

รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทตามแนวคิดการเรียนรู้ทางสังคม ที่มีต่อเจตคติภาษาไทยของนักเรียนไทยมุสลิมในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้

สุไม บิลไบ¹ และ ศศิฉาย ธนะมัย²

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

¹ นิสิตหลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

² 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^{1*} and Sasichaai Tanamai²

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

¹ Doctoral Degree Student, Department of Educational Technology, Faculty of Education, Kasetsart University

² Assistant Professor, Department of Educational Technology, Faculty of Education, Kasetsart University

* Corresponding Author Tel. 08-6743-6686 Email: noina_sb@hotmail.com