



ผลการใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
The Effect of Using Role-Playing Game Media (RPG)
to Improve Academic Achievements in English Subjects
for Fourth Grade Students

สุพรรณษา ศิริขันธ์

Supansa Sirikhan

คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Faculty of Education, Ramkhamhaeng University

Corresponding author, e-mail: annjiraa@hotmail.com

Received April 26, 2023; Revised August 4, 2023; Accepted: September 12, 2023



บทคัดย่อ

บทความวิจัยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 วิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 39 คน โรงเรียนองค์รักษ์ จังหวัดนครนายก โดยผู้วิจัยมีขั้นตอนการเลือกตัวอย่างโดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 10 ข้อ โดยมีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.44-0.70 มีค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.51-0.97 และมีค่าความเชื่อมั่น (KR20) เท่ากับ 0.96 และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) จำนวน 10 ข้อ โดยมีค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.46-0.70 และมีค่าความเชื่อมั่น (x) เท่ากับ 4.26 ทั้งนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติทดสอบคะแนนที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนโดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมีคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนมีภาพรวมความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ผลการใช้สื่อ; เกมเล่นตามบทบาท; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

Abstract

This research aimed to 1) compare learning achievements before and after learning from using role-playing game media (RPG) and 2) study the satisfaction of students toward learning by using role-playing game media (RPG). The samples used in this research were 39 students in fourth grade students studying in the second semester of the academic year 2022 at Ong Kharak School, Nakhon Nayok Province. The research tools were 1) the role play-based learning plan to improve English performance 2) Pretest and Post-test and 3) the satisfaction assessment form of the students towards the learning activities using role-playing game media (RPG). The statistics used for data analysis were dependent t-test, mean (M), and standard deviation (S.D.). The results showed that 1) the students who received the learning activities using role-playing game media (RPG) had a statistically significant .05 higher in improving their English learning achievement and had higher scores on the post-test than before the study. Moreover, the students were more satisfied with learning by using role-playing game media (RPG).

Keywords: The Effect of Using Media; Role-Playing Game; Achievement in English subjects

บทนำ

ปัจจุบันการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้ในการจัดการทรัพยากรการเรียนรู้ที่ใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งเป็นเรื่องที่กำลังได้รับความสนใจอย่างกว้างขวาง ผลการวิจัยหลายชิ้นสนับสนุนว่าการใช้เทคโนโลยีโดยเฉพาะอย่างยิ่ง คอมพิวเตอร์กับการเรียนการสอนสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและส่งผลต่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ปัจจุบันจึงเกิดแนวคิดในการทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนานและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนโดยใช้การเรียนรู้ผ่านโลกเสมือนจริง ซึ่งถือเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาสมัยใหม่ ซึ่งกำลังได้รับความสนใจทั้งในประเทศและต่างประเทศ ในการที่จะนำเอาความท้าทายจากการจำลองสถานการณ์สืบสวนสอบสวนในโลกเสมือนจริง ผสมผสานกับเนื้อหาบทเรียนวิชาต่างๆ มาออกแบบให้อยู่ในลักษณะสื่อบันเทิงเพื่อการศึกษา (Edutainment) ให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อมกัน โดยเฉพาะกลไกของโลกเสมือนจริงสองจุดสำคัญที่ให้ผู้เรียนสามารถจำลองตัวตน ซึ่งมีการจัดสร้างสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้และกำหนดกิจกรรมคล้ายจริง ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อและเกิดความท้าทาย (ทิศนา แคมมณี, 2550)



การเรียนรู้ผ่านเกมเล่นตามบทบาท (RPG) ถือเป็นการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่ง ที่มีการประมวลผลตามเวลาจริงที่ให้ผู้เรียนเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้บนพื้นฐานแนวคิดที่จะทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุกสนาน พัฒนาทัศนคติของผู้เรียน โดยปัจจุบันได้เกิดแนวคิดการนำโลกเสมือนจริงมาใช้สร้างสื่อทางการศึกษาในแบบ Reality Edutainment จากลักษณะเด่นของโลกเสมือนจริงที่กล่าวมาจึงเหมาะสมสำหรับการนำมาพัฒนาเป็นสื่อสังคมแห่งการเรียนรู้สมัยใหม่ เป็นสื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) แห่งการเรียนรู้อันทรงพลังบนเงื่อนไขทางเทคโนโลยีที่เป็นปัจจุบันและมีต้นทุนต่ำ อีกทั้งในปัจจุบัน งานวิจัยด้านโลกเสมือนจริงเกมจำลองสถานการณ์เพื่อการศึกษา ยังมีจำนวนไม่มากนัก เนื่องจากข้อจำกัด ด้านความรู้ และเทคโนโลยี ยังด้อยประสิทธิภาพและมีราคาแพง เกมเล่นตามบทบาท (RPG) จึงเป็นสื่อการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเกิดแรงจูงใจที่จะเรียนมากขึ้นไปพร้อมๆ กัน ดังรายงานวิจัยของวิวัฒน์ มีสุวรรณ เรื่องการเรียนรู้ด้วยการสร้างโลกเสมือนผสานโลกจริง เกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีมาจัดการเรียนรู้เป็นมิติใหม่ทางการศึกษา ผู้เรียนมีความสนใจใฝ่เรียนรู้และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น (วิวัฒน์ มีสุวรรณ, 2554)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษในสถานการณ์ของโรคระบาดเชื้อไวรัสโควิด 19 ในปีการศึกษา 2564 ทางงานวิชาการโรงเรียนนครักษ์ ได้ทำการสรุปผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายกลุ่มสาระและรายวิชา ผลการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนอยู่ในระดับต่ำ-ปานกลาง และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่ทางโรงเรียนกำหนดไว้ จากปัญหาดังกล่าวครูผู้สอนจึงต้องปรับเปลี่ยนวิธีการสอนใหม่ ให้สอดคล้องกับกระบวนการศึกษาที่เปลี่ยนตามยุคสมัย ครูต้อง แสวงหา แนวทางการสอน และวิธีการใหม่ๆ เพื่อพัฒนาสื่อ นวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบให้ทันสมัย ที่ดึงดูดความสนใจ และสร้างทัศนคติในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนให้ไม่น่าเบื่อ นำเทคโนโลยีมาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากนักเรียนยังไม่สามารถนำเอาความรู้ที่ได้เรียนรู้ไปใช้ได้จริงและขาดการฝึกฝนทักษะที่ต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกรกช ชันธบุญ เกี่ยวกับการเชื่อมโยงข้อมูลและประสบการณ์ที่แปลกใหม่ให้กับการเรียนการสอนวิชานิเทศศาสตร์ ในรูปแบบโลกเสมือนจริง (กรกช ชันธบุญ, 2565)

จากเหตุผลทั้งหมดนี้ ผู้วิจัยจึงเห็นว่า หากสามารถนำเอาเกมเล่นตามบทบาท (RPG) มาช่วยสนับสนุนการเรียนการสอนจะมีส่วนช่วยในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ให้สูงขึ้น และเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษได้อีกด้วย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG)

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG)

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 วิชาภาษาอังกฤษ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนนครักษ์ จังหวัดนครนายก จำนวน 8 ห้องเรียน รวมทั้งหมด 295 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถาม นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 วิชาภาษาอังกฤษ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนนครักษ์ จำนวน 39 คน

2. เครื่องมือการวิจัย ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีอยู่ 3 ชนิด แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ และแบบวัดความพึงพอใจ ดังนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) ผู้วิจัยได้เขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) จำนวน 4 แผน แผนละ 3 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที รวมทั้งสิ้น 12 คาบเรียน นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) เสนออาจารย์ควบคุมงานวิจัยตรวจสอบความถูกต้องของขั้นตอนและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ และนำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) ที่ปรับปรุงแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จำนวน 3 คน

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ กำหนดรูปแบบของแบบทดสอบเป็นแบบเลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือก (MCQ) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 10 ข้อ นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย เพื่อพิจารณาความถูกต้อง เหมาะสม และนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบลักษณะการใช้คำถาม ตัวเลือก ความสอดคล้องกับพฤติกรรมความรู้ที่ต้องการวัด ความถูกต้องทางด้านภาษา และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาจากดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านให้คะแนนตามเกณฑ์ ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่มีระดับความยากง่ายที่เหมาะสมว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมีความยากง่าย (p) และนำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์



ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson Reliability)

2.3 แบบวัดความพึงพอใจ การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ลักษณะของแบบสำรวจเป็นแบบ มาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scale) นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้น ไปให้ประธานผู้ควบคุมงานวิจัย ตรวจสอบความเหมาะสมของข้อความ ความเหมาะสมของภาษา ความครอบคลุมด้านต่างๆที่กำหนดไว้และนำมาปรับปรุงแก้ไข จากนั้นนำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมของ ข้อคำถามของแบบสอบถามความพึงพอใจ จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะและนำแบบสอบถามความพึงพอใจที่แก้ไขแล้วไปหาคุณภาพ โดยทดลองกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 39 คน เพื่อตรวจสอบข้อบกพร่องของภาษา และนำผลคะแนนมาหาค่าอำนาจจำแนก (r) และหาค่าความเชื่อมั่น วิธีสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2538)

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการดังนี้

1) การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลการใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

1.1 จัดเตรียมห้องและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน (Smartphone) แท็บเล็ต (Tablet) ที่สามารถลงโปรแกรม MV Maker RPG โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนระบบแอนดรอยด์ (Android)

1.2 ชี้แจงวิธีการใช้งานโปรแกรม MV Maker RPG ประกอบการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) ให้กับนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

1.3 วัดผลก่อนเรียน (Pre-Test) ในกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ

1.4 ดำเนินการทดลองตามแผนการที่กำหนดไว้ โดยใช้ระยะเวลาในการสอนตามตารางสอนที่ทางโรงเรียน

1.5 หลังจากเรียนครบจำนวน 4 สัปดาห์ ผู้วิจัยดำเนินการวัดผลหลังเรียน (Post-Test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ และผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

2) แบบวัดความพึงพอใจ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามตามขั้นตอนดังต่อไปนี้ (1) ผู้วิจัยทำการแจกแบบสอบถาม จำนวน 39 ฉบับ โดยการแจกและเก็บคืนแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างโดยได้รับแบบสอบถามกลับคืนทั้งหมด 39 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 (2) ทำการเก็บแบบวัดความพึงพอใจที่กลุ่มตัวอย่างทำการตอบเรียบร้อยแล้ว และ (3) ตรวจสอบความถูกต้อง ความครบถ้วนสมบูรณ์ของแบบสอบถาม แล้วไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = -21.65$, $df = 38$, $Sig = .000$) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน ของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) ($n=39$)

การทดสอบ	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
ก่อนเรียน	3.87	1.38	-21.65*	38	.000
หลังเรียน	7.64	1.53			

* $p =$ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 ($t=-21.65$, $df=38$, $Sig= .000$) โดยที่นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนเท่ากับ 7.64 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.53 และมีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียน เท่ากับ 3.87 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.38 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 1 ที่กล่าวไว้ว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท



(RPG) มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) โดยรวมอยู่ในระดับมาก ดังตารางที่ 2-3

ตารางที่ 2 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG)

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
นักเรียนชาย	12	30.80
นักเรียนหญิง	27	69.20
รวม	39	100.00

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 มีจำนวนทั้งหมด 39 คน เป็นนักเรียนชาย ทั้งหมด 12 คน คิดเป็นร้อยละ 30.80 เป็นนักเรียนหญิง ทั้งหมด 27 คน คิดเป็นร้อยละ 69.20 โดยผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นนักเรียนหญิง

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG)

รายการ	M	S.D.	แปรผล
1. เนื้อหาและรูปแบบเกมเล่นตามบทบาท (RPG) ทำให้ง่ายต่อการเรียนรู้มากกว่าการอ่านจากหนังสือแบบเรียน	4.27	0.70	มาก
2. เกมมีสีสัน และรูปแบบสบายตาน่าติดตาม	4.13	0.64	มาก
3. ภาษาที่ใช้ในเกมสื่อความหมายเข้าใจได้ง่าย	4.07	0.46	มาก
4. การดำเนินเรื่องภายในเกมน่าสนใจ สนุกเพลิดเพลิน	4.40	0.63	มาก
5. ระยะเวลาในการเรียนรู้จากเกม รวดเร็วกว่าการอ่านจากหนังสือแบบเรียน	4.20	0.68	มาก
6. ผู้เรียนสามารถควบคุมตัวละครได้ง่ายไม่ซับซ้อน	4.00	0.65	มาก
7. การดำเนินเรื่องราวในเกม ทำท่าย ความสามารถของผู้เรียน	4.13	0.52	มาก
8. ภาพฉาก การวางเหตุการณ์ และความสวยงามของภาพทำให้อยากที่จะเล่นซ้ำอีก	4.40	0.51	มาก
9. ลำดับการดำเนินเกมในแต่ละด่าน เข้าใจง่าย ไม่ยากและซับซ้อนจนเกินไป	4.40	0.63	มาก
10. นักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG)	4.60	0.51	มากที่สุด
รวม	4.26	0.59	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) โดยรวมอยู่ใน

ระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.59 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ที่กล่าวไว้ว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) อยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51 การดำเนินเรื่องภายในเกมน่าสนใจ สนุกเพลิดเพลิน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63 ภาพฉากการวางเหตุการณ์ และความสวยงาม โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63 นักเรียนมีความพึงพอใจต่ำสุดคือผู้เรียนสามารถควบคุมตัวละครได้ง่ายไม่ซับซ้อน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.65

นอกจากนี้นักเรียนได้เขียนแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

1. นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน ตื่นเต้น อีกทั้งได้พัฒนาการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษควบคู่กับการเรียนรู้เทคโนโลยี
2. นักเรียนต้องการให้เพิ่มชั่วโมงในการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) มากขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้อภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = -21.65$, $df = 38$, $Sig = .000$) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยที่ตั้งไว้ว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้เนื่องจากการใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) ทำให้นักเรียนรู้สึกท้าทายและสนุกกับการเล่นเกมตามบทบาท สอดคล้องกับงานวิจัยของภูษิตา บำรุงสุนทร และกรกช อัตตวิริยะนุภาพ ได้วิจัยเรื่องการใช้เกมเล่นตามบทบาท (RPG) เพื่อเป็นสื่อการสอนวัฒนธรรมในการเรียนการสอนภาษาเยอรมันในฐานะภาษาต่างประเทศ สำหรับนักศึกษาวิชาเอกและวิชาโทภาษาเยอรมันชั้นปีที่ 4 จำนวน 40 คน คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ผลการวิจัยโดยใช้กระบวนการพัฒนาเกม RPG เป็นไปด้วยดี สามารถใช้เกม RPG เป็นสื่อการสอนวัฒนธรรมเยอรมันแก่ผู้เรียนชาวไทยได้ จากผลคะแนนทดสอบก่อนและหลังเล่นเกม คะแนนหลังเล่นเกมสูงกว่าก่อนเล่นเกม (ภูษิตา บำรุงสุนทร และกรกช อัตตวิริยะนุภาพ, 2564) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของทิพรัตน์ สิทธิวงศ์ ที่ได้ศึกษาเรื่องผลการใช้สื่อประเภทเกมศึกษา 3 มิติแบบ



แข่งขัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองของกลุ่มสาระวิทยาศาสตร์ ใช้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยแบ่งตามภาคละ 1 โรงเรียน จำนวน 4 โรงเรียน โดยใช้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้สื่อประเภทเกมการศึกษา 3 มิติแบบการแข่งขัน ทั้ง 4 ภาค สรุปผลผู้เรียนที่มีความรู้คะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.17 และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.51 เมื่อเปรียบเทียบกัน พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน (ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์, 2563)

2. ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) โดยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานในการวิจัยที่ตั้งไว้ว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) อยู่ในระดับมาก นักเรียนมีความเพลิดเพลิน รู้สึกไม่ตึงเครียด สามารถเรียนรู้กับเนื้อหาที่เรียนได้ควบคู่กับการเล่นเกม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นนทวัฒน์ เพชรไทย และวริยา เย็นปิง ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาเกม 3 มิติ เสริมความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนกรับใหญ่ว่องกุลกิจพิทยาคม จำนวน 30 คน โดยได้พัฒนาเกม 3 มิติ ในการเสริมความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน โดยใช้โปรแกรม RPG Maker MV เพื่อวัดคุณภาพของเกม 3 มิติ ในการเสริมความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน หลังจากผู้วิจัยพัฒนาเกม 3 มิติ ในการเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ผู้เล่นสามารถเล่นเกมโดยการลงโปรแกรมเกม และสามารถเล่นได้แบบออฟไลน์ การวัดคุณภาพของเกม 3 มิติ ที่ได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน พบว่า อยู่ในระดับดี นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก (นนทวัฒน์ เพชรไทย และวริยา เย็นปิง, 2563)

นอกจากนี้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ได้ฝึกนักเรียน ลงมือปฏิบัติ สร้างองค์ความรู้ สร้างความเข้าใจ เรียนรู้ด้วยตนเองซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนภารัตน์ บุตรแดงน้อย และสวียา สุรมณี ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องตัวกลางการสื่อสารข้อมูล สำหรับมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนกาฬสินธุ์พิทยาสรรพ์ จำนวน 35 คน ใช้วิธีการจับสลาก โดยใช้ผลการพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องตัวกลางการสื่อสาร ข้อมูล พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ระบบภายในเกม ผู้ศึกษาได้ออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ ซึ่งมีทั้งเสริมแรงทางบวกและเสริมแรงทางลบ (นภารัตน์ บุตรแดงน้อย และสวียา สุรมณี, 2560)

องค์ความรู้ใหม่

เกมเล่นตามบทบาท (RPG) หมายถึง เกมที่ผู้เล่นสร้างตัวละครที่สมมุติขึ้นในเกมและเล่นตามบทบาท มีกฎ กติกา เงื่อนไขของเกม RPG โดยมีคำสั่งต่างๆ ที่ผู้เล่นกำหนดให้ โดยสร้างเกมผ่าน

โปรแกรมสำเร็จรูป RPG Maker โดยเกมอาจจะเป็นทั้งลักษณะ การเล่นโดยสมาร์ตโฟน คอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ตให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) หมายถึง โลกประสบการณ์โลกเสมือนจริงว่า Merged Reality หรือ MR คือที่นำเกมเทคโนโลยี ใช้ความจริงผสมผสานกับเทคโนโลยีเพื่อสร้างสิ่งที่มีจริงในโลกเข้าสู่ระบบเกมให้กับผู้เล่นได้ทดลองใช้ ได้ดังนี้

1. Virtual Reality ได้มีการพัฒนาการด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี เพื่อให้ได้รับประสบการณ์ใหม่จากการเรียนรู้ ผู้เล่นเกิดทักษะ การจินตนาการ การสัมผัสจากโลกเสมือนจริงในยุคปัจจุบันนี้ สามารถเรียนรู้ได้ 3 มิติ ทางด้านการมอง การได้ยิน และการสัมผัสที่โลกจำลองได้สร้างขึ้น ผู้เล่นได้มีส่วนร่วม ในการสร้างที่มีความหมายกับผู้เรียน เกิดการปฏิสัมพันธ์ การเชื่อมโยงและนำประสบการณ์ที่ได้รับ ไปใช้ในสถานการณ์จริงที่ผสมผสานกับสถานการณ์เสมือนจริง ผู้เล่นได้มีทางเลือกในการเรียนรู้ที่หลากหลายมากขึ้น ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยน ความรู้และประสบการณ์ของผู้เรียนในชั้นเรียนหรือในสังคม มีการสรุปผลงานที่ได้และอภิปรายร่วมกัน

2. Merged Reality และ Augmented Reality เป็นการใช้เทคโนโลยีที่ล้ำยุคที่ผสมระหว่างโลกเสมือนจริงและโลกจำลอง มีวัตถุประสงค์ที่ใช้คล้ายกันกับยุคปัจจุบัน มีความนิยม ลึก ตื้น จำลองบรรยากาศได้ แต่ใน Augmented Reality จะจำลองสถานที่ที่เราอยู่ และสร้างภาพจำลองสามมิติขึ้น ได้ทั้งวิดีโอ หรือเคลื่อนไหวได้ ให้เราได้รับชม ส่วน Merged Reality จะนำเอาเทคโนโลยีของ Virtual Reality และ Augmented Reality เอามาผสมผสานกันทำให้ผู้เล่นสร้างภาพสามมิติขึ้นมา แสดง เพียงเลือกการใช้งานให้ตรงกับความต้องการของผู้เรียน และผู้เล่นเกิดสนุก ทำท่าย ดึงดูดที่อยากจะค้นพบประสบการณ์ใหม่ๆ

3. Mixed Reality คือการจำลองบรรยากาศ มีการสร้างภาพ 3 มิติขึ้นมาแสดง ผู้เล่นจะได้รับความรู้สึกของตนเองในโลกเสมือนจริง ช่วยเกิดแรงกระตุ้น แรงจูงใจในการเรียนเพิ่มมากขึ้น

บทสรุป

จากข้อค้นพบผลการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลการใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สรุปได้ว่า

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = -21.65, df = 38, Sig = .000$)

2. นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) โดยรวมอยู่ในระดับมาก



ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาผลการใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการนำผลการวิจัยไปใช้

สามารถนำกิจกรรมเกมเล่นตามบทบาทไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนวิชาภาษาอังกฤษได้ เพราะเกมเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน โดยช่วยสร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษให้เกิดการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงขึ้นกว่าเดิม อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการพัฒนาเกมเล่นตามบทบาท (RPG) ในรูปแบบของแอปพลิเคชันที่สามารถติดตั้งบนระบบปฏิบัติการมือถือในระบบ Android และระบบ IOS เพื่อให้ผู้สนใจสามารถใช้งานได้สะดวกมากขึ้นและนำเข้าสู่ระบบแบบออนไลน์เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเข้าถึงเกมและเล่นเกมร่วมกันได้อย่างแพร่หลายมากยิ่งขึ้น

2.2 ควรมีการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้อื่นๆ โดยใช้สื่อเกมเล่นตามบทบาท (RPG) ในระดับชั้นเรียนอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษทั้งในระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษาด้วย

เอกสารอ้างอิง

- กรกช ชันธบุญ. (2565). รูปแบบการสื่อสารผ่านเมตาดาเวิร์สเพื่อการเรียนการสอน สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. *มนุษยสังคมสาร*, 20(3): 123-144.
- ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์. (2563). ผลการใช้สื่อประเภทเกมศึกษาสามมิติแบบแข่งขัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารศึกษาศาสตร์*, 22(1): 59-71.
- ทิศนา แคมณี. (2550). *รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นนทวัฒน์ เพชรไทย และวริยา เย็นเปิง. (2563). การพัฒนาเกม 3 มิติ เสริมความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน. *การประชุมวิชาการระดับชาติราชภัฏหมู่บ้านจอมบึงวิจัย*, 1125-1136.



- นภารัตน์ บุตรแดงน้อย และสวียา สุรมณี. (2560). การพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องตัวกลางการสื่อสารข้อมูล สำหรับมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารโครงการนวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ*, 29(3): 29-35.
- ภูษิตา บำรุงสุนทร และกรกช อุตตวิริยะนุภาพ. (2564). “การใช้เกมเล่นตามบทบาท (RPG) เพื่อเป็นสื่อการสอนวัฒนธรรมในการเรียนการสอนภาษาเยอรมันในฐานะภาษาต่างประเทศ”. *วารสารอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 43(1): 52-69.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วิวัฒน์ มีสุวรรณ. (2554). การเรียนรู้ด้วยการสร้างโลกเสมือนผสานโลกจริง. *วารสารศึกษาศาสตร์*, 13(2): 119-127.

