

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ผลการศึกษาค้นคว้าของโครงการเรื่อง การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจภายในและการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยสรุปผลลัพธ์ที่ได้จากการดำเนินงาน การอภิปรายผลที่เชื่อมโยงกับแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาไปใช้ประโยชน์และแนวทางการพัฒนาโครงการในอนาคต เพื่อให้โครงการนี้สามารถเป็นเครื่องมือส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวกและสร้างแรงจูงใจภายในให้กับนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

#### 1. สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากการดำเนินโครงการ การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจภายในและการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. ศึกษาแรงจูงใจภายในของนักเรียน
2. ศึกษาการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียน
3. พัฒนาเว็บแอปพลิเคชันที่ช่วยส่งเสริมแรงจูงใจและการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวก

ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้ใช้งานแอปพลิเคชันแสดงพฤติกรรมเชิงบวกในด้านต่าง ๆ ได้แก่ การมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน การตั้งเป้าหมายในชีวิต และการให้คุณค่าต่อพฤติกรรมที่เหมาะสมอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ระดับแรงจูงใจภายในของนักเรียนเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด โดยนักเรียนรู้สึกภาคภูมิใจเมื่อได้รับการยอมรับผ่านระบบการให้รางวัลในแอปพลิเคชัน และสามารถมองเห็นคุณค่าในตัวเองได้มากขึ้น

## 2. อภิปรายผลการศึกษาค้นคว้า

ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับแนวคิดของ **PERMA Model ของ Seligman** ที่ชี้ว่าการสร้างแรงจูงใจและพฤติกรรมเชิงบวกในนักเรียนควรเน้นให้เกิดอารมณ์ทางบวก (Positive Emotion) การมีส่วนร่วม (Engagement) ความสัมพันธ์ (Relationship) การเห็นคุณค่าและความหมาย (Meaning) และความสำเร็จ (Accomplishment) ซึ่งเว็บแอปพลิเคชัน ได้ถูกออกแบบให้ตอบสนองทั้ง 5 ด้านนี้ เช่น ระบบการสะสมคะแนนเพื่อแลกเปลี่ยนคำชื่นชม (Accomplishment) การสร้างกิจกรรมกลุ่ม (Engagement และ Relationship) การแจ่มเตือนด้วยข้อความสร้างแรงบันดาลใจ (Positive Emotion) และการเชื่อมโยงเป้าหมายในชีวิตกับการกระทำในชีวิตประจำวัน (Meaning)

การพัฒนาแอปพลิเคชันช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจภายในอย่างยั่งยืน เนื่องจากนักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายและได้รับผลตอบแทนทางจิตใจอย่างแท้จริง (Intrinsic Motivation) ไม่ใช่เพียงการได้รับรางวัลภายนอก (Extrinsic Motivation) เท่านั้น

ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการนี้มีพฤติกรรมการใช้ชีวิตที่ดีขึ้น เช่น มีวินัยในการทำ การบ้านตรงเวลา การมีส่วนร่วมในกิจกรรมห้องเรียนเพิ่มขึ้น และการแสดงออกซึ่งความเคารพต่อเพื่อนและครูมากขึ้น ซึ่งตรงกับงานวิจัยของ **สุนนทิพย์ บุญเกิด (2566)** ที่ชี้ว่า การประยุกต์ใช้แนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกผ่านเทคโนโลยีสามารถส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 3. ข้อเสนอแนะ

### 3.1 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้จริง

- 3.1.1. โรงเรียนควรนำแอปพลิเคชันไปใช้อย่างต่อเนื่องในกิจกรรมการเรียนการสอน และควรมีการบูรณาการเข้ากับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เช่น ชุมนุม หรือชมรม เพื่อให้เกิดการใช้งานอย่างต่อเนื่องและสร้างพฤติกรรมเชิงบวกในระยะยาว
- 3.1.2. ครูควรให้ความสำคัญกับการเสริมแรงทางบวกผ่านแอปพลิเคชันควบคู่ไปกับการอบรมเชิงจิตวิทยา เพื่อให้การส่งเสริมพฤติกรรมของนักเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

### 3.2 ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

- 3.2.1. ควรขยายขอบเขตการศึกษาไปยังนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ และโรงเรียนอื่น เพื่อเปรียบเทียบผลลัพธ์ที่แตกต่างกันระหว่างกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2.2. ควรพัฒนาแอปพลิเคชันให้มีฟังก์ชันการติดตามพฤติกรรมแบบเรียลไทม์ และเพิ่มระบบวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกเพื่อประเมินพฤติกรรมของนักเรียนในภาพรวมอย่างแม่นยำ
- 3.2.3. ควรศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับอิทธิพลของปัจจัยส่วนบุคคล เช่น เพศ วัย และพื้นฐานทางสังคม ต่อระดับแรงจูงใจและพฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนอย่างละเอียด