

ความพึงพอใจที่มีต่อเกมเศรษฐีรอบรั้ว มศว ของนิสิตคณะวิศวกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

SATISFACTION WITH THE “MONOPOLY AROUND SWU” GAME AMONG STUDENTS OF
THE FACULTY OF ENGINEERING, SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

รัตเกล้า สิริวิพัทธ์¹ อุรัสยา ชวนชม¹ ณัฐวุฒิ สิทธิชัย² ชินะโอภาส สะพานทอง¹ อติศัย มัดเดช^{1*}
Rudkaow Siriviput¹, Uratsaya Chuanchom¹, Nuttawut Sittichai², Chinaopas Sapanthong¹,
Adisai Mutdeth^{1*}

¹ภาควิชาสันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

¹Department of Recreation, Faculty of Physical Education, Srinakharinwirot University.

²คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

²Program in Physical Education, Faculty of Education, Phuket Rajabhat University.

*Corresponding author, Email: Adisai@g.swu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อเกมเศรษฐีเพื่อนันทนาการของนิสิตคณะวิศวกรรมศาสตร์ โดยจำแนกตามตัวแปร เพศ ชั้นปี และสาขา กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นิสิตคณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิศวกรรมโลจิสติกส์ และสาขาวิศวกรรมเครื่องกล คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมเกมเศรษฐีเพื่อนันทนาการ จำนวน 47 คน ซึ่งได้กลุ่มประชากรแบบเจาะจง (Purposive Sampling) แล้วทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85 ผลการวิจัยพบว่า

กลุ่มประชากร แบ่งเป็นผู้ชาย 27 คน ร้อยละ 57.45 ผู้หญิง 15 คน ร้อยละ 31.91 และเพศทางเลือก 5 คน ร้อยละ 10.64 อยู่ชั้นปี 1 จำนวน 16 คน ร้อยละ 34.04 ชั้นปี 2 จำนวน 4 คน ร้อยละ 8.51 ชั้นปี 3 จำนวน 15 คน ร้อยละ 31.91 และชั้นปี 4 จำนวน 12 คน ร้อยละ 25.53 สาขาวิชาวิศวกรรมโลจิสติกส์ จำนวน 16 คน ร้อยละ 34.04 และสาขาวิศวกรรมเครื่องกล จำนวน 31 คน ร้อยละ 65.96 โดยมีความพึงพอใจต่อเกมเศรษฐีเพื่อนันทนาการ อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.72 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ ด้านผู้นำกิจกรรม และด้านกิจกรรมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ความพึงพอใจ, เกมเศรษฐี, นันทนาการ

Abstract

This research aimed to study the level of satisfaction with the recreational Monopoly game among engineering students, categorized by variables such as gender, academic year, and major. The population sample for this study consisted of 47 engineering students from the Faculty of Engineering at Srinakharinwirot University, specifically from the Logistics Engineering and Mechanical Engineering programs, who were interested in participating in the recreational Monopoly game activity. The sample was selected through purposive sampling. Data analysis was performed using percentage, mean, and standard deviation calculations. The data collection tool was a questionnaire developed by the researcher, which had a reliability coefficient of 0.85.

The research findings revealed the following: The population consisted of 27 male students (57.45%), 15 female students (31.91%), and 5 students of other genders (10.64%). In terms of academic year, there were 16 students in Year 1 (34.04%), 4 students in Year 2 (8.51%), 15 students in Year 3 (31.91%), and 12 students in Year 4 (25.53%). Regarding majors, 16 students were in Logistics Engineering (34.04%) and 31 students were in Mechanical Engineering (65.96%).

The overall satisfaction with the recreational Monopoly game was at the highest level, with a mean score of 4.27 and a standard deviation of 0.72. The satisfaction with the activity leader and the activity itself were also at the highest level.

Keywords: Satisfaction, Monopoly Game, Recreation

บทนำ

การเข้าศึกษาในระดับอุดมศึกษาเป็นการปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อมจากการเรียนในระดับมัธยมศึกษา มาเป็นระดับอุดมศึกษา ทำให้ผู้เรียนต้องมีการปรับตัวเป็นอย่างมาก อาทิเช่น การเรียน การใช้ชีวิตประจำวัน และการทำกิจกรรมในมหาวิทยาลัย เป็นต้น [1] ได้กล่าวไว้ว่า ถ้านิสิตไม่สามารถปรับตัวเองให้เข้ากับรูปแบบการเรียน และการใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัยได้จะมีผลกระทบต่อการใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัย ซึ่งมักจะใช้เวลากับการใช้ชีวิตในเวลาว่างที่ไม่เพียงพอ มีการสะสมความเครียดจากการเรียนการสอนและการปรับตัวเข้าสู่ ร้วมหาวิทยาลัย ซึ่งหากถ้านิสิตมีการแบ่งเวลาที่ดี เหมาะสมต่อการเรียนการสอนและการใช้เวลาว่างของตนเอง ก็จะทำให้การศึกษาในระดับอุดมศึกษาประสบความสำเร็จ นอกจากการเรียนแล้วการทำกิจกรรมในมหาวิทยาลัยก็เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ นิสิตได้มีการเรียนรู้ ปรับตัวในการเข้าสังคม ผ่อนคลายจากการเรียน ทำให้การทำกิจกรรมในเวลาว่างจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ขาดไม่ได้เช่นกัน

กิจกรรมนันทนาการจึงเป็นส่วนเสริมที่ทำให้ นิสิตได้ใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมที่ตนเองสนใจ เพื่อให้เกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ซึ่งปัจจุบันการทำกิจกรรมร่วมกันเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นน้อยมากหลังจากเกิดโรคระบาดโควิด 19 ทำให้การทำกิจกรรมแบบกลุ่มลดลง และ นิสิตเองก็ขาดความสัมพันธ์อันดีระหว่างกัน เพราะฉะนั้นเกม หรือบอร์ดเกมจะเป็นสื่อกลางที่ช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันโดยเฉพาะการใช้กิจกรรมบอร์ดเกมซึ่งเป็นกิจกรรมนันทนาการที่จะต้องทำเป็นกลุ่ม อย่างน้อย 2 คน หรือมากกว่าทำให้เกิดประติสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น [2] ได้กล่าวไว้ว่า มนุษย์สัมพันธ์มีความสำคัญกับบุคคลในการอยู่ร่วมกันในสังคมละการใช้เวลาร่วมกัน การเล่นเกมเศรษฐกิจเป็นกิจกรรมที่สามารถเล่นได้ทั้งครอบครัวหรือกลุ่มเพื่อน ช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและเปิดโอกาสให้ทุกคนได้พูดคุยและใช้เวลาร่วมกัน

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงคิดพัฒนามาบอร์ดเกม "เศรษฐกิจรอบรั้ว มศว" เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อปรับเป็นสื่อการเรียนรู้แบบใหม่จากบอร์ดเกมเศรษฐกิจดั้งเดิม โดยเกมเศรษฐกิจรอบรั้วมศว เป็นการสร้างโดยพัฒนา

ความพึงพอใจและสนุกสนานจากการสร้างบอร์ดเกมในรูปแบบ แผนที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ซึ่งแบ่งเป็นคณะต่างๆ สถานที่สำคัญในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมเห็นถึงความสำคัญในรั้วมหาวิทยาลัย [3] ได้กล่าวไว้ว่า ทั้งนี้ยังเป็นการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจ ให้ผู้เข้าร่วมเกิดการเรียนรู้ทั้งทักษะทางปัญญา และทักษะทางสังคมให้กับผู้เข้าร่วม เนื่องจากทักษะทางสังคม ลักษณะของบอร์ดเกมจะมีการจำลองสถานการณ์ให้ผู้เข้าร่วมได้โต้ตอบ และมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันจากสถานการณ์จริงที่ใช้ในชีวิตประจำวัน จึงสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนได้รับความรู้มากกว่าวิธีการสอนแบบดั้งเดิมเพื่อดึงดูดให้คนเล่น บนรูปแบบพื้นฐานของบอร์ดเกมที่บางเกมใช้ไฟ, ทอยลูกเต๋า, เดินหมาก จุดต่างจึงอยู่ที่ความคิดสร้างสรรค์

ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเรื่องความพึงพอใจที่มีต่อเกมเศรษฐีเพื่อนันทนาการของนิสิตคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ เพราะสภาวะในปัจจุบันนั้น เพื่อการรับมือกับความเครียดและการปรับตัวในการเปลี่ยนที่อยู่อาศัยจากบ้านมาเป็นหอพักจากสภาพแวดล้อมแบบเดิม สภาพแวดล้อมใหม่นั้นยากต่อการใช้ชีวิตที่มีการเปลี่ยนผ่านเพิ่มขึ้นมาอีกคือจากชั้นมัธยมเข้าสู่รั้วมหาวิทยาลัยยังมีการเรียนที่หนักขึ้นทำให้เวลาพักผ่อนน้อยเกิดความเครียดสะสม ซึ่งถือว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงที่ใหญ่และต้องใช้ความพยายามและความอดทน จึงอาจจะส่งผลให้นิสิตเกิดความเครียดสะสมจากการเปลี่ยนผ่านในครั้งนี้ ซึ่งการวิจัยครั้งนี้จะเป็นข้อมูลที่มีประโยชน์และเป็นแนวทางต่อนิสิตคณะวิศวกรรมศาสตร์ ส่งผลการใช้ชีวิตและการเรียนรู้เรื่องในรั้วมหาวิทยาลัยได้มากขึ้นต่อผู้ที่เกี่ยวข้องในการที่จะนำผลวิจัยในครั้งนี้ไปเป็นแนวทางในครั้งนี้ต่อไปและเป็นแนวทางในการพัฒนาเกมเศรษฐีในการทำกิจกรรมที่เหมาะสมต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อเกมเศรษฐีรอบรั้ว มศวของนิสิตคณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิศวกรรมโลจิสติกส์ และสาขาวิชาวิศวกรรมเครื่องกล คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นิสิตสาขาวิศวกรรมโลจิสติกส์ และสาขาวิชาวิศวกรรมเครื่องกล คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ ที่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ครบทุกครั้งตามที่ถูกวิจัยกำหนด จำนวน 47 คน (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อเกมเศรษฐีเพื่อนันทนาการของนิสิต สาขาวิศวกรรมโลจิสติกส์ และสาขาวิชาวิศวกรรมเครื่องกล คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัย บทความ สิ่งตีพิมพ์ และเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจที่มีต่อเกมเศรษฐีเพื่อนันทนาการ

ขั้นตอนที่ 2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาเรียบเรียงเพื่อกำหนดโครงสร้างเครื่องมือ และสร้างแบบสอบถามที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เกมเศรษฐีเพื่อนันทนาการของนิสิต สาขาวิศวกรรมโลจิสติกส์ และ สาขาวิชาวิศวกรรมเครื่องกล คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ ที่มีลักษณะเป็นแบบมาตรฐานส่วนประมาณค่า (Rating scale) แบ่งออกเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย ดและน้อยที่สุด แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อที่มีต่อเกมเศรษฐกิจเพื่อนันทนาการของนิสิต สาขาวิศวกรรมโลจิสติกส์ และสาขาวิศวกรรมเครื่องกล คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ โดยกำหนดให้คะแนนในแต่ละระดับ ดังนี้

5 คะแนน	เท่ากับ	มากที่สุด
4 คะแนน	เท่ากับ	มาก
3 คะแนน	เท่ากับ	ปานกลาง
2 คะแนน	เท่ากับ	น้อย
1 คะแนน	เท่ากับ	น้อยที่สุด

เกณฑ์การให้คะแนนและการแปลความหมาย [4]

5. 00 – 4.21	หมายถึงระดับการประเมิน	มากที่สุด
4. 20 – 3.41	หมายถึงระดับการประเมิน	มาก
3. 40 – 2.61	หมายถึงระดับการประเมิน	ปานกลาง
2. 60 – 1.81	หมายถึงระดับการประเมิน	น้อย
1. 00 – 1.80	หมายถึงระดับการประเมิน	น้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ เป็นคำถามปลายเปิด (Open-ended question) ให้ผู้ตอบแบบสอบถามได้แสดงความคิดเห็น

ขั้นตอนที่ 3 นำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ พิจารณา แนะนำ แก้ไขปรับปรุงให้เหมาะสม

ขั้นตอนที่ 4 นำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยกำหนดเป็นค่า +1, 0 และ -1 ซึ่งได้ค่าความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป และมีข้อคำถามผ่านเกณฑ์ทั้ง 11 ข้อ ผู้วิจัยนำมาใช้ 11 ข้อ

ขั้นตอนที่ 5 นำแบบสอบถามที่ได้รับการปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ได้แก่ นิสิตคณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิศวกรรมโลจิสติกส์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อหาความเชื่อมั่น (Reliability) โดยหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (α -Coefficient) ของครอนบัค [5] ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85

ขั้นตอนที่ 6 นำแบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มประชากร

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทำเรื่องขออนุญาตจากภาควิชาสหวิทยาการไปยังอาจารย์ที่ปรึกษาของนิสิตสาขาวิศวกรรมโลจิสติกส์ และสาขาวิศวกรรมเครื่องกลเพื่อทำการเก็บข้อมูล

2. จัดทำบอร์ดเกม เกมเศรษฐกิจ โดยมีบอร์ดเกม 1 บอร์ดเกมในการทำกิจกรรม และเก็บข้อมูลจากการเข้าร่วมของนิสิตสาขาวิศวกรรมโลจิสติกส์ และสาขาวิศวกรรมเครื่องกล คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์

2.1 สัปดาห์ที่ 1 จัดกิจกรรมโดยให้นิสิตสาขาวิศวกรรมโลจิสติกส์ และสาขาวิศวกรรมเครื่องกล คณะวิศวกรรมศาสตร์ ชั้นปี 1 และ ชั้นปี 2 ในวันอังคาร และวันพฤหัสบดี ซึ่งระยะเวลาในการทำกิจกรรมวันละ 2 ชั่วโมง

2.2 สัปดาห์ที่ 2 จัดกิจกรรมโดยให้นิสิตสาขาวิศวกรรมโลจิสติกส์ และสาขาวิศวกรรมเครื่องกล คณะวิศวกรรมศาสตร์ ชั้นปี 1 และ ชั้นปี 2 ในวันอังคาร และวันพฤหัสบดี ซึ่งระยะเวลาในการทำกิจกรรมวันละ 2 ชั่วโมง

2.3 สัปดาห์ที่ 3 จัดกิจกรรมโดยให้นิสิตสาขาวิศวกรรมโลจิสติกส์ และสาขาวิศวกรรมเครื่องกล คณะวิศวกรรมศาสตร์ ชั้นปี 3 และ ชั้นปี 4 ในวันอังคาร และวันพฤหัสบดี ซึ่งระยะเวลาในการทำกิจกรรมวันละ 2 ชั่วโมง

2.4 สัปดาห์ที่ 1 จัดกิจกรรมโดยให้นิสิตสาขาวิศวกรรมโลจิสติกส์ และสาขาวิชาวิศวกรรมเครื่องกล คณะวิศวกรรมศาสตร์ ชั้นปี 3 และ ชั้นปี 4 ในวันอังคาร และวันพฤหัสบดี ซึ่งระยะเวลาในการทำกิจกรรมวันละ 2 ชั่วโมง

3. ขอความร่วมมือให้ผู้ตอบแบบสอบถามโดยตอบแบบสอบถามผ่าน Google form

4. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ได้รับคืนกลับมาแล้วตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลแล้วนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นคำถามแบบเลือกตอบ ซึ่งวิเคราะห์โดยการหา ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage)

2. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนิสิต สาขาวิศวกรรมโลจิสติกส์ และสาขาวิชาวิศวกรรมเครื่องกล คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องค์กรฯ ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของนิสิตคณะวิศวกรรมศาสตร์ จำแนกตาม เพศ ชั้นปี และสาขาวิชา (n=47)

ข้อมูลทั่วไป		จำนวน	ร้อยละ
เพศ			
ชาย		27	57.45
หญิง		15	31.91
เพศทางเลือก		5	10.64
รวม		47	100.00
ชั้นปี			
นิสิตชั้นปีที่ 1		16	34.04
นิสิตชั้นปีที่ 2		4	8.51
นิสิตชั้นปีที่ 3		15	31.91
นิสิตชั้นปีที่ 4		12	25.53
รวม		47	100.00
สาขาวิชา			
สาขาวิศวกรรมโลจิสติกส์		16	34.04
สาขาวิศวกรรมเครื่องกล		31	65.96
รวม		47	100.00

จากตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนิสิตคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ตามตัวแปร เพศ ชั้นปี และสาขาวิชา ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีจำนวนทั้งสิ้น 47 คน จำแนกข้อมูลเบื้องต้นได้ดังนี้

เพศ พบว่านิสิตคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง แบ่งเป็นชาย จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 57.45 หญิง จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 31.91 และเพศทางเลือก 5 คน คิดเป็นร้อยละ 10.64

ชั้นปีที่ศึกษา พบว่านิสิตคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1 มีจำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 34.04 ชั้นปีที่ 2 มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 8.51 ชั้นปีที่ 3 มีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 31.91 และชั้นปีที่ 4 มีจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 25.53

สาขาวิชา พบว่านิสิตคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ศึกษาอยู่สาขา วิศวกรรมโลจิสติกส์ จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 34.04 และสาขาวิศวกรรมเครื่องกล จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 65.96

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ความเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความพึงพอใจที่มีต่อเกมเศรษฐกิจเพื่อนันทนาการของนิสิต คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ โดยรวม ($n=47$)

รายการ	μ	α	ระดับพฤติกรรม
ด้านผู้นำกิจกรรม			
ผู้นำกิจกรรมรับมือกับปัญหาได้ดี	4.19	0.73	มาก
ผู้นำกิจกรรมใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย	4.32	0.75	มากที่สุด
ผู้นำกิจกรรมมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี	4.30	0.68	มากที่สุด
ผู้นำกิจกรรมมีการทำงานเป็นทีม	4.30	0.74	มากที่สุด
ผู้นำกิจกรรมมีความรู้ความเข้าใจในกิจกรรม	4.15	0.77	มาก
รวม	4.25	0.73	มากที่สุด
ด้านกิจกรรม			
กิจกรรมมีความน่าสนใจ	4.36	0.70	มากที่สุด
กิจกรรมมีขั้นตอนการเรียนรู้ที่เหมาะสม	4.13	0.79	มาก
กิจกรรมมีรูปแบบที่สร้างสรรค์	4.23	0.75	มากที่สุด
กิจกรรมมีความสนุกสนาน	4.26	0.70	มากที่สุด
อุปกรณ์มีเพียงพอต่อผู้เข้าร่วม	4.36	0.63	มากที่สุด
อุปกรณ์มีความน่าดึงดูด	4.38	0.70	มากที่สุด
รวม	4.29	0.71	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	4.27	0.72	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อเกมเศรษฐกิจเพื่อนันทนาการของนิสิตคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ จำนวนทั้งหมด 47 คน พบว่าด้านผู้นำกิจกรรมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.25$; $S.D = 0.73$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า

ด้านผู้นำกิจกรรมใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายอยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.32$; $\alpha = 0.75$) รองลงมาผู้นำกิจกรรมมีการทำงานเป็นทีม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.30$; $\alpha = 0.74$) รองลงมาผู้นำกิจกรรมมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี อยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.30$; $\alpha = 0.68$) รองลงมาผู้นำกิจกรรมรับมือกับปัญหาได้ดี อยู่ในระดับมาก ($\mu = 4.19$; $\alpha = 0.73$) และผู้นำกิจกรรมมีความรู้ความเข้าใจในกิจกรรมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 4.15$; $\alpha = 0.77$) ตามลำดับ

ด้านกิจกรรม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.24$; $\alpha = 0.73$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ส่วนใหญ่ อุปกรณ์มีความน่าดึงดูด อยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.38$; $\alpha = 0.70$) รองลงมากิจกรรมที่มีความน่าสนใจ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.36$; $\alpha = 0.70$) รองลงมาอุปกรณ์มีเพียงพอต่อผู้เข้าร่วม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.36$; $\alpha = 0.63$) รองลงมากิจกรรมมีความสนุกสนาน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.26$; $\alpha = 0.70$) รองลงมากิจกรรมมีรูปแบบสร้างสรรค์ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.23$; $\alpha = 0.75$) และกิจกรรมมีขั้นตอนการเรียนรู้ที่เหมาะสม อยู่ในระดับมาก ($\mu = 4.13$; $\alpha = 0.79$) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

ความพึงพอใจของนิสิตสาขาวิชาวิศวกรรมโลจิสติกส์ และวิศวกรรมเครื่องกล คณะวิศวกรรมศาสตร์ที่มีต่อเกมเศรษฐีเพื่อนันทนาการโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ กิจกรรมเกมเศรษฐีเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่สนุกสนานและยังส่งเสริมการเรียนรู้ที่เหมาะสม และสร้างความมนุษยสัมพันธ์ที่ดีแก่ผู้เข้าร่วม อีกทั้งยังมีการกระตุ้นให้เกิดการทำกิจกรรมร่วมกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ [6] ที่ทำการศึกษาเรื่องการศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 เนื่องจากในการสร้างบอร์ดเกมเป็นรูปแบบในเชิงบูรณาการ ซึ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกับ ความสนุกสนาน ผ่อนคลาย เปิดโอกาสในการรับรู้เนื้อหาที่เรียน พร้อมทั้งเกิดความตื่นเต้นและท้าทายในการแข่งขัน เรียนรู้เนื้อหาตามภารกิจที่สอดแทรกภายในบอร์ดเกม สอดคล้องกับพฤติกรรมของวัยรุ่น

ความพึงพอใจของเพศชาย เพศหญิง และเพศทางเลือกที่มีต่อเกมเศรษฐีเพื่อนันทนาการ อยู่ในระดับมากที่สุด เพราะ เกมเศรษฐีมีการออกแบบที่น่าสนใจดึงดูดให้ผู้เข้าร่วมมีความสนใจ กิจกรรมมีความสนุกสนาน มีขั้นตอนการเรียนรู้ที่เหมาะสมสร้างสรรค์ และผู้นำกิจกรรมมีความรู้ความเข้าใจในกิจกรรมทำให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจกฎกติกา อีกทั้งผู้เข้าร่วมยังได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติจริงทำให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ [7] ที่ทำการศึกษาเรื่องความพึงพอใจเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่ช่วยทำให้งานสำเร็จ โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าเป็นงานที่เกี่ยวกับการให้บริการ พบว่า การออกแบบเกมการ์ด เพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตร ออกแบบสื่อสาร ได้สร้างความเข้าใจถึงสิ่งที่ต้องใช้ในการเรียนรู้วิชาต่างๆ ในหลักสูตรฯ มองออกถึงความรู้และทักษะ ต่างๆ ที่จำเป็นกับการประกอบอาชีพออกแบบสื่อด้านต่างๆ สร้างแรงจูงใจให้กับผู้เล่น เป็นแนวทางในการพัฒนา การเรียนการสอนการออกแบบเกม ดังนั้น จะเห็นได้ว่าบอร์ดเกมเป็นสื่อการสอนที่น่าสนใจสำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเอง ในรูปแบบของการเรียนปนเล่น ดังนั้น ผู้ออกแบบบอร์ดเกมต้องมีกระบวนการออกแบบที่ดี โดยยึดนิสิตเป็นศูนย์กลาง สอดคล้องกับเนื้อหา และเหมาะสมกับนิสิตเมื่อนิสิตมีความเหมาะสมจะส่งผลต่อความความพึงพอใจของนิสิต และส่งผล ต่อการเรียนรู้ตามลำดับ

ความพึงพอใจของนิสิตสาขาวิชาวิศวกรรมโลจิสติกส์ และวิศวกรรมเครื่องกล คณะวิศวกรรมศาสตร์ทุกชั้นปี อยู่ในระดับมากที่สุด เพราะบอร์ดเกมเป็นสื่อเรียนรู้เกี่ยวกับมหาวิทยาลัย ช่วยให้ผู้เข้าร่วมทำความรู้จักกับสถานที่สำคัญและบริบทต่างๆ ภายในมหาวิทยาลัยผ่านการเล่นที่สนุกสนานและกระตุ้นการเรียนรู้ นอกจากนี้ การเล่นเกมยังเปิดโอกาสให้นิสิตใหม่ได้ทำความรู้จักกับเพื่อนๆ สร้างมนุษยสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เข้าร่วม ส่งเสริมการทำงานเป็นทีมผ่านการลงมือปฏิบัติ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ [8] ที่ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาเรื่องผจญภัยบนแผนที่มหาสมุทร เพื่อส่งเสริมทักษะอัลกอริทึมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดในทุกด้าน โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.78 โดยมีหัวข้อ “นักเรียนมีความสนุกสนานในการทำกิจกรรม” มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.98

ความพึงพอใจของนิสิตสาขาวิชาวิศวกรรมโลจิสติกส์ และวิศวกรรมเครื่องกล คณะวิศวกรรมศาสตร์ทั้ง 2 สาขา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ กิจกรรมมีความน่าสนใจ อุปกรณ์สวยงามสร้างสรรค์ดึงดูดให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนใจ พร้อมทั้งตัวกิจกรรมเองยังมีขั้นตอนการเรียนรู้ที่ง่าย ชัดเจนเหมาะสมต่อผู้เข้าร่วม และยังส่งเสริมการทำงานเป็นทีมสนุกสนานอีกด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของ [9] พบว่า เกมกระดานนั้นต้องคำนึงถึงกระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นสำคัญ เนื่องด้วยกิจกรรมเกมกระดานช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาในบทเรียน นอกจากนั้นกิจกรรมเกมกระดานที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมี ความเหมาะสมและสอดคล้องกับโครงสร้างหลักสูตร หน้าที่ทางภาษา และเชื่อมโยงกับเนื้อหาใน บทเรียน เมื่อกิจกรรมเกมกระดานมีความน่าสนใจ มีสีสันสดใสสวยงาม พร้อมทั้งองค์ประกอบของ กิจกรรมเกมกระดานที่มีลักษณะเป็นเอกลักษณ์และง่ายต่อการเล่น มีความท้าทายในการเล่นแบบ

กลุ่มจึงเป็นที่น่าสนใจและสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น และเกิดความพึงพอใจในระดับมาก

เอกสารอ้างอิง

- [1] เสาวณี บุญเกิด. การใช้ชีวิตประจำวันและพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาที่พักอาศัยในหอพักนักศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต. 2552.
- [2] จักรดลย์ มนต์ริกุล ณ อรุณยา. ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนานุชนสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนคณะราษฎรบำรุงปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. 2557.
- [3] สฤณี อาชวานันทกุล. ระบอบลงดา. มติชน. 2564.
- [4] สรชัย พิตลบุตร. การทำวิจัยในชั้นเรียน เรียนรู้กันได้ใน 5 ชั่วโมง. วารสารการศึกษาวิจัยในชั้นเรียน; 2555.
- [5] Cronbach, Lee j. Essentials of Psychological Testing. 3rd Ed. New York; Harper & Raw; 1970.
- [6] ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์. การศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร [ปีที่ 23 ฉบับที่ 4 ตุลาคม – ธันวาคม 2564]; 187-200. เข้าได้จาก https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/download/250067/169959/900486&ved=2ahUKEwirpsjZ26uKAxXgb2wGHUcXCBQQFnoEACAcQAQ&usg=AOvVaw0uWw83NWO19pH1KWFrDwz
- [7] Suwancanit, T. Card Game Design to Understand Communication Design Curriculum Overview (in Thai). In Proceedings of Naresuan Research Conference 13 : Research and Innovation Driving the Economy and Society. [pp.1700 – 1715]. Phitsanulok: Naresuan University. 2017
- [8] มะรอลาลี มะลี, ขอฟวัน ดำเนินวิลาภ, ฮุดา กาเว, อิมรอน แมว, ฟูละห์ ดือมอง. การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ผจญภัยบนแผนที่มหาสมุทร เพื่อส่งเสริมทักษะอัลกอริทึมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. งานประชุมวิชาการระดับชาติ ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเครือข่ายภาคใต้ ครั้งที่ 6. 2564.
- [9] ปรียานุช บัวผัน. ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร; 2564.