

การศึกษาทัศนคติด้านการวิจัยของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตกับการสร้างสรรค์เกม The Study of Research Attitudes of Graduate Students with Game Creation

Received: October 3, 2022

Revised: November 10, 2022

Accepted: November 24, 2022

ชลธิชา หอมฟุ้ง (Cholticha Homfung)^{*}

สมพร ร่วมสุข (Somporn Ruamsuk)^{**}

อติกมาส มากจู้ย (Atikamas Makjui)^{***}

กฤษณะ ลำทะแย (Kritsana Lumthaya)^{****}

ไพรินทร์ พึ่งพงษ์ (Phairin PungPong)^{****}

รจนา คำนึ่งผล (Rodchana Khumnungphon)^{****}

วันวิสาห์ ปัญญาจิรวุฒิ (Wanwisa Punyajirawutt)^{****}

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษา 1) สภาพปัญหาด้านการเรียนในรายวิชาการวิจัยเพื่อการเรียนการสอนภาษาไทย 2) ทัศนคติของผู้เรียนด้านการทำวิจัยหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 30 คน ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งได้มาจากการเจาะจงเลือกนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการวิจัยเพื่อการเรียนการสอนภาษาไทย เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แบบสอบถามแบบปลายเปิด 2 ฉบับ ได้แก่ แบบสอบถามสภาพปัญหาด้านการเรียนการสอนวิชาวิจัย และแบบสอบถามทัศนคติด้านการวิจัย วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1) ปัญหาการเรียนในรายวิชาการวิจัยเพื่อการเรียนการสอนภาษาไทย ที่พบคือทัศนคติที่มีต่อวิชาวิจัยว่าเป็นเรื่องยาก และขาดกิจกรรมที่สนุกและสร้างแรงจูงใจในการเรียน 2) ทัศนคติของผู้เรียนหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เกม พบว่าการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์เกมทำให้ผู้เรียนร้อยละ 100 มีทัศนคติด้านการวิจัยดีขึ้น และนักศึกษามีความเห็นเพิ่มเติมว่าการได้สร้างสรรค์เกมส่งผลด้านต่าง ๆ ต่อนักศึกษา ดังนี้ ส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาวิชามากขึ้น และได้ฝึกการทำงานร่วมกัน

คำสำคัญ : ทัศนคติ, วิจัย, การสร้างสรรค์เกม

Abstract

^{*} ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Assistant professor, Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Silpakorn university

^{**} รองศาสตราจารย์ ข้าราชการบำนาญ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Associate professor, retired government official, Faculty of Education, Silpakorn university

^{***} อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Lecturer, Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Silpakorn university

^{****} อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Curriculum Instructor of Bachelor of Education (Thai), Faculty of Education, Silpakorn university

The purposes of this research to study 1) learning problems in Research studies for Thai language learning and teaching courses 2) students' attitudes in research after learning with game creation. The samples of this research were 30; 4th-year students of Thai language teaching major, faculty of Education, Silpakorn University in 2nd semester 2021 academic year. The purposive sampling method was employed for selecting the sample group who registered to study in Research studies for Thai language learning and teaching courses. The research instruments were open-end questionnaires consisting of; a questionnaire about learning problems in Research studies for Thai language learning and teaching course, and a questionnaire about attitudes in research. The percentage and content analysis has been used for data analysis.

The findings were 1) the learning problems in Research studies for Thai language learning and teaching a course, where students' attitude about research is difficult, and the problem about lack of fun and motivating activities to study. 2) Students' attitudes in research after learning about game creation found, giving students the opportunity to create games made 100 percent of students have a better research attitude. And students' further opinions showed that the creation of games had effects, including enhancing the learning environment. It helped students to understand better, the course content and practice collaboration.

Keywords: Attitude, Research, Game Creation

บทนำ

ในสังคมยุคปรกติใหม่ (New Normal) เป็นสังคมแห่งการพัฒนา การเรียนรู้ที่ไม่หยุดยั้ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นสังคมของการผลิตนวัตกรรม (Innovation) การจะผลิตนวัตกรรมต่าง ๆ ได้นั้นต้องอาศัยนวัตกรรม (Innovator) ที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน และต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ด้านการวิจัย (Research) เนื่องจากการวิจัยเป็นกระบวนการแสวงหาความรู้ วิทยาการสมัยใหม่ หรือเป็นกระบวนการในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ (Nilapun, 2015: 1)

การวิจัยนับว่ามีความสำคัญยิ่งโดยเฉพาะกับ “นักศึกษาสายครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์” ที่จำเป็นต้องมีความรู้ด้านการวิจัย อันจะนำไปสู่การทำวิจัยในชั้นเรียน หรือวิจัยเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน เพื่อช่วยพัฒนาความสามารถและช่วยแก้ปัญหาของผู้เรียนได้ อย่างไรก็ตามจากการที่ผู้วิจัยได้จัดการเรียนการสอนในรายวิชาวิจัยเพื่อการเรียนการสอนภาษาไทยและสังเกตสภาพปัญหาต่อเนื่องตั้งแต่ปีการศึกษา 2562-2564 พบว่าผู้เรียนมีทัศนคติด้านลบในการทำวิจัย ผู้เรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติว่าวิจัยเป็นเรื่องยาก ทำให้ไม่มีความสุขในการเรียนและไม่อยากเรียนวิจัย จนทำให้ขาดความรู้และทักษะในการทำวิจัย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Soonthornrojana, (2016:167) ที่พบปัญหาด้านการสอนวิจัยเนื่องจากนักศึกษาคิดว่าวิจัยเป็นเรื่องยาก ไม่เข้าใจกระบวนการทำวิจัย จึงทำให้ทำวิจัยไม่ได้ ดังนั้น ทัศนคติในการเรียนวิชาวิจัยจึงเสมือนปราการด่านแรกที่หากผู้เรียนสามารถผ่านปราการด่านนี้ได้ก็จะทำให้ผู้เรียนเปิดใจศึกษาหาความรู้ จนนำไปสู่การเป็นผู้มีความรู้และทักษะด้านการทำวิจัย

การจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีความสุขและเกิดความสนุกสนานได้นั้นก็คือการใช้ “เกม” (Game) ซึ่งเกม หมายถึง กิจกรรมหรือการเล่นโดยผู้เล่น (Benz, Jäger, Rooij, 2006:9) ที่มีกติกา มีเงื่อนไขที่ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน เป็นกิจกรรมที่ทำเพื่อค้นหาความสำเร็จ มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดของกิจกรรม และเป็นไปเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ในการเล่นนี้สามารถเล่นได้ทั้งคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่ม ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจึงหมายถึง กระบวนการเรียนการสอนที่มีการกำหนดกติกา เงื่อนไข โดยให้ผู้เรียนได้เป็นผู้เล่นเอง ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามวัตถุประสงค์จากประสบการณ์ตรง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน (Kammanee,2014: 365) โดยเฉพาะการเล่นเกมที่เล่นเป็นกลุ่มหรือทีม (Team) นั้น ยังเป็นการฝึกการทำงานร่วมกัน (Collaborative) ได้อีกด้วย ซึ่งการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้นั้นเป็นที่ยอมรับในวงการการศึกษาว่าสามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ได้ (Howland,2012:12)

การเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้สอนนำเกมมาบูรณาการใช้ในการจัดกิจกรรม ซึ่งสามารถทำได้ทั้งขั้นนำ ขั้นสอน การมอบหมายงาน หรือการประเมินผล (Duangpummes & Keawurai,2017:7) นอกจากการให้ผู้เรียนได้เป็น “ผู้เล่นเกม” แล้วนั้น การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เป็นผู้ “สร้างสรรค์เกม”(Game Creation) หรือออกแบบเกมด้วยตนเอง ย่อมทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานและท้าทาย เพราะผู้เรียนจะต้องศึกษาความรู้ นำความรู้ที่ได้มาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นเกม จึงทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งความสุขสนุกสนานและความรู้

ดังนั้น การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เป็นผู้สร้างสรรค์เกมของตนเอง และเล่นเกมของกลุ่มอื่น ย่อมทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน เมื่อผู้เรียนมีความสุข สนุกกับการเรียนย่อมส่งผลให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีขึ้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาทัศนคติด้านการวิจัยของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตกับการสร้างสรรค์เกม เนื่องจากหากผู้เรียนมีทัศนคติด้านวิจัยที่ดีขึ้น ย่อมส่งผลให้อยากเรียนรู้และได้รับความรู้ด้านการวิจัย จนสามารถนำความรู้ไปพัฒนาต่อยอดเพื่อสร้างสรรค์ผลงานวิจัยหรือนวัตกรรมทางการศึกษาที่เป็นประโยชน์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาด้านการจัดการเรียนการสอนรายวิชาวิจัยเพื่อการเรียนการสอนภาษาไทย
2. เพื่อศึกษาทัศนคติของผู้เรียนด้านการทำวิจัยที่จัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เกม

การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการศึกษาทัศนคติด้านการวิจัยของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตกับการสร้างสรรค์เกมนั้น ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด “การสร้างสรรค์เกม”(Game Creation) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เป็นผู้ “สร้างสรรค์เกม” ของกลุ่มตนเอง และได้เป็น “ผู้เล่นเกม” ของเพื่อนในกลุ่มอื่น ๆ บรรยากาศในการเรียนรู้จะเป็นบรรยากาศของ “การเรียนรู้แบบร่วมมือ” (Collaborative Learning) อีกด้วย สรุปสาระของทฤษฎีและแนวคิดต่าง ๆ ดังนี้

การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมนั้น คือการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมในรูปแบบการเล่นที่มีกติกา เงื่อนไขที่ไม่ซับซ้อน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปพร้อมกับความสนุกสนาน โดย “เกม” การสร้างสรรค์เกม (Game Creation) โดยส่วนใหญ่จะใช้กับการสร้างสรรค์เกมทางดิจิทัล ที่ต้องใช้ทักษะคอมพิวเตอร์ การโค้ด แต่ในงานวิจัยนี้การสร้างสรรคเกมจะหมายถึง การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างเกมด้วยตนเอง โดยอาจเป็นเกมดิจิทัล เกมเพื่อการศึกษา เกมออนไลน์ที่มีแพลตฟอร์ม (Platform) สำเร็จรูป หรือเกมโชว์ตามความสามารถและความสนใจของผู้เรียน ซึ่งการสร้างสรรคเกมนี้อีกเป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมรูปแบบหนึ่ง

การสร้างสรรคเกมในงานวิจัยนี้ไม่ได้เฉพาะเจาะจงว่าต้องเป็น “เกมการศึกษา” เท่านั้น แต่อาจมีลักษณะเป็น “เกมเพื่อความบันเทิง” ที่ผู้เรียนสร้างสรรค์หรือดัดแปลงให้เหมาะสมกับเนื้อหารายวิชาอย่างมีวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้สอนนำเกมมาบูรณาการใช้ในการจัดกิจกรรมที่สามารถทำได้ทั้งขั้นนำ ขั้นสอน การมอบหมายงาน หรือการประเมินผล (Duangpummes & Keawurai, 2017:7) ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยให้ผู้เรียนได้ศึกษาความรู้เพื่อสร้างเกมและแลกเปลี่ยนเกมให้เพื่อนต่างกลุ่มได้ร่วมเล่นเกมและสรุปความรู้ร่วมกัน

การจัดบรรยากาศการเรียนรู้ในการวิจัยนี้ใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการทำงานร่วมกันเพื่อได้ช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ ได้มีปฏิสัมพันธ์และร่วมมือกันแก้ปัญหา (Khammanee, 2014:99)

บทบาทของทั้งผู้สอนและผู้เรียนจะเปลี่ยนแปลงไป โดยผู้เรียนจะเป็นผู้ลงมือปฏิบัติ เรียนรู้ สร้างสรรค์ผลงาน และผู้สอนจะเป็นผู้แนะนำให้คำปรึกษา ในบรรยากาศการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มเน้นการเรียนรู้แบบร่วมมือ การจัดการเรียนรู้ดังกล่าวจะทำให้ผู้เรียนมีความสุข เมื่อผู้เรียนมีความสุขก็ย่อมมีทัศนคติที่ดีและเปิดใจที่จะเรียนรู้เนื้อหาต่าง ๆ ได้ดีขึ้น

วิธีวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรวิจัย นักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 140 คน ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564

กลุ่มตัวอย่างวิจัย นักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 30 คน ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งได้มาจากการเจาะจงเลือกนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการวิจัยเพื่อการเรียนการสอนภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามปลายเปิดจำนวน 2 ชุด ได้แก่

1) แบบสอบถามสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนวิชาการวิจัยเพื่อการเรียนการสอนภาษาไทย โดยมีประเด็นคำถามคือ นักศึกษามีปัญหาในการเรียนวิจัยเพื่อการเรียนการสอนภาษาไทยอย่างไร เป็นแบบสอบถามปลายเปิดให้นักศึกษาเขียนตอบโดยการบรรยายความ

2) แบบสอบถามทัศนคติด้านการวิจัยหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เกม โดยมีประเด็นคำถามคือ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เกมนักศึกษามีทัศนคติเกี่ยวกับวิจัยอย่างไร เป็นแบบสอบถามปลายเปิดให้นักศึกษาเขียนตอบโดยการบรรยายความ

เมื่อผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามเสร็จแล้ว นำแบบสอบถามไปหาคุณภาพโดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์และเนื้อหา ทั้งนี้ได้ค่าความสอดคล้องของแบบสอบถามทั้ง 2 ฉบับเท่ากับ 1.00 หมายถึงแบบสอบถามมีคุณภาพ สามารถนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลได้

การเก็บและวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผู้เรียนตอบแบบสอบถามสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการวิจัยเพื่อการเรียนการสอนภาษาไทย
2. ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยชี้แจงจุดประสงค์ แบ่งกลุ่มผู้เรียนแบบคละความสามารถ จากนั้นให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์เกมด้านการวิจัยตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย โดยให้ผู้เรียนกำหนดจุดประสงค์ของเกม และดำเนินการสร้างเกมในรูปแบบใดก็ได้ โดยอาจเป็นเกมโชว์ เกมออนไลน์ หรือเกมทางการศึกษา โดยเนื้อหาของเกมจะต้องครอบคลุมจุดประสงค์และเนื้อหาที่กลุ่มตนเองได้รับมอบหมาย
3. ผู้เรียนนำเสนอเกมของกลุ่มตนเอง โดยให้เพื่อนร่วมเล่นเกม ผลัดกันนำเสนอเกมและเล่นเกมจนครบทุกกลุ่ม เมื่อเล่นเกมจบ 1 กลุ่ม ผู้เรียนสรุปทเรียนร่วมกัน
4. ผู้เรียนตอบแบบสอบถามทัศนคติด้านการวิจัยหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เกม
5. ผู้วิจัยนำผลการตอบแบบสอบถามมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้คำร้อยละ และการวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อนำเสนอข้อมูลต่อไป

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยขอนำเสนอผลการวิจัยเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

1) ผลการตอบแบบสอบถามสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนวิชาวิจัย จากการตอบแบบสอบถามของนักศึกษาจำนวน 30 คน พบสภาพปัญหาด้านการจัดการเรียนการสอนรายวิชาวิจัย 2 ด้าน คือ ด้านทัศนคติของผู้เรียน กล่าวคือ ผู้เรียนร้อยละ 93.54 มีทัศนคติว่าวิจัยว่าเป็นเรื่องยาก ทำให้กลัวการเรียนวิชาวิจัย รองลงมาด้านกิจกรรมการเรียนการสอน กล่าวคือ ผู้เรียนร้อยละ 83.87 สะท้อนปัญหาด้านกิจกรรมว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาวิจัยยังขาดกิจกรรมที่สนุกและสร้างแรงจูงใจให้อยากเรียนรู้ โดยส่วนมากวิธีสอนจะใช้การบรรยาย ที่ทำให้บรรยากาศไม่สนุกสนาน ดังตัวอย่างความคิดเห็นดังนี้

“คิดว่าวิจัยเป็นเรื่องยาก เนื้อหาเยอะ ไม่เข้าใจเนื้อหา ทำให้ไม่อยากเรียน และกิจกรรมในรายวิชาส่วนมากนั่งฟังอาจารย์บรรยาย ทำให้บางช่วงว่างและหลับ จนตามเนื้อหาไม่ทัน สุดท้ายก็เลยไม่ตั้งใจเรียน”

(ความเห็นของนักศึกษาคนที่ 1)

“รู้ว่าวิจัยเป็นเรื่องสำคัญของคนที่จะเป็นครู แต่คิดว่าวิจัยยาก พอคิดว่ายากก็ทำให้ไม่อยากเรียน ทั้ง ๆ ที่พยายามตั้งใจแล้ว แต่พอคิดว่ามันยาก ก็เลยเรียนไม่เข้าใจ”

(ความเห็นของนักศึกษาคนที่ 2)

“วิจัยยาก เนื้อหาเยอะ พอไปเรียนหัวข้อใหม่ก็ลืมหัวข้อเก่า เลยทำให้ไม่ชอบวิจัย แล้วกิจกรรมในวิชาวิจัยอยากให้อีกสนุก ๆ ขวนต้นต้นมากขึ้น”

(ความเห็นของนักศึกษาคนที่ 3)

2) ผลการตอบแบบสอบถามด้านทัศนคติการวิจัยหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เกม จากการตอบแบบสอบถามของนักศึกษาจำนวน 30 คน พบว่านักศึกษาทั้ง 30 คน หรือร้อยละ 100 มีทัศนคติ ด้านการวิจัยที่ดีขึ้นหลังจากการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เกม กล่าวคือ นักศึกษามีทัศนคติว่าวิจัยไม่ได้ยาก จนเกินไป จากการสร้างสรรค์เกมและการเล่นเกม ทำให้นักศึกษาได้ศึกษาและนำเสนอความรู้เกี่ยวกับการวิจัย ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ตื่นเต้น ทำให้สนุกและเปิดใจที่จะเรียนวิจัยมากขึ้น ทั้งนี้เนื่องจาก “การสร้างสรรค์เกม” เป็นการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาการเรียนผ่านการ “สร้างเกม” นักศึกษาแต่ละกลุ่มจะสร้างเกมเกี่ยวกับวิจัย ตามหัวข้อที่ตนเองได้รับ โดยงานวิจัยนี้การสร้างสรรคเกมจะหมายถึง การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างเกมด้วย ตนเอง โดยอาจเป็นเกมดิจิทัล เกมเพื่อการศึกษา เกมออนไลน์ที่มีแพลตฟอร์ม (Platform) สำเร็จรูป หรือเกมโฮว้ ตามความสามารถและความสนใจของผู้เรียน และในขณะเดียวกันนักศึกษาก็จะได้เป็นผู้เล่นเกมของกลุ่มอื่น ๆ ด้วย จึงทำให้นักศึกษาเกิดความสนุกสนานและได้รับความรู้ในคราวเดียวกัน นอกจากนี้ นักศึกษายังแสดงความเห็นเพิ่มเติม เมื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์พบความเห็นเพิ่มเติม 3 ด้าน ได้แก่

2.1) ด้านบรรยากาศการเรียนรู้นักศึกษาร้อยละ 100 มีความเห็นว่าการใช้เกมในการจัดการ เรียนรู้ทำให้บรรยากาศการเรียนสนุกสนาน มีความสุข ตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา ไม่น่าเบื่อ และไม่ง่วงนอน การได้เป็น ทั้งผู้เล่นเกมและผู้สร้างสรรค์เกมยิ่งทำให้สนุกมากขึ้น ดังตัวอย่างความคิดเห็น

การใช้เกมมาเป็นส่วนช่วยในการเรียนดีมาก ๆ ทำให้นักศึกษาตื่นตัวอยู่เสมอ การเรียนวิจัยเป็นเรื่องยากแต่เอาเกมมาช่วยทำให้เรียนสนุกยิ่งขึ้น แล้วก็เข้าใจมากขึ้นเช่นกัน

(ความเห็นของนักศึกษาคนที่ 6)

“ช่วยในการเรียนเพราะเกมสนุกเป็นทั้งผู้เล่นและผู้ออกแบบเกม ช่วยกระตุ้นให้เราตั้งใจเรียน ตั้งแต่ต้นคาบ ชอบมาก พอมาทำเป็นเกมรู้สึกสนุก ไม่เครียด ทั้ง ๆ ที่เนื้อหาเป็นวิชาการ รู้สึกได้ตื่นตัวตลอดเวลา”

(ความเห็นของนักศึกษาคนที่ 10)

“มีเกมแล้วสนุก ทำให้การเรียนน่าสนใจมากกว่าการฟังเฉย ๆ ได้ความรู้และความเข้าใจ เนื้อหามากขึ้น ไม่ง่วงเพราะต้องกระตือรือร้นและมีสติตลอดด้วย”

(ความเห็นของนักศึกษาคนที่ 12)

“ชอบ และมีความสุขกับการเรียนวิจัยมาก ได้มีการเตรียมพร้อมความรู้ เตรียมตัวมา เล่นเกมและตอบคำถาม รู้สึกว่าชีวิตตื่นเต้น ตื่นตัว แล้วทำหายตลอดเวลา”

(ความเห็นของนักศึกษาคนที่ 22)

“การเรียนแบบเกม กลุ่มผู้นำเสนอจะต้องไปศึกษาหาข้อมูลแล้วนำมาคิดกิจกรรมเกม
ได้เห็นมุมมองการสร้างสรรค และผู้เล่นก็ตื่นตัว สนุกไปกับการเล่นเกมของแต่ละกลุ่มครับ”

(ความเห็นของนักศึกษาคนที่ 24)

2.2) ด้านความเข้าใจในเนื้อหา นักศึกษาร้อยละ 93.54 มีความเห็นว่าการจัดการเรียนการสอน
ด้วยการสร้างสรรค์เกมช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น กล่าวคือ เป็นการเรียนที่สนุกและได้รับความรู้ไปคราว
เดียวกัน เมื่อนักศึกษาอยู่ใน “สถานะผู้สร้างเกม” นักศึกษาจะต้องศึกษาหาความรู้เพื่อนำข้อมูลมาสร้างเป็นเกม
ในรูปแบบที่ตนเองสนใจ และใน “สถานะผู้เล่นเกม” นักศึกษาจะตั้งใจศึกษาหาความรู้ เพื่อนำความรู้มาใช้ในการ
ตอบคำถามในเกมของกลุ่มอื่น ๆ ทำให้เกิดความเข้าใจจากการเล่นเกม ซึ่งไม่ใช่ความรู้จากการท่องจำ ดังตัวอย่าง
ความคิดเห็น

“การได้ลงมือทำเกม และได้เล่นเกมเป็นการทวนความรู้ได้ดี และบรรยากาศก็
สนุกสนานไม่เครียดดี”

(ความเห็นของนักศึกษาคนที่ 5)

“เกิดความน่าสนใจ ทำให้ตื่นตัว ได้ทบทวนความรู้ในตอนทำงาน ทำให้เข้าใจวิจัยมากยิ่งขึ้น
สนุก”

(ความเห็นของนักศึกษาคนที่ 14)

“เป็นการเรียนรู้ที่ไม่เคร่งเครียด ได้สนุกได้ลุ้น อีกทั้งยังได้ความรู้ที่ไม่ได้เกิดจากท่องจำ
แต่เป็นความรู้ที่ได้จากการสร้างเกมและการเล่นเกม”

(ความเห็นของนักศึกษาคนที่ 15)

“เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีประโยชน์มาก เพราะในฐานะผู้เล่น ก่อนการเล่นเกมก็ต้อง
มีการทบทวนเนื้อหา และในฐานะผู้สร้างเกมก็ต้องคิดหาวิธีการถามเพื่อให้เกิดความรู้แก่เพื่อน
ๆ ทำให้ได้ทั้งเนื้อหาและความสนุกไปพร้อม ๆ กัน”

(ความเห็นของนักศึกษาคนที่ 17)

2.3) ฝึกการทำงานร่วมกัน นักศึกษาร้อยละ 80.64 มีความเห็นว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยการ
สร้างสรรค์เกมทำให้ผู้เรียนได้ฝึกการทำงานร่วมกัน ในการช่วยกันออกแบบเกม ร่วมกันคิดแก้ปัญหา ฝึกฝนความ
รับผิดชอบ รับผิดชอบต่อเพื่อนและกันและกัน ดังความคิดเห็น

“กิจกรรมช่วยให้เข้าใจวิจัยมากขึ้น ได้ฝึกความรับผิดชอบต่อในการทำเกมของกลุ่ม
ตนเอง และได้ปรับความเข้าใจในเนื้อหาในจุดที่ยังเข้าใจผิด หรือบกพร่องอยู่จากการเล่นเกมที่
เพื่อนได้สร้างขึ้น และยังได้ฝึกการรับฟังผู้อื่น”

(ความเห็นของนักศึกษาคนที่ 19)

“เกมทำให้ได้ทำงานร่วมกับเพื่อน ช่วยกันแก้ปัญหาในการคิดเกม ได้ช่วยกันตอบ
คำถาม เล่นเกมของกลุ่มอื่น เพื่อช่วยกันเก็บคะแนนให้กลุ่มเรา ได้ความรู้และสนุกมาก”

(ความเห็นของนักศึกษาคณะที่ 30)

อภิปรายผล

อภิปรายผลด้านสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการวิจัยเพื่อการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย

ผลการวิจัยข้อ 1 ด้านปัญหาการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการวิจัยที่ผู้เรียนมีทัศนคติด้านวิชาวิจัยว่าเป็นวิชาที่ยาก ด้วยทัศนคติดังกล่าวจึงทำให้ผู้เรียนไม่ยอมเรียนวิจัย ทำให้ไม่เข้าใจเนื้อหาวิจัยและทำวิจัยไม่ได้ในที่สุด สภาพปัญหาดังกล่าวนั้นสอดคล้องกับงานวิจัยของ Soonthornrojana, (2016:167) ที่พบปัญหาด้านการสอนวิจัยว่านักศึกษาคาดความรู้ความเข้าใจและไม่สามารถปฏิบัติการด้านการวิจัยได้ ซึ่งจากการสอบถามนักศึกษพบว่าปัญหาดังกล่าวเกิดจากนักศึกษส่วนใหญ่มองว่าวิจัยเป็นเรื่องยาก ทำให้ไม่เข้าใจเนื้อหาวิจัย จากผลการวิจัยยังกล่าวแสดงให้เห็นว่าทัศนคติเป็นตัวแปรสำคัญของการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ หากผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีก็จะเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ แต่ในทางตรงกันข้ามหากผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีก็จะส่งผลให้เรียนรู้ในสิ่งนั้น ๆ ได้ดีขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Mamah, Sadama, Yapha, Wanaeloh & Sama (2016:2) ที่ได้ศึกษาทัศนคติของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏยะลาต่อความสำคัญของภาษามลายูในประชาคมอาเซียน พบว่าเมื่อนักศึกษามีทัศนคติที่ดีก็จะส่งผลเห็นความสำคัญและเรียนเข้าใจในเนื้อหาได้

ผลการศึกษาสภาพปัญหาอีกประการที่พบว่าการขาดกิจกรรมที่สนุกและสร้างแรงจูงใจได้มีผลทำให้ผู้เรียนไม่ยอมเรียนและไม่เข้าใจเนื้อหานั้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Srinathiyawasin (2021:44) ที่กล่าวว่าผู้สอนจำเป็นต้องมีเทคนิค วิธีสอน กิจกรรมหรือสื่อต่าง ๆ ที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกอยากเรียน สนุกสนานและไม่เคร่งเครียดจนเกินไป จึงจะทำให้การเรียนนั้นประสบผลสำเร็จ ดังนั้นแล้วการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการวิจัยรวมทั้งรายวิชาอื่น ๆ ให้ประสบผลสำเร็จได้นั้นการสร้างทัศนคติที่ดีและการออกแบบกิจกรรมให้สนุกที่ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้จึงเป็นเรื่องสำคัญที่จะทำให้การเรียนการสอนประสบความสำเร็จได้

อภิปรายผลด้านผลการศึกษาทัศนคติของผู้เรียนในรายวิชาการวิจัยเพื่อการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยหลังจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เกม

นักศึกษาร้อยละ 100 มีทัศนคติที่ดีขึ้นเกี่ยวกับวิจัยหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เกม เนื่องมาจากการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์เกมเป็นกิจกรรมที่ทำทลายความสามารถของผู้เรียน ผู้เรียนได้เป็นผู้มี “อำนาจ” ในการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง จึงทำให้ผู้เรียนไม่เครียด ไม่กดดัน รู้สึกเป็นอิสระ และมีความกระตือรือร้นในการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องเจเนอเรชั่นกับการเรียนรู้ของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาที่กล่าวว่าผู้เรียนในวัยนี้จะเริ่มเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ จะมีความกระตือรือร้น สนใจในสิ่งที่อยากรู้ (Mingsiritham, 2020:24) และสอดคล้องกับแนวคิดของ Duangpummes & Keawurai (2017:7) ที่กล่าวว่ากิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนจะต้องเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม ได้พัฒนาความคิด มีความเป็นอิสระ มีโอกาสได้แสดงผลงาน มีความยืดหยุ่น ซึ่งหนึ่งในกิจกรรมเหล่านั้นคือ “การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม” และสอดคล้องกับแนวคิดของ Beça & Aresta (2022:8825) ที่พบว่าการที่ผู้เรียนสร้างสรรค์เกมเป็นการทำทลาย

ความสามารถของผู้เรียน ดังนั้นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์เกมจึงทำให้ผู้เรียนกระตือรือร้นในการเรียน มีความสุขในการเรียนรู้มากขึ้น ในด้านความเห็นเพิ่มเติมของผู้เรียนที่พบว่า การสร้างสรรค์เกมทำให้บรรยากาศในการเรียนสนุกสนานและไม่เคร่งเครียด สอดคล้องกับงานวิจัยหลายเรื่องที่ใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนทั้งในรูปแบบเกมเพื่อการศึกษา บอร์ดเกม (Board Game) หรือ เกมฟิเคชัน (Gamification) ที่การใช้เกมหรือรูปแบบเกมนั้นล้วนทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนดีขึ้น ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนและได้รับความรู้ไปในคราวเดียวกัน ดังเช่น งานวิจัยของ Buranasinvattanukul (2019:157) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกม ทำให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนมากขึ้น เช่นเดียวกับ Phiwma (2021:1) ที่พบว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาด้วยความสนุกสนานมีความสุขกับการเรียน

ความเห็นของผู้เรียนเพิ่มเติมด้านการสร้างสรรค์เกมทำให้ผู้เรียนได้ความรู้ เข้าใจเนื้อหาวิชาได้ดีขึ้นนั้น เนื่องจากการที่ผู้เรียนจะสร้างสรรค์เกมได้ ผู้เรียนจำเป็นต้องเข้าใจเนื้อหาของสิ่งนั้น ๆ อย่างถ่องแท้จนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปต่อยอดสู่การสร้างสรรค์เกมต่อไป และในขณะที่ผู้เรียนเล่นเกมของกลุ่มอื่น ผู้เรียนจะศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม เพราะต้องการไปสู่เป้าหมายคือ “ชัยชนะ” ในการเล่นเกมนั่นเอง ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้จากการเป็นทั้ง “ผู้สร้างสรรค์และผู้เล่นเกม” ด้านการสร้างสรรค์เกมนั้นสามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้นนั้นสอดคล้องกับงานวิจัยหลายเรื่อง ดังเช่น Howland (2012:203) ที่ผลการวิจัยพบว่า การให้ผู้เรียนสร้างสรรค์เกมผ่านเรื่องเล่าช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ และ Cody, Rule & Forsyth (2015:1484) ที่พบว่า การที่ผู้เรียนสร้างสรรค์เกมและเล่นเกมช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนแนวคิดใหม่ ๆ ที่ท้าทาย

ด้านความเห็นของผู้เรียนที่กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เกมช่วยฝึกการทำงานร่วมกันนั้น เนื่องจากผู้วิจัยได้ออกแบบบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันแบบละความสามารถ ซึ่งการเรียนรู้แบบร่วมมือจะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการทำงานร่วมกัน ช่วยกันแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์เกม ในการสร้างสรรค์เกมที่มีส่วนช่วยพัฒนาการทำงานร่วมกันนั้นสอดคล้องกับงานวิจัยของ Beça & Aresta (2022:8825) ที่พบว่า การให้ผู้เรียนสร้างสรรค์เกมทำให้ผู้เรียนมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ได้เรียนรู้ร่วมกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ได้ร่วมกันแก้ปัญหา

สรุปผล

ทัศนคติเป็นตัวแปรสำคัญในการทำให้ผู้เรียนเปิดใจที่จะเรียนรู้ในเรื่องใหม่ ๆ หรือเรื่องที่ยาก หากผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีก็จะส่งผลให้อยากเรียนรู้ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ “สร้างสรรค์” การเรียนรู้โดยการ “สร้างสรรค์เกม” เป็นวิธีการหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน มีความสุข และมีทัศนคติที่ดีขึ้น จนทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาบทเรียน จนสามารถต่อยอดพัฒนาเป็น “เกม” หรือ “นวัตกรรม” อื่น ๆ ได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การให้ผู้เรียนออกแบบสร้างสรรค์เกมควรมีเวลาให้ผู้เรียนอย่างเพียงพอ และผู้สอนควรมีบทบาทในการให้ความช่วยเหลือ แนะนำผู้เรียนอย่างทั่วถึง
2. การแบ่งกลุ่มผู้เรียนไม่ควรมีจำนวนสมาชิกในกลุ่มมากเกินไป เพราะจะทำให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ลงมือปฏิบัติงานไม่เพียงพอ ควรมีสมาชิกในกลุ่มละประมาณ 4-6 คน

3. หลังจากผู้เรียนนำเสนอเกมเสร็จแล้ว ผู้เรียนต้องมีการสรุปความรู้ที่ได้จากการสร้างสรรค์เกม และผู้สอนจะเป็นผู้ช่วยเพิ่มเติมรายละเอียดที่ผู้เรียนอาจสรุปไม่ครบ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาเพียงทัศนคติของผู้เรียน ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาความสามารถทักษะ หรือผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เกม

2. การสร้างสรรค์เกมสามารถช่วยพัฒนาทัศนคติของผู้เรียนให้กระตือรือร้นมากขึ้น เข้าใจเนื้อหา มากขึ้น จึงสามารถนำแนวคิดดังกล่าวไปใช้เพื่อพัฒนาทัศนคติของผู้เรียนในรายวิชาอื่น ๆ ต่อไป

References

- Beça, P. & Aresta, M. (2022). Learning by Doing: Promoting Environmental and Sustainable Education through Game-Creation Activities. *EDULEARN22 Proceedings 14th International Conference on Education and New Learning Technologies: 8825-8831*. [Online]. Retrieved September 27, from <https://library.iated.org/view/BECA2022LEA>
- Benz, A., Jäger, G., & Rooij, R. (2006). *Game Theory and Pragmatics*. New York: PALGRAVE MACMILLAN.
- Buranasinwattanakul, Kingkan. (2019). *The development of instruction media in board game to enhance the capability in the Development of Thai Textbook and the happiness in learning for undergraduate students (การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี)*. กรุงเทพมหานคร: คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Cody, K.J., Rule, A.C. & Forsyth, B.R. (2015). Mathematical Game Creation and Play Assists Students in Practicing Newly-Learned Challenging Concepts. *Creative Education*, 6:1484-1495. [Online]. Retrieved September 10, from <http://dx.doi.org/10.4236/ce.2015.614149>
- Duangpummes, Witthawat & Keawurai, Wareerat. (2017). Learning Management in Thailand 4.0 with Active Learning (การจัดการเรียนรู้ในยุคไทยแลนด์ 4.0 ด้วยการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น). *Humanities and Social Sciences Journal of Graduate School, Pibulsongkram Rajabhat University*, 11(2): 1-14.
- Howland, K. (2012). *Narrative Threads: Supporting young people in developing writing skills through narrative-based game creation*. Doctor of Philosophy, University of Sussex, Brighton, United Kingdom.
- Khammanee, Thisana. (2014). *Science of Teaching (ศาสตร์การสอน)*. (14th ed). Bangkok: chulalongkorn university press.

- Mamah, Manavavee., Sadama, Nurhuda., Yapha, Samseena., Wanaeloh, Arsiya & Sama Affan. (2016). **Attitudes of Yala Rajabhat University Students in the Importance of Malay Language in ASEAN Community (ทัศนคติของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ต่อความสำคัญของภาษามลายูในประชาคมอาเซียน)**. Yala: Faculty of Humanities and Social Sciences, Yala Rajabhat.
- Mingsiritham, Kemmanat. (2020). **Technology to Learning for Education Research in Digital Transformation (เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สำหรับการวิจัยทางการศึกษาในการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัล)**. Bangkok: O.S. Printing House.
- Nilapun, Maream. (2015). **Research Methodology in Education (วิธีวิจัยทางการศึกษา)**. Nakornprathom: Faculty of Education, Silpakorn University.
- Phiwma, Nattha. (2021). Learning Management using Game-Based Learning by Integrating Computer Game Technology(การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยการบูรณาการเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์. **Journal of Humanities and Social Sciences, Rajapruk University**, 7(Special): 1–15. [Online]. Retrieved September 30, from <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/rpu/article/view/257367>
- Soonthomrojana, Wimonrat. (2016). Developing Third Year Thai Major Students' Researching Skill Using Coaching and Mentoring Process (การพัฒนาความสามารถด้านการทำวิจัยในชั้นเรียนของนิสิตสาขาวิชาภาษาไทยชั้นปีที่ 3 โดยใช้กระบวนการ Coaching และ Mentoring) . **Journal of Education, Mahasarakham University**, 10(4): 165-176.
- Srinathiyawasin, Tananyaphat. (2021). **Teaching and Learning Method through game-based Activity towards The Achievement of Student (การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา)**. *Journal of Palisueksabuddhaghosa*, 7(3): 40-55.