

**ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรมด้วยเกมออนไลน์
ในรายวิชาการเบี่ยงวิธีวิจัยทางธุรกิจ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์**

กัญยปริน ทองสามสี

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี อำเภอเมือง จังหวัดปัตตานี 94000

kanyaprin.s@psu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการเรียนการสอนการป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรมโดยใช้เกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ โดยศึกษาจากนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการเบี่ยงวิธีวิจัยทางธุรกิจ จำนวน 16 คน ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากผลการทดสอบก่อนและหลังเรียน โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที คะแนนพัฒนาการของผู้เรียน และคะแนนเพิ่มสัมพัทธ์ ผลการศึกษา พบว่า การสอนโดยใช้เกมออนไลน์เรื่องการป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรมทำให้คะแนนเฉลี่ยของการทดสอบหลังเรียนมีค่าสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.001 และมีคะแนนเพิ่มสัมพัทธ์ร้อยละ 61.22 โดยผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนรูปแบบนี้ระดับมาก

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การลอกเลียนวรรณกรรม, เกมออนไลน์, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

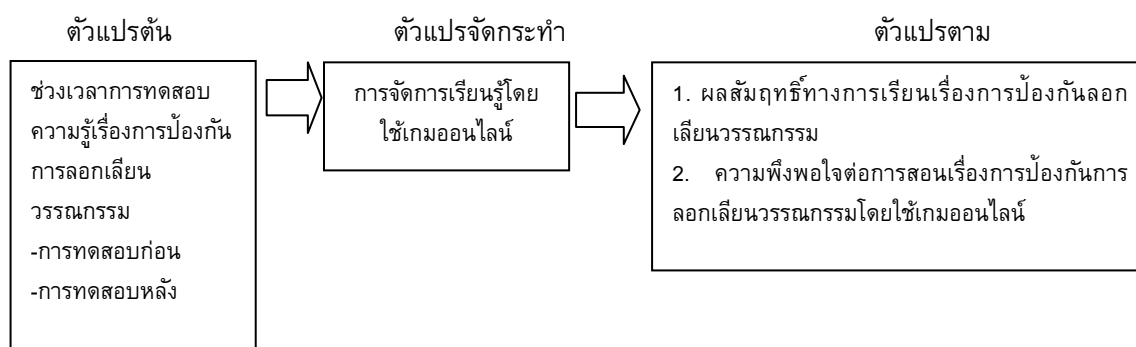
บทนำ

การลอกเลียนวรรณกรรม (Plagiarism) เป็นรูปแบบหนึ่งของพฤติกรรมไม่เหมาะสมทางวิชาการ (Academic Misconduct) [1-3] อันเนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสารในปัจจุบัน ส่งผลให้นักศึกษา อาจารย์ และบุคคลทั่วไปสามารถเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศได้ทั่วโลกอย่างรวดเร็ว อย่างไรก็ตาม ความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศก็นำมาสู่ปัญหาเชิงวิชาการ โดยผู้ที่ขาดความเข้าใจหรือไม่ตระหนักถึงความสำคัญในเรื่องทรัพย์สินทางปัญญาอาจคัดลอกหรือใช้ประโยชน์ผลงานทางวิชาการ ผลงานวิจัย สิ่งพิมพ์ และวิทยานิพนธ์ ของผู้อื่นโดยไม่ตั้งใจที่จะไม่เคารพถึงทรัพย์สินทางปัญญา ในขณะที่ผู้ที่ไม่ซื่อสัตย์ก็สามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างสะดวก ง่ายดาย และสามารถดัดแปลงไปใช้ประโยชน์ต่อ โดยคาดว่าจะไม่มีผู้ใดทราบว่าผลงานดังกล่าวไม่ใช่ของตน การกระทำดังกล่าวก่อให้เกิดปัญหาในทางวิชาการ ส่งผลให้บุคคลที่คัดลอกหรือนำผลงานผู้อื่นมาใช้อย่างไม่ถูกต้องไม่ได้รับการพัฒนาทางปัญญาตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา ก่อให้เกิดปัญหาต่อระบบการศึกษาที่ต้องการสร้างนักคิดนักวิจัย อีกทั้งยังสะท้อนถึงปัญหาการจัดการศึกษาของประเทศ และความเสื่อมถอยของความเจริญทางจริยธรรม [4]

ปัจจุบันมีการป้องกันและตรวจสอบการลอกเลียนวรรณกรรมหลายรูปแบบ ทั้งการให้ความรู้เพื่อให้ผู้เกี่ยวข้องมีความตื่นตัว และให้ความสำคัญกับการปกป้อง เคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และมีการพัฒนาเครื่องมือตรวจสอบการลอกเลียนวรรณกรรมมากมาย อาทิในประเทศไทยมี ระบบอักขราวิสุทธิ์ เป็นระบบตรวจจับการคัดลอกวิทยานิพนธ์ที่พัฒนาโดยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และบริษัท อินสไปร์ จำกัด [5] CopyCat เป็นระบบตรวจสอบการคัดลอกและลอกเลียนเอกสารอิเล็กทรอนิกส์แบบอัตโนมัติ ของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (National Electronics and Computer Technology Center: NECTEC) ส่วนของต่างประเทศมีโปรแกรมออนไลน์ อาทิ Turnitin CrossCheck PlagiarismDetect.com Plagiarism Detector Plagiarism Checker [6] ขณะเดียวกันหากมีการตรวจสอบพบว่าการลอกเลียนวรรณกรรม สถาบันอุดมศึกษาแต่ละแห่งก็จะมีการลงโทษผู้กระทำความผิดฐานลอกเลียนวรรณกรรม ดังปรากฏข่าวการถอดถอนปริญญาบัตรของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย [7] มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ [8] และมหาวิทยาลัยศิลปากร [9]

รายวิชา 441-411 ระเบียบวิธีวิจัยทางธุรกิจ (Business Research Methodology) เป็นวิชาบังคับทางธุรกิจ ในหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2553 สาขาการจัดการทรัพยากรมนุษย์และองค์การ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ซึ่งเปิดสอนสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 4 รายวิชานี้ศึกษาเกี่ยวกับระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณและคุณภาพ กระบวนการวิจัย การสร้างกรอบความคิดในการวิจัย การรวบรวมและการวิเคราะห์ข้อมูล การอภิปรายผล ตลอดจนจริยธรรมการวิจัย [10] การจัดการเรียนการสอนเรื่องการป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรม ซึ่งเป็นหัวข้อหนึ่งในเรื่องจริยธรรมการวิจัยนั้น ผู้สอนมุ่งการจัดการเรียนการสอนให้นักศึกษาตื่นตัว และให้ความสนใจกับการลอกเลียนวรรณกรรมอย่างจริงจัง ป้องกันความเสียหายในทางวิชาการ รวมทั้งสร้างความน่าเชื่อถือของสถาบัน และเสริมสร้างจริยธรรมทางวิชาการของนักศึกษา โดยใช้เกมออนไลน์ในเพื่อสร้างความเข้าใจแก่ผู้เรียนแทนการบรรยายโดยผู้สอนอันเป็นการสอนแบบดั้งเดิม (Passive Learning) การใช้เกมออนไลน์ถือเป็นการจัดการเรียนการสอนเชิงรุกเชิงรุก (Active Learning) รูปแบบหนึ่ง ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายการจัดการเรียนการสอนเชิงรุกของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ตามแผนยุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ พ.ศ.2558-2561 [11] และกรอบมาตรฐานสมรรถนะอาจารย์มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (PSU Teaching Professional Standards Framework: PSU-TPSF) [12] ผู้วิจัยเลือกเกม Goblin Threat ของ Lycoming College มาใช้เนื่องจากเป็นเกมออนไลน์ที่เข้าถึงได้ง่าย ใช้ภาษาอังกฤษในเกมในระดับที่ไม่ยากเกินไป และมีงานวิจัยที่ทดลองใช้เกมดังกล่าวในการจัดการเรียนการสอนเรื่องการลอกเลียนวรรณกรรมแล้วพบว่านักศึกษามีความเข้าใจที่ถูกต้องมากขึ้น ดังนั้น ในฐานะที่เป็นผู้สอนรายวิชา 441-411 ระเบียบวิธีวิจัยทางธุรกิจ กลุ่ม 5 ในปีการศึกษา 2560 จึงออกแบบการสอนในหัวข้อการป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรมโดยใช้เกมออนไลน์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรมของนักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจ ก่อนและหลังได้รับการสอนด้วยเกมออนไลน์ และเพื่อสำรวจความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการสอนด้วยเกมออนไลน์เรื่องการป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรม โดยมีกรอบการวิจัยดังนี้



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองโดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียวสอบก่อนและหลังทดลอง (One Group Pretest - Posttest Design) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แบบแผนการทดลอง

	กลุ่ม		สอบก่อน (Pretest)	ทดลอง	สอบหลัง (Posttest)
	E		T ₁	X	T ₂
เมื่อ	E	แทน	กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจ ชั้นปีที่ 4		
	T ₁	แทน	การทดสอบก่อนการสอนเรื่องการป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรมโดยใช้เกมออนไลน์		
	X	แทน	การสอนเรื่องการป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรมโดยใช้เกมออนไลน์ Goblin Threat ของ Lycoming College		
	T ₂	แทน	การทดสอบหลังการสอนแบบเรื่องการป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรมโดยใช้เกมออนไลน์		

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาภาคปกติหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต ชั้นปีที่ 4 ที่ศึกษารายวิชาการเขียนวิธีวิจัยทางธุรกิจ ในภาคเรียนที่ 1/2560 จำนวน 92 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในกลุ่ม 05 มีจำนวน 16 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยพัฒนาเครื่องมือจากการศึกษาเกมออนไลน์ Goblin Threat ของ Lycoming College ได้เครื่องมือ ดังนี้

1. แบบทดสอบเรื่องการลอกเลียนวรรณกรรม ก่อนและหลังการสอนเรื่องการป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรมโดยใช้เกมออนไลน์ Goblin Threat ของ Lycoming College เป็นแบบปรนัย จำนวน 32 ข้อๆ ละ 1 คะแนน รวม 32 คะแนน ระยะเวลาในการทดสอบ 60 นาที ผู้วิจัยนำแบบทดสอบไปให้คณาจารย์ภายในหลักสูตรบริหารธุรกิจตรวจสอบพิจารณาแก้ไขแล้วนำมาปรับปรุงให้เหมาะสม
2. แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการสอนเรื่องการป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรมโดยใช้เกมออนไลน์ จำนวน 9 ข้อ โดยพัฒนาจากแบบประเมินการสอนของอาจารย์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

การรวบรวมข้อมูล

1. ขั้นเตรียมการ

การสอนเรื่องการป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรมโดยใช้เกมออนไลน์เพื่อเสริมการเรียนการสอนตามปกติที่ผู้วิจัยนำมาใช้ เริ่มต้นจากผู้สอนบรรยายให้ความรู้เรื่องการลอกเลียนวรรณกรรมจากนั้นจึงมอบหมายให้ผู้เรียนเล่นเกมออนไลน์ Goblin Threat ของ Lycoming College เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาเรื่องการลอกเลียนวรรณกรรมผ่านเกมดังกล่าวให้มากยิ่งขึ้นจากเว็บไซต์ <http://www.lycoming.edu/library/instruction/tutorials/plagiarismGame.aspx>

2. ขั้นเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โดยมีรายละเอียด ดังนี้

2.1 ทดสอบก่อนเรียนโดยจัดสอบในชั้นเรียน ใช้เวลาในการทดสอบเรื่องการป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรม จำนวน 60 นาที

2.2 สอนโดยบรรยายให้ความรู้เรื่องการลอกเลียนวรรณกรรมเพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาเรื่องการป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรม โดยใช้เวลาในการสอน 1 ครั้ง จำนวน 3 คาบ จากนั้นจึงมอบหมายให้ผู้เรียนเล่นเกมออนไลน์ Goblin Threat ของ Lycoming College

2.3 ทดสอบหลังเรียน โดยจัดสอบหลังการจัดการเรียนการสอนเรื่องการป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรม จำนวน 60 นาที

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยนำคะแนนผลการทดสอบก่อนและหลังเรียนโดยใช้อุปกรณ์เป็นฐาน มาวิเคราะห์โดยใช้สถิติ Pair sample t-test เพื่อเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการและทดสอบนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้ค่าสถิติที่ใช้ในการนำเสนองานวิจัยได้แก่

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คะแนนพัฒนาการ และคะแนนเพิ่มสัมพัทธ์ ซึ่งสูตรการคำนวณคะแนนเพิ่มสัมพัทธ์มีดังนี้

$$S = \frac{100 \times (Y - X)}{(F - X)}$$

เมื่อ S (%) หมายถึง คะแนนเพิ่มสัมพัทธ์ (ร้อยละ)

F หมายถึง คะแนนเต็มของการวัดทั้งครั้งแรกและครั้งหลัง

X หมายถึง คะแนนการวัดครั้งแรก

Y หมายถึง คะแนนการวัดครั้งหลัง

2. สถิติอ้างอิง ได้แก่ ค่าสถิติทดสอบที (t-value) ค่าความน่าจะเป็นที (t-probability) และค่าขนาดอิทธิพลที่ใช้ในการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างเพียงกลุ่มเดียวคือค่า R ซึ่งคำนวณโดยใช้สูตรของ R Rosenthal [13] คือ

$$r = \sqrt{\frac{t^2}{t^2 + df}}$$

3. การแปลผลค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการสอนแบบเรื่องการป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรมโดยใช้เกมออนไลน์ ใช้เกณฑ์ต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง พึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง พึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

ผลและอภิปรายผล

ผลการวิจัย

การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรมด้วยเกมออนไลน์ในรายวิชาการระเบียบวิธีวิจัยทางธุรกิจ ใช้แบบทดสอบเป็นแบบปรนัย จำนวน 32 ข้อๆ ละ 1 คะแนน รวม 32 คะแนน ระยะเวลาในการทดสอบ 60 นาที โดยผลการวัดคะแนนพัฒนาการของนักศึกษา แสดงดังตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยค่าสถิติทดสอบที แสดงดังตารางที่ 3 และความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการสอนเรื่องการป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรมโดยใช้เกมออนไลน์ แสดงดังตารางที่ 4

ตารางที่ 2 ค่าคะแนนที่มีการวัดซ้ำ ผลการวัดคะแนนพัฒนาการ และคะแนนเพิ่มสัมพัทธ์ของนักศึกษา จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	คะแนนพัฒนาการ*	คะแนนเพิ่มสัมพัทธ์ (%)
1	10	23	13	59.09
2	13	26	13	68.42
3	9	24	15	65.22
4	12	23	11	55.00
5	7	22	15	60.00
6	14	26	12	66.67
7	9	23	14	60.87
8	8	23	15	62.50
9	13	25	12	63.16
10	8	26	18	75.00
11	7	23	16	64.00
12	9	26	17	73.91
13	10	16	06	27.27
14	9	24	15	65.22
15	6	24	18	69.23
16	7	18	11	44.00
$\bar{X}$	9.44	23.25	13.81	61.22

*คะแนนพัฒนาการคำนวณจาก คะแนนหลังเรียน-คะแนนก่อนเรียน

จากตารางที่ 2 แสดงคะแนนก่อนเรียน คะแนนหลังเรียน และคะแนนพัฒนาการผู้เรียน จำนวน 16 คน พบผลต่างคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบมีค่าเท่ากับ 13.81 หมายความว่า การสอนเรื่องการป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรมโดยใช้เกมออนไลน์ทำให้คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนมีค่าสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เมื่อนำมาวิเคราะห์หาพัฒนาการการเรียนรู้ของนักศึกษา พบว่าคะแนนเพิ่มสัมพัทธ์ของผู้เรียนมีค่าร้อยละ 61.22

ตารางที่ 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรมของนักศึกษา ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้เกมออนไลน์

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	n	$\bar{X}$	SD	t-value	t-probability	r
คะแนนก่อนเรียน	16	9.44	2.42	-18.057	.000*	0.98
คะแนนหลังเรียน	16	23.55	2.79			

*.001

จากตารางที่ 3 พบว่า นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา 441-411 ระเบียบวิธีวิจัยทางธุรกิจ เรื่องการป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 โดยเมื่อพิจารณาขนาดอิทธิพลตามเกณฑ์ของ R Rosenthal and RL Rosnow [14] ที่กำหนดว่าหากขนาดอิทธิพลมีค่าระหว่าง 0.10-0.29 ถือว่าค่าอิทธิพลนั้นต่ำ หากมีค่าอิทธิพลระหว่าง 0.30-0.49 ถือว่าค่าอิทธิพลนั้นอยู่ในระดับปานกลาง และหากมีค่าอิทธิพลมากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 ถือว่าค่าอิทธิพลนั้นอยู่ในระดับสูง จากการทดลองครั้งนี้มีค่าอิทธิพลเท่ากับ 0.98 ถือว่าอยู่ในระดับสูง

ตารางที่ 4 ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์

รายการประเมินความพึงพอใจ	$\bar{x}$	SD	แปลผล
1. การเตรียมการสอน	4.31	.48	มาก
2. ความตั้งใจและความกระตือรือร้นในการสอน	4.31	.60	มาก
3. ความครบถ้วนในการสอนตามเนื้อหา	4.38	.62	มาก
4. เทคนิคและวิธีการถ่ายทอดความรู้	4.13	.62	มาก
5. การรับฟังความคิดเห็นและข้อวิจารณ์จากผู้เรียน	4.06	.57	มาก
6. การส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถคิด วิเคราะห์อย่างมีเหตุผล	4.19	.66	มาก
7. ให้ข้อมูล ชี้แนะแหล่งค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม	4.25	.68	มาก
8. จัดเนื้อหาและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน	3.88	.62	มาก
ตารางที่ 4 (ต่อ)			
รายการประเมินความพึงพอใจ	$\bar{x}$	SD	แปลผล
9. ระดับความเข้าใจต่อเนื้อหาที่สอน	4.06	.57	มาก
เฉลี่ยรวม	4.17	.61	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่า นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์มีความพึงพอใจต่อการเรียนรายวิชา 441-411 ระเบียบวิธีวิจัยทางธุรกิจ เรื่อง การป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรม ระดับมากในทุกรายการประเมิน

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยที่พบว่านักศึกษาที่ได้รับการสอนเรื่องการป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรมโดยใช้เกมออนไลน์มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 โดยคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบหลังเรียนมีค่าสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนเรียน ผู้เรียนมีคะแนนเพิ่มสัมพัทธ์ร้อยละ 61.22 และมีความพึงพอใจต่อการสอนระดับมาก ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับการวิจัยของ RJ Haddad and Y Kalaani [15] ที่พบว่าการใช้เกมต่อต้านการลอกเลียนวรรณกรรมในการเรียนการสอนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาวิศวกรรมศาสตร์ไฟฟ้า มหาวิทยาลัยเซาเทิร์นจอร์เจียส่งผลให้นักศึกษาเกิดความตระหนักและมีความเข้าใจเกี่ยวกับการประพฤติก่อให้เกิดความผิดทางวิชาการมากกว่าเดิมโดยเพิ่มขึ้นจากเดิมร้อยละ 59.8 เป็นร้อยละ 73.0 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เช่นเดียวกับผลการวิจัยของสุชาติ แสนพิช [16] ที่พบว่าคะแนนทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนในเขตจังหวัดปทุมธานี หลังใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีความพึงพอใจในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของพีระยุทธ เพ็ชรพิชัย และสาโรช ไชยรักษ์ [17] ที่พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเคหะชุมชนลาดกระบังที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์วิชาคณิตศาสตร์เรื่องเงินมีระดับสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มนักเรียนที่สอนโดยวิธีการสอนปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับมาก นอกจากนี้ยังใกล้เคียงกับผลการวิจัยของนวัช ปานสุวรรณ [18] ที่พบว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์แบบเล่นตามบทบาทและการสอนแบบสตอรี่ไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบรรหารแจ่มใสวิทยา 3 อำเภอด่านช้าง จังหวัดสุพรรณบุรี มีค่าสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์แบบเล่นตามบทบาทและการสอนแบบสตอรี่ไลน์วิชาวิทยาศาสตร์ในระดับดี

ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของนักวิชาการหลายท่านที่กล่าวถึงข้างต้นเพราะการสอนเรื่องการลอกเลียนวรรณกรรมโดยใช้เกมออนไลน์ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ด้วยการสอนรูปแบบใหม่แทนการบรรยายแบบดั้งเดิม อีกทั้งผู้เรียนยังได้ฝึกฝน

การใช้ภาษาอังกฤษซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ที่สนับสนุนให้จัดการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสะท้อนว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ เรื่อง การป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรม ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเรื่องการลอกเลียนวรรณกรรมมากขึ้น โดยพิจารณาได้จากคะแนนทดสอบหลังจัดการเรียนรู้ที่สูงกว่าคะแนนทดสอบหลังการเรียนรู้ มีค่าคะแนนเพิ่มสัมพัทธ์ร้อยละ 61.22 และมีคะแนนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการระเบียบวิธีวิจัยทางธุรกิจและรายวิชาอื่นๆ ควรนำกิจกรรมการสอนโดยใช้เกมออนไลน์ไปใช้สอนในชั้นเรียนให้มากยิ่งขึ้น และวิธีการดังกล่าวทำให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนบรรยากาศในการเรียน ได้ทำกิจกรรมที่หลากหลาย จากการวิจัยครั้งนี้พบว่า มีนักศึกษาบางส่วนที่มีความกระตือรือร้นต่อรูปแบบการสอนแบบใหม่ และพยายามสืบค้นคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ไม่เคยพบมาก่อน โดยจดบันทึกไว้ในสมุดและนำมาทบทวน สอบถามในชั้นเรียนเพิ่มเติม การจัดการเรียนการสอนรูปแบบนี้จึงมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น อย่างไรก็ตาม การวิจัยครั้งนี้ใช้เกมออนไลน์ที่พัฒนาโดยสถาบันการศึกษาต่างประเทศ ซึ่งใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลัก แต่กระบวนการเรียนการสอนในหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิตส่วนใหญ่ใช้ภาษาไทย นักศึกษาจึงไม่มักคุ้นกับการใช้ภาษาอังกฤษ ขณะที่นักศึกษาบางส่วนมีพื้นฐานทางภาษาอังกฤษน้อยจะรู้สึกไม่สนุกกับการเล่นเกมออนไลน์ เพราะตนเองไม่เข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนั้น ผู้สอนควรพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อใช้ในชั้นเรียนด้วยตนเองที่สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน และเนื้อหาในเกมควรมีภาษาไทยควบคู่กับภาษาอังกฤษโดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงพัฒนา (Research and Development)

Ethic Committee No.

psu.pn.2-044/60

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้ได้รับทุนอุดหนุนจากกองทุนวิจัยวิทยาเขตปัตตานี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ประจำปีงบประมาณ 2560 สัญญาเลขที่ HUM601230S

บรรณานุกรม

- [1] EM McClung and JK Schneider. A concept synthesis of academically dishonest behaviors. Journal of Academic Ethics. 2015; 13, 1-11.
- [2] NA Razek. Academic integrity: a Saudi student perspective. Academy of Educational Leadership Journal. 2014; 18, 143-154.
- [3] JL Agud. Fraud and plagiarism in school and career. Rev Clin Esp. 2014; 214, 410-414.
- [4] บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สิ่งพิมพ์ วิทยานิพนธ์ การคัดลอกผลงานวิจัย “ประเด็นสำคัญที่ควรรู้. 2555; สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2560. จาก <http://www.grad.chula.ac.th/download/files/Plagiarism.pdf>.
- [5] อักษรวิสุทธิ. 2560; สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2560. จาก <http://akarawisut.com>.
- [6] งานสารสนเทศและห้องสมุดสตางค์ มงคลสุข. คู่มือ Plagiarism. 2560; สืบค้นเมื่อ 5 มีนาคม 2560. จาก <http://stang.sc.mahidol.ac.th/text/plagiarism.htm>.
- [7] จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเพิกถอนปริญญาคุณวุฒิบัณฑิต ผอ.สำนักงานนวัตกรรม. ผู้จัดการออนไลน์. วันที่ 22 มิถุนายน 2555. สืบค้นเมื่อ 5 มีนาคม 2560. จาก <http://www.manager.co.th/Campus/ViewNews.aspx?NewsID=9550000076709&CommentReferID=21502267&CommentReferNo=9&TabID=3&>

- [8] มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์เผยถอนปริญญาโท 1 ราย เหตุลอกผลงาน ซ้ำซอฟต์แวร์ตรวจวิทยานิพนธ์ไม่ครอบคลุม. มติชนออนไลน์. วันที่ 2 กรกฎาคม 2555. สืบค้นเมื่อ 9 มีนาคม 2560. จาก http://www.matichon.co.th/news_detail.php?newsid=1341205564.
- [9] ข้าราชการกรมศิลปากรติดต่อกับอธิการบดีมหาวิทยาลัยศิลปากรยอมให้เพิกถอนปริญญาบัตร มหาวิทยาลัยศิลปากรตั้งกรรมการสอบสวนแล้ว. มติชนออนไลน์. วันที่ 22 เมษายน 2559. สืบค้นเมื่อ 9 มีนาคม 2560. จาก <http://www.matichon.co.th/news/114196>.
- [10] คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต พ.ศ.2553. ปัตตานี, 2553.
- [11] แผนยุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ พ.ศ.2558-2561. สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2560. 2558; จาก http://www.fms.psu.ac.th/images/Document_WebFMS/plan/strategic_plan59.pdf.
- [12] ประกาศมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ เรื่อง กรอบมาตรฐานสมรรถนะอาจารย์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. 2558; สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2560. จาก http://psu-tpsf.psu.ac.th/files/contents/Announcement_PSU-TPSF.pdf.
- [13] R Rosenthal. Meta-analysis procedures for social research (revised). Sage, Newbury Park, CA, 1991.
- [14] R Rosenthal and RL Rosnow. Essentials of Behavioral Research: Methods and Data Analysis. McGraw-Hill, New York, NY, 1984.
- [15] RJ Haddad, and Y Kalaani. Gaming Against Plagiarism (GAP): A game-based approach to illustrate research misconduct to undergraduate Engineering students. Proceedings of the 2014 American Society for Engineering Education Southeast Section Conference. Macon, GA, 2014.
- [16] สุชาติ แสนพิช. การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์. Veridian E-Journal. 2558; 8, 1413-1426.
- [17] พิระยุทธ เพ็ชรพิชัย และ สาโรช ไชยรักษ์. การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์วิชาคณิตศาสตร์เรื่องเงินสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเคหะชุมชนลาดกระบัง. วารสารเทคโนโลยีการศึกษาและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์. 2557; 1, 91-97.
- [18] นวัช ปานสุวรรณ. ผลการเรียนรู้ด้วยเกมคอมพิวเตอร์แบบเล่นตามบทบาท และการสอนแบบสตอรี่ไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดวิเคราะห์. Veridian E-Journal. 2555; 5, 538-553.