเล่นต่อได้หลายครั้งจนกว่าจะตอบถูกทุกข้อ หรือทำคะแนนได้สูงสุด ผู้วิจัยใช้ google classroom เป็นที่วาง link ให้นักศึกษาได้เข้าไปลงชื่อเล่นเกมออนไลน์

2.3 ผู้วิจัย สนทนาแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นจากการเล่นเกมออนไลน์ ปัญหา อุปสรรค ประโยชน์ที่ได้ กลวิธีของแต่ละคนในการเล่น เกม ให้การชื่นชมนักศึกษา และร่วมกันวิเคราะห์ข้อสอบที่ส่วนใหญ่ตอบไม่ถูก เพื่อทำความเข้าใจในเนื้อหาที่ถูกต้องมากขึ้น ใช้เวลาประมาณ 15-20 นาที ก่อนสอนเนื้อหาใหม่ของแต่ละสัปดาห์ จนครบ 8 สัปดาห์

2.4 นักศึกษาดำเนินการใช้เกมออนไลน์ ประเมินความก้าวหน้าการเรียนรู้หลังจากสิ้นสุดการเรียนทางออนไลน์ของแต่ละคาบ จนครบ 8 สัปดาห์ตามสาระการเรียนรู้ที่กำหนด

3. การวัดหลังการทดลอง ผู้วิจัยแจกแบบประเมินพฤติกรรมการพัฒนาตนเอง และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อเกมออนไลน์ ให้นักศึกษาตอบและรับกลับเมื่อตอบเสร็จ

การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป หาค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ paired t-test

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลส่วนบุคคล และจำนวนครั้งการประเมินความก้าวหน้าการเรียนรู้ผ่านการใช้เกมออนไลน์ นักศึกษาพยาบาลจำนวน 89 คน เป็นเพศหญิงร้อยละ 89.9 อายุอยู่ในช่วง 20-22 ปี ร้อยละ 88.8 ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ประเมินความก้าวหน้าการเรียนรู้จนตอบคำถามได้ถูกทุกข้อ ร้อยละ 75.3

2. ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาพยาบาล ก่อนและหลังการใช้เกมออนไลน์ ในสถาบันการศึกษาเอกชนแห่งหนึ่ง พบว่า ก่อนและหลังการใช้เกมออนไลน์ พฤติกรรมพัฒนาตนเองของนักศึกษาพยาบาลอยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.86, SD = 0.66$; $M = 4.12, SD = 0.55$) ผลการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพบว่า ภายหลังการทดลอง นักศึกษาพยาบาลมีพฤติกรรมพัฒนาตนเอง สูงกว่าก่อนการทดลอง ($t = -2.774$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (ตาราง 1)

ตาราง 1 เปรียบเทียบพฤติกรรมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาพยาบาลระหว่างก่อนและหลังการทดลองโดยใช้ paired t-test (n = 89)

ระยะเวลาทดลอง	M	SD	t	p-value
ก่อนการทดลอง	3.86	0.66	-2.774	.007
หลังการทดลอง	4.12	0.55		

ภายหลังการทดลอง นักศึกษาพยาบาลมีพฤติกรรมพัฒนาตนเองในรายด้านที่สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จำนวน 5 ด้าน ได้แก่ ด้านความปรารถนาในการเรียนรู้ ด้านการวินิจฉัยตนเอง ด้านการหาเพื่อน ด้านความอดทนและความพยายาม และด้านการประเมินตนเองส่วนอีก 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการกำหนดเป้าหมายและด้านการแสวงหาแหล่งสนับสนุน ไม่พบความแตกต่างระหว่างก่อนและหลังการทดลอง

3. ผลการประเมินความพึงพอใจต่อเกมออนไลน์ของนักศึกษาพยาบาลในสถาบันการศึกษาเอกชนแห่งหนึ่งพบว่า หลังการทดลอง นักศึกษาพยาบาลมีความพึงพอใจต่อเกมออนไลน์อยู่ในระดับมาก (M = 4.23, SD = 0.621) และในรายด้านทั้ง 3 ด้านอยู่ในระดับมากเช่นกัน ได้แก่ ด้านกระบวนการเรียนรู้ ด้านความรู้ และด้านเครื่องมือและสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ (ตาราง 2)

ตาราง 2 ค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และระดับของความพึงพอใจต่อเกมออนไลน์ โดยรวมและรายด้านของนักศึกษาพยาบาล (n = 89)

ความพึงพอใจ	M	SD	ระดับ
ด้านกระบวนการเรียนรู้	4.30	0.573	มาก
ด้านความรู้	4.20	0.718	มาก
ด้านเครื่องมือและสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้	4.16	0.760	มาก
โดยรวม	4.23	0.621	มาก

การอภิปรายผลการวิจัย

1. ภายหลังเข้าร่วมการใช้เกมออนไลน์ นักศึกษาพยาบาลมีพฤติกรรมพัฒนาตนเองสูงกว่าก่อนการใช้เกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสนับสนุนสมมติฐานการวิจัย ทั้งนี้เนื่องจากการประยุกต์เกมออนไลน์ที่เข้าถึงง่าย ไม่ซับซ้อน สนุกสนาน ทำทนาย

แฝงแบบทดสอบเพื่อให้ผู้เรียน เรียนรู้ และทดสอบได้ระหว่างการเรียนรู้อยู่ เป็นสื่อที่ช่วยส่งเสริม ให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ กระตุ้นให้เกิดความอยากรู้ ค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Gee, 2003) นำไปสู่การพัฒนาตนเอง และจากการที่นักศึกษาสามารถเล่นเกมออนไลน์ได้หลาย

ครั้ง เล่นในช่วงเวลาใดก็ได้ถ้าตอบถูกจะได้คะแนน ทำได้ ดีมีโบนัสให้ มองเห็นคะแนนของคนอื่น เห็นลำดับของ ตนเอง มองเห็นถึงเป้าหมายที่จะประสบความสำเร็จ ซึ่ง ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนใส่ใจกับการพัฒนาตนเองมากขึ้น (Cheong et al., 2014) นอกจากนี้การมีส่วนร่วมแลกเปลี่ยนประสบการณ์จากการเล่นเกมกับเพื่อน โดยอาจารย์ เป็นผู้ให้การสนับสนุนทำให้ได้ประสบการณ์ตรง เสริมสร้าง ให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการ แก้ไขปัญหาด้วยตนเอง (จิระ จิตสุภา และ มุทิตา ทาคำแสน, 2564) สอดคล้องกับ ธิดารัตน์ เลิศวิทยากุล (2560) พบว่าการนำเกมออนไลน์มาช่วยในการจัดการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนมีความสุขและตื่นตัวได้แข่งขันกับ เพื่อน ๆ เป็นการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กัน ได้ปรึกษากันและการได้ข้อมูลสะท้อนกลับจากอาจารย์ ผู้สอนทำให้ผู้เรียนสามารถนำไปสู่การวางแผนพัฒนาตนเอง

2. ภายหลังเข้าร่วมการใช้เกมออนไลน์ นักศึกษา พยาบาลมีความพึงพอใจต่อเกมออนไลน์ โดยรวมและใน รายด้านทุกด้านอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องจากเล่นเกม ออนไลน์ทำให้นักศึกษาพยาบาลได้ทดสอบความรู้ของ ตนเองทันที โดยประเมินว่าเกมออนไลน์ทำให้ค้นหาคำตอบ ที่ถูกต้องเพื่อจะได้คะแนนเพิ่มมากขึ้นได้ทดสอบความ เข้าใจเนื้อหาการเรียนด้วยตนเองหลังเรียนทันที และการ ที่ได้เล่นเกมออนไลน์ซ้ำ ๆ ทำให้จดจำเนื้อหาได้เพิ่มมากขึ้น เกมออนไลน์ที่ใช้ในการประเมินความก้าวหน้าการเรียน ยังเป็นเกมที่มีความทันสมัย ตื่นเต้น ทำทลายความสามารถ ช่วยเสริมทักษะการเรียนด้วยตนเองเพื่อค้นหาคำตอบ

เป็นการบังคับให้ตนเองอ่านหนังสือโดยไม่เกิดความเบื่อ หน่าย สอดคล้องกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ด้านการใช้ เทคโนโลยี ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายด้วย Smart phone นอกจากสนุกแล้ว ยังได้ทดสอบความรู้ในรายวิชา การพยาบาลสุขภาพจิตและจิตเวชหลังการสอนทันที สอดคล้องกับ ดลฤดี ไชยศิริ (2563) พบว่าผู้เรียนมีความ พึงพอใจระดับมากในการเรียนแบบผสมผสานร่วมกับ แนวคิดของเกมมิฟิเคชัน โดยการใช้เกมเป็นกิจกรรมที่ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีความสนุกสนาน มีความ สุขกับการเรียนและสอดคล้องกับ รวีวรรณ อินจ้อย และคณะ (2563) ที่พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกม ทำให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างน่าสนใจ สนุกสนานไปกับการ สืบค้นข้อมูลหาคำตอบ ทำให้กระตุ้นความคิด เพิ่มทักษะ การเรียนรู้

ข้อเสนอแนะ

1. ควรสนับสนุน การนำเกมออนไลน์ไปใช้ในการ ประเมินความก้าวหน้าการเรียน ทั้งในสถานการณ์ที่เรียน ในห้องเรียนและสถานการณ์ที่ต้องเรียนทางออนไลน์เพื่อ ส่งเสริมให้นักศึกษาได้ประเมินความรู้ของตนเองด้วยตนเอง และเป็นการส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาอย่าง ต่อเนื่อง
2. ควรมีการวิจัยเชิงคุณภาพร่วมด้วย เพื่อให้ได้ ข้อมูลเชิงลึกถึงการพัฒนาเกมออนไลน์ การใช้กลไกของ เกมให้เหมาะสมกับนักศึกษา และเพิ่มประสิทธิภาพในการ ประเมินความความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักศึกษา

เอกสารอ้างอิง

- กัญญาพัชญ์ จาอำย และ อรอนงค์ ธรรมจินดา. (2563). ผลของการใช้เกมสตูดิโอศาสตร์พาเพลินออนไลน์ต่อความรู้อะไรและความพึงพอใจของผู้เรียน. *วารสารสมาคมพยาบาลแห่งประเทศไทยฯ สาขาภาคเหนือ*, 26(1), 54-65.
- จิระ จิตสกา และ มุกิตา ทาคำแสน. (2564). แนวคิดการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ด้วยเกมมิฟิเคชัน. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์การเรียนรู้ทางไกลเชิงนวัตกรรม*, 11(2), 30-42.
- ณัฐภา วัฒนา. (2564). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต [ฉบับพิเศษครบรอบ 15 ปี มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต]*, 1-15.
- ดลฤดี ไชยศิริ. (2563). การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิตไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ธิดารัตน์ เลิศวิทยากุล. (2560). การประเมินความก้าวหน้าการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน. *วารสารวิทยาลัยบัณฑิตเอเชีย*, 7 (ฉบับพิเศษ), 104-116.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). สุวีริยาสาส์น.
- รวีวรรณ อินจ้อย, สรินทร เขียวโสธร, आयพร ประสิทธิ์วิเศษชากร, และจันทนา ไปรยเงิน. (2563). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และความพึงพอใจของนักเรียนพยาบาลกองทัพบก. *วารสารพยาบาลทหารบก*, 21(2), 377-388.
- ลฎาภา ลดาชาติ. (2561). การประเมินผลระหว่างเรียน: ประตุสู่การเติบโตทางวิชาชีพครูวิทยาศาสตร์และการปฏิรูปการศึกษาวิทยาศาสตร์. *วารสารหน่วยวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้*, 19(2), 297-323.
- วิจารณ์ พาณิช. (2558). วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. *วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้*, 1(2), 4-14.
- วรรตต์ อินทสระ. (2562). *Game based learning - the latest trend education 2019 เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น*. https://wbsc.dusit.ac.th/pluginfile.php/534/mod_forum/attachment/4320/GBL%20DOC.pdf
- สมภาพ มณีอ่อน. (2559). การประเมินเพื่อการเรียนรู้. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 14(1), 15-25.
- สุดเฉลิม ศัสตราพฤกษ์. (2560). การจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 แบบห้องเรียนกลับด้านเพื่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม. *วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 28(1), 101-108.
- อัศจรรย์ ประเสริฐสิน. (2556). การพัฒนาตนเอง สำคัญอย่างไรในชีวิตและการทำงาน. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*, 5(10), 73-84.
- Cheong, C., Filippou, J., & Cheong, F. (2014). Towards the gamification of learning: Investigating student perceptions of game elements. *Journal of Information Systems Education*, 25(3), 233-244.
- Fabricatore, C., & López, X. (2014). Using gameplay patterns to gamify learning experiences. In C. Busch. (Ed.). *Proceedings of the 8th European conference on game based learning* (pp. 110-117). Academic Conferences and Publishing International. <https://www.researchgate.net/publication/267211358>. doi: 10.13140/2.1.2275.5844

- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Guido, M. (2016, November 3). 5 Steps to implementing game-based learning in the classroom. *Prodigy Education*. <https://www.prodigygame.com/main-en/blog/implementing-game-based-learning-in-the-classroom-examples/>
- Magginson, D., & Pedler, M. (1992). *Self-development: A facilitator's guide*. McGraw-Hill.
- Rivera, E. S., & Garden, C. L. P. (2021). Gamification for student engagement: A framework. *Journal of Further and Higher Education*, 45(7), 999-1012.