

ทัศนคติของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาอังกฤษต่อการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานในโครงการเตรียมความพร้อมภาษาอังกฤษ

First-Year English Majors' Attitudes Toward Game-Based Learning in the English Language Preparatory Program

ศรัณยู อินทร์อุทิศ

Saranyoo Inuris

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

Faculty of Humanities and Social Sciences, Phranakhon Rajabhat University, Thailand

E-mail: saranyoo.i@pnru.ac.th

Received March 13, 2025; Revised April 10, 2025; Accepted April 17, 2025

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาทัศนคติของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาอังกฤษต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในโครงการเตรียมความพร้อมภาษาอังกฤษ และ (2) ศึกษามุมมองของอาจารย์ต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในโครงการเตรียมความพร้อมภาษาอังกฤษ การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน โดยมีกลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 60 คน และ อาจารย์ประจำหลักสูตรภาษาอังกฤษจำนวน 6 คน โดยใช้การใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ แบบสอบถาม ที่ใช้มาตรวัดแบบลิเคิร์ตสเกล 5 ระดับ และเครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ แบบบันทึกการสังเกต และบันทึกสะท้อนคิด การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า (1) ว่านักศึกษามีทัศนคติเชิงบวกต่อ GBL ในโครงการเตรียมความพร้อมภาษาอังกฤษ โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.11 จาก 5 ซึ่งอยู่ในระดับมาก (2) อาจารย์ผู้ควบคุมกิจกรรมมีมุมมองเชิงบวกต่อกิจกรรม GBL ในโครงการเตรียมความพร้อมภาษาอังกฤษทั้งยังสะท้อนความคิดเห็นเชิงบวกว่าการใช้ GBL ช่วยสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนที่ดี กระตุ้นพฤติกรรมเชิงบวกของนักศึกษาและช่วยให้นักศึกษามีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

คำสำคัญ: การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน; ทัศนคติ; การเรียนภาษาอังกฤษ; แรงจูงใจ; ความวิตกกังวล; การวิจัยแบบผสมผสาน; การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ

Abstract

This article aimed to (1) examine the attitudes of first-year English major students toward game-based learning (GBL) in the English language preparatory program, and (2) investigate instructors' perspectives on GBL in the same program. A mixed-methods research design was employed to view student and instructor experiences comprehensively. The sample consisted of 60 first-year English major students and six instructors from the English language program, selected through purposive sampling. Quantitative data were collected using a questionnaire that employed a 5-point Likert scale. Qualitative data were gathered through semi-structured interviews, an observation checklist, and reflective journals to gain in-depth insights. Data analysis was performed using descriptive statistics for the quantitative data and content analysis for the qualitative data. The findings revealed that students exhibited a highly positive attitude toward GBL, with an overall mean score of 4.11 out of 5, indicating strong cognitive, affective, and behavioral engagement. Moreover, instructors expressed positive views regarding implementing GBL in the preparatory program. They observed that game-based learning not only fostered a supportive classroom atmosphere but also stimulated positive student behaviors and contributed to the development of favorable attitudes toward English language learning.

Keywords: game-based learning; attitude; English language learning; motivation; anxiety; mixed-methods research; English as a foreign language

บทนำ

การสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ (English as a Foreign Language: EFL) ในระดับปริญญาตรีถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้กับนักศึกษาในการเผชิญกับสภาพแวดล้อมการแข่งขันในตลาดแรงงานและในระดับโลก อย่างไรก็ตามวิธีการสอนด้วยการบรรยายแบบดั้งเดิมที่ขาดการสร้างแรงจูงใจในการมีส่วนร่วมอาจไม่สามารถตอบสนองความต้องการด้านทัศนคติ (Attitude) ของผู้เรียนได้อย่างเพียงพอ (Horwitz et al., 1986) ในปัจจุบันมีการตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาทัศนคติของผู้เรียนควบคู่ไปผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเพิ่มขึ้น (McDonough, 2006) เนื่องจากปัจจัยทางด้านอารมณ์และทัศนคติส่งผลต่อความสำเร็จของผู้เรียนในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (Dörnyei & Ushioda, 2011). Alizadeh (2016), Boo et al. (2015) ยังได้ระบุไว้ว่าการปราศจากแรงจูงใจและทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้ส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนและสามารถนำไปสู่พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ในการเรียนได้

จากปัญหาดังกล่าวการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) จึงได้รับความสนใจและถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนภาษาเพิ่มมากขึ้น ด้วยการผสมองค์ประกอบของเกม เช่น การแข่งขัน รางวัล ความท้าทาย และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนานช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และส่งเสริมทัศนคติเชิงบวกให้แก่ผู้เรียนได้ (Plass et al., 2015) Prachuablarp (2016) ระบุว่ากระบวนการเนื้อหาวิชาที่ปรับเปลี่ยนรูปแบบของเกมช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ทั้งยังส่งผลดีต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนอีกด้วย Thanyaphaisan et al. (2023) ได้ชี้ให้เห็นว่า GBL มีผลในเชิงบวกต่อความสามารถทางไวยากรณ์ของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาอย่างมีนัยยะสำคัญ ในขณะที่ Hung et al. (2018) กล่าวว่า ในบริบทของการเรียนการสอนภาษา GBL ได้รับการยอมรับว่ามีศักยภาพในการสร้างสภาพแวดล้อมที่มีปฏิสัมพันธ์และมีพลวัต แนวทางการเรียนรู้ผ่านเกมจึงถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ พัฒนาทักษะการสื่อสาร และเพิ่มประสิทธิภาพในการจดจำภาษา

จากแนวคิดเรื่องความสำคัญของการพัฒนาทัศนคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ผู้วิจัยจึงเห็นถึงความสำคัญในการศึกษาทัศนคติของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาอังกฤษ ต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในโครงการเตรียมความพร้อมภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ซึ่งกำลังเปลี่ยนผ่านจากระบบการเรียนมัธยมศึกษาสู่ระบบการเรียนในระดับมหาวิทยาลัย

การวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed-Methods) โดยเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพจากนักศึกษานักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมและจากอาจารย์ผู้ควบคุมกิจกรรมเพื่อให้ได้มุมมองที่ครอบคลุมเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อทัศนคติของนักศึกษาเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาปรับปรุงการเรียนการสอนในหลักสูตรให้เป็นไปตามแนวทางของการจัดการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์ (Outcome-Based Education: OBE) และเพื่อให้ผลลัพธ์ทางอารมณ์ (Affective Outcomes) ได้รับความสำคัญควบคู่ไปกับผลลัพธ์ทางด้านปัญญา (Cognitive Outcomes) อันจะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนระดับปริญญาตรีในทุกมิติอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาทัศนคติของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาอังกฤษ ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) ในโครงการเตรียมความพร้อมภาษาอังกฤษ
2. เพื่อศึกษามุมมองของอาจารย์ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) ในโครงการเตรียมความพร้อมภาษาอังกฤษ

การทบทวนวรรณกรรม

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL)

Plass et al. (2015) ให้ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) ไว้ว่า GBL หมายถึงแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่ผสมผสานรูปแบบของเกมเข้ากับบทเรียน เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะของผู้เรียนผ่านการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนาน โดย GBL ใช้ องค์ประกอบเชิงโต้ตอบ การเล่นที่มีกฎที่ชัดเจน และกลไกของเกม ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ องค์ประกอบสำคัญในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ GBL ได้แก่ เนื้อหาความรู้ (Knowledge) กลไกการเรียนรู้ (Learning Mechanics) การกลไกการประเมิน (Assessment Mechanics) กลไกเกม (Game Mechanics) และระบบการให้รางวัล (Incentive System) องค์ประกอบเหล่านี้ทำให้ผู้เรียนเกิดปฏิสัมพันธ์ใน 4 ด้าน ได้แก่ 1. การมีส่วนร่วมทางอารมณ์ (Affective Engagement) 2. การมีส่วนร่วมทางพฤติกรรม (Behavioral Engagement) 3. การมีส่วนร่วมทางการรู้คิด (Cognitive Engagement) และ 4. การมีส่วนร่วมทางสังคม/วัฒนธรรม (Social/Cultural Engagement) Wright et al. (2006) ชี้ให้เห็นว่าการบูรณาการเกมกระดานกับเนื้อหาการสอนสามารถช่วยเสริมสร้างคำศัพท์ ผิวกายไวยากรณ์ และการเพิ่มความมั่นใจในการใช้ภาษาให้กับผู้เรียนได้ อย่างไรก็ตาม ในขณะที่การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในการสอนภาษาอังกฤษนั้นเป็นประโยชน์อย่างมาก Godwin-Jones (2014) กล่าวว่าไม่ใช่เกมทุกเกมจะมีประสิทธิภาพเท่าเทียมกันสำหรับการเรียนรู้ภาษา และได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของการเลือกเกมอย่างระมัดระวังและการบูรณาการเข้ากับหลักสูตรอย่างเหมาะสม

ทัศนคติ (Attitude)

การศึกษาเรื่องทัศนคติมีรากฐานมาจากการงานของ Allport (1935) ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับการก่อตัวของทัศนคติ และต่อมา Rosenberg and Hovland (1960) ได้เสนอโมเดลซึ่งเป็น 3 องค์ประกอบของทัศนคติ ได้แก่

1. องค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) หมายถึง ความเชื่อ การรับรู้ และกระบวนการคิดที่แต่ละบุคคลมีต่อสิ่งต่างๆ การมีความเชื่อและความรู้ที่เพียงพอจะส่งผลให้บุคคลมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งนั้น ในงานวิจัยของ Chen et al. (2020) พบว่านักเรียนที่มีความเชื่อในประสิทธิภาพของการสอนภาษาแบบเน้นการปฏิบัติ (*Task-Based Learning*) มักมีความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ ซึ่งส่งผลให้มีผลลัพธ์ด้านความสามารถทางภาษาที่ดียิ่งขึ้น

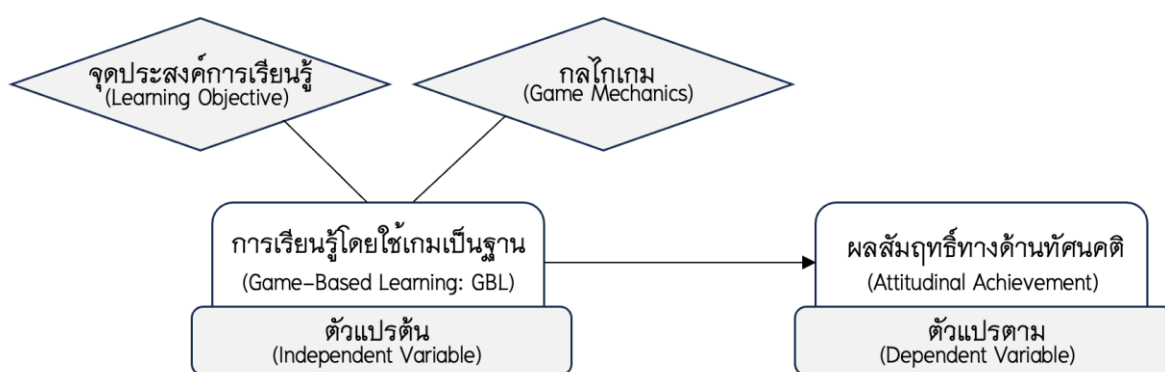
2. องค์ประกอบด้านอารมณ์ (Affective Component) หมายถึง ความรู้สึกที่บุคคลตอบสนองต่อสิ่งต่างๆ ซึ่งครอบคลุมดังนี้ ความเพลิดเพลิน, ความวิตกกังวล, และแรงจูงใจ งานวิจัยแรกเริ่มโดย Eagly and Chaiken (1993) ได้เน้นย้ำว่าองค์ประกอบด้านมโนทัศน์สำคัญอย่างยิ่งในการกำหนดทัศนคติของบุคคล และจากการศึกษาของ Li et al. (2023) พบว่าเมื่อผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน

ในการเรียน ผู้เรียนมีแนวโน้มที่จะทำงานที่ท้าทายจนสำเร็จและชี้ให้เห็นว่าอารมณ์เชิงบวกส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

3. องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) พฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกต่อสิ่งต่างๆ โดยพฤติกรรมนั้นมีผลสัมพันธ์กับทัศนคติ ในงานวิจัยของ Blazar and Kraft (2017) ชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนที่มีทัศนคติเชิงบวกมักมีความสม่ำเสมอในการเข้าร่วมชั้นเรียนและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนอย่างสม่ำเสมอ พฤติกรรมเหล่านี้ส่งผลต่อโดยตรงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยไว้ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed-Methods) โดยมีการเก็บข้อมูลทั้งเชิงปริมาณ (Quantitative Data) และข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) เพื่อให้งานวิจัยครั้งนี้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนและรายละเอียด ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษานี้ประกอบด้วย นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาอังกฤษ และอาจารย์ประจำหลักสูตรภาษาอังกฤษ โดยมีรายละเอียดของกลุ่มตัวอย่างดังนี้

1. นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 60 คน ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยพิจารณานักศึกษาที่ลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการเตรียมความพร้อมภาษาอังกฤษ และยินยอมเข้าร่วมกิจกรรม GBL จากนักศึกษา 60 คน ผู้วิจัยคัดเลือกนักศึกษาอีก 10 คน เพื่อสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับทัศนคติของนักศึกษา

2. อาจารย์ประจำหลักสูตรภาษาอังกฤษ จำนวน 6 คน ซึ่งเป็นผู้ควบคุมกิจกรรมและ รวมถึงบันทึกข้อมูลผ่านแบบสังเกต (Observation Checklist) และบันทึกสะท้อนคิด (Reflective Journal) เกี่ยวกับกิจกรรม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบสอบถาม (Questionnaire) สำหรับนักศึกษา รูปแบบข้อคำถามใช้มาตรวัดแบบ Likert Scale 5 ระดับ 2) คำถามสำหรับสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview Guide) 3) แบบสังเกตพฤติกรรม (Observation Checklist) สำหรับอาจารย์ และ 4) บันทึกสะท้อนคิดของอาจารย์ (Reflective Journals)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยแบ่งการเก็บข้อมูลเป็น 3 ระยะดังนี้

1. ก่อนกิจกรรม ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือและตรวจสอบความน่าเชื่อถือเครื่องมือจากนั้นได้ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยให้กับอาจารย์ผู้ควบคุมกิจกรรมทราบและทำความเข้าใจผู้สอนเกี่ยวกับหลักการของ GBL รวมถึงวิธีบันทึกแบบสังเกตพฤติกรรม และการบันทึกสะท้อนคิด

2. ระหว่างกิจกรรม อาจารย์ผู้ควบคุมกิจกรรม 6 คนสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาในระหว่างกิจกรรม GBL โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมและบันทึกสะท้อนคิดเกี่ยวกับกระบวนการจัดกิจกรรม GBL และผลที่สังเกตเห็นในผู้เรียนรวมถึงบันทึกข้อเสนอแนะต่อกิจกรรม

3. หลังกิจกรรม เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมเตรียมความพร้อมนักศึกษาใหม่ ผู้วิจัยได้ให้นักศึกษาจำนวน 60 คนตอบแบบสอบถามโดยทันที เพื่อรวบรวมแบบสอบถามนำไปวิเคราะห์สถิติ และคัดเลือกนักศึกษา 10 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยพิจารณาจากความเต็มใจให้ข้อมูลเพื่อทำการสัมภาษณ์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถามโดยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) โดยใช้โปรแกรมวิเคราะห์ทางสถิติ SPSS และหาค่าความเชื่อมั่นของข้อคำถาม โดยใช้ค่า Cronbach's alpha ได้เท่ากับ 0.71 สถิติพื้นฐาน ได้แก่ 1) ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และ 2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการถอดเทปสัมภาษณ์ (Transcription) และนำข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยโดยแบ่งออกตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. ทักษะคตินักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาอังกฤษที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในโครงการเตรียมความภาษาอังกฤษ

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ทัศนคติของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรม GBL ในโครงการเตรียมความพร้อมภาษาอังกฤษ
ในองค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component)

ข้อคำถาม (Question)	Mean ($\bar{x}$)	S.D.	แปลผล (Interpretation)
กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านเกมช่วยให้ฉันเก่งภาษาอังกฤษมากขึ้น (Game-based English learning activities help me improve my English proficiency)	3.12	0.61	ปานกลาง (Moderate)
กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านเกมช่วยให้ฉันสามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ด้วยตนเอง (Game-based English learning activities enable me to learn English independently)	3.04	0.54	ปานกลาง (Moderate)
กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านเกมช่วยให้ฉันมีวิธีคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ (Game-based English learning activities help me develop analytical thinking and systematic problem-solving skills)	3.51	0.48	มาก (High)
รวมเฉลี่ย (Overall Average)	3.22	0.54	ปานกลาง (Moderate)

จากตารางที่ 1 จากผลการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) พบว่า มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 3.22 จาก 5 ถือว่าอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งบ่งบอกว่านักศึกษา มีความเชื่อและความรับรู้ต่อคุณประโยชน์ของการเรียนรู้ผ่านเกม ในระดับที่พอใช้ และยังมีส่วนที่ต้องพัฒนาเพิ่มเติม ในด้านการส่งเสริมความรู้และกระบวนการคิดเพื่อให้เกิดประสิทธิผลที่สูงขึ้นในการเรียนภาษาอังกฤษ

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ทัศนคติของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรม GBL ในโครงการเตรียมความพร้อมภาษาอังกฤษ
ในองค์ประกอบด้านอารมณ์ (Affective Component)

ข้อคำถาม (Question)	Mean ($\bar{x}$)	S.D.	แปลผล (Interpretation)
กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านเกมทำให้ฉันรู้สึกกระตือรือร้น ในเมื่อเข้าร่วมกิจกรรม (Game-based English learning activities make me feel enthusiastic when participating)	4.57	0.60	มากที่สุด (Very high)
กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านเกมสร้างทำให้ฉันรู้สึกสนุกเมื่อ เข้าร่วมกิจกรรม (Game-based English learning activities make learning fun for me)	4.69	0.55	มากที่สุด (Very High)
การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านเกมสร้างสภาพบรรยากาศการเรียนรู้ที่ เป็นมิตรและทำให้ฉันรู้สึกผ่อนคลาย (Game-based English learning activities create a friendly learning environment and help me feel relaxed)	4.48	0.58	มาก (High)
กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านเกมสร้างทำให้ฉันรู้สึกมั่นใจใน การใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น (Game-based English learning activities boost my confidence in using English)	4.37	0.65	มาก (High)
รวมเฉลี่ย (Overall Average)	4.53	0.60	มากที่สุด (Very High)

จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านอารมณ์ (Affective Component) พบว่า
มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.53 จาก 5 ถือว่าอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งให้เห็นว่า GBL ส่งผลให้ผู้เรียนมีความรู้สึก
ที่ดีอย่างมากเมื่อเข้าร่วมกิจกรรม โดยเฉพาะในแง่ของความกระตือรือร้นและความสนุกสนาน ซึ่งเป็น
ปัจจัยสำคัญที่อาจช่วยส่งเสริมแรงจูงใจ และความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษได้ในระดับที่สูง

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ทัศนคติของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรม GBL ในโครงการเตรียมความพร้อมภาษาอังกฤษ ในองค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioral Component)

ข้อคำถาม (Question)	Mean ($\bar{x}$)	S.D.	แปลผล (Interpretation)
กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านเกมทำให้ฉันมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้มากขึ้น (Game-based English learning activities increase my involvement in learning.)	4.54	0.54	ปานกลาง (Moderate)
กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านเกมทำให้ฉันกล้าใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น (Game-based English learning activities make me more willing to use English.)	4.51	0.60	มากที่สุด (Very High)
กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านเกมทำให้ฉันได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียนมากขึ้น (Game-based English learning activities increase my interaction with classmates.)	4.67	0.50	มากที่สุด (Very High)
รวมเฉลี่ย (Overall Average)	4.57	0.55	มากที่สุด (Very High)

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) พบว่ามีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.57 จาก 5 ถือว่าอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่า GBL ส่งผลให้พฤติกรรมที่แสดงออกในเชิงบวก

ตารางที่ 4 สรุปผลการวิเคราะห์ทัศนคติของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรม GBL ในโครงการเตรียมความพร้อมภาษาอังกฤษ ในองค์ประกอบทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive) ด้านอารมณ์ (Affective) และด้านพฤติกรรม (Behavioral)

องค์ประกอบ (Component)	Mean ($\bar{x}$)	S.D.	แปลผล (Interpretation)
ด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive)	3.22	0.54	ปานกลาง (Moderate)
ด้านอารมณ์ (Affective)	4.53	0.60	มาก (High)
ด้านพฤติกรรม (Behavioral)	4.57	0.55	มากที่สุด (Very High)
รวมเฉลี่ย (Overall Average)	4.11	0.56	มาก (High)

จากตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 3 องค์ประกอบอยู่ที่ 4.11 จาก 5 ซึ่งอยู่ในระดับมากแสดงให้เห็นว่านักศึกษามีทัศนคติที่ดีต่อกิจกรรม GBL โดยมีลำดับค่าเฉลี่ยจากสูงสุดไปต่ำสุดดังนี้ องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) 4.57 องค์ประกอบด้านอารมณ์ (Affective Component) 4.53 และองค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive) 3.22

ทั้งนี้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์นักศึกษาจำนวน 10 คน ผู้วิจัยพบว่า นักศึกษามีมุมมองและประสบการณ์เชิงบวกต่อ GBL และสรุปได้เป็นประเด็นสำคัญ ดังนี้

องค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) นักศึกษาส่วนใหญ่ (8 ใน 10 คน) แสดงความคิดเห็นว่านักศึกษามีความตระหนักรู้เรื่องประโยชน์ต่อตนเอง GBL ยังไม่มาก ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิเคราะห์เชิงปริมาณด้วยแบบสอบถาม ทั้งนี้เนื่องจากระยะเวลาจัดโครงการระยะสั้นเพียง 1 วันทำให้ไม่เพียงพอต่อการพัฒนาองค์ประกอบความรู้ความเข้าใจให้กับนักศึกษา นักศึกษากล่าวว่า “อยากให้เพิ่มระยะเวลาในการจัดกิจกรรม” และ “อยากให้กิจกรรมอย่างต่อเนื่องเพื่อช่วยให้ได้รับความรู้ภาษาอังกฤษมากขึ้น”

องค์ประกอบด้านอารมณ์ (Affective Component) จากการสัมภาษณ์พบว่านักศึกษามีความรู้สึกเชิงบวกต่อกิจกรรม GBL ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิเคราะห์เชิงปริมาณจากแบบสอบถามในด้านอารมณ์ที่อยู่ในระดับมากที่สุด นักศึกษาส่วนมากให้ข้อมูลว่าการเรียนรู้ด้วย GBL ทำให้เกิดความสุข นักศึกษา 1 กล่าวว่า “ระหว่างกิจกรรมรู้สึกสนุกและไม่เครียด”

องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) พบว่า นักศึกษามีประสบการณ์ทางด้านพฤติกรรมในเชิงบวกเมื่อทำกิจกรรม GBL นักศึกษาหลายคน กล่าวว่ากิจกรรมทำให้ได้มีโอกาสพูดคุยกับเพื่อนในชั้นเรียนมากขึ้น ทำให้ได้เพื่อนใหม่ ทั้งยังช่วยกระตุ้นให้มีส่วนร่วมกับการกิจกรรมตลอดช่วง เนื่องจากกิจกรรมเกมเน้นการมีส่วนร่วมของสมาชิกในทีม นักศึกษา 2 ระบุว่า “ชอบที่กิจกรรมทำให้ได้คุยกับเพื่อนมากขึ้นเพราะเพิ่งเข้าปี 1 ก่อนหน้านี้จึงยังไม่รู้จักใครมาก”

ผู้วิจัยสรุปได้ว่าผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานส่งผลทัศนคติเชิงบวกของนักศึกษาในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ทั้งนี้ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพพบว่ามีความสอดคล้องกัน

2. มุมมองของอาจารย์ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในโครงการเตรียมความภาษาอังกฤษ

จากการสังเกตของอาจารย์ผู้ควบคุมกิจกรรม พบว่า อาจารย์ส่วนใหญ่สังเกตเห็นว่านักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมมีการแสดงออกด้านพฤติกรรม (Behavioral) ที่ชัดเจนที่สุด ซึ่งแสดงออกผ่านการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน การทำงานเป็นทีม เนื่องจากการจัดการแข่งขันและการให้คะแนนช่วยกระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในชั้นเรียนอย่างเต็มที่ ในด้านอารมณ์อาจารย์ผู้ควบคุมกิจกรรมสังเกตเห็นความสนุกสนาน รอยยิ้ม และได้ยินเสียงหัวเราะของนักศึกษาดลอดช่วงของการทำกิจกรรม แสดงให้เห็นว่า GBL ส่งผลต่ออารมณ์เชิงบวกของนักศึกษา ทั้งนี้ในด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive) อาจารย์ส่วนมากสะท้อนว่าระยะเวลาดำเนินโครงการเพียง 1 วันยังไม่เพียงพอต่อการใช้ GBL ในการพัฒนานักศึกษาในองค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ ทั้งนี้จากข้อเสนอแนะสามารถสรุปเป็นประเด็นสำคัญได้ดังนี้ 1. อาจารย์ผู้ควบคุมกิจกรรมเชื่อว่าการนำวิธีการสอนแบบ GBL มาประยุกต์ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษจะช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนและสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษให้กับนักศึกษาได้ทั้งยังจะช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เรียนกับอาจารย์อีกด้วย 2. ควรเพิ่มระยะเวลาในการจัดโครงการให้นานขึ้นและมีความต่อเนื่องเพื่อจะเพียงพอต่อการสร้างความรู้ความเข้าใจและ

อุปนิสัยการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ดีให้กับนักศึกษาและสามารถทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยตนเองได้อย่างอิสระ 3. เพิ่มความเข้มข้นของวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ในแต่ละเกม

อภิปรายผลการวิจัย

1. พบว่านักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาอังกฤษมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.11 จากคะแนนเต็ม 5 ซึ่งอยู่ในระดับมาก ผลของการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยที่ผ่านมา ที่ระบุว่าเกมออกแบบกิจกรรมที่ใช้เกมอย่างมีประสิทธิภาพในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและสร้างทัศนคติเชิงบวกให้กับผู้เรียนได้ (Plass et al., 2015; Thanyaphaisan et al., 2023) และชั้นเรียนที่นำกิจกรรมการใช้เกมมาใช้ พบว่านักศึกษามีการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนสูงขึ้นเมื่อเทียบกับการเรียนการสอนแบบดั้งเดิม (Blazar & Kraft, 2017) ทั้งนี้เมื่อนำผลในแต่ละองค์ประกอบมาเรียงลำดับจากระดับมากไปน้อยจะได้ลำดับ ดังนี้

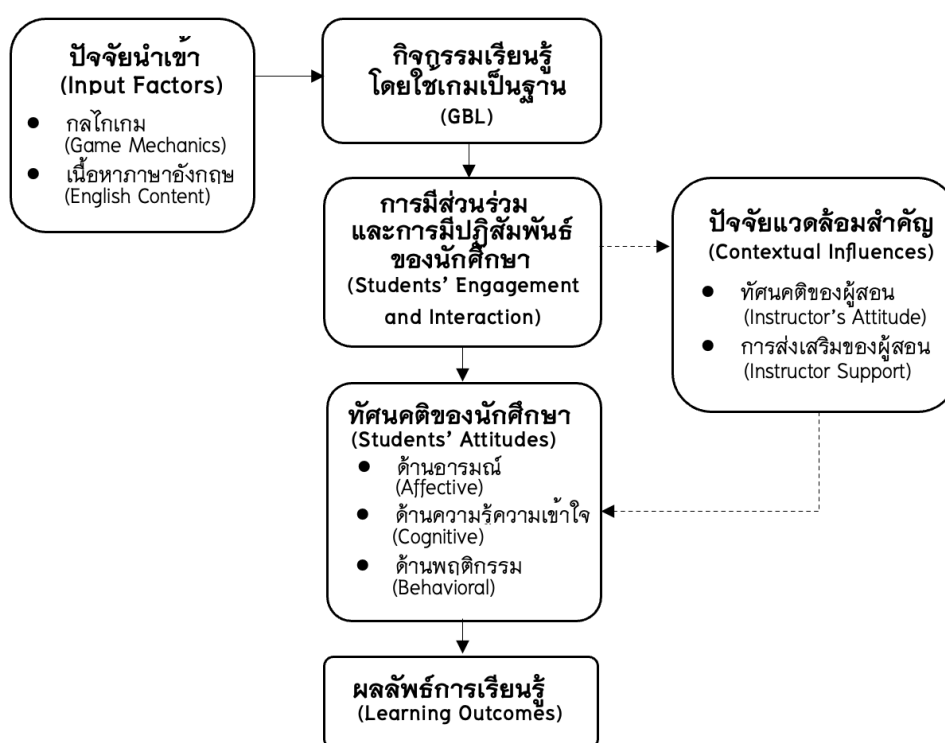
- 1) องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) มีค่าเฉลี่ย 4.57 ถือว่าอยู่ในระดับสูงมาก
- 2) องค์ประกอบด้านอารมณ์ (Affective Component) 4.53 อยู่ในระดับสูงมาก และองค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) ค่าเฉลี่ย 3.22 อยู่ในระดับปานกลาง จากผลรายด้านแสดงให้เห็นว่าค่าเฉลี่ยองค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) อยู่ในระดับที่ต่ำที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับองค์ประกอบด้านอื่นๆ ทั้งนี้เมื่อเปรียบเทียบกับผลจากการสัมภาษณ์พบว่าความสอดคล้องกันเนื่องจากนักศึกษาให้ข้อมูลที่จำเป็นและสามารถสรุปได้ว่าระยะเวลาการจัดกิจกรรมที่สั้นเพียง 1 วัน กิจกรรม GBL ไม่สามารถทำให้นักศึกษาพัฒนาองค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) ของตนเองได้และต้องการให้ขยายระยะเวลาการจัดกิจกรรมให้เพิ่มขึ้น

2. พบว่าอาจารย์ผู้ควบคุมกิจกรรมสังเกตเห็นว่านักศึกษาพัฒนาทัศนคติเชิงบวกอย่างเห็นได้ชัดในองค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) ที่สังเกตได้จากการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นของนักศึกษาและมีการสื่อสารกันในทีมเพื่อให้การเรียนรู้บรรลุเป้าหมาย และในองค์ประกอบด้านอารมณ์ (Affective Component) จากการบันทึกของอาจารย์ผู้ควบคุมกิจกรรมสามารถสรุปได้ว่าอาจารย์ผู้ควบคุมกิจกรรมได้สังเกตเห็นว่านักศึกษาเกิดความสนุกสนานระหว่างทำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานทั้งยังมีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อบรรลุเป้าหมายในเกม ผลการวิจัยสอดคล้องไปกับงานวิจัยของ Chen et al. (2020) ที่ระบุว่า GBL สามารถสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เป็นมิตรและสนุกสนานซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการสื่อสารและสร้างทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้ของผู้เรียน อย่างไรก็ตาม พบว่าอาจารย์ผู้ควบคุมกิจกรรมมีข้อเสนอแนะที่ตรงกันในองค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) ว่าด้วยระยะเวลาการจัดโครงการที่สั้นทำให้ไม่เพียงพอในการสร้างองค์ความรู้ การตระหนักรู้ รวมไปถึงความรู้ความเข้าใจแก่นักศึกษาได้

โดยภาพรวมแสดงให้เห็นว่าทั้งนักศึกษาและอาจารย์มีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ GBL ในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ และมีความสอดคล้องกันในเรื่ององค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) จากสาเหตุข้อจำกัดทางด้านระยะเวลาในการจัดโครงการ

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

จากการวิจัยทำให้เกิดองค์ความรู้การบูรณาการการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในรูปแบบโมเดล Game-Based Learning for Positive Attitudes Achievement Model เพื่อส่งเสริมทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียน ดังแผนภาพ



ภาพที่ 2 Game-Based Learning for Positive Attitudes Achievement Model

โมเดลนี้เป็นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมเกมอย่างมีระบบร่วมเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาและนำไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ดีขึ้น แนวคิดของโมเดลเริ่มจากการออกแบบเกมที่เหมาะสมและการเลือกเนื้อหาภาษาอังกฤษที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ อันนำไปสู่กิจกรรมโดยใช้เกมเป็นฐาน ทั้งนี้ปัจจัยแวดล้อมสำคัญที่ส่งเสริมกระบวนการทั้งหมด ได้แก่ ทัศนคติของผู้สอน และการส่งเสริมสนับสนุนจากผู้สอน โมเดลนี้จึงเป็นแนวทางสำหรับผู้สอนและนักวิจัยในการออกแบบและปรับปรุงกิจกรรม GBL ให้สอดคล้องกับความต้องการของนักศึกษาในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะในบริบทของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับมหาวิทยาลัยอย่างยั่งยืน

สรุป

การวิจัยนี้ซึ่งใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสานผลการศึกษาพบว่านักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาอังกฤษมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้โดยใช้เกม (GBL) โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.11 จากคะแนนเต็ม 5 ซึ่งอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้มีความเด่นชัดในองค์ประกอบด้านอารมณ์ (Affective Component) และองค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) อย่างไรก็ตามทัศนคติในด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) พบอยู่ในระดับปานกลางที่มีค่าเฉลี่ย 3.22 ซึ่งบ่งชี้ว่าแม้การใช้ GBL จะช่วยให้นักศึกษาเกิดพฤติกรรมและอารมณ์เชิงบวกที่ แต่ระยะเวลาอันสั้นไม่เพียงพอที่จะส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ภาษาที่ลึกซึ้งได้ เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางด้านความรู้ความเข้าใจที่ยั่งยืนในอนาคตควรมีการบูรณาการการใช้ GBL ในระยะยาวและพัฒนากลยุทธ์การใช้เกมที่หลากหลายควบคู่กับการสอนที่เหมาะสม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. การวิจัยควรขยายระยะเวลาการจัดโครงการและเพิ่มความต่อเนื่องของกิจกรรม GBL เพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกฝนและพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริงได้อย่างครอบคลุม
2. ควรปรับปรุงรูปแบบและกลไกของเกม เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการที่แตกต่างกันของผู้เรียนและสร้างความท้าทายที่เหมาะสมมากขึ้น
3. จัดการฝึกอบรมในการนำ GBL มาประยุกต์ใช้ในห้องเรียนและใช้ร่วมกับเทคโนโลยีการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ศึกษาในด้านผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ (Cognitive Outcomes) ควบคู่ไปด้วยเพื่อให้ได้ผลการศึกษาและแนวทางการพัฒนาอย่างรอบด้าน

References

- Allport, G. W. (1935). Attitudes. In C. Murchison (Ed.), *Handbook of social psychology* (pp. 798–844). Clark University Press.
- Alizadeh, M. (2016). The impact of motivation on English language learning. *International Journal of Research in English Education*, 1(1), 11–15.
- Blazar, D., & Kraft, M. A. (2017). Teacher and school effects on student outcomes: Evidence from a national experiment. *Educational Policy*, 31(5), 668–697.

- Boo, Z., Dörnyei, Z., & Ryan, S. (2015). L2 motivation research 2005–2014: Understanding a publication surge and a changing landscape. *System*, 55, 145–157.
- Chen, L., Huang, Y., & Wang, M. (2020). Enhancing EFL learners' engagement through task-based language teaching: A study of interactive classroom practices. *Journal of Language Teaching and Research*, 11(3), 345–352.
- Dörnyei, Z., & Ushioda, E. (2011). *Teaching and researching motivation*. Routledge.
- Eagly, A. H., & Chaiken, S. (1993). *The psychology of attitudes*. Harcourt Brace Jovanovich.
- Godwin-Jones, R. (2014). Emerging technologies: Mobile-assisted language learning. *Language Learning & Technology*, 18(2), 2–11.
- Horwitz, E. K., Horwitz, M. B., & Cope, J. (1986). Foreign language classroom anxiety. *The Modern Language Journal*, 70(2), 125–132.
- Hung, H. T., Yang, J. C., Hwang, G. J., Chu, H. C., & Wang, C. C. (2018). A scoping review of research on digital game-based language learning. *Computers & Education*, 126, 89–104.
- Li, J., Xue, E., Li, C., & He, Y. (2023). Investigating latent interactions between students' affective cognition and learning performance: Meta-analysis of affective and cognitive factors. *Frontiers in Psychology*, 14, Article 1173838.
- McDonough, K. (2006). Interaction and syntactic priming: English L2 speakers' production of dative constructions. *Studies in Second Language Acquisition*, 28, 179–207.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
- Prachuablar, C. (2016). Game-based learning with nursing lessons development. *Journal of Nursing Division*, 43(2), 127–136.
- Rosenberg, M., & Hovland, C. I. (1960). Attitude organization and change: An analysis of consistency among attitude components. *Yale University Press*.
- Thanyaphaisan, S., Suksawas, W., & Mejang, A. (2023). The effect of using game-based instruction on the English grammar ability of 1st year students in a southern Rajabhat University. *Academic Journal Phranakhon Rajabhat University*, 14(2), 146–166.