

## รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทตามแนวคิดการเรียนรู้ทางสังคม ที่มีต่อเจตคติภาษาไทยของนักเรียนไทยมุสลิมในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้

สุไม บิลไบ<sup>1</sup> และ ศศิฉาย ธนะมัย<sup>2</sup>

### บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทเพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อภาษาไทยของนักเรียนไทยมุสลิมในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ และ 2) ศึกษาการเปลี่ยนแปลงเจตคติต่อภาษาไทยของนักเรียนไทยมุสลิมในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่ใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนไทยมุสลิมชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 90 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test ผลการวิจัย พบว่า 1) รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทเพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อภาษาไทย ประกอบด้วย 1.1) กรอบหลักการสร้างเจตคติที่ดี (ARRS principle framework for positive attitudes enhancement) ได้แก่ การสร้างความสนใจ (Attention) การสร้างความสัมพันธ์ (Relevance) การปรับพฤติกรรม (Re-behavior) และการสร้างความพึงพอใจ (Satisfaction) 1.2) องค์ประกอบเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท 7 องค์ประกอบ ได้แก่ เนื้อหาและเรื่องราว ตัวละคร ภารกิจ/กิจกรรม ส่วนต่อประสานระหว่างผู้เล่นกับเกม สภาพแวดล้อม ทรัพยากรสนับสนุน และกฎ/กติกา ซึ่งผลการประเมินรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า รูปแบบมีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี 2) นักเรียนมีเจตคติต่อภาษาไทยหลังใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทสูงกว่าก่อนใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) นักเรียนไทยมุสลิมมีการเปลี่ยนแปลงเจตคติต่อภาษาไทยหลังการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทเป็นเวลาอีก 2 สัปดาห์ รวมเป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ โดยนักเรียนมีเจตคติต่อภาษาไทยสูงขึ้นกว่าการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทใน 2 สัปดาห์แรกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

**คำสำคัญ:** รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท แนวคิดการเรียนรู้ทางสังคม การเปลี่ยนแปลงเจตคติ กรอบหลักการสร้างเจตคติที่ดี สามจังหวัดชายแดนภาคใต้

<sup>1</sup> นิสิตหลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

<sup>2</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

\* ผู้มีพันธับริษัท โทร. 08-6743-6686 อีเมล: noina\_sb@hotmail.com



## Computer Role-Playing Game Model Based on Social Learning toward Thai Language Attitudes of Thai Muslim Students in Three Southern Border Provinces

Sumai Binbai<sup>1\*</sup> and Sasichaai Tanamai<sup>2</sup>

### Abstract

The objectives of this research were 1) to develop Computer Role-Playing Game (CRPG) model to reinforce positive attitude toward Thai language of Thai Muslim students in three southern border provinces; 2) to study Thai Muslim students' attitude toward Thai language via CRPG usage; and 3) to study the attitude change of Thai Muslim students toward Thai language after continued using CRPG. The samples were 90 Matthayom 1 students at Islamic private school in three southern border provinces. They were selected by multiple-stage sampling technique. The research results were as follows: 1) the computer role-playing game model to reinforce positive attitude toward Thai language composed of 1.1) Positive Attitudes Enhancement framework (ARRS principle framework) such as Attention, Relevance, Re-behavior, and Satisfaction 1.2) CRPG elements which included of 7 elements such as content and story, character, task/activity, user interface, environment, resource and rule/regulation. The model was evaluated by the experts at high level. 2) The students' attitude after using CRPG was statistically significant higher than before using CRPG at .01. And 3) the students' attitude change after continued using CRPG for 2 weeks later, totally 4 weeks, was statistically significant higher than used CRPG 2 weeks ago at .01.

**Keyword:** Computer Role-Playing Game Model, Social Learning Concept, Attitude Change, ARRS Principle Framework, Three Southern Border Provinces

---

<sup>1</sup> Doctoral Degree Student, Department of Educational Technology, Faculty of Education, Kasetsart University

<sup>2</sup> Assistant Professor, Department of Educational Technology, Faculty of Education, Kasetsart University

\* Corresponding Author Tel. 08-6743-6686 Email: noina\_sb@hotmail.com

## 1. บทนำ

รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ เป็นผลผลิตจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการสื่อสาร ปัจจุบันบริษัทผลิตเกมหันมาผลิตและพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อตอบสนองความต้องการของครูที่นิยมนำเกมคอมพิวเตอร์มาใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และความสนุกสนานในเวลาเดียวกัน [1] เกมคอมพิวเตอร์เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจเนื่องจากมีความท้าทาย สนุกสนาน เฟลิดเฟลิน ให้ผู้เรียนได้ฝึกการตัดสินใจ และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ซึ่งมีผลต่อจิตใจและพัฒนาการด้านความคิดของผู้เรียน [2] ทำให้มีการนำมาปรับใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กอย่างกว้างขวางนับเป็นศิลปะการสอนที่สนุกสนานและเป็นที่ยอมรับของเด็ก [3] จากผลการวิจัยของ Richard Van Eck [4] ที่ศึกษาการใช้เกมเพื่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติของเด็ก ผู้หญิงที่มีต่อเทคโนโลยี พบว่า หลังเด็กได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทต่าง ๆ แล้ว เด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายมีเจตคติที่ดีต่อเทคโนโลยีและมีแนวโน้มจะเลือกทำงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีด้วย นอกจากนี้ Akinsola [5] ได้ศึกษาผลกระทบของสภาพแวดล้อมในเกมจำลองสถานการณ์ต่อเจตคติคณิตศาสตร์ พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยสภาพแวดล้อมของเกมจำลองสถานการณ์มีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ โดยเจตคติหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Peter Vankus [6] ที่ศึกษาอิทธิพลของการเล่นเกมการศึกษาที่ส่งผลต่อเจตคติวิชาคณิตศาสตร์และกระบวนการสอนคณิตศาสตร์ พบว่า เจตคติของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนด้วยเกมการศึกษามีเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์และกระบวนการสอนคณิตศาสตร์สูงกว่าก่อนเรียน แต่กลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการสอนด้วยเกมมีเจตคติน้อยกว่าก่อนเรียน ผลการวิจัยเหล่านี้เป็นการยืนยันว่า เกมคอมพิวเตอร์ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลง เจตคติของนักเรียนที่มีต่อรายวิชาต่าง ๆ

สำหรับการจัดการเรียนการสอนในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้มีปัญหานักเรียนอ่านภาษาไทยไม่ออกเขียนภาษาไทยไม่ได้ เนื่องจากการจัดการศึกษาในพื้นที่เริ่มให้เด็กซึมซับวิถีชีวิตมุสลิมผ่านการเรียนการสอนตั้งแต่เด็กโดยใช้ภาษามลายูท้องถิ่น ภาษามลายูกลาง

และภาษาอาหรับเป็นส่วนใหญ่ รวมทั้งหนังสือเรียนก็เป็นภาษามลายูและภาษาอาหรับ [7] เป็นเหตุให้นักเรียนในพื้นที่จึงไม่สามารถพูดหรือใช้ภาษาไทยได้ดี ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาต่าง ๆ อยู่ในระดับต่ำกว่ามาตรฐาน จากผลสอบ O-Net ปีพ.ศ. 2551-2554 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีแนวโน้มลดลงและอยู่ใน 3 ลำดับสุดท้ายของประเทศมาโดยตลอด [8] สาเหตุหลักของปัญหาเหล่านี้ คือ นักเรียนมีเจตคติที่ไม่ดีต่อภาษาไทย เนื่องจากเข้าใจว่าภาษาไทยคือภาษาที่เกี่ยวข้องกับศาสนาพุทธ หากสื่อสารหรือใช้ภาษาไทยมากขึ้นเกรงว่าจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากสังคมมุสลิมเป็นสังคมพุทธและทำลายอัตลักษณ์ของตนเองทำให้ภาษามลายูปาทานที่ใช้มานานสูญหายไป [9] ซึ่งส่งผลให้มีเจตคติที่ไม่ดีต่อภาษาไทย

ความโดดเด่นของเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทที่จำลองสภาพแวดล้อมแห่งจินตนาการที่มีความสนุกสนาน เฟลิดเฟลินและท้าทาย [10] ให้ผู้เล่นเข้ามามีส่วนร่วมในประสบการณ์แห่งจินตนาการหรือเรื่องราวสมมติแล้วแสดงออกตามบทบาทของตัวละครในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจประสบการณ์ต่าง ๆ ได้ดีขึ้น [11] ทั้งนี้เกมเป็นกิจกรรมทางสังคม ช่วยให้มีการพัฒนาการคิดเป็นภาพ ส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ [12] และช่วยในการเปลี่ยนแปลงเจตคติ [13] ซึ่งการเรียนรู้ทางสังคมเป็นแนวคิดสำคัญในการเปลี่ยนแปลงเจตคติเนื่องจากการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบพฤติกรรม เจตคติ ค่านิยม ซึ่งเชื่อว่ามนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบ ๆ ตัวเสมอ มีกระบวนการสำคัญ 4 ประการ ได้แก่ 1) กระบวนการสร้างความสนใจ 2) กระบวนการจดจำ 3) กระบวนการปรับพฤติกรรม และ 4) กระบวนการเสริมแรงและสร้างแรงจูงใจ [14] ผู้วิจัยจึงสนใจจะพัฒนารูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทตามแนวคิดการเรียนรู้ทางสังคมที่มีต่อเจตคติภาษาไทยของนักเรียนไทยมุสลิมในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 พัฒนารูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทเพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อภาษาไทยของนักเรียนไทยมุสลิมในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้

2.2 ศึกษาการเปลี่ยนแปลงเจตคติต่อภาษาไทยของนักเรียนไทยมุสลิม ในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่ใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท

### 3. วิธีการดำเนินการวิจัย

3.1 รูปแบบการวิจัย คือ การวิจัยและพัฒนา (Research and Development)

3.2 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนไทยมุสลิมที่กำลังศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม ซึ่งเป็นโรงเรียนขนาดใหญ่ขึ้นไปซึ่งได้รับการรับรองคุณภาพจากสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน) ในจังหวัดปัตตานี จำนวน 5 โรงเรียน 1,194 คน จังหวัดยะลา จำนวน 14 โรงเรียน 3,683 คน และจังหวัดนราธิวาส จำนวน 13 โรงเรียน 4,133 คน รวมทั้งสิ้น 9,010 คน

3.3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนไทยมุสลิมที่กำลังศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม ซึ่งเป็นโรงเรียนขนาดใหญ่ขึ้นไปที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน) ในจังหวัดปัตตานี จังหวัดยะลา และจังหวัดนราธิวาส ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage sampling) จำนวนจังหวัดละ 30 คน จากโรงเรียนพัฒนาอิสลาม จังหวัดปัตตานี โรงเรียนพัฒนาวิทยา จังหวัดยะลา และโรงเรียนอัสตริกียะห์อิสลามียะห์ จังหวัดนราธิวาส รวมจำนวนทั้งสิ้น 90 คน

#### 3.4 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

3.4.1 ตัวจัดกระทำ คือ เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท

3.4.2 ผลของตัวจัดกระทำ คือ 1) เจตคติต่อภาษาไทยของนักเรียนไทยมุสลิมในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ และ 2) การเปลี่ยนแปลงของเจตคติต่อภาษาไทยของนักเรียนไทยมุสลิมในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ภายใต้ระยะเวลาที่เปลี่ยนแปลงไป

#### 3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

3.5.1 เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท

3.5.2 แบบทดสอบ

3.5.3 แบบวัดเจตคติ

#### 3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.6.1 เก็บรวบรวมข้อมูลการศึกษาวิจัยเบื้องต้นเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติต่อภาษาไทยกับปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนไทยมุสลิม โดยใช้แบบวัดเจตคติที่ผ่านการพิจารณาความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ

3.6.2 เก็บรวบรวมข้อมูลเจตคติที่มีต่อภาษาไทยของนักเรียนไทยมุสลิมจากการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทที่พัฒนาขึ้น โดยดำเนินการดังนี้

1) ชี้แจงวัตถุประสงค์การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยและอธิบายวิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทที่พัฒนาขึ้น การใช้เครื่องมือและสัญลักษณ์ต่าง ๆ ภายในเกม วิธีการประเมินผลการเรียนรู้และวิธีการวัดเจตคติต่อภาษาไทยให้นักเรียนทราบก่อนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

2) นักเรียนทำแบบวัดเจตคติก่อนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท

3) นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทที่พัฒนาขึ้นด้วยตนเองเป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์ จึงเข้าทำการเก็บข้อมูลโดยให้นักเรียนทำแบบวัดเจตคติหลังเล่นเกม แล้วนำข้อมูลที่ได้นำมาทำการเปรียบเทียบผล

3.6.3 ศึกษาการเปลี่ยนแปลงเจตคติต่อภาษาไทยของนักเรียนโดยให้นักเรียนเล่นเกมต่ออีก 2 สัปดาห์ รวมระยะเวลา 4 สัปดาห์ จึงเข้าทำการเก็บข้อมูลโดยให้นักเรียนทำแบบวัดเจตคติหลังเล่นเกม แล้วนำข้อมูลที่ได้นำมาเปรียบเทียบกับผลการวัดเจตคติใน 2 สัปดาห์แรก

#### 3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.7.1 วิเคราะห์ข้อมูลหาความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติต่อภาษาไทยกับปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนไทยมุสลิม

3.7.2 วิเคราะห์ข้อมูลหลังจากนักเรียนใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท เป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์ โดยใช้ข้อมูลที่ได้จากการทำแบบวัดเจตคติต่อภาษาไทยของนักเรียนไทยมุสลิม ด้วยการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนเจตคติต่อภาษาไทยของนักเรียนก่อนการ

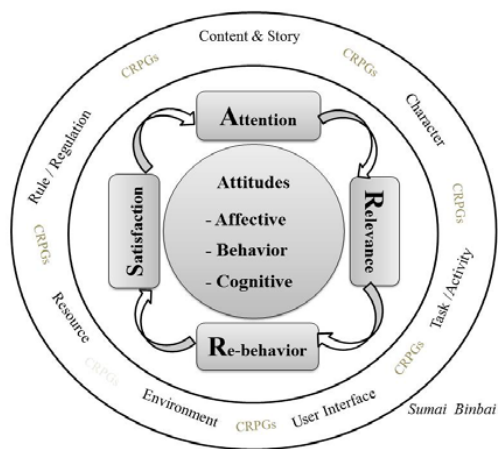
ใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทและหลังการใช้  
เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท โดยใช้สถิติ t-test

3.7.3 วิเคราะห์ข้อมูลผลการเปลี่ยนแปลงของ  
เจตคติต่อภาษาไทยของนักเรียนไทยมุสลิมจากแบบวัด  
เจตคติโดยการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนเจตคติต่อ  
ภาษาไทยของนักเรียนหลังการใช้เกมคอมพิวเตอร์  
ประเภทสวมบทบาท 2 สัปดาห์แรกและหลังการใช้เกม  
คอมพิวเตอร์ต่ออีก 2 สัปดาห์ รวมเป็น 4 สัปดาห์ โดยใช้  
สถิติ t-test

#### 4. สรุปและอภิปรายผล

##### 4.1 สรุปผล

4.1.1 รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวม  
บทบาทที่ได้จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ทฤษฎีและ  
แนวคิดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องทำให้ได้รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์  
ประเภทสวมบทบาทตามแนวคิดการเรียนรู้ทางสังคมที่มี  
ต่อเจตคติภาษาไทย สำหรับนักเรียนไทยมุสลิม ในพื้นที่  
สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ซึ่งผ่านการประเมินคุณภาพ  
จากผู้เชี่ยวชาญในระดับดีดังนี้



รูปที่ 1 รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท  
ตามแนวคิดการเรียนรู้ทางสังคม

รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท  
เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อภาษาไทย แบ่งเป็น 2 ส่วนสำคัญ  
ได้แก่ กรอบหลักการสร้างเจตคติที่ดี (ARRS principle  
framework for positive attitudes enhancement) และ

องค์ประกอบของเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท  
(CRPG Elements) ดังนี้

1) กรอบหลักการสร้างเจตคติที่ดี  
(ARRS principle framework for positive attitudes  
enhancement) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่

1.1) ขั้นสร้างความสนใจ (A =  
Attention) เป็นขั้นตอนการดึงดูดความสนใจของผู้เรียน  
ต่อเนื้อหาหรือเจตคติเป้าหมายที่ต้องการสร้างให้เกิดแก่  
ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกดีต่อสิ่งที่กำลังเป็นเป้าหมาย  
ของการเปลี่ยนแปลงเจตคติดังนี้ (1) กระตุ้นความสนใจ  
โดยสร้างสื่อให้มีสีสัน เสียง ภาพประกอบ ตัวละคร และ/  
หรือ สถานการณ์ที่ตื่นตาตื่นใจ หรือแปลกใหม่ เพื่อให้  
ผู้เรียนอยากเข้าไปสัมผัส ค้นหา หรือเรียนรู้เนื้อหาที่อยู่  
ภายใน (2) กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นโดยจัดให้มี  
กิจกรรมหรือคำถามที่ท้าทายความสามารถ เพื่อดึงดูด  
ผู้เรียนให้เข้ามาสู่กระบวนการเรียนรู้สิ่งใหม่ที่เกี่ยวข้องกับ  
เจตคติเป้าหมาย โดยใช้วิธีการที่หลากหลายเช่น การใช้  
บทบาทสมมติ การแก้ปัญหา เป็นต้น และ (3) นำเสนอตัว  
แบบเพื่อดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจและสังเกตพฤติกรรมของ  
ตัวแบบที่อยู่ภายในกิจกรรมและให้มีการสื่อสารระหว่าง  
ตัวแบบกับองค์ประกอบอื่น ๆ ที่อยู่ภายในกิจกรรมเพื่อให้  
ผู้เรียนรู้สึก เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ไปสู่ความรู้สึก  
ที่ดี และเกิดการเลียนแบบพฤติกรรมที่จะทำตามตัวแบบ  
ซึ่งหมายถึงการเปลี่ยนแปลงเจตคติไปในทิศทางที่ดี

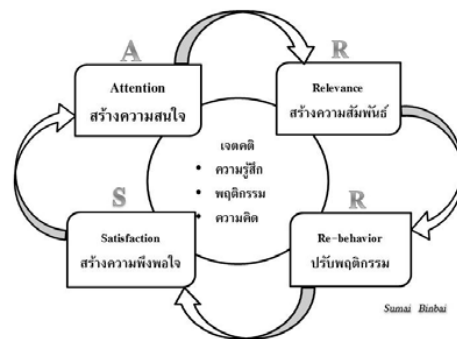
1.2) ขั้นสร้างความสัมพันธ์ (R =  
Relevance) เป็นขั้นตอนการสร้างความสัมพันธ์ระหว่าง  
บริบทแวดล้อม และกิจกรรมต่าง ๆ กับเจตคติเป้าหมาย  
เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้อุบัติกับความรู้ใหม่  
และคุ้นเคยเจตคติเป้าหมายมากขึ้นนำไปสู่การเกิดเจตคติ  
ที่ดีและเกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติในที่สุด ดังนี้ (1)  
กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้และกฎกติกาในการทำ  
กิจกรรมอย่างชัดเจนเพื่อให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้อุบัติ  
เข้ากับความรู้ใหม่ที่กำลังศึกษาเพื่อนำไปสู่ความสำเร็จ  
ตามเป้าหมายที่กำหนดได้ ซึ่งเป้าหมายของการเรียนรู้นั้น  
ต้องเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับเจตคติที่ต้องการเปลี่ยนแปลง  
(2) กำหนดกิจกรรมให้มีความสัมพันธ์กับเจตคติเป้าหมาย  
เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการจดจำและคุ้นเคยกับเจตคติโดยเน้น  
กิจกรรมที่สนุกสนาน ท้าทายความสามารถของผู้เรียน

และ (3) ใช้ตัวแทน/ตัวแบบสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา กิจกรรมกับเจตคติเป้าหมาย โดยให้มีการสื่อสารระหว่างตัวแบบบอกเล่าเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเจตคติ และให้ผู้เรียนได้รับรู้ว่าสิ่งที่กำลังเรียนรู้มีประโยชน์ต่อผู้เรียนทั้งในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาที่เรียนรู้กับเป้าหมายในอนาคตได้ จนเกิดเจตคติที่ดีต่อสิ่งที่เรียนรู้

1.3) **ขั้นปรับพฤติกรรม (R = Re-behavior)** เป็นการสร้างเจตคติด้านพฤติกรรม เพื่อให้ผู้เรียนแสดงออกหรือปฏิบัติต่อเจตคติเป้าหมายในทิศทางที่ดี ดังนี้ (1) กำหนดตัวแบบเพื่อให้แสดงพฤติกรรมต่างๆ ในทิศทางที่ดีต่อเป้าหมายที่ต้องการสร้างเจตคติ เช่น การจำลองตัวละครให้ผู้เรียนสวมบทบาท หรือการจำลองตัวละครที่ผู้เรียนให้ความสนใจ (2) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำภารกิจหรือกิจกรรมได้บ่อยเท่าที่ต้องการภายใต้เนื้อหาเดิมแต่เปลี่ยนบริบทของกิจกรรม เพื่อเพิ่มโอกาสในการประสบความสำเร็จ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจและรู้สึกดีใจพร้อมจะปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับเจตคติเป้าหมาย และ (3) ให้แรงจูงใจในการปฏิบัติกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเจตคติเป้าหมาย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการปฏิบัติซ้ำ ๆ โดยมีการให้รางวัลเมื่อผู้เรียนทำกิจกรรมผ่านในแต่ละระดับอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งกิจกรรมต้องสนุกสนานและท้าทายความสามารถของผู้เรียน

1.4) **ขั้นสร้างความพึงพอใจ (S= Satisfaction)** เมื่อบุคคลมีความพึงพอใจในสิ่งใด ๆ ย่อมมีความรู้สึกที่ดี มีการแสดงออกทางพฤติกรรมที่ดี และมีความคิด/ความเชื่อที่ดีต่อสิ่งนั้น ๆ สามารถสร้างได้โดย (1) ให้รางวัล การยกย่องชมเชยจากการทำภารกิจ/กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาเจตคติที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงโดยให้ผลบ่อนกลับแบบทันทีทันใด เห็นได้อย่างชัดเจน (2) จัดกิจกรรมต่าง ๆ ให้ตรงกับความสำเร็จ หรือความชอบของผู้เรียนโดยเน้นกิจกรรมที่สนุกสนานมีความหลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาใหม่ได้โดยไม่เบื่อ และ (3) สอดแทรกข้อความหรือให้มีการสื่อสารสิ่งที่เกี่ยวข้องกับเจตคติเป้าหมาย ตลอดระยะเวลาของการทำกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการจดจำ และรู้สึกดีว่าเนื้อหาที่สื่อสารมานั้นเป็นสิ่งที่ดี

กรอบหลักการสร้างเจตคติที่ดี (ARRS principle framework for positive attitudes enhancement) สามารถประยุกต์ใช้กับสื่อชนิดต่าง ๆ เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาอื่น ๆ หรือสร้างเจตคติที่ดีต่อสิ่งอื่น ๆ ได้โดยผู้ใช้สามารถเริ่มจากขั้นใดก่อนก็ได้แต่ต้องออกแบบให้ทุกขั้นตอนหลอมรวมกันอยู่ในสื่อเดียวโดยไม่สามารถแยกออกจากกันได้จึงจะสามารถสร้างเจตคติที่ดีหรือเปลี่ยนแปลงเจตคติได้ประสบผลสำเร็จ “สร้างความสนใจ ให้ความสัมพันธ์ ปรับพฤติกรรม ทำให้พึงพอใจ”



รูปที่ 2 กรอบหลักการสร้างเจตคติที่ดี (ARRS principle framework for positive attitudes enhancement)

2) องค์ประกอบของเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท (CRPG elements) ประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบด้านเนื้อหาและเรื่องราว องค์ประกอบด้านตัวละคร องค์ประกอบ ด้านภารกิจ/กิจกรรม องค์ประกอบด้านส่วนต่อประสานระหว่างผู้เล่นกับเกม องค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อม องค์ประกอบด้านทรัพยากรสนับสนุน และองค์ประกอบด้านกฎ/กติกา

4.1.2 ผลการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทที่มีต่อเจตคติภาษาไทยของนักเรียนไทยมุสลิมในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ผู้วิจัยได้แบ่งการศึกษาเพื่อทดสอบสมมติฐาน 2 ข้อ คือ

1) เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาททำให้นักเรียนไทยมุสลิม ในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ มีเจตคติต่อภาษาไทยสูงขึ้นกว่าก่อนการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ซึ่งผลการวิจัยพบว่า

นักเรียนไทยมุสลิมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเจตคติหลังการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทสูงกว่าก่อนการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยค่าเฉลี่ยคะแนน เจตคติหลังการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท เท่ากับ 90.07 ส่วนค่าเฉลี่ยคะแนนเจตคติต่อภาษาไทยก่อนการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทเท่ากับ 58.18

2) นักเรียนมีการเปลี่ยนแปลงเจตคติต่อภาษาไทยเมื่อนักเรียนใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภท สวมบทบาทต่ออีก 2 สัปดาห์ รวมเป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ พบว่า นักเรียนไทยมุสลิมมีเจตคติที่ดีต่อภาษาไทยสูงขึ้นกว่าการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทใน 2 สัปดาห์แรก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนเจตคติเท่ากับ 96.57 และ 90.07 ตามลำดับ แสดงว่าเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาททำให้นักเรียนไทยมุสลิม ในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้มีการเปลี่ยนแปลงเจตคติต่อภาษาไทยไปในทิศทางบวก

#### 4.2 อภิปรายผล

ผลของการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทที่พัฒนาขึ้นทำให้นักเรียนมีเจตคติต่อภาษาไทยอยู่ในระดับดี เนื่องจากเกมที่พัฒนาขึ้นมีการการผสมผสานกรอบหลักการ ARRS และองค์ประกอบทั้ง 7 ของเกมคอมพิวเตอร์โดยอาศัยการจัดสภาพแวดล้อมที่มีสีสันสวยงามสอดคล้องกับเนื้อหาและเรื่องราวที่กำหนด มีภารกิจ/กิจกรรมที่ทำหายเริ่มจากง่ายไปยากและใช้การสุ่มเนื้อหามาให้เล่นเพื่อไม่ให้รู้สึกเบื่อและรู้สึกว่ามีสิ่งที่ต้องเรียนรู้ใหม่อยู่เสมอ มีการแข่งขันระหว่างผู้เล่นกับเกมและระหว่างผู้เล่นด้วยกันโดยใช้ระบบการเล่นแบบออนไลน์ที่มีปฏิสัมพันธ์แบบทันทีทันใดผ่านอุปกรณ์ที่ผู้เล่นคุ้นเคย มีการแจ้งกฎ/กติกาก่อนการเล่นทุกด่านเพื่อ ให้ผู้เล่นได้ทราบความสามารถทำภารกิจได้สำเร็จอย่างไร ขณะเดียวกันมีการเสริมแรงและสร้างแรงจูงใจด้วยสีสัน เสียงประกอบการให้คะแนนเพิ่ม การตัดคะแนน การแสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนกับผู้เล่นรายอื่น ๆ มีการสอดแทรกบทสนทนาที่สื่อสารให้ผู้เล่นเห็นประโยชน์ของภาษาไทยตลอดระยะเวลาการเล่น และนำกระบวนการออกแบบการเรียนการสอนมาผสมผสานเข้ากับการเล่นเกมอย่างเป็น

ระบบ มีเป้าหมายชัดเจนและมีการให้ผลป้อนกลับที่คาดหวังทำให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นและอยู่คงทน [15] ซึ่งจุดเด่นเหล่านี้ของเกมประเภทสวมบทบาท ทำให้นักเรียนไทยมุสลิมให้ความสนใจ สนุกสนาน เพลิดเพลิน และชื่นชอบการเรียนรู้ภาษาไทยมากขึ้น นอกจากนี้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทเน้นให้นักเรียนสวมบทบาทเป็นตัวละครภายในเกมซึ่งส่งผลต่อการสร้างพฤติกรรมด้านสังคมและสติปัญญาให้แก่นักเรียน [16] และช่วยสร้างจินตนาการได้ดีเพราะมีการจัดสิ่งแวดล้อม สภาพการณ์ต่าง ๆ เพื่อเป็นการต่อยอดความคิดให้นักเรียนเรียนรู้ได้เร็วยิ่งขึ้น [17] ดังนั้นการนำเกมคอมพิวเตอร์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนจึงสามารถพัฒนาความสามารถด้านสติปัญญา ด้านสังคมของนักเรียนและเจตคติของนักเรียนให้ไปในทิศทางที่เหมาะสมได้ [18] เมื่อนักเรียนมีความสุขในการเรียนส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาไทยได้ในที่สุด

### 5. ข้อเสนอแนะ

5.1 ควรนำรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทไปใช้ในการพัฒนาเกมเพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อรายวิชาอื่น ๆ และประยุกต์ให้เป็นการเล่นแบบออนไลน์ที่สามารถเล่นร่วมกันได้หลาย ๆ คนเพื่อให้สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้มากขึ้น

5.2 การวิจัยครั้งต่อไป สำหรับพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ควรนำเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาธรรมในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ มาบูรณาการในสร้างเกมด้วย ซึ่งจะช่วยสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมและช่วยสร้างเจตคติที่ดีต่อภาษาไทยได้มากยิ่งขึ้น

### 6. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ สำหรับทุนอุดหนุนการวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา ประจำปี 2556

### 7. เอกสารอ้างอิง

[1] Bokyeong Kim et.al. 2009 "A Metacognitive Strategies for Successful Game-Based Learning". Computers & Education. 52(4): 800-810.



- [2] นที เกิดอรุณ. 2538. "การเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ทางสายตาของเด็กในระดับก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ฝึกทักษะด้วยการเล่นเกมและใช้แบบฝึก" วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- [3] Pivec, M., Dziabenko, O., Schinnerl, I. 2003. Aspects of game-based learning. (In Proceedings of I-KNOW'03, (2003), 216-225.
- [4] Richard Van Eck. 2002. Using Games to Promote Girls' Positive Attitudes Toward Technology. <http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=209>.
- [5] Akinsola, M.K. 2007. "The Effect of Simulation – Game Environment on Students Achievement in and Attitudes to Mathematics in Secondary Schools". The Turkish Online Journal of Educational Technology 6 (3): 113-119.
- [6] Peter Vankus. 2007. Influence of Diactical Games on Pupils' Attitudes Towards Mathematics and Process of Its Teaching. Faculty of Mathematics, Physics and Informatics, Comenius University, Bratislava.
- [7] กระทรวงศึกษาธิการ. 2554. แผนปฏิบัติการ การพัฒนาการศึกษาในเขตพัฒนาพิเศษเฉพาะกิจ จังหวัดชายแดนภาคใต้ประจำปี 2554. กรุงเทพมหานคร. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- [8] ศรีสุตา ไชยวิจารณ์, จิติมดี อาพัทธนานนท์ และ เพ็ญพักตร์ ทองแท้. 2554. "วิถีชีวิตมุสลิมกับการจัดการศึกษาของชุมชน : กรณีศึกษาศูนย์การศึกษาอิสลามประจำมัสยิด (ตาดีกา) ้นจมุดดิน ตำบลทรายขาว อำเภอโคกโพธิ์ จังหวัดปัตตานี". วารสารคณะศึกษาศาสตร์. 22(3). 377-386.
- [9] สุวิไล เปรมศรีรัตน์. 2553. การจัดการเรียนการสอน "สองภาษา". (Online) <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=239469,17> ธันวาคม 2553.
- [10] Carlson, J. 2007. The Reality of Role-Playing Games: How Players Construct Reality Through Language, Speech Communication. April 19, 2007. Dr. Cronn – Mills.
- [11] Whitton, Nicola. 2010. Learning with Digital Games: a practical guide to engaging students in higher education. New York: Routledge.
- [12] Poorman. P.B. 2002. "Biography and Role – Playing: fostering empathy in abnormal psychology". Teaching of Psychology 29 (1), 32 – 36.
- [13] Hays, R.T. & M.J. Singer. 1989. Simulation idelity in training system design: Bridging the gap between reality and training. New York: Springer – Verlag.
- [14] Albert Bandura, 1971. Social Learning Theory. General Learning Press. New York.
- [15] อัสพร อีซอ. (2550). การพัฒนารูปแบบการสอนแบบเกมในการจัดการเรียนการสอนสายวิชาการตลาด (ศึกษาเฉพาะกรณีมหาวิทยาลัยราชภัฏ กลุ่มภูมิศาสตร์ภาคใต้). รายงานการวิจัย. มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- [16] Jarvis Lori, Odell Kathryn, and Troiano Mike. 2002. Role – Playing as a Teaching Strategy. Strategies for Application and Presentation Staff Development and Presentation April, 2002.
- [17] มั่นสนันท์ หัตถศักดิ์. 2555. "ผู้เชี่ยวชาญเผยข้อดีชวนลูกเล่นเกมบาทสมมติ". ผู้จัดการออนไลน์. <http://www.manager.co.th/Family/ViewNews.aspx?NewsID=9550000117774&TabID=2&>. (Online), 26 ตุลาคม 2556.
- [18] Malone, Th.W. 1980. What makes things fun to learn? A study of Intrinsically Motivation Of Learning. In R.E. Snow & M.J. Fars (Eds.), Attitude, Learning, and Instruction: Vol 3. Conative and effective process analyses (pp. 223 – 253). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.