

วันวิสาข์ ช่างเกวียน : ผลของเกมออนไลน์แบบเล่นตามบทบาทสมมุติที่มีผู้เล่นจำนวนมาก ต่อการอ่านจับใจความสำคัญของนักศึกษาระดับปริญญาตรีชาวไทยที่เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ (THE EFFECTS OF A MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAME ON READING FOR MAIN IDEA OF THAI EFL UNDERGRADUATE STUDENTS) อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ ดร.สุขสรรพ ศุภเศรษฐเสรี, 206 หน้า.

คำสำคัญ: เกมออนไลน์แบบเล่นตามบทบาทสมมุติที่มีผู้เล่นจำนวนมาก/ เกมออนไลน์ /การอ่านจับใจความสำคัญ/ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชาวไทย

ทักษะการอ่านถือเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดอีกทักษะหนึ่งในบรรดาทักษะการเรียนรู้ภาษา เนื่องจากทักษะการอ่านนั้นเป็นต้นกำเนิดในการพัฒนาภาษาในองค์กรรวม หากจะเข้าใจภาษาให้ถ่องแท้ นักศึกษาจำเป็นต้องมีทักษะในการรับสาร นั่นก็คือทักษะการอ่านและทักษะการฟัง อย่างไรก็ตาม นักศึกษาชาวไทยยังคงประสบปัญหาในการเข้าใจเนื้อหาที่อ่าน โดยเฉพาะการอ่านจับใจความสำคัญ อีกทั้งความก้าวหน้าในเทคโนโลยีและรูปแบบการสอนแบบชีวิตวิถีใหม่มีผลเกี่ยวเนื่องให้การเรียนออนไลน์เข้ามามีบทบาทสำคัญ โดยเฉพาะการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งประสบการณ์ในการเรียนที่ดีของ นักศึกษานั้นจะช่วยส่งเสริมให้นักศึกษาเรียนอย่างสนุกและมีแรงจูงใจ ในการศึกษาครั้งนี้ การใช้เกมออนไลน์แบบเล่นตามบทบาทสมมุติที่มีผู้เล่นจำนวนมาก ได้ถูกนำมาใช้ในการสอนนักศึกษาให้เรียนอย่างสนุกและเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้ในห้องเรียน โดยงานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาผลของการใช้เกมออนไลน์แบบเล่นตามบทบาทสมมุติที่มีผู้เล่นจำนวนมากเพื่อการเรียนการอ่าน จับใจความสำคัญ และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษชาวไทยที่มีต่อการใช้เกมออนไลน์แบบเล่นตามบทบาทสมมุติที่มีผู้เล่นจำนวนมากเพื่อการเรียนการอ่านจับใจความสำคัญ

ผู้มีส่วนร่วมกับงานวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษาชาวไทยในระดับมหาวิทยาลัย จำนวน 35 คน ซึ่งเป็นผู้ที่ลงทะเบียนเรียนหลักสูตรภาษาอังกฤษเพื่อจุดประสงค์ทางด้านวิชาการ ในปีการศึกษา 2564 ที่มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี การวิจัยกึ่งทดลองแบบผสมวิธีได้ถูกนำมาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้เพื่อ รวบรวมข้อมูลตลอดระยะเวลาการทดลอง โดยหลังจากการทดสอบก่อนเรียน นักศึกษาในการทดลอง ได้รับการเรียนการสอนโดยใช้เกมออนไลน์แบบเล่นตามบทบาทสมมุติที่มีผู้เล่นจำนวนมาก หลังจาก การทดลองสิ้นสุด นักศึกษากลุ่มนี้ได้รับการทดสอบหลังเรียน จากนั้น ตอบแบบสอบถามและเข้ารับ การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า

1. เพื่อให้ทราบถึงผลของการใช้เกมออนไลน์แบบเล่นตามบทบาทสมมุติที่มีผู้เล่นจำนวนมาก เพื่อการเรียนการอ่านจับใจความสำคัญ ผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้การอ่านจับใจความสำคัญของ นักศึกษาก่อนและหลังเรียนด้วยเกมออนไลน์แบบเล่นตามบทบาทสมมุติที่มีผู้เล่นจำนวนมาก สถิติที่

นำมาใช้เพื่อเปรียบเทียบคือ paired sample t-test โดยผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้การอ่านจับใจความสำคัญที่ได้จากการวิเคราะห์การทดสอบหลังเรียน (ค่าเฉลี่ย = 14.26) ของนักเรียนนั้นสูงกว่าผลของการทดสอบก่อนเรียน (ค่าเฉลี่ย = 7.06) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .000

2. ในส่วนของแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ถึงโครงสร้าง ผลการวิจัยชี้ว่านักเรียนมีความคิดเห็นที่ดีต่อการใช้เกมออนไลน์แบบเล่นตามบทบาทสมมุติที่มีผู้เล่นจำนวนมากเพื่อการเรียนการอ่านจับใจความสำคัญ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 (S.D. = 0.57) นอกจากนี้ ผลจากการสำรวจความคิดเห็นของนักเรียนยังเผยให้เห็นว่านักเรียนชอบการเรียนการอ่านจับใจความสำคัญด้วยเกมออนไลน์แบบเล่นตามบทบาทสมมุติที่มีผู้เล่นจำนวนมาก เนื่องจากเกมสนุก จูงใจ และสะดวกต่อการเรียนรู้

จากผลการศึกษา อาจกล่าวได้ว่า เกมออนไลน์แบบเล่นตามบทบาทสมมุติที่มีผู้เล่นจำนวนมาก เป็นวิธีการเรียนการสอนที่สามารถใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนได้



WANWISA CHANGKWIAN : THE EFFECTS OF A MASSIVELY MULTIPLAYER  
ONLINE ROLE-PLAYING GAME ON READING FOR MAIN IDEA OF  
THAI EFL UNDERGRADUATE STUDENTS.

THESIS ADVISOR : SUKSAN SUPPASETSEREE, Ph.D., 206 PP.

Keywords: Massively Multiplayer Online Role-Playing Game/ Online Games/ Reading  
for Main Idea/ Thai University Students

Reading is considered one of the most important skills among the four language skills as it can improve overall proficiency of the language. In order to fully understand the language, students should possess receptive skills which are reading and listening. However, some Thai students still have problems understand the reading texts, especially reading for main idea. Also, with the advance of technology and new normal learning modalities, online learning is a must, especially English language learning. Students' online learning experiences in learning can encourage them to learn with more fun and motivation. In this study, Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) was used to enhance students to learn with fun and also provide more opportunity to learn outside the classroom. The purpose of this study were to investigate the effects of MMORPG on learning reading for main idea and to examine the Thai students' perception of learning reading for main idea via MMORPG.

The present study was conducted with 35 Thai EFL university students, who enrolled the English for Academic Purposes in academic year 2020 at Suranaree University of Technology (SUT). A mixed method quasi-experiment was implemented as a source for collecting data over the period of experiment. After taking a pretest, students in the experiment studied reading for main idea via MMORPG online. At the end of the experiment, students were asked to do the posttest. Later, the questionnaire and semi-structured interview were administered.

The results of the present study were illustrated in the following details.

(1) In response to the investigation of the effects of MMORPG on English reading for main idea knowledge, students' reading for main idea achievement before and after studying with MMORPG was compared. A paired sample t-test was used to determine the difference. The results of English reading for main idea achievement of

the students in posttest ( $\bar{X} = 14.26$ ) was higher than those in the pretest ( $\bar{X} = 7.06$ ) with statistically significant differences ( $p = .000, p < .05$ ).

(2) In regards to the questionnaire and semi-structured interview, the finding indicated that students had good perception about the use of MMORPG at the average score of  $\bar{X} = 4.40$  (S.D. = 0.57). Moreover, the results of students' perceptions also revealed that students liked learning English reading for main idea via MMORPG because it was fun, motivating, and convenient for their learning.

Results of the study suggest that MMORPG is an interesting tool which can be used to enhance students' English reading for main idea knowledge

