

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาของคณะครุศาสตร์ของ
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์FACTORS AFFECTING THE PARTICIPATION OF STUDENTS IN ACTIVITIES,
FACULTY OF EDUCATION, NAKHON SAWAN RAJABHAT UNIVERSITYทินกร ชอัมพงษ์¹ ปพนสรณ์ โปธิพิทักษ์² ปุณญ์สุทธิญา ปรีญาวุฒิวัดน์³ และ กัลยาภรณ์ เจริญพร⁴Tinnakorn Chaumphong, Poponsan Photipithak, Punsutthiya Priyawutthiwat
and Kanyaporn Charernporn

Article History

Received 10-10-2025; Revised: 12-12-2025; Accepted: 13-12-2025

<https://doi.org/10.14456/issc.2025.75>

บทคัดย่อ

บทนำ: กิจกรรมนักศึกษาเป็นปัจจัยหนึ่งในการเสริมสร้างกระบวนการจัดการศึกษาให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น **วัตถุประสงค์**
การวิจัย: เพื่อศึกษาระดับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา ศึกษากระบวนการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา
ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาและ เพื่อสร้างสมการพยากรณ์การเข้าร่วมกิจกรรม
ของนักศึกษา **ระเบียบวิธีการวิจัย:** ประชากรและกลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
ระดับปริญญาตรี สุ่มตัวอย่างโดยเปิดการเปิดตารางเทียบหากลุ่มตัวอย่างของเคซีและมอร์แกน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิง
พรรณนา และสถิติเชิงอนุมาน และสถิติที่ใช้ในการทดสอบความเชื่อมั่นได้ 0.87 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถาม
ผลการวิจัย: พบว่าระดับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดย “แรงจูงใจส่วนบุคคล” เป็น
ปัจจัยที่มีระดับสูงสุด ขณะที่ “ความพร้อมด้านเวลาและทรัพยากร” อยู่ในระดับต่ำสุด ระดับการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา
อยู่ในระดับมาก โดยนิยมเข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตร เช่น กิจกรรมจิตอาสาและปฐมนิเทศ นอกจากนี้ พบว่าปัจจัย
ด้านแรงจูงใจ การสนับสนุนจากสถาบัน และเพื่อน มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้ สมการพยากรณ์สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมได้ร้อยละ 54.3
สรุป: ควรให้ความสำคัญกับการสร้างแรงจูงใจและพัฒนาเครือข่ายสนับสนุนทางสังคมภายในคณะ รวมถึงการออกแบบกิจกรรม
ให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของนักศึกษา เพื่อให้กิจกรรมนักศึกษาเป็นกลไกที่ช่วยเสริมสร้างคุณลักษณะบัณฑิตที่
พึงประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

¹⁻⁴ อาจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

Lecturer, Faculty of Education, Nakhon Sawan Rajabhat University

Email: joom_hkp@hotmail.com *Corresponding

1. บทนำ

การจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษา ไม่เพียงแต่เน้นการเรียนการสอนภายในห้องเรียนเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการจัดกิจกรรมนักศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ ที่ช่วยส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ทั้งด้านวิชาการ สังคม อารมณ์ และจิตใจ (Office of the Education Council, 2019) กิจกรรมนักศึกษา (Student Activities) จึงถือเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง สร้างทักษะชีวิต การทำงานร่วมกับผู้อื่น ตลอดจนปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และความเป็นพลเมืองที่ดี (Chickering & Reisser, 1993; Astin, 1991)

ในศตวรรษที่ 21 การเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยีส่งผลโดยตรงต่อพฤติกรรมการเรียนรู้และการใช้ชีวิตของนักศึกษา นักศึกษายุคใหม่มีลักษณะเฉพาะที่ต่างจากอดีต โดยเฉพาะในแง่ของการใช้สื่อดิจิทัล การสื่อสารแบบเครือข่าย และการแสวงหาประสบการณ์ที่เชื่อมโยงกับการพัฒนาทักษะแห่งอนาคต (future skills) (World Economic Forum, 2020) ดังนั้น การจัดกิจกรรมนักศึกษาในปัจจุบันจำเป็นต้องปรับให้สอดคล้องกับบริบทดังกล่าว เช่น การจัดกิจกรรมแบบ Hybrid (Onsite-Online), การใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการสร้างแรงจูงใจและการมีส่วนร่วม และการสร้างคุณค่าเชิงพัฒนาทักษะในพอร์ตโฟลิโอของผู้เรียน

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ โดยเฉพาะคณะครุศาสตร์ มีพันธกิจสำคัญในการผลิตครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีคุณภาพสูง ตอบสนองต่อความต้องการของสังคมและการศึกษาไทยในอนาคต การเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาคณะครุศาสตร์จึงไม่เพียงเป็นการเสริมสร้างทักษะชีวิตและความเป็นผู้นำ แต่ยังเป็นการเตรียมความพร้อมเพื่อพัฒนาสมรรถนะของครูในอนาคต (Office of the Permanent Secretary, Ministry of Education, 2021) อย่างไรก็ตาม แม้จะมีการจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง แต่ยังคงพบว่ามีนักศึกษาบางส่วนมีข้อจำกัดในการเข้าร่วมกิจกรรม เช่น ข้อจำกัดด้านเวลา ความไม่สะดวกในการเข้าร่วม onsite และการขาดแรงจูงใจที่เชื่อมโยงกับความต้องการในอนาคต สิ่งเหล่านี้จึงสะท้อนถึงความจำเป็นในการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา

กิจกรรมนักศึกษา เป็นปัจจัยหนึ่งในการเสริมสร้างกระบวนการจัดการศึกษาให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งความหมายของการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้ให้ความหมายของการศึกษาไว้ว่า "การศึกษา" หมายถึง กระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคมการเรียนรู้ และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต นอกจากนี้ความหมายของการศึกษาแล้ว ยังมีแนวทางการจัดการศึกษาที่ต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา ทั้งในเรื่องของความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม การกีฬา ภูมิปัญญาไทย และการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญา อีกทั้งยังมีการจัดกระบวนการเรียนรู้ ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็นทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2562) จึงเห็นได้ว่าการเรียนการสอนในปัจจุบัน ไม่เพียงแต่เน้นในเรื่องของเนื้อหาการเรียนการสอนเท่านั้น ยังเน้นในเรื่องของกิจกรรมควบคู่ไปด้วย เพื่อมุ่งผลิตบัณฑิตให้มีประสิทธิภาพในการประกอบอาชีพการงานและสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ดังนั้น ในการจัดการศึกษานอกจากการเรียนการสอนในห้องเรียนให้มีประสิทธิภาพแล้ว สถานศึกษาจึงควรเห็นความสำคัญในการดำเนินการจัดกิจกรรมให้กับนักศึกษาควบคู่ไปด้วย นอกจากการเรียนการสอนในห้องเรียนที่มีประสิทธิภาพแล้ว โรงเรียนควรเห็นความสำคัญที่จะต้องจัดกิจกรรมร่วมหลักสูตรเพื่อสนองความต้องการของผู้เรียน (Office of the Permanent Secretary, Ministry of Education, 2021)

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ได้กำหนดประเด็นยุทธศาสตร์ ของมหาวิทยาลัยในการพัฒนา มหาวิทยาลัยตามยุทธศาสตร์กับการพัฒนามหาวิทยาลัย ในประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1: การผลิตบัณฑิตและพัฒนากำลังคนให้มี สมรรถนะและศักยภาพสูงเพื่อรองรับการทำงานในอนาคต (future of work) และการพัฒนาชุมชนเชิงพื้นที่ และประเด็น ยุทธศาสตร์ของคณะครุศาสตร์ซึ่งตรงกับประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1: ยกระดับมาตรฐานการผลิตบัณฑิตและพัฒนาครู บุคลากร ทางการศึกษาที่มีขีดสมรรถนะสูงด้วยนวัตกรรมซึ่งมหาวิทยาลัยเห็นถึงความสำคัญและสนับสนุน การจัดกิจกรรมสำหรับ นักศึกษา แต่อาจยังมีปัญหาและอุปสรรคที่ยังไม่สามารถดำเนินการให้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ได้ ซึ่งปัญหาเหล่านั้นอาจ เกิดจากปัจจัยที่หลากหลาย ดังนั้น การเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการให้นักศึกษาได้มีส่วน ร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อมุ่งสู่บัณฑิตนักปฏิบัติที่พึงประสงค์ตามเป้าหมายของมหาวิทยาลัยจากที่มาและความสำคัญ ของ ปัญหา ผู้วิจัยซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในหน่วยงานกิจกรรม ได้ทราบถึงปัญหาจากการปฏิบัติงานในด้านนี้โดยตรง จึงต้องการที่จะศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ เพื่อหาแนวทางในการวางแผนและพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมสำหรับนักศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการของนักศึกษา อันเป็นการส่งเสริมกิจกรรมของคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยให้สามารถดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้น การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ในครั้งนี้ ไม่เพียงแต่เพื่ออธิบาย พฤติกรรมของนักศึกษา แต่ยังมีเป้าหมายเพื่อสร้างแนวทางการออกแบบกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในยุค ดิจิทัล สอดคล้องกับนโยบายการศึกษาไทย และพัฒนาสมรรถนะที่สอดคล้องกับโลกการทำงานในอนาคต

2.วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
2. เพื่อศึกษาระดับการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยกับการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาของคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัย ราชภัฏนครสวรรค์
4. เพื่อสร้างสมการพยากรณ์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัย ราชภัฏนครสวรรค์

3. สมมติฐานการวิจัย

1. ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยกับการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาของคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ อยู่ในระดับมาก
2. สมการพยากรณ์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครสวรรค์

4. การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจ

ความหมายของแรงจูงใจ

Thaniyai (2022) การจูงใจ หมายถึง การนำเอาปัจจัยต่าง ๆ มาเป็นแรงผลักดัน ให้บุคคลแสดง พฤติกรรม ออกมาอย่างมีทิศทาง เพื่อบรรลุจุดมุ่งหมาย หรือเป้าหมายที่ต้องการ ดังนั้นผู้ที่ทำหน้าที่จูงใจ จะต้องค้นหาว่า บุคคลที่เขา

ต้องการจูงใจ มีความต้องการหรือมีความคาดหวังอย่างไร มีประสบการณ์ ความรู้ และทัศนคติในเรื่องนั้น ๆ อย่างไร แล้วพยายามดึงเอาสิ่งเหล่านั้นมาเป็น แรงจูงใจ (Motive) ในการแสดงพฤติกรรม หรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต่าง ๆ

Rani et al., (2022) แรงจูงใจ (Motive) มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน “Movere” หมายถึง “เคลื่อนไหว” หรือสถานะที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่ถูกกระตุ้นหรือถูกเร้าให้แสดงออกมาเรียกว่าพฤติกรรมที่ถูกจูงใจ โดยจะแสดงออกมาเป็น 3 ลักษณะ คือ 1) การมีพลัง คือ การแสดงออกด้วยกิริยาอย่างใดอย่างหนึ่งในลักษณะที่เป็นการเพิ่มพลัง 2) การมีทิศทาง คือ การมุ่งไปทางใดทางหนึ่ง 3) การดำรงไว้คือ การรักษาระดับของพฤติกรรมให้ดำรงอยู่ในทางจิตวิทยาทั่วไป “แรงจูงใจ” หมายถึง การที่บุคคลเต็มใจที่จะใช้พลังเพื่อให้ประสบ ความสำเร็จในเป้าประสงค์ (Goal) หรือรางวัล (Reward) การจูงใจเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับการทำงาน ร่วมกัน เพราะเป็นสิ่งที่ช่วยให้บุคคลไปถึงซึ่งเป้าประสงค์ที่ต้องการจะได้รับ

Silapasorn (2018) แรงจูงใจ หมายถึง สถานการณ์ที่เป็นแรงสนับสนุนหรืออีกอย่างหนึ่งคือเป็นขบวนการที่สร้าง และกระตุ้นหรือผลักดันให้บุคคลเกิดการกระทำหรือแสดงการกระทำออกมา ในขณะที่เป็นการกระทำ โดยสัญชาตญาณและพฤติกรรมจากการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายแรงจูงใจนั้นต้องการ

ดังนั้น สรุปได้ว่า การจูงใจสำหรับบุคลากรในการทำงาน จึงเป็นสิ่งที่จะต้องกระทำโดยการกระตุ้นให้บุคลากรประกอบกิจกรรมเพื่อทดแทนในสิ่งที่ขาดหายไปหรือเต็มใจที่จะใช้พลังเพื่อให้ประสบความสำเร็จในผลตอบแทนหรือรางวัลที่จะได้รับ และการเสริมสร้างสิ่งที่ยั่วยวนของการประกอบ กิจกรรมอันซึ่งเป็นสิ่งเร้าอื่น ๆ ซึ่งเป็นการแสดงพฤติกรรมออกมาอย่างมีทิศทางที่จริงจังและมีเป้าหมายที่ชัดเจน

ลักษณะของแรงจูงใจ

Premwichit (2021) การจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) หมายถึง สถานการณ์ของมนุษย์ที่มีความต้องการหาความรู้ หรือเสาะหาความรู้ด้วยตัวเอง ประกอบด้วย ความต้องการ เจตคติ และความสนใจ พิเศษ สิ่งต่าง ๆ ดังกล่าวมาข้างต้นมีอิทธิพลต่อการกระทำค่อนข้างถาวร เช่น พนักงานที่เห็นคุณค่าของงานจะมองว่าองค์กรคือสถานที่ให้ชีวิตแก่เขาและครอบครัว เขาก็จะจงรักภักดีต่อองค์กร กระทำการต่าง ๆ ให้องค์กรเจริญก้าวหน้า ถ้าการกระทำดังกล่าวเป็นไปเนื่องจากความรู้สึก หรือเจตคติที่ดีต่อเจ้าของกิจการ หรือด้วยความรับผิดชอบในฐานะสมาชิกคนหนึ่งขององค์กร

Phuttan (2019) การจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) หมายถึง สภาวะของบุคคล ที่ได้รับแรงกระตุ้นมาจากภายนอกให้มองเห็นจุดหมายปลายทาง และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของมนุษย์ได้แก่ เป้าหมาย ความเจริญ ความพึงพอใจ รางวัลและการลงโทษ

องค์ประกอบของแรงจูงใจ

1) แรงจูงใจ (Motivation) ได้แก่ ความปรารถนาหรือสิ่งที่กระตุ้นให้อินทรีย์กระทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งอย่างมีจุดมุ่งหมาย ซึ่งบุคคลถือว่ามีความหมายต่อตนเองโดยผ่านการเรียนรู้ แรงจูงใจนี้อาจเกิดจากสิ่งเร้าภายในหรือภายนอกก็ได้ 2) สิ่งจูงใจ (Incentive) คือ สิ่งเร้าที่จะชักนำหรือจูงใจและกำหนดทิศทางให้บุคคลแสดงพฤติกรรมออกมา สิ่งจูงใจอาจจะเป็นทางบวก เช่น รางวัล ค่าชมเชย หรือทางลบ เช่น การตำหนิหรือการลงโทษ

ประเภทของแรงจูงใจ

1) แรงจูงใจทางด้านร่างกาย (Physical motives) เป็นแรงจูงใจที่มีติดตัวมาแต่กำเนิด มีความจำเป็นต่อการดำเนินชีวิต ซึ่งเกิดจากความต้องการทางด้านร่างกาย ได้แก่ ความต้องการอาหาร น้ำ การพักผ่อน การได้รับความคุ้มครองความปลอดภัย และการได้รับความเพลิดเพลิน 2) แรงจูงใจด้านสังคม (Social motives) เป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นหลังจากการเรียนรู้ในสังคม ได้แก่ ความต้องการความรัก การเป็นที่ยอมรับในสังคม และการได้รับการยกย่อง ชมเชย

องค์ประกอบที่สัมพันธ์กับแรงจูงใจมีความสำคัญต่อการทำให้บุคคลเกิดแรงจูงใจต่อการกระทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ประกอบด้วย 1) ความสนใจ คนที่มีความสนใจงานของตนมีแนวโน้มที่จะสนใจงานที่ตนต้องปฏิบัติอยู่อย่างเต็มที่ที่ต้องการที่จะเข้าถึงลักษณะของงานความชำนาญ หรือความรู้ที่ต้องใช้ และจะพยายามหาหาปรับปรุงตนเองให้เหมาะสมกับงานอย่างดีที่สุด อาจคาดหวังถึงผลที่จะได้รับโดยไม่คำนึงถึงผลตอบแทนมากนัก 2) ความต้องการ คนที่มีความต้องการ

และนำประสบการณ์จากการปฏิบัติจริง มาเสริมทฤษฎีให้แน่นขึ้น หรือในบางครั้งอาจเป็นการผลักดันให้ผู้เรียนได้ค้นคิดทฤษฎีใหม่ที่สอดคล้องตามความเป็นจริงของชีวิตและสังคมปัจจุบัน

Manusawet (2010) กล่าวว่า วัตถุประสงค์ของการบริหารงานกิจการนักศึกษา เพื่อช่วยพัฒนานักศึกษา ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และจิตใจ ให้มีความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์โดยจัดกลุ่มการดำเนินงานเป็น 2 ด้าน ดังนี้

1. ด้านคุณภาพชีวิตนักศึกษา ได้แก่ การบริการหอพัก การจัดจำหน่ายอาหาร การบริการอนามัย และงานทุนการศึกษา
2. ด้านการสร้างเสริมประสบการณ์และพัฒนานักศึกษา ได้แก่ การจัดการปฐมนิเทศงานกิจกรรมนักศึกษา งานวินัยนักศึกษา การบริการศึกษานานาชาติ และงานแนะแนว

Thongkap (2016) กล่าวว่า สถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาเอกชนต้องกำหนด วัตถุประสงค์ของกิจการนักศึกษา ไว้ดังนี้คือ

1. เพื่อให้นักศึกษาได้รู้จักการทำงานร่วมกับบุคคลอื่น
2. เพื่อส่งเสริมสุขภาพอนามัยและพัฒนาบุคลิกภาพของนักศึกษา
3. เพื่อสนับสนุนด้านวิชาการตามหลักสูตรของอุดมศึกษา
4. เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษารู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
5. เพื่อจัดบริการต่าง ๆ ที่สามารถอำนวยความสะดวกแก่นักศึกษา ในการดำรงชีวิต
6. เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาก่อนออกสู่สังคมภายนอก และ
7. เพื่อปลูกฝังให้มีความรักและผูกพันต่อสถาบัน

ดังนั้น สรุปได้ว่า งานกิจการศึกษามีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนานักศึกษาในด้านต่าง ๆ ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ จิตใจ และสังคม ให้สามารถเล่าเรียนได้จนสำเร็จการศึกษา มีความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ โดยการฝึกอบรม วินัย บุคลิกภาพความเป็นผู้นำ ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม จัดกิจกรรม ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม กิจกรรมพัฒนาความสามารถในการทำงาน และการบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม

ความสำคัญของกิจกรรมนักศึกษา

ความสำคัญของกิจกรรมนักศึกษา

กิจกรรมนักศึกษาเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญต่อกระบวนการจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษาและระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เนื่องจากกิจกรรมเหล่านี้มีบทบาทในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนทั้งในด้านความรู้ ทักษะ เจตคติ คุณธรรม จริยธรรม และการใช้ชีวิตในสังคมอย่างมีความสุข กิจกรรมนักศึกษาเป็นกลไกเสริมที่ช่วยให้การจัดการศึกษาบรรลุเป้าหมายของการผลิต “มนุษย์ที่สมบูรณ์” ตามเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และฉบับแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562 ซึ่งระบุว่า การศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองอย่างเต็มศักยภาพทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ (Office of the Education Council, 2019)

แนวคิดและหลักการของกิจกรรมนักศึกษา

กิจกรรมนักศึกษาหมายถึง กระบวนการหรือกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะชีวิต ทักษะสังคม ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงนอกห้องเรียน (อังคณา กิตติวัฒน์, 2565) กิจกรรมเหล่านี้อาจอยู่ในรูปแบบของกิจกรรมชมรม กิจกรรมจิตอาสา กีฬา ศิลปะ วัฒนธรรม หรืองานวิชาการเสริมหลักสูตร ซึ่งล้วนเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนา “คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์” ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

กิจกรรมศึกษามีหลักการพื้นฐานที่มุ่งเน้น “การเรียนรู้โดยการลงมือทำ” (Learning by Doing) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (Kolb, 1984) เรื่อง “วงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์” (Experiential Learning Cycle) ที่ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ประสบการณ์ตรง 2) การสะท้อนคิด 3) การสังเคราะห์แนวคิด และ 4) การประยุกต์ใช้ โดยกิจกรรมเสริมหลักสูตรจะกระตุ้นให้ผู้เรียนมีพัฒนาการครบถ้วนในทั้ง 4 ด้านบทบาทของกิจกรรมนักศึกษาในการพัฒนานักเรียน/นักศึกษา การจัดกิจกรรมนักศึกษามีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในด้านต่าง ๆ ดังนี้ 1.การส่งเสริมทักษะทางสังคม (Social Skills) นักศึกษาที่มีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมมักมีความสามารถในการสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการจัดการความขัดแย้งที่ดีกว่าผู้ที่ไม่มีส่วนร่วม (Chickering and Reisser, 1993) 2.การปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และความเป็นพลเมือง (Civic Engagement) กิจกรรมจิตอาสาและกิจกรรมเพื่อสังคมช่วยส่งเสริมจิตสาธารณะ ความรับผิดชอบ และการมีส่วนร่วมในสังคมอย่างสร้างสรรค์ (Astin et al., 2000) 3. การพัฒนา Soft Skills และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ทักษะที่จำเป็นในโลกยุคใหม่ เช่น การคิดเชิง

วิพากษ์ ความคิดสร้างสรรค์ การเป็นผู้นำ และการจัดการอารมณ์ ล้วนสามารถพัฒนาได้ผ่านกิจกรรมนักศึกษา (รัศมี มณีฤทธิ์, 2564) 4. การสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง (Self-Esteem) และความสามารถในการปรับตัว กิจกรรมที่ให้นักเรียนได้แสดงออกหรือมีบทบาทในกลุ่ม มีผลต่อการเห็นคุณค่าในตนเอง และช่วยให้สามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ได้ดีขึ้น (Goleman, 2006)

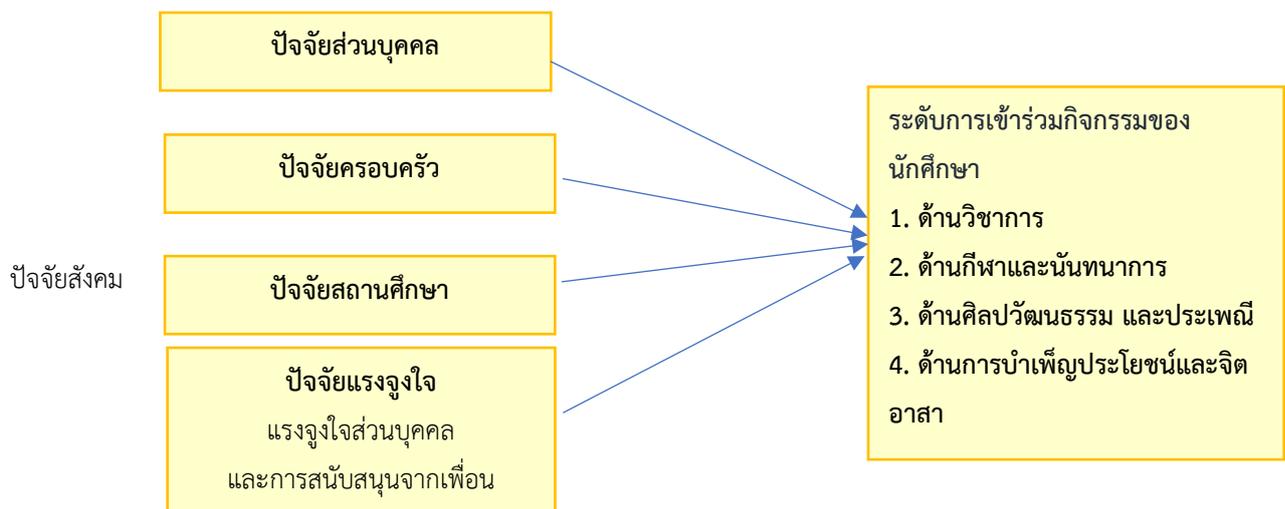
คณะครุศาสตร์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

มีวิสัยทัศน์เพื่อผลิตบัณฑิตครู ที่มีคุณภาพ และได้มาตรฐานสากล การพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการวิจัยไปสู่มาตรฐานสากล การยกระดับมาตรฐานการบริการวิชาการ การถ่ายทอดเทคโนโลยี และนวัตกรรมทางการศึกษาให้ตอบสนองกับความต้องการของท้องถิ่น การทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ให้สอดคล้องกับวิถีท้องถิ่นและสังคม พัฒนาศักยภาพคณาจารย์ครู และบุคลากรทางการศึกษา มีคุณภาพมาตรฐานสู่สากลการบริหารจัดการที่มีคุณภาพได้มาตรฐาน โปร่งใส ด้วยหลักธรรมาภิบาล มีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตบัณฑิตเป็นคณบดี และมีความรู้ความสามารถ 4 ประการ ได้แก่ ความรู้ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร ความรู้ในการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง ความรู้ในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน และความสามารถในการใช้ระบบสารสนเทศที่ทันสมัย สร้างความสามารถในการวิจัย และสร้างสรรค์นวัตกรรม ให้แก่คณาจารย์ บุคลากรทางการศึกษา และนักศึกษาวิจัยสร้างองค์ความรู้ และนวัตกรรมสู่การตีพิมพ์ในระดับชาติ และนานาชาตินำองค์ความรู้ที่ได้จากการเรียนการสอน และการวิจัยไปให้บริการวิชาการที่มีคุณภาพ ในรูปแบบที่หลากหลาย สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ และน้อมนำแนวพระราชดำริฯ มาใช้ ผลงานด้านการส่งเสริมและทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม ให้คงอยู่คู่ชุมชนและท้องถิ่น บุคลากรภายในคณะได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และเป็นระบบ

5. กรอบแนวคิดการวิจัย

ภาพที่ 1

แสดงกรอบแนวความคิด



6. ระเบียบวิธีวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ระดับปริญญาตรี ภาคปกติ ชั้นปีที่ 1-4 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 2,004 คน (สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน, 2567)

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ระดับปริญญาตรี ภาคปกติ ชั้นปีที่ 1-4 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 322 คน โดยเปิดตาราง (Krejcie , R. V., & Morgan, D. W. (1970)

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคล, ครอบครัวและสังคม, สถานศึกษา, แรงจูงใจ
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ระดับการเข้าร่วมกิจกรรม

3. ขอบเขตการวิจัย

- ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ โดยมีขอบเขตด้านเนื้อหาครอบคลุมประเด็นหลัก ดังนี้

1. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาศึกษาใน 4 ด้าน ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านครอบครัวและสังคม เช่น รายได้ครอบครัว การสนับสนุนจากครอบครัวและเพื่อน ปัจจัยด้านสถานศึกษา เช่น การส่งเสริมของอาจารย์ การจัดกิจกรรมและช่องทางการเข้าร่วม ปัจจัยด้านแรงจูงใจ เช่น ความสนใจส่วนตัว ความคาดหวังจากกิจกรรม และความรู้สึกผูกพันต่อคณะ

2. ระดับการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาศึกษาการมีส่วนร่วมของนักศึกษาในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะชีวิต การบำเพ็ญประโยชน์ กิจกรรมทางวิชาการ และกิจกรรมชมรม โดยจำแนกระดับความถี่และความหลากหลายของกิจกรรมที่เข้าร่วม

3. ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่าง ๆ กับระดับการเข้าร่วมกิจกรรม ตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทั้ง 4 กลุ่มกับระดับการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาโดยใช้สถิติเชิงอนุมาน

4. การสร้างสมการพยากรณ์การเข้าร่วมกิจกรรม วิเคราะห์ตัวแปรที่สามารถใช้ในการพยากรณ์พฤติกรรม การเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา ด้วยการใช้การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง โดยมีโครงสร้างแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (เพศ อายุ ชั้นปี)

ส่วนที่ 2 แบบวัดระดับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา ครอบคลุม 4 ด้าน ได้แก่ แรงจูงใจส่วนบุคคล การสนับสนุนจากเพื่อน การสนับสนุนจากครอบครัว และการรับรู้คุณค่าของกิจกรรม รวม 20 ข้อ ส่วนที่ 3 แบบวัดระดับพฤติกรรมเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา จำนวน 10 ข้อ แบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าแบบลิคเคอร์ต (Likert Scale) 5 ระดับ เพื่อให้ได้เครื่องมือที่มีคุณภาพ ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน และคำนวณหาค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามกับคะแนนรวม (Item-Total Correlation) และค่าดัชนีความเที่ยงตรงของแต่ละข้อด้วย IOC (Index of Item-Objective Congruence) ซึ่งมีค่าระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 แสดงว่าแบบสอบถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย จากนั้นจึงนำไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่ไม่ได้อยู่ในการวิจัยหลัก จำนวน 30 คน แล้ววิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ด้วยค่า

สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.87 แสดงว่าเครื่องมือมีความเชื่อมั่นอยู่ในเกณฑ์ดี

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ประสานกับอาจารย์ประจำหลักสูตรในแต่ละสาขาวิชาเพื่อขออนุญาตแจกแบบสอบถามให้กับนักศึกษาที่อยู่ในกลุ่มตัวอย่าง โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลกระทำทั้งในรูปแบบออนไลน์ (Google Forms) และแจกแบบสอบถามฉบับพิมพ์ในห้องเรียน ทั้งนี้ได้รับความยินยอมจากผู้ตอบแบบสอบถามล่วงหน้า และมีการชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัยอย่างชัดเจน ข้อมูลทั้งหมดจะถูกเก็บเป็นความลับ และใช้เพื่อประโยชน์ทางวิชาการเท่านั้น

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลดำเนินการโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ (เช่น SPSS) ตามขั้นตอนดังนี้ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับของปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรม และระดับการเข้าร่วมกิจกรรม วิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ส่งผลกับพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม ใช้สถิติค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) การสร้างสมการพยากรณ์การเข้าร่วมกิจกรรม ใช้การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) แบบขั้นตอน (Stepwise Method) เพื่อหาตัวแปรที่สามารถพยากรณ์พฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาได้ดีที่สุด

7. ผลการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับของปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ 2) ศึกษาระดับการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา 3) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ส่งผลกับการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา และ 4) สร้างสมการพยากรณ์การเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ จำนวน 322 คน ซึ่งได้จากการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling)

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ระดับของปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านแรงจูงใจส่วนบุคคลมีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือการสนับสนุนจากเพื่อน การรับรู้คุณค่าของกิจกรรม และด้านความพร้อมด้านเวลาและทรัพยากรมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด

2. ระดับการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยกิจกรรมที่มีการเข้าร่วมมากที่สุด ได้แก่ กิจกรรมตามแผนพัฒนานักศึกษา เช่น ปฐมนิเทศ รับน้อง กิจกรรมจิตอาสา ส่วนกิจกรรมที่มีการเข้าร่วมน้อย ได้แก่ กิจกรรมชมรมและกิจกรรมด้านวัฒนธรรม

3. ปัจจัยกับการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ความสัมพันธ์พบว่า ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson's r) พบว่า ปัจจัยแรงจูงใจส่วนบุคคล การสนับสนุนจากเพื่อน และการรับรู้คุณค่าของกิจกรรม มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ขณะที่ด้านความพร้อมด้านเวลาและทรัพยากรมีค่าสัมประสิทธิ์อยู่ในระดับต่ำ

4. ปัจจัยส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์คือ ปัจจัยตัวแปรที่สามารถพยากรณ์การเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ แรงจูงใจส่วนบุคคล การสนับสนุนจากเพื่อน โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบพหุคูณ เท่ากับ $R = 0.678$ สามารถพยากรณ์การเข้าร่วมกิจกรรมได้ร้อยละ $R^2 = 46.0\%$ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สามารถสร้างสมการพยากรณ์ในรูปแบบคะแนนดิบ คือ $Y_{tot} = .082 + 0.61(\text{แรงจูงใจส่วน}$

บุคคล)+0.48(การสนับสนุนจากเพื่อน) และสมการพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน คือ $Z = 0.34Z_{\text{แรงจูงใจ}} + 0.26Z_{\text{การสนับสนุนจากเพื่อน}}$

8. อภิปรายผล

จากผลการวิจัย พบว่า ระดับของปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งสะท้อนถึงความตระหนักในความสำคัญของกิจกรรมในระดับหนึ่ง แต่ยังมีข้อจำกัดบางด้าน โดยเฉพาะด้านเวลาและทรัพยากร ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา ปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมมากที่สุด คือ แรงจูงใจส่วนบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (Deci & Ryan, 2020) ในทฤษฎี Self-Determination Theory (SDT) ที่ชี้ให้เห็นว่า ความสมัครใจจากภายใน (intrinsic motivation) ส่งผลให้บุคคลมีความตั้งใจและพฤติกรรมที่ต่อเนื่องในการเข้าร่วมกิจกรรมมากกว่าการถูกบังคับ ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์และสมการพยากรณ์พบว่า ตัวแปรแรงจูงใจ การสนับสนุนจากเพื่อน และการรับรู้คุณค่าของกิจกรรม มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญต่อพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (Sritanan, 2020) ที่เสนอว่านักศึกษาจะมีแนวโน้มเข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้นเมื่อได้รับการสนับสนุนจากคนรอบข้าง และมองเห็นคุณค่าและผลประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว ผลการวิจัยนี้ยังชี้ให้เห็นว่า การมีส่วนร่วมของเพื่อนหรือกลุ่มสังคมภายในมหาวิทยาลัยส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาคือการมีส่วนร่วมในกิจกรรมจิตอาสา เข้ากับการส่งเสริม “สมรรถนะครูในอนาคต” ซึ่งเป็นภารกิจหลักของคณะฯ ให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น สอดคล้องกับพฤษภาภิบาล, (2551) ที่ระบุว่ากิจกรรมนักศึกษาจึงควรเป็นกิจกรรมที่นักศึกษามีส่วนร่วมในการคิดเองทำเอง มีการคิดแบบวิเคราะห์ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์กับตนเองและสังคมได้

9. องค์ความรู้ที่ได้รับ

การวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์” ทำให้ได้องค์ความรู้เชิงลึกเกี่ยวกับพฤติกรรมและแรงจูงใจของนักศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมในกิจกรรม โดยสามารถสรุปองค์ความรู้ที่สำคัญที่ได้รับจากการศึกษาตามวัตถุประสงค์แต่ละข้อได้ดังนี้

1. องค์ความรู้เกี่ยวกับระดับของปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา

การศึกษาแสดงให้เห็นว่า นักศึกษามีระดับความคิดเห็นในระดับ “มาก” ต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมในภาพรวม โดยเฉพาะในด้าน แรงจูงใจส่วนบุคคล และการสนับสนุนจากสถานศึกษา ซึ่งประกอบด้วย ความสนใจในกิจกรรมที่สอดคล้องกับความถนัดและบุคลิก ความต้องการพัฒนาทักษะทางสังคมและความเป็นผู้นำ การส่งเสริมของอาจารย์และระบบกิจกรรมที่เข้าถึงง่าย องค์ความรู้ที่ได้จึงแสดงให้เห็นว่าการมีแรงจูงใจที่เหมาะสมและสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อกิจกรรมมีบทบาทอย่างยิ่งในการกระตุ้นการมีส่วนร่วมของนักศึกษา

2. องค์ความรู้เกี่ยวกับระดับการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา

ระดับการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาอยู่ในระดับ “ปานกลางถึงมาก” โดยประเภทกิจกรรมที่นักศึกษาเข้าร่วมบ่อย ได้แก่ กิจกรรมจิตอาสาและบำเพ็ญประโยชน์ กิจกรรมทางวิชาการ/เสริมหลักสูตร องค์ความรู้ที่ได้จากข้อนี้สะท้อนว่า นักศึกษาคณะครุศาสตร์ให้ความสำคัญกับกิจกรรมที่มีความสัมพันธ์กับความเป็นครูและการพัฒนาบุคลิกภาพในฐานะ “ผู้ให้บริการทางการศึกษาในอนาคต” ซึ่งสอดคล้องกับบทบาทวิชาชีพ

3. องค์ความรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

ผลการวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมานพบว่าปัจจัยด้าน แรงจูงใจส่วนบุคคล และการสนับสนุนจากสถาบัน มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับระดับการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ปัจจัยด้าน เพื่อนและครอบครัว มีผลกระทบในระดับปานกลาง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการมีเครือข่ายสนับสนุนทางสังคมเป็นตัวกระตุ้นการเข้าร่วมปัจจัยส่วนบุคคล เช่น เพศ ชั้น

ปี และผลการเรียน มีความสัมพันธ์ต่ำหรือไม่มีนัยสำคัญในบางกรณี องค์ความรู้ที่ได้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของปัจจัยภายใน เช่น แรงบันดาลใจ ความรู้สึกมีส่วนร่วม และการสร้างบรรยากาศที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงออกและเติบโตผ่านกิจกรรม

4. องค์ความรู้จากการสร้างสมการพยากรณ์การเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา

สมการถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Equation) ที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ตัวแปรที่สามารถพยากรณ์พฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมได้ดีที่สุด ได้แก่ แรงจูงใจภายใน การสนับสนุนจากอาจารย์และคณะ ความรู้สึกผูกพันต่อคณะ องค์ความรู้จากข้อนี้สามารถนำไปใช้ในการออกแบบกิจกรรม ส่งเสริมเชิงจิตวิทยา และวางระบบที่เชื่อมโยงกับเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนในคณะครุศาสตร์อย่างมีประสิทธิภาพ

บทสรุปเชิงองค์ความรู้ งานวิจัยนี้สร้างองค์ความรู้ที่สามารถสรุปได้ว่า การมีส่วนร่วมของนักศึกษาในกิจกรรมไม่ได้เกิดขึ้นเพียงจากความสมัครใจเท่านั้น แต่เป็นผลลัพธ์ของกระบวนการที่ซับซ้อนซึ่งรวมถึงแรงจูงใจส่วนบุคคล การส่งเสริมจากสถาบัน และบรรยากาศแวดล้อมที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วม องค์ความรู้เหล่านี้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการ พัฒนาระบบกิจกรรมภายในคณะ วางแนวทางการแนะแนวเชิงจิตวิทยา ส่งเสริมความเป็นผู้นำและทักษะวิชาชีพครูผ่านกิจกรรม พัฒนานโยบายกิจกรรมนักศึกษาที่เน้นการมีส่วนร่วมอย่างมีคุณภาพ

10. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. มหาวิทยาลัยควรจัดกิจกรรมที่ตอบสนองต่อแรงจูงใจภายในของนักศึกษา เช่น กิจกรรมที่นักศึกษาได้แสดงออกทางความสามารถหรือกิจกรรมที่มีรางวัลในเชิงพัฒนาตนเอง เช่น Portfolio หรือคะแนนเสริม

2. ควรสนับสนุนให้เกิดชมรมหรือกลุ่มนักศึกษาที่มีความสนใจร่วมกัน เพื่อสร้างแรงจูงใจและความผูกพันระหว่างกลุ่มเพื่อน

3. ปรับช่วงเวลาการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับตารางเรียน หรือจัดกิจกรรมแบบออนไลน์/Hybrid เพื่อเพิ่มความสะดวกและลดข้อจำกัดด้านเวลาและทรัพยากร

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยในครั้งต่อไป

1. ศึกษาศักยภาพด้านจิตวิทยา เช่น ความวิตกกังวลทางสังคม (social anxiety) หรือทัศนคติต่อกิจกรรมที่อาจส่งผลต่อพฤติกรรมการเข้าร่วม

2. ศึกษาการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมระหว่างคณะหรือกลุ่มสาขาวิชา เพื่อเสนอแนวทางการจัดกิจกรรมเฉพาะกลุ่ม

3. พัฒนาแบบจำลองแรงจูงใจที่เหมาะสมกับนักศึกษาในยุคดิจิทัล โดยบูรณาการพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมมหาวิทยาลัย

REFERENCES

- Astin, A. W. (1991). *Four critical years: Effects of college on beliefs, attitudes, and knowledge*. Jossey-Bass.
- Chebator, P. J. (1995). *Involvement and student outcome: The student development effects of co-curricular programs* [Unpublished doctoral dissertation]. Boston College.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.
- Frederick, R. W. (1965). *The third curriculum*. Appleton-Century-Crofts.
- Hanthongchai, B. (2012). *Factors affecting participation in recreational activities of Pathum Thani University students* [Unpublished Master's thesis]. Srinakharinwirot University.
- Kamolchanok, K. (2008). *Self-potential development of Naresuan University students* (Research report). Naresuan University.
- Kittiwat, A. (2022). Student activities and the development of desirable graduate attributes in the digital era. *Journal of Education, Chiang Mai University*, 14(2), 45–59.
- Manusawet, P. (2010). *An effective student affairs administration model of private universities in Thailand* [Unpublished doctoral dissertation]. Eastern Asia University.
- Office of the Education Council. (2019). *National Education Act B.E. 2542 and amendments (No. 4) B.E. 2562*. Ministry of Education.
- Office of the Permanent Secretary, Ministry of Education. (2021). *National Education Plan (B.E. 2566–2580)*. <https://www.ops.moe.go.th>
- Phuttan, S. (2019). *Motivational factors influencing job application decisions at Rajamangala University of Technology Thanyaburi*. Rajamangala University of Technology Thanyaburi.
- Premwichit, W. (2021). *Motivation for entering civil service at the Office of the Auditor General, Regional Office 11 (Nakhon Sawan Province)*. Ramkhamhaeng University.
- Rani, I. H., Jalih, J. H., & Widyowati, L. A. (2022). Indonesian Generation Z work expectation and intention to apply for jobs: The role of social media. *Quantitative Economics and Management Studies*, 3(2), 12-23.
- Silapasorn, W. (2018). *Motivation and compensation management in cooperatives*. Sukhothai Thammathirat Open University.
- Sritanan, S. (2020). Factors influencing undergraduate students' participation in student activities. *Journal of Research and Development, Nakhon Pathom Rajabhat University*, 8(2), 45–56.
- Thaniyai, P. (2022). *Factors affecting Generation Z's decision to work in organizations*. Naresuan University.
- Thawiworadilok, S. (2010). *Development of a student affairs administration model for higher education institutions based on the balanced management approach* [Unpublished doctoral dissertation]. Burapha University.
- Thongkap, M. (2016). *Curricular and extracurricular activities of students in higher education institutions*. National Youth Promotion and Coordination Commission.
- Wichaiwong, A. (2008). *Educational psychology*. Phatthanasueksa Publishing House.