



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรีแขนงวิชาสารสนเทศศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกม

มีรันตี ศิลป์ขจรชัย¹, ธนากร อุยพานิชย์²

¹สาขาวิชา สารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา,
e-mail : s58123406002@ssru.ac.th

²สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา,
e-mail : thanakorn.ui@ssru.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การจัดหมวดหมู่หนังสือระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่ได้เรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การจัดหมวดหมู่หนังสือระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน โดยมีกลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักศึกษาภาคปกติ ระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2 แขนงวิชาสารสนเทศศึกษา สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2561 จำนวนทั้งสิ้น 18 คน ในการทำการทดลองเล่นเกมเพื่อพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การจัดหมวดหมู่หนังสือระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน แล้วใช้แบบสอบถามความพึงพอใจเป็นเครื่องมือในการศึกษาวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล ก่อนนำผลไปวิเคราะห์โดยใช้สถิติพรรณนา ซึ่งได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาที่ได้เรียนรู้โดยใช้เกมการเรียนรู้ เรื่อง การจัดหมวดหมู่หนังสือระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกันอยู่ในระดับมาก ($\mu = 4.04$) ซึ่งจากการสังเกตในระหว่างการทดสอบพบว่านักศึกษามักจะพบปัญหาในการดำเนินเนื้อเรื่องภายในเกม เนื่องจากนักศึกษาส่วนใหญ่จะข้ามส่วนของคำอธิบายทำให้ไม่สามารถดำเนินเรื่องต่อไปได้อย่างราบรื่น จึงควรเพิ่มป้ายบอกภารกิจหรือป้ายแนะแนวทางลงไปภายในเกม

คำสำคัญ : เกมเพื่อการเรียนรู้, การจัดหมวดหมู่หนังสือ, ระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2

วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Degree of satisfaction undergraduate students in Information Study program of Suan Sunandha Rajabhat University have towards learning through game

Mirantee Sinkhachornchai¹, Thanakorn Uiphanit²

¹ Branch Information Science under the faculty of Humanities and Social Sciences of Suan Sunandha Rajabhat University,
e-mail : s58123406002@ssru.ac.th

² Branch Information Science under the faculty of Humanities and Social Sciences of Suan Sunandha Rajabhat University,
e-mail : ththanakorn.ui@ssru.ac.th

Abstract

This research has the objectives of developing a game to facilitate learning of American Library of Congress classification system and studying the degree of satisfaction of students who have learnt American Library of Congress classification system through the developed game. The test subjects in this research are 18 active sophomore level undergraduate students in regular Information Study program of Information Science branch under the faculty of Humanities and Social Sciences of Suan Sunandha Rajabhat University (2018). The experiment consists of having the test subjects play the game developed for facilitation of learning of American Library of Congress classification system, having them subsequently answer satisfaction surveys for the purpose of research and data collection, and then analyzing the data using descriptive statistics, which are percentage, mean, and standard deviation. The research finds that the degree of satisfaction of students who have learnt American Library of Congress classification system through the developed game is high ($\mu = 4.04$). It was observed during the experiment that the students often had problems with in-game content progression because most of them skipped the expository sections and made smooth progress impossible. Hence, signs displaying objectives and suggestion should be added to the game.

Keywords : educational game, library classification system, American Library of Congress classification system



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทนำ

ในปัจจุบัน ทรัพยากรสารสนเทศมีปริมาณและชนิดเพิ่มมากขึ้น โดยทรัพยากรสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต เช่น คลิปวิดีโอ เสียง ภาพ บทความ เป็นต้น จึงทำให้ห้องสมุดหลายแห่งต้องหาระบบการจัดหมวดหมู่ทรัพยากรสารสนเทศที่สามารถรองรับการขยายตัวของทรัพยากรสารสนเทศจำนวนมาก โดยเฉพาะในห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาซึ่งมีขนาดใหญ่และรองรับผู้ใช้บริการที่มีความหลากหลาย ซึ่งระบบการจัดหมวดหมู่ทรัพยากรที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายในห้องสมุดระดับอุดมศึกษา คือ ระบบทศนิยมของดิวอี้ และระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน (ธัญญา กรดสุวรรณ, 2561) โดยเฉพาะระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน มีมหาวิทยาลัยในประเทศหลายแห่งได้นำมาใช้ ได้แก่ สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยขอนแก่น สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี เป็นต้น (ทัศนันท์ ชูโตศรี, 2561)

ซึ่งทักษะการวิเคราะห์และจัดทำรายการสารสนเทศมีความจำป็นต่อวิชาชีพบรรณารักษ์ เนื่องจากการให้เลขหมู่ทรัพยากรสารสนเทศจะช่วยอำนวยความสะดวกให้ผู้ใช้บริการสารสนเทศสามารถเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศได้ง่ายและสะดวกมากยิ่งขึ้น ดังนั้น มหาวิทยาลัยในประเทศไทยหลายแห่งที่จัดการเรียนการสอนในหลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ หรือแม้แต่สาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง จึงต้องเปิดรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์และจัดทำรายการสารสนเทศ โดยให้เป็นรายวิชาบังคับ

เนื่องจากรายวิชานี้ เป็นรายวิชาที่ต้องเน้นให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติไปพร้อมกับการเรียนทฤษฎี ซึ่งผู้เรียนจะต้องหมั่นฝึกฝนเพื่อให้สามารถทำความเข้าใจและปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง โดยเฉพาะระบบการจัดหมวดหมู่ของหอสมุดรัฐสภาอเมริกันที่เป็นระบบที่ได้รับความนิยมและใช้กันอย่างแพร่หลาย (จุฑารัตน์ ช่างทอง, 2559) แต่รูปแบบการเรียนการสอนในรายวิชาทางบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ยังคงเป็นแบบบรรยาย จึงทำให้นักศึกษาไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาได้อย่างถูกต้อง (จินตนา แก่งมวงคล, 2553)

จากปัญหาดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยมีแนวคิดที่จะพัฒนาแนวคิดที่จะพัฒนาเกมเพื่อการศึกษา เรื่อง การจัดหมวดหมู่หนังสือระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกันขึ้นเพื่อช่วยในการเรียนรู้ของนักศึกษา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาเกมการเรียนรู้ เรื่อง การจัดหมวดหมู่หนังสือระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่ได้เรียนโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การจัดหมวดหมู่หนังสือระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน

เนื้อเรื่อง/การทบทวนวรรณกรรม

จากการศึกษาการพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้เรื่อง การจัดหมวดหมู่หนังสือระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสามารถสรุปเนื้อหาได้ดังต่อไปนี้

1. ระบบการจัดหมวดหมู่หอสมุดรัฐสภาอเมริกัน

การจัดหมวดหมู่ระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน (Library of Congress) หรือระบบ L.C. ถูกคิดค้นในปีคริสต์ศักราช 1899 โดยเฮอเบิร์ต พุดนัม (Herbert Putnum) และคณะบรรณารักษ์ของหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน ณ กรุงวอชิงตัน ซึ่งระบบนี้ได้ตั้งชื่อตามสถานที่ที่มีการใช้เป็นที่แรก ก่อนจะได้รับคามนิยมจนใช้



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

กันแพร่หลายในห้องสมุดขนาดใหญ่ และห้องสมุดในสถาบันอุดมศึกษา โดยสัญลักษณ์ของระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกันที่ใช้ในการลงรายการเลขหมวดหมู่ มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์ในรูปแบบผสม ซึ่งประกอบด้วยอักษรโรมันตัวพิมพ์ใหญ่ A-Z ยกเว้น I O W X Y สำหรับแทนหมวดหมู่ใหญ่ รวม 20 หมวด และใช้ตัวเลขอารบิก 1-9 ในการทำการแบ่งเนื้อหาย่อย (กนกวรรณ จันทร, 2559) ซึ่งโครงสร้างของระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน มีเค้าโครงมาจากระบบเอ็กซ์แพนซีฟ (Expansive Classification) ที่มีลักษณะการแบ่งหมวดหมู่ตามลำดับเนื้อหาความรู้ จากกว้างมาจนถึงแคบ (ทัศนันท์ ชูโตศรี, 2561)

2. ทฤษฎีการเรียนรู้

ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist Theory) กล่าวคือ ทฤษฎีที่ว่าด้วยการสร้างความรู้ของผู้เรียนตามทฤษฎีเชื่อว่าการสร้างความรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในของผู้เรียน โดยผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยการนำประสบการณ์ หรือสิ่งที่พบเห็นมาเชื่อมโยงกับความรู้ความเข้าใจเดิมที่มีอยู่มาสร้างเป็นความเข้าใจของตนเอง และเชื่อว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้างมากกว่าการรับความรู้ ดังนั้นเป้าหมายในการจัดการเรียนการสอนจะสนับสนุนการสร้างมากกว่าความพยายามในการถ่ายทอดความรู้ โดยมีหลักการที่สำคัญว่า ในการเรียนรู้จะมุ่งให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำการสร้างความรู้ (สุมาลี ชัยเจริญ, 2559)

ซิคเซนมิฮายี (Csikszentmihalyi, 1990 อ้างถึงใน ศาสตราจารย์ วงศ์บุตรลีวัฒนา, 2560) ได้นิยามสภาวะลื่นไหลไว้ว่าเป็นความรู้สึกของความตั้งใจ มุ่งมั่นระดับสูง ควบคุมตัวเองและสถานการณ์ได้ดี และไม่รับรู้ของการเปลี่ยนแปลงของมิติเวลา หรือก็คือการที่จิตใจจดจ่ออยู่กับความท้าทาย และความพยายามในการตั้งศักยภาพของตนออกมานั้น ทำให้จิตใจเข้าสู่ภาวะลื่นไหล

3. การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

เกมเพื่อการศึกษาเป็นเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ “Play to Learning” หรือ Game-Based Learning (GBL) ซึ่งถ้าให้แปลตามความหมายของภาษาต่างประเทศ GBL คือ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานซึ่งมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ในขณะที่หรือหลังจากการเล่นเกม โดยการเรียนรู้ผ่านเกมจะช่วยส่งเสริมแรงจูงใจของผู้เรียนได้ดี เนื่องจากกิจกรรมต่าง ๆ ที่ผู้เรียนต้องกระทำภายในเกมสามารถช่วยกระตุ้นความสงสัยและความสนใจของผู้เรียน (กัลยา บุณย์ศิริจรัสรัฐ, 2553; ยิงเจริญ บุญยัง, 2556)

4. กระบวนการพัฒนารูปแบบการสอน (ADDIE MODEL)

การพัฒนารูปแบบการสอนด้วยกระบวนการเอ็ดดี้โมเดล (ADDIE model) มี 5 ขั้นตอน (วัชรพล วิบูลยศรีน, 2557) ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการกำหนดประเด็นต่างๆ เช่น กลุ่มเป้าหมาย จุดมุ่งหมาย หรือเป้าหมายของบทเรียน เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบ (Design) เป็นการกำหนดโครงร่าง และลำดับเนื้อหาของบทเรียนให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ในบทเรียน โดยเรียงลำดับความยากง่ายให้เหมาะสมกับการนำเสนอบทเรียน กำหนดสื่อที่จะใช้ โดยจะต้องให้สอดคล้องกับจุดประสงค์

ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนา (Development) เริ่มตั้งแต่การเขียนบท (Scripting) หรือ สตอรี่บอร์ด (Storyboard) สร้างงานกราฟิก แฟ้มเสียง วิดีโอ (video) ฯลฯ ที่ใช้ประกอบบทเรียน ดำเนินการสร้างบทเรียนด้วยโปรแกรมหรือซอฟต์แวร์ (Software) ที่เลือกใช้ ทดสอบการทำงานของบทเรียนเพื่อหาข้อผิดพลาด ตลอดจนการประเมินผลระหว่างทาง



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ขั้นตอนที่ 4 การนำไปใช้ (Implementation) เมื่อนักออกแบบ และพัฒนาบทเรียน
ดำเนินการแก้ไขบทเรียนให้เหมาะสมแล้ว จึงสามารถนำบทเรียนไปใช้งานจริงได้

ขั้นตอนที่ 5 การประเมินผล (Evaluation) เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนตามเกณฑ์เพื่อใช้
เป็นข้อมูลในการพัฒนาบทเรียนชุดต่อไป

5. ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการพัฒนาเกม

โปรแกรมอาร์พีจีเมกเกอร์ (RPG Maker) เป็นซอฟต์แวร์ประยุกต์ (Application Software) ที่ใช้
สำหรับการสร้างเกมในรูปแบบอาร์พีจี (RPG: Role Playing Game) หรือก็คือเกมแนวบทละครสมมุติ ที่ผู้เล่น
รับบทเป็นตัวละครภายในเกม โดยปัจจุบันนั้นมีการพัฒนาการด้านการโต้ตอบระหว่างผู้เล่น ให้ผู้เล่นมีการ
ตัดสินใจในการดำเนินเรื่องมากขึ้น (ชานน ฉัตรแดง, 2551)

7. แนวคิดทฤษฎีความพึงพอใจ

กู๊ด (Good, 1973 อ้างถึงใน ชะเอิน พิศาลวิชรินทร์, 2553) ได้ให้ความหมายของคำว่า ความพึงพอใจ
เอาไว้ว่า ความพึงพอใจ คือ สภาพ คุณภาพหรือระดับความพึงพอใจซึ่งเป็นผลจากความสนใจต่าง ๆ หรือ
ทัศนคติที่มีต่อสิ่งนั้น

ปริญญา จเรรัชต์และคณะ (2546 อ้างถึงใน เกวลี ผังดี และพิมพ์รดา ครองยุติ, 2556) กล่าวว่ามาตรวัด
ความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลายวิธี ได้แก่ การใช้แบบสอบถาม การสัมภาษณ์ และการสังเกต

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงทดลอง โดยมีประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ได้แก่ นักศึกษาภาคปกติ
ระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2 แขนงวิชาสารสนเทศศึกษา สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และ
สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2561 จำนวนทั้งสิ้น 18 คน ด้วย
วิธีการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากแขนงวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา มีการจัดการ
เรียนการสอนรายวิชา ISY2102 การจัดระบบสารสนเทศ 2 (มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 2560) ในภาค
เรียนที่ 2 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การจัด
หมวดหมู่หนังสือระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน ที่สร้างโดยใช้โปรแกรมพีจีเมกเกอร์เอ็มวี (RPG Maker MV)
ตามกระบวนการพัฒนาของเอ็ดดี้โมเดล (ADDIE model) และแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง
เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ ให้กลุ่มประชากรทั้งหมดเล่นเกมเพื่อ
การเรียนรู้ เรื่อง การจัดหมวดหมู่หนังสือระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน ซึ่งใช้ระยะเวลาประมาณ 40 นาที ก่อน
จะให้นักศึกษาตอบแบบสอบถามความพึงพอใจจากการเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การจัดหมวดหมู่หนังสือ
ระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา



ภาพที่ 1 เกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การจัดหมวดหมู่หนังสือระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้ คือ สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) ซึ่งได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ (Percentage) ในการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม และใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ในการสรุปผลตามเกณฑ์เพื่อแปลความหมายของแบบสอบถามโดยการแปลผล ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การแบ่งช่วงคะแนนเฉลี่ย (Class Interval) ตามแนวคิดของ บุญชม ศรีสะอาด (2545) ดังนี้

- คะแนนเฉลี่ย 4.51- 5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด
- คะแนนเฉลี่ย 3.51- 4.50 หมายถึง ระดับมาก
- คะแนนเฉลี่ย 2.51- 3.50 หมายถึง ระดับปานกลาง
- คะแนนเฉลี่ย 1.51- 2.50 หมายถึง ระดับน้อย
- คะแนนเฉลี่ย 1.00- 1.50 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

ความพึงพอใจจากการเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การจัดหมวดหมู่หนังสือระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน สามารถสรุปผลวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของนักศึกษา

จำนวนเพศของนักศึกษาที่เป็นกลุ่มประชากร ประกอบด้วยเพศชาย 9 คน คิดเป็นร้อยละ 50 และเพศหญิง 9 คนคิดเป็นร้อยละ 50 โดยมีเกรดเฉลี่ยส่วนใหญ่อยู่ระหว่าง 1.99-1.00 จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 50 รองลงมาอยู่ระหว่าง 2.99-2.00 จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 38.89 และน้อยที่สุดอยู่ระหว่าง 4.00-3.00 จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11

ตอนที่ 2 ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่ได้เรียนโดยใช้เกมการเรียนรู้ เรื่อง การจัดหมวดหมู่หนังสือระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ตารางที่ 1 ผลสรุปโดยรวมของความพึงพอใจจากการเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การจัดหมวดหมู่หนังสือระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน

รายการ	ค่าเฉลี่ย (μ)	σ	แปลผล
ด้านเนื้อหา	4.06	0.52	มาก
ด้านคุณภาพของเกม	4.03	0.49	มาก
รวม	4.04	0.49	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่าผลสรุปโดยรวมของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากการเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การจัดหมวดหมู่หนังสือระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกันของนักศึกษายู่ในระดับมาก ($\mu = 4.04$)

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจจากการเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การจัดหมวดหมู่หนังสือระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน ด้านเนื้อหา

รายการ	ค่าเฉลี่ย (μ)	σ	แปลผล
1. เนื้อหาของเกมมีลักษณะจูงใจ ทำให้รู้สึกสนใจเรียนมากขึ้น	4.06	0.73	มาก
2. การดำเนินเรื่องมีความสนุกเพลิดเพลิน	4.00	0.69	มาก
3. มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	4.22	0.65	มาก
4. มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในเกม	4.11	0.76	มาก
5. เนื้อหามีการนำเสนออย่างเหมาะสม	3.94	0.80	มาก
6. สามารถทำความเข้าใจเนื้อหาภายในเกมได้ง่าย	4.11	0.90	มาก
7. สามารถจดจำและเรียนรู้เนื้อหาภายในเกมได้ง่ายและรวดเร็ว	3.94	0.64	มาก
รวม	4.06	0.52	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่าความพึงพอใจทางด้านเนื้อหาที่ได้รับโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 4.06$) หากพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้กลับไปทบทวนเนื้อหา มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\mu = 4.22$) รองลงมาคือการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในเกมและสามารถทำความเข้าใจในเนื้อหาภายในเกมได้ง่าย ($\mu = 4.11$) และน้อยที่สุดคือ เนื้อหาที่มีการนำเสนออย่างเหมาะสมและสามารถจดจำและเรียนรู้เนื้อหาภายในเกมได้ง่ายและรวดเร็ว ($\mu = 3.94$)



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจจากการเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การจัดทำหมวดหมู่หนังสือระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน ด้านคุณภาพของเกม

รายการ	ค่าเฉลี่ย (μ)	σ	แปลผล
1. ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมมีความเหมาะสม	3.78	0.81	มาก
2. สามารถควบคุมการเล่นได้อย่างสะดวก	4.00	0.97	มาก
3. รูปภาพประกอบมีความเหมาะสม	4.22	0.81	มาก
4. ตัวละครมีความเหมาะสม	4.06	0.54	มาก
5. ขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสมอ่านสบายตา	4.11	0.58	มาก
6. เสียงดนตรีประกอบภายในเกมมีความเหมาะสม	3.94	0.80	มาก
7. ขนาดของไฟล์เกมมีความเหมาะสม	3.89	0.76	มาก
8. เกมมีการประมวลผลรวดเร็ว	4.22	0.73	มาก
รวม	4.03	0.49	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่าความพึงพอใจทางด้านคุณภาพของเกมโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 4.03$) หากพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า รูปภาพประกอบมีความเหมาะสมและเกมมีการประมวลผลรวดเร็วได้รับความพึงพอใจมากที่สุด ($\mu = 4.22$) รองลงมาคือขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสม อ่านสบายตา ($\mu = 4.11$) และน้อยที่สุดคือ ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมมีความเหมาะสม ($\mu = 3.78$)

อภิปรายผล

ความพึงพอใจของนักศึกษาที่ได้เรียนโดยใช้เกมการเรียนรู้ เรื่อง การจัดทำหมวดหมู่หนังสือระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกันโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 4.04$) ซึ่งผลการวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ว่าความพึงพอใจของนักศึกษาที่ได้เรียนโดยใช้เกมการเรียนรู้ เรื่อง การจัดทำหมวดหมู่หนังสือระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกันอยู่ในระดับมาก หากเปรียบเทียบในรายข้อ จะพบว่าการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา รูปภาพประกอบมีความเหมาะสม และเกมมีการประมวลผลรวดเร็ว มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงที่สุด ($\mu = 4.22$) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของธีรารัตน์ รัตนวิสุทธิอมร (2553) ($\bar{X}=3.81$) ยิ่งเจริญ บุญยัง (2556) ($\bar{X}=4.47$) และทิพรัตน์ สิทธิวงศ์ (2560) ($\bar{X}=4.07$) แต่ไม่สอดคล้องกับ Yan Ru Guo และ Dion Hoe-Lian Goh (2016) ที่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.40$)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้งาน

หากอาจารย์ผู้สอนจะนำเกมเพื่อการเรียนรู้เรื่อง การจัดทำหมวดหมู่หนังสือระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกันไปใช้ในการเรียนการสอนในห้องเรียน ควรให้นักศึกษาเล่นกันเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2-3 คน เนื่องจากการสังเกตในระหว่างการเก็บข้อมูล นักศึกษาที่เล่นด้วยกันเป็นกลุ่มจะใส่ใจจดใจอยู่กับการเล่นเกมมากกว่านักศึกษาที่เล่นคนเดียว

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

2.1 ควรมีการศึกษาประเภทของเกมที่เหมาะสมกับรายวิชา

2.2 ควรศึกษาประเภทของเกมที่ตรงความชื่นชอบของนักศึกษา

2.3 ควรเพิ่มป้ายบอกภารกิจหรือป้ายแนะนำแนวทางลงไปภายในเกม เนื่องจากการสังเกตในระหว่าง
การทดสอบพบว่านักศึกษามักจะพบปัญหาในการดำเนินเนื้อเรื่องภายในเกม เพราะนักศึกษาส่วนใหญ่จะข้าม
ส่วนของคำอธิบายหรือเนื้อเรื่องทำให้ไม่สามารถดำเนินเรื่องต่อไปได้อย่างราบรื่น

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์ธนากร อุทยานิชย์ และอาจารย์ในแขนงวิชาสารสนเทศศึกษา สาขา
สารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาที่ให้ความช่วยเหลือ
งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี และผู้เชี่ยวชาญที่ให้ความอนุเคราะห์ในการประเมินเกมและแบบสอบถาม

เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ จันท. (2559). การจัดทำหมวดทรัพยากรสารสนเทศของ สำนักบรรณสารการพัฒนา สถาบัน
บัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. (คู่มือ). กรุงเทพฯ: สำนักบรรณสารการพัฒนา สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหาร
ศาสตร์.
- กัลยา บุรณ์สิริจรูรัฐ. (2553). รายงานการวิจัยเรื่องผลการใช้ Game-Based Learning ในการบูรณาการ
กับการสอนทักษะการอ่าน ภาษาอังกฤษให้กับนักศึกษาที่มีเจตคติด้านบวกต่อการเล่นเกม.
เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เกวลี ผังดี และพิมพ์รดา ครองยุติ. (2556). ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน ในหลักสูตรของ
ภาควิชาสถิติ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. สาขาสถิติ คณะวิทยาศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- จินตนา แก่มงคล, อารีย์ ชื่นวัฒนา และอรทัย วารีสะอาด. (2553). การจัดการเรียนการสอนรายวิชาการ
จัดการความรู้ในสาขาวิชา บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์. ปรินญาณิพนธ์ ศิลปศาสตร
มหาบัณฑิต, สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ.
- จุฑารัตน์ ช่างทอง. (2559, กันยายน - ธันวาคม). รูปแบบการเรียนรู้ของนักศึกษารายวิชาเอกสารสนเทศศาสตร์
และบรรณารักษศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. วารสาร Veridian E-Journal,
9(3), 172.
- ชานน ฉัตรแดง. (2551). The Legend Of Intania. (โครงการ). สาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะ
วิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ชะเอื้อน พิศาลวิชรินทร์. (2553). ความพึงพอใจของนักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตที่มีต่อการ
ให้บริการงานกิจการนักศึกษา. วิจัย, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ทัศนันท์ ชูโตศรี. (2561). การกำหนดเลขหมู่หนังสือระบบรัฐสภาอเมริกัน. (เอกสารประกอบการสอน).
กรุงเทพฯ: ภาควิชาสังคมศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ทัศนันท์ ชูโตศรี. (2561). แนวคิดเกี่ยวกับการจัดหมู่ระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน. (เอกสารประกอบการสอน).
กรุงเทพฯ: ภาควิชาสังคมศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

- ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์. (2560, กรกฎาคม – กันยายน). การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดเชิงกลยุทธ์ของนิสิตระดับอุดมศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 19(3), 16.
- ธัญญา กรดสุวรรณ. (2561). การจัดและแยกหมวดหมู่หนังสือด้วยระบบตัวอักษรและระบบรัฐสภาอเมริกัน. สืบค้นเมื่อ 25 สิงหาคม, 2561, จาก <http://www.chumphon2.mju.ac.th/km/?p=525>
- ธีรรัตน์ รัตนวิสุทธิอมร. (2553). การพัฒนาสื่อการสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์สำหรับการเรียนรู้ เรื่อง ส่วนจัดการระบบจำลองในรายวิชาการระบบสนับสนุนการตัดสินใจ. คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น.
- มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (2560). คู่มือนักศึกษา 2560. สืบค้นเมื่อ 25 สิงหาคม, 2561, จาก https://reg.ssru.ac.th/downloads/manual/manual_student_2560.pdf
- ยิงเจริญ บุญยัง. (2556). รายงานการวิจัยเรื่องการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การบันทึกรายการเกี่ยวกับสินค้าในสมุดรายวันทั่วไป วิชา บัญชีเบื้องต้น 2 ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) วิทยาลัยอาชีวศึกษาคุสิตพัฒนชยการ. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยอาชีวศึกษาคุสิตพัฒนชยการ.
- วัชรพล วิบูลยศรีน. (2557, กรกฎาคม - ธันวาคม). หลักการออกแบบการสอนบนเว็บตามแบบจำลอง ADDIE เพื่อการสอนสนทนาภาษาไทยเบื้องต้นสำหรับชาวต่างประเทศ. วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์). 6(2), 197-198.
- ศาสตราจารย์ วงศ์บุตรลีวัฒนา. (2560, กรกฎาคม – ธันวาคม). สถานะการล้นไหลในนักกีฬาไทย. วารสารสังคมศาสตร์นิติรัฐศาสตร์, 1(2), 175-180.
- สุมาลี ชัยเจริญ. (2559). การออกแบบการสอน หลักการ ทฤษฎี สูการปฏิบัติ. พิมพ์ครั้งที่ 2. ขอนแก่น: เพ็ญพรินตัง.
- Yan Ru Guo & Dion Hoe-Lian Goh. (2016, December). Evaluation of affective embodied agents in an information literacy game. ELSEVIER. 103, 59-75.