

การสำรวจทัศนคติและประสบการณ์ของนักศึกษาชั้นปีที่หนึ่งที่มีต่อรายวิชา

“ภาษาอังกฤษพาสนุก”: การวิจัยแบบผสมผสาน

EXPLORING FIRST-YEAR UNIVERSITY STUDENTS' PERCEPTIONS AND EXPERIENCES IN
THE “ENGLISH FOR FUN” COURSE: A MIXED-METHODS STUDY

อนาวิน กล้าแข็ง

อาจารย์ประจำหลักสูตรภาษาอังกฤษธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

Anawin Khlakheang

Instructor of Business English Program, Faculty of Arts, Dhurakij Pundit University

Corresponding Author E-mail : anawin.khl@dpu.ac.th

(Received : July 13, 2025; Edit : July 21, 2025; accepted : July 22, 2025)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจและปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของนักศึกษาชั้นปีที่หนึ่งที่มีต่อรายวิชา “ภาษาอังกฤษพาสนุก” ซึ่งจัดการเรียนการสอนโดยเน้นความสนุกสนานและการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นของผู้เรียน การวิจัยใช้ระเบียบวิธีแบบผสมผสาน โดยรวบรวมข้อมูลผ่านแบบสอบถามมาตราลัดและคำถามปลายเปิดจากนักศึกษาจำนวน 200 คน ผลการวิจัยบ่งชี้ว่านักศึกษามีความพึงพอใจต่อรายวิชาในระดับสูง โดยเฉพาะในด้านการกิจกรรมที่น่าสนใจและการสนับสนุนจากผู้สอน การวิเคราะห์ปัจจัยแฝงสะท้อนองค์ประกอบหลักสามประการที่ส่งผลต่อประสบการณ์เชิงบวกของผู้เรียน ได้แก่ การมีส่วนร่วมในกิจกรรม การสนับสนุนทางวิชาการ และการรับรู้ถึงพัฒนาการทางด้านภาษา ผลการเปรียบเทียบข้อมูลตามปัจจัยประชากรศาสตร์พบว่า เพศไม่มีผลต่อความพึงพอใจอย่างมีนัยสำคัญ ขณะที่สาขาวิชามีความแตกต่าง โดยเฉพาะกลุ่มนักศึกษาบางสาขาที่มีความพึงพอใจต่ำกว่ากลุ่มอื่นเล็กน้อย ข้อมูลเชิงคุณภาพสนับสนุนผลเชิงปริมาณ โดยผู้เรียนให้ความสำคัญกับกิจกรรมที่สนุกและการสร้างบรรยากาศห้องเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ นัยสำคัญของผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่เน้นความสนุกสนานและผู้เรียนเป็นศูนย์กลางสามารถยกระดับความพึงพอใจและส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้เชิงบวกในระดับอุดมศึกษาได้อย่างแท้จริง ทั้งนี้ ข้อมูลจากการวิจัยสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาเนื้อหา กิจกรรม และกลยุทธ์การสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการและบริบทของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้ดียิ่งขึ้น

คำสำคัญ: ความพึงพอใจของนักศึกษา, การเรียนรู้ภาษาที่สอง, ภาษาอังกฤษเพื่อความสนุก, การเรียนรู้แบบผสมผสาน



Abstract

This study aimed to examine first-year university students' satisfaction and the underlying factors influencing their experiences in the "English for Fun" course, which emphasizes enjoyable and engaging learning. Adopting a mixed-methods approach, data were collected through a Likert-scale questionnaire and open-ended questions from 200 participants. The findings indicate a high level of student satisfaction, especially with interactive activities and instructor support. Three core components emerged as significant contributors to the positive learning experience: engagement in classroom tasks, academic support, and perceived language development. Demographic comparisons revealed no significant gender-based differences, though some program-specific variations were observed, with certain groups reporting slightly lower satisfaction. Qualitative responses supported the quantitative trends, highlighting the value of creative activities and a lively learning atmosphere. Recommendations include enhancing opportunities for real-life speaking practice and designing instructional strategies that are more responsive to diverse learner needs.

Keywords: Student Satisfaction, Second Language Learning, English for Fun, Mixed-Methods Learning

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันหลักสูตรการเรียนการสอนภาษาของมหาวิทยาลัยทั้งในประเทศไทยและระดับนานาชาติมีแนวโน้มที่จะนำแนวคิด “เอดูเทนเมนต์” (edutainment) หรือการบูรณาการระหว่างการศึกษาและความบันเทิงมาใช้มากยิ่งขึ้น (Kim and Lee, 2023) เพื่อตอบสนองต่อปัญหาการมีส่วนร่วมของผู้เรียนที่ลดลงในห้องเรียนแบบดั้งเดิม แนวทางการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระบบดั้งเดิมมักเน้นการท่องจำ ไวยากรณ์ และแบบฝึกหัดที่ซ้ำซากจำเจ ทำให้ผู้เรียนจำนวนมากรู้สึกเบื่อหน่าย ไม่เห็นความเชื่อมโยงกับชีวิตจริง และขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ นอกจากนี้ การเรียนการสอนที่ขาดความยืดหยุ่นและไม่ได้ปรับตามความแตกต่างระหว่างบุคคลยังส่งผลให้ผู้เรียนมีทัศนคติลบต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสาร

รายวิชาภาษาอังกฤษพาสนุก (English for Fun) ที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตฯ จึงได้รับการออกแบบขึ้นเพื่อตอบสนองต่อข้อจำกัดของแนวทางเดิม ด้วยการบูรณาการกิจกรรมที่กระตุ้นอารมณ์และสร้างแรงจูงใจของผู้เรียนผ่านสื่อบันเทิง เช่น ภาพยนตร์ เพลง เกม และวรรณกรรมยอดนิยม ซึ่งเอื้อต่อการเรียนรู้ภาษาในบริบทที่เป็นธรรมชาติและมีความหมายมากยิ่งขึ้น รายวิชานี้มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ความสนุกสนาน และความรู้สึกลดความวิตกกังวลทางอารมณ์ซึ่งสอดคล้องกับหลักการเรียนรู้เชิงบวกของผู้ใหญ่ในระดับอุดมศึกษา จากการประเมินผลการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่หนึ่งในมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตฯ ในช่วงก่อนหน้า ชี้ให้เห็นว่านักศึกษากว่าร้อยละ 70 รายงานว่ารู้สึกไม่มั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษในชั้นเรียน และมองว่ากิจกรรมในรายวิชาภาษาอังกฤษทั่วไปไม่น่าสนใจและไม่สอดคล้องกับชีวิตจริง ข้อมูลนี้สะท้อนถึงความจำเป็นเร่งด่วนในการออกแบบรายวิชาที่สามารถสร้างแรงจูงใจภายในและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

สมมติฐานตัวกรองทางอารมณ์ (Affective Filter Hypothesis) เชื่อว่าผู้เรียนจะสามารถรับข้อมูลภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น เมื่อระดับความวิตกกังวลต่ำ และมีแรงจูงใจสูง รายวิชาภาษาอังกฤษพาสนุกได้รับการออกแบบให้ตอบสนองต่อสมมติฐานนี้โดยตรงผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมความรู้สึกมั่นใจ สนุก และเชื่อมโยงกับอารมณ์เชิงบวกของผู้เรียน เช่น การจำลองสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน การแสดงบทบาทสมมติ และการใช้สื่อมัลติมีเดียที่กระตุ้นอารมณ์ (Krashen, 1982: 42) ทั้งนี้ เป้าหมายสำคัญคือการลดตัวกรองทางอารมณ์เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ

แม้ว่าแนวทางการสอนเชิงสร้างสรรค์ในลักษณะนี้จะได้รับการสนับสนุนอย่างกว้างขวาง แต่การประเมินผลในเชิงประจักษ์ยังเป็นระบบยังคงมีอยู่อย่างจำกัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของการศึกษาระดับอุดมศึกษาในประเทศไทย ที่มุ่งเน้นนักศึกษาชั้นปีที่หนึ่งที่กำลังเผชิญกับความท้าทายในการเปลี่ยนผ่านและปรับตัว การศึกษานี้จึงมีเป้าหมายเพื่อเติมเต็มช่องว่างในงานวิจัย โดยเน้นการใช้ระเบียบวิธีแบบผสมผสาน (mixed-methods) ที่สามารถให้ข้อมูลเชิงลึกทั้งเชิงสถิติและประสบการณ์จริงของผู้เรียน และยังเป็นหนึ่งในไม่กี่การศึกษาในประเทศไทยที่ตรวจสอบ “ปัจจัยแฝง” ที่อยู่เบื้องหลังความพึงพอใจของผู้เรียนในรายวิชาที่เน้นความสนุกสนาน ผลการวิจัยครั้งนี้คาดว่าจะมีคุณูปการต่อการพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษเชิงสร้างสรรค์ ตลอดจนแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่คำนึงถึงองค์ประกอบด้านอารมณ์ แรงจูงใจ และบริบทของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาอย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจโดยรวมของนักศึกษาชั้นปีที่หนึ่งที่มีต่อรายวิชาภาษาอังกฤษพาสนุก
2. เพื่อระบุองค์ประกอบของรายวิชาที่สามารถทำนายความพึงพอใจของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ
3. เพื่อเปรียบเทียบระดับความพึงพอใจของผู้เรียนตามเพศและคณะที่สังกัด
4. เพื่อรวบรวมข้อมูลสะท้อนความคิดเห็นเชิงคุณภาพสำหรับการปรับปรุงรายวิชา

คำถามการวิจัย

1. ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรายวิชาภาษาอังกฤษพาสนุกอยู่ในระดับใด
2. องค์ประกอบใดของรายวิชา (ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ การสนับสนุนจากผู้สอน และการรับรู้พัฒนาการทางภาษา) ที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของผู้เรียนมากที่สุด
3. ความพึงพอใจของผู้เรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติตามเพศหรือคณะที่สังกัดหรือไม่
4. นักศึกษามีข้อเสนอแนะอย่างไรในการปรับปรุงรายวิชาให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

บททวนวรรณกรรม

ความพึงพอใจของผู้เรียนในรายวิชาภาษา

ความพึงพอใจของผู้เรียนในบริบทของการเรียนภาษานับเป็นประเด็นที่ได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางในสาขาภาษาศาสตร์ประยุกต์และจิตวิทยาทางการศึกษา โดยทั่วไปหมายถึงความรู้สึกพึงพอใจโดยรวมของผู้เรียนที่มีต่อประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งครอบคลุมทั้งด้านความคิด อารมณ์ และพฤติกรรมที่เกิดขึ้นต่อสิ่งแวดล้อมในชั้นเรียน (Deci and Ryan, 2000) ความพึงพอใจถือเป็นตัวชี้วัดสำคัญของประสิทธิภาพรายวิชา และมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับแรงจูงใจ การมีส่วนร่วม ความคงอยู่ในการเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในบริบทของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ (English as a Foreign Language: EFL) ความพึงพอใจมักถูกมองว่าเป็นผลลัพธ์เชิงพหุมิติ ซึ่งประกอบด้วย ความสนุกในการเรียน การรับรู้ถึงพัฒนาการทางภาษา ความสอดคล้องของเนื้อหา คุณภาพการสอน และปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนร่วมชั้น ทฤษฎีแรงจูงใจแห่งตน (Self-Determination Theory) ระบุว่า ความพึงพอใจในการเรียนรู้มีองค์ประกอบหลัก 3 ประการ ได้แก่ ความรู้สึกมีอิสระในการเรียนรู้ (autonomy) ความสามารถของตนเอง (competence) และความสัมพันธ์เชิงบวกกับผู้อื่น (relatedness) (Deci and Ryan, 2000) สำหรับบริบทในประเทศไทยพบว่าความพึงพอใจของนักศึกษาในรายวิชา EFL มีความเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วม การจัดการเรียนการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และพฤติกรรมของผู้สอนที่ให้การสนับสนุนต่อผู้เรียน ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับงานวิจัยในระดับนานาชาติที่ชี้ว่า การมีส่วนร่วมของผู้เรียน และความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อระดับความพึงพอใจของผู้เรียน (Phan, 2021)

การเรียนรู้ที่สนุกสนานและเอดูเทนเมนต์

แนวคิดการเรียนรู้ที่สนุกสนาน (fun learning) ซึ่งมักเชื่อมโยงกับเอดูเทนเมนต์ (edutainment) หมายถึง กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานเนื้อหาทางวิชาการเข้ากับกิจกรรมที่น่าสนใจและให้ความเพลิดเพลิน แนวทางการสอนนี้มีเป้าหมายเพื่อลดความวิตกกังวลของผู้เรียน เพิ่มความมีส่วนร่วมทางอารมณ์ และทำให้กระบวนการเรียนรู้มีความน่าจดจำมากยิ่งขึ้น (Csikszentmihalyi, 2014) องค์ประกอบของการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ได้แก่ การใช้เกมในชั้นเรียน การจำลองสถานการณ์ กิจกรรมทางดนตรี การเล่าเรื่อง และการใช้สื่อมัลติมีเดีย ซึ่งล้วนส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจภายในและการตอบสนองทางอารมณ์ของผู้เรียน (Choi et al., 2022) เอดูเทนเมนต์ได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เนื่องจากสามารถสร้างความใกล้ชิดระหว่างเนื้อหาภาษากับชีวิตจริงของผู้เรียน เมื่อผู้เรียนรู้สึกว่าการเรียนมีความสนุกและมีความหมาย ก็จะมีแนวโน้มที่จะมีส่วนร่วมในการเรียนและจดจำสิ่งที่เรียนได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ การจัดการเรียนการสอนที่สนุกสนานยังช่วยตอบสนองความต้องการด้านอารมณ์ของผู้เรียน โดยเฉพาะกลุ่มที่มีความวิตกกังวลต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ แม้ว่าจะมีการนำนวัตกรรมการเรียนรู้อะไรก็ตามมาใช้มากขึ้น แต่ยังมีงานวิจัยเชิงประจักษ์ที่ประเมินประสิทธิผลของแนวทางดังกล่าวในบริบทเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ค่อนข้างจำกัดงานวิจัยส่วนใหญ่ที่มีอยู่มักเป็นลักษณะบรรยายหรือเสนอข้อค้นพบเชิงประสบการณ์ซึ่งสะท้อนถึงความจำเป็นในการดำเนินการวิจัยเชิงระบบที่ใช้ข้อมูลเชิงประจักษ์เพื่อตรวจสอบผลลัพธ์ของแนวทางนี้อย่างรอบด้าน

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจ

จากงานวิจัยที่ผ่านมา พบว่ามีหลายปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อระดับความพึงพอใจของผู้เรียนในรายวิชาภาษา หนึ่งในนั้นคือ “พฤติกรรมของผู้สอนที่ลดระยะห่างทางจิตวิทยากับผู้เรียน” (Instructor immediacy) ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการเพิ่มความผูกพันทั้งในด้านอารมณ์และด้านการคิดของผู้เรียน (Baker, 2020) ลักษณะพฤติกรรมดังกล่าว ได้แก่ การมีปฏิสัมพันธ์ที่เป็นมิตร การให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างทันเวลา และความกระตือรือร้นในการสอน ซึ่งล้วนส่งผลให้ระดับความพึงพอใจของผู้เรียนเพิ่มขึ้น อีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญ คือ ความเกี่ยวข้องและความเหมาะสมของเนื้อหาที่ใช้ในการเรียนการสอน ผู้เรียนจะมีความพึงพอใจมากขึ้นเมื่อเนื้อหาที่เรียนมีความเชื่อมโยงกับความสนใจ ความต้องการ และประสบการณ์ในชีวิตจริงของตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของการเรียนรู้ที่เน้นความสนุกสนาน การบูรณาการสื่อและหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม เช่น เพลง ภาพยนตร์ และประเด็นทางสังคม ช่วยเพิ่มคุณค่าในการรับรู้ของรายวิชา (Tomlinson, 2017) การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนก็เป็นอีกปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อความพึงพอใจ การทำงานกลุ่มและกิจกรรมร่วมมือมีบทบาทในการสร้างความรู้สึกร่วมเป็นชุมชนทางการเรียนรู้ ซึ่ง

ช่วยส่งเสริมความพึงพอใจอย่างมีนัยสำคัญ (Zhang, 2024) อย่างไรก็ตาม ผลกระทบของตัวแปรด้านประชากรศาสตร์ เช่น เพศ สาขาวิชาเอก และระดับความสามารถทางภาษา ยังพบข้อค้นพบที่หลากหลาย บางงานวิจัยรายงานความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ ในขณะที่บางงานวิจัยชี้ว่าคุณภาพของการจัดการเรียนการสอนมีบทบาทมากกว่าความแตกต่างระหว่างบุคคล แม้ว่าการวิจัยที่มีอยู่จะให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับองค์ประกอบและปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของผู้เรียน แต่ยังคงมีช่องว่างหลายประการที่ควรได้รับการศึกษาเพิ่มเติม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ยังมีงานวิจัยจำนวนไม่มากนักที่ประเมินผลของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความสนุกสนานในบริบทการศึกษาระดับอุดมศึกษาในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้อย่างจริงจัง นอกจากนี้ งานวิจัยที่ใช้วิธีวิจัยแบบผสมผสานหรือบูรณาการ ทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อให้เข้าใจประสบการณ์ของผู้เรียนอย่างลึกซึ้งก็ยังมีอยู่อย่างจำกัด ในบริบทของประเทศไทย แม้ว่าการสอนแบบเน้นผู้เรียนและการสื่อสารจะได้รับการส่งเสริมมากขึ้นในระดับอุดมศึกษา แต่ข้อมูลเชิงประจักษ์เกี่ยวกับประสิทธิภาพของการเรียนรู้ที่เน้นความสนุกสนานยังมีไม่มากนัก การวิจัยในครั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อเติมเต็มช่องว่างดังกล่าว โดยประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษที่ใช้แนวทางความสนุกเป็นแกนกลาง ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสถิติควบคู่กับการตีความเชิงเนื้อหาจากคำตอบปลายเปิด

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีเชิงปริมาณแบบภาคตัดขวาง (cross-sectional survey design) โดยเสริมด้วยคำถามปลายเปิดเพื่อเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ จุดมุ่งหมายหลักของการวิจัยคือการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรายวิชาภาษาอังกฤษพาสนุก (English for Fun) ซึ่งเป็นรายวิชาที่มีลักษณะการสอนแบบเน้นความสนุกสนาน ตลอดจนการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจดังกล่าว รูปแบบการวิจัยนี้เอื้อให้ผู้วิจัยสามารถเก็บข้อมูลจากผู้เข้าร่วมจำนวนมากในช่วงเวลาเดียวกัน ซึ่งช่วยให้สามารถวิเคราะห์รูปแบบและความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ของผู้เรียนกับลักษณะประชากรศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เหตุผลของการเลือกใช้ระเบียบวิธีเชิงปริมาณคือเพื่อให้สามารถรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงตัวเลขได้อย่างเป็นระบบผ่านเครื่องมือที่มีโครงสร้างชัดเจน ในขณะเดียวกัน การบรรจุคำถามปลายเปิดไว้ในแบบสอบถามยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ ซึ่งช่วยเสริมความลึกซึ้งและมิติทางบริบทให้กับผลการวิเคราะห์เชิงสถิติได้อย่างเหมาะสม

ผู้เข้าร่วมการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่หนึ่งที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษพาสนุก (English for Fun) ณ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โดยใช้วิธีการเลือกแบบสำรวจทั้งประชากร (census sampling) คือ เก็บข้อมูลจากนักศึกษาทั้งหมดที่ลงทะเบียนในรายวิชาดังกล่าว รวมจำนวนทั้งสิ้น 200 คน ข้อมูลประชากรศาสตร์ของผู้เข้าร่วมการวิจัยแสดงไว้ในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ข้อมูลประชากรของผู้เข้าร่วมการวิจัย (N = 200)

ตัวแปร	ประเภท	จำนวน (n)	ร้อยละ (%)
เพศ	หญิง	118	59.0
	ชาย	82	41.0
สาขาวิชา	ภาษาจีนธุรกิจ	120	60.0
	ภาษาอังกฤษธุรกิจ	60	30.0
	ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ	16	8.0
	ภาษาเกาหลีธุรกิจ	4	2.0

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการโดยใช้แบบสอบถามแบบตอบด้วยตนเองซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ออกแบบและพัฒนาเครื่องมือนี้ โดยแบบสอบถามประกอบด้วย 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1: ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ประกอบด้วยข้อมูลด้านเพศ คณะที่สังกัด ระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษตามการประเมินตนเอง และประสบการณ์ก่อนหน้าเกี่ยวกับการเรียนรู้ในรูปแบบที่เน้นความสนุกสนาน

ตอนที่ 2: แบบวัดความพึงพอใจของนักศึกษา

ประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 25 ข้อ โดยใช้มาตราประมาณค่าแบบลิเคิร์ต 5 ระดับ (1 = ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ถึง 5 = เห็นด้วยอย่างยิ่ง) ข้อคำถามเหล่านี้ออกแบบขึ้นเพื่อวัดความพึงพอใจใน 3 มิติ ได้แก่

- (1) กิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วม,
- (2) การสนับสนุนจากผู้สอน
- (3) การรับรู้ถึงพัฒนาการทางด้านภาษา

ตอนที่ 3: คำถามปลายเปิด

ประกอบด้วยคำถามจำนวน 2 ข้อ เพื่อให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระเกี่ยวกับสิ่งที่ชื่นชอบมากที่สุดในรายวิชา และข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงรายวิชา

แบบสอบถามฉบับนี้พัฒนาขึ้นในภาษาอังกฤษ และได้มีการนำไปทดลองใช้กับกลุ่มนักศึกษาจำนวน 30 คน ซึ่งไม่รวมอยู่ในกลุ่มตัวอย่างหลัก เพื่อทดสอบความชัดเจนและความเชื่อถือได้ของเครื่องมือ จากการทดสอบเบื้องต้นพบว่าแบบสอบถามมีความเชื่อมั่นภายในสูง โดยมีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha) เท่ากับ 0.91 ซึ่งอยู่ในระดับยอดเยี่ยม เพื่อประกันความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แบบสอบถามได้รับการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ (TESOL) จำนวน 3 ท่าน จากมหาวิทยาลัยต่างสถาบัน ผลการประเมินค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity Index: CVI) เท่ากับ 0.94 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกันในระดับสูงเกี่ยวกับความเหมาะสมของข้อคำถาม

กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการแจกจ่ายแบบสอบถามในช่วงสัปดาห์ที่ 13 ของภาคการศึกษา โดยใช้รูปแบบแบบฟอร์มออนไลน์ผ่านระบบ Google Forms การเข้าร่วมวิจัยเป็นไปโดยสมัครใจ และมีการรับประกันการไม่เปิดเผยชื่อผู้ตอบแบบสอบถาม เพื่อส่งเสริมให้ผู้ตอบให้ข้อมูลอย่างตรงไปตรงมา ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ 1 สัปดาห์ จากจำนวนนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนทั้งหมด 213 คน มีนักศึกษาตอบแบบสอบถามครบถ้วนจำนวน 200 คน คิดเป็นอัตราการตอบกลับร้อยละ 93.9 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับสูง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลเชิงปริมาณถูกวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรม SPSS เวอร์ชัน 29 การวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ ใช้เพื่ออธิบายระดับความพึงพอใจโดยรวมของผู้เรียน

นอกจากนี้ ได้ดำเนินการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis: EFA) โดยใช้วิธีการสกัดองค์ประกอบหลัก (Principal Component Extraction) เพื่อระบุโครงสร้างปัจจัยแฝงที่อยู่เบื้องหลังความพึงพอใจ โดยมีการตรวจสอบความเหมาะสมของกลุ่มตัวอย่างด้วยค่าสัมประสิทธิ์ Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) และทดสอบความเป็นเอกฐานของเมทริกซ์สหสัมพันธ์ด้วยการทดสอบของ Bartlett (Bartlett's Test of Sphericity) การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างกลุ่มใช้การทดสอบค่าทีสำหรับกลุ่มตัวอย่างอิสระ (Independent-Samples t-test) เพื่อเปรียบเทียบตามเพศ และใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) เพื่อเปรียบเทียบตามสาขาวิชา โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติไว้ที่ $p < .05$ สำหรับข้อมูลเชิงคุณภาพจากคำถามปลายเปิด ได้รับการวิเคราะห์โดยใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Thematic Analysis) ผ่านโปรแกรม NVivo เวอร์ชัน 14 โดยมีการเข้ารหัส จัดหมวดหมู่ และตรวจสอบซ้ำเพื่อหาประเด็นหลักที่เกิดซ้ำเกี่ยวกับประสบการณ์ที่ผู้เรียนรู้สึกเพลิดเพลิน รวมถึงข้อเสนอแนะในการพัฒนารายวิชา

ผลการวิจัย

สถิติเชิงพรรณนาเกี่ยวกับความพึงพอใจ

การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนาได้ดำเนินการเพื่อประเมินระดับความพึงพอใจโดยรวมของนักศึกษาที่มีต่อรายวิชาภาษาอังกฤษพาสนุก (English for Fun) โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนรวมทั้ง 25 ข้อ อยู่ที่ 4.21 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.56 ซึ่งสะท้อนถึงระดับความพึงพอใจในระดับสูง ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ยของแต่ละมิติความพึงพอใจที่ทำการประเมินในการวิจัยครั้งนี้

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยคะแนนรายมิติของความพึงพอใจ

มิติของความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
กิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วม	4.32	0.51
การสนับสนุนจากผู้สอน	4.28	0.54
การรับรู้ถึงพัฒนาการทางภาษา	4.03	0.63

ผลการวิเคราะห์ในตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า นักศึกษามีความพึงพอใจสูงสุดต่อมิติของกิจกรรมที่มีลักษณะโต้ตอบและสร้างความเพลิดเพลิน รองลงมาคือการสนับสนุนจากผู้สอน ขณะที่มิติด้านการรับรู้ถึงพัฒนาการทางภาษายังอยู่ในระดับที่น่าพึงพอใจ แม้จะมีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าเล็กน้อยเมื่อเทียบกับมิติอื่น ๆ

การวิเคราะห์องค์ประกอบ

การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis: EFA) ได้ดำเนินการกับข้อคำถามจำนวน 25 ข้อที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบหลัก (Principal Component Analysis) และการหมุนแกนแบบวาริแมกซ์ (Varimax Rotation)

ค่าดัชนี Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) ซึ่งใช้วัดความเหมาะสมของกลุ่มตัวอย่าง มีค่าเท่ากับ 0.88 ขณะที่ผลการทดสอบความเป็นเอกฐานของเมทริกซ์สหสัมพันธ์ (Bartlett's Test of Sphericity) มีนัยสำคัญทางสถิติ ($\chi^2 = 1624.34, p < .001$) แสดงให้เห็นว่าข้อมูลมีความเหมาะสมเพียงพอสำหรับการวิเคราะห์องค์ประกอบ

ผลการวิเคราะห์สามารถแยกองค์ประกอบหลักออกได้จำนวน 3 ปัจจัย โดยแต่ละองค์ประกอบมีค่า Eigenvalue มากกว่า 1 และสามารถอธิบายความแปรปรวนรวมได้ร้อยละ 68.4 โดยประกอบด้วย

กิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วม (Engaging Activities) – 10 ข้อคำถาม

การสนับสนุนจากผู้สอน (Instructor Support) – 8 ข้อคำถาม

การรับรู้ถึงพัฒนาการทางภาษา (Perceived Language Gain) – 7 ข้อคำถาม

การเปรียบเทียบระหว่างกลุ่ม

การเปรียบเทียบตามเพศ

ได้ดำเนินการทดสอบค่าทีสำหรับกลุ่มตัวอย่างอิสระ (Independent-Samples t-test) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนความพึงพอใจโดยรวมระหว่างนักศึกษาชายและหญิง ผลการวิเคราะห์พบว่าไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระหว่างกลุ่มเพศทั้งสอง ($t(198) = 1.02, p = .31$) ซึ่งแสดงว่านักศึกษาทั้งสองกลุ่มมีระดับความพึงพอใจใกล้เคียงกัน

การเปรียบเทียบตามสาขาวิชา

ได้ดำเนินการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) เพื่อเปรียบเทียบระดับความพึงพอใจของนักศึกษาระหว่าง 4 สาขาวิชา ได้แก่ ภาษาจีนธุรกิจ ภาษาอังกฤษธุรกิจ ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ และภาษาเกาหลีธุรกิจ ผลการวิเคราะห์พบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระหว่างกลุ่ม ($F(3, 196) = 4.76, p = .003$) ซึ่งแสดงว่าสาขาวิชามีอิทธิพลต่อระดับความพึงพอใจของนักศึกษาในรายวิชาภาษาอังกฤษพาสนุก (English for Fun)

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) จำแนกตามสาขาวิชา

แหล่งที่มา	ผลรวมของความแปรปรวน (SS)	df	ค่าเฉลี่ยของความแปรปรวน (MS)	F	p
ระหว่างกลุ่ม	3.42	3	1.14	4.76	.003
ภายในกลุ่ม	47.00	196	0.24		
รวมทั้งหมด	50.42	199			

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) พบว่าระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติตามสาขาวิชา ($F(3, 196) = 4.76, p = .003$) การวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบรายคู่แบบ Tukey's HSD แสดงให้เห็นว่า นักศึกษาสาขาภาษาเกาหลีธุรกิจมีระดับความพึงพอใจต่ำกว่านักศึกษาสาขาภาษาจีนธุรกิจและภาษาอังกฤษธุรกิจอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

คำตอบจากคำถามปลายเปิดได้รับการวิเคราะห์ด้วยวิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Thematic Analysis) โดยพบประเด็นหลักจำนวน 3 ประเด็น ดังนี้

กิจกรรมที่สนุกและสร้างสรรค์

ผู้เรียนกล่าวถึงกิจกรรมที่ชื่นชอบบ่อยครั้ง เช่น การเล่นเกม การทำงานกลุ่ม ดนตรี และวิดีโอ ซึ่งช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เพลิดเพลิน

ความกระตือรือร้นของผู้สอน

นักศึกษาแสดงความชื่นชมต่อผู้สอนที่มีอัธยาศัยดี ให้การสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง และมีพลังในการจัดการเรียนการสอน

ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

ข้อเสนอแนะที่ปรากฏซ้ำบ่อยที่สุด คือ การเพิ่มกิจกรรมฝึกพูดภาษาอังกฤษ และการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน

ตัวอย่างข้อความจากนักศึกษา:

“ฉันชอบกิจกรรมเกมมาก ทำให้ไม่รู้สึกเบื่อเลย”

“อาจารย์ใจดีและให้กำลังใจเราตลอด”

“อยากให้เพิ่มกิจกรรมฝึกพูดหรือบทสนทนาในชีวิตจริงมากขึ้น”

ข้อมูลเชิงคุณภาพเหล่านี้สนับสนุนผลการวิเคราะห์เชิงปริมาณ โดยตอกย้ำถึงความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจ และการมีบทบาทของผู้สอนในฐานะผู้สนับสนุน ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อระดับความพึงพอใจของผู้เรียน

อภิปรายผล

ผลการวิจัยในครั้งนี้ต่อยอดข้อค้นพบในวงวิชาการด้านการสอนภาษาอังกฤษที่มีแนวโน้มส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความสนุกสนานและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของผู้เรียนระดับอุดมศึกษาที่ต้องการการออกแบบกิจกรรมที่ทั้งกระตุ้นทางอารมณ์และส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาจริง ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักศึกษาอยู่ในระดับสูง ($M = 4.21$) แสดงให้เห็นว่าแนวทางการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษพาสนุกสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงบวกได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับกรอบแนวคิด “เอดูเทนเมนต์” ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่น่าสนใจ สื่อมัลติมีเดีย และการมีส่วนร่วมเชิงอารมณ์ (Choi et al., 2022; Kim & Lee, 2023)

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis) ชี้ให้เห็นองค์ประกอบหลักสามประการของความพึงพอใจ ได้แก่ กิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วม การสนับสนุนจากผู้สอน และการรับรู้ถึงพัฒนาการทางภาษา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องแรงจูงใจแห่งตน (Self-Determination Theory) ที่ระบุว่า การเรียนรู้ที่มีคุณภาพควรสนับสนุนความรู้สึก “มีอิสระ” “มีความสามารถ” และ “มีความเชื่อมโยงกับผู้อื่น” (Deci and Ryan, 2000) รายวิชานี้สามารถตอบโจทย์ทั้งสามมิติได้อย่างสมดุล โดยเฉพาะในด้าน “การมีส่วนร่วม” ที่ได้รับค่าเฉลี่ยสูงสุดจากทั้งข้อมูลเชิงปริมาณและความคิดเห็นของผู้เรียน

ในด้านการเปรียบเทียบเชิงประชากรศาสตร์ พบว่า “เพศ” ไม่ส่งผลต่อระดับความพึงพอใจอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งอาจสะท้อนให้เห็นว่าเพศไม่ใช่ปัจจัยที่มีผลต่อการมีส่วนร่วม การรับรู้ความสนุก หรือคุณภาพของประสบการณ์ในรายวิชาที่เน้นความเป็นมิตรและการสื่อสารลักษณะนี้ กิจกรรมที่ใช้ในรายวิชามีลักษณะเป็นกลางทางเพศ (gender-neutral) และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักศึกษาทุกคนในระดับที่ใกล้เคียงกัน ข้อมูลนี้สอดคล้องกับงานวิจัยในต่างประเทศที่ชี้ว่า ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ปลอดภัยและสนุกสนาน ความแตกต่างทางเพศมักไม่เป็นปัจจัยที่มีนัยสำคัญ (Phan, 2021)

อย่างไรก็ตาม การวิเคราะห์เปรียบเทียบตาม “สาขาวิชา” กลับพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยเฉพาะนักศึกษาสาขาภาษาเกาหลีธุรกิจมีระดับความพึงพอใจต่ำกว่าสาขาอื่นอย่างเด่นชัด ซึ่งอาจมีนัยยะสำคัญเชิงบริบท เช่น ขนาดชั้นเรียนที่เล็กส่งผลให้บรรยากาศไม่เอื้อต่อกิจกรรมกลุ่ม หรือความไม่สอดคล้องระหว่างลักษณะกิจกรรมในรายวิชากับความสนใจของนักศึกษาในสาขานั้น ๆ ข้อมูลเชิงคุณภาพสะท้อนประเด็นนี้อย่างชัดเจน เช่น คำตอบที่ระบุว่า “อยากให้เพิ่มกิจกรรมฝึกพูดในชีวิตจริง” และ “กิจกรรมบางอย่างยังไม่เข้ากับสิ่งที่เราสนใจ” แสดงถึงความรู้สึกว่าเนื้อหาอาจไม่ตรงกับบริบทหรือเป้าหมายเฉพาะของนักศึกษาในสาขาเฉพาะทางบางกลุ่ม ซึ่งนำไปสู่ความรู้สึกเชื่อมโยงกับรายวิชาน้อยลง

การบูรณาการระหว่างข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพในงานวิจัยนี้มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะช่วยให้การตีความผลการวิจัยมีความลึกซึ้ง ไม่เพียงหยุดอยู่ที่ “คะแนนเฉลี่ย” หรือ “ค่าสถิติ” แต่สามารถเข้าใจ “เหตุผลเบื้องหลัง” ที่อยู่ในประสบการณ์ของผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ ตัวอย่างเช่น แม้นักศึกษาจำนวนมากให้คะแนนความพึงพอใจในระดับสูงต่อมิติกิจกรรม แต่เมื่อวิเคราะห์คำตอบปลายเปิดพบว่า กิจกรรมที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือ “เกม การแสดง บทบาทสมมติ และกิจกรรมเชิงวัฒนธรรม” ซึ่งล้วนเป็นกิจกรรมที่เอื้อต่อการลดความวิตกกังวลและกระตุ้นการสื่อสารเชิงธรรมชาติในชั้นเรียน ทั้งนี้ การอ้างถึงผู้สอนว่า “มีพลัง” “เป็นกันเอง” และ “สนับสนุนอย่างต่อเนื่อง” ยังต่อยอดถึงบทบาทของผู้สอนในฐานะ “ตัวกลางเชื่อมโยงทางอารมณ์” ที่ส่งผลอย่างมีนัยสำคัญต่อประสบการณ์เชิงบวกของผู้เรียน ซึ่งข้อมูลเชิงสถิติไม่สามารถสะท้อนได้เพียงลำพัง

ดังนั้น การใช้ระเบียบวิธีแบบผสมผสานในงานวิจัยครั้งนี้จึงสามารถตอบโจทย์เชิงวิชาการที่ต้องการเข้าใจทั้ง “ระดับของความพึงพอใจ” และ “คุณภาพของประสบการณ์” อย่างครบถ้วน ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากคำถามปลายเปิดทำหน้าที่เสริมความเข้าใจและเพิ่มมิติทางบริบทให้กับผลการวิเคราะห์เชิงปริมาณ ส่งผลให้งานวิจัยสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงในการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในแต่ละกลุ่มได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินระดับความพึงพอใจของนักศึกษาชั้นปีที่หนึ่งที่มีต่อรายวิชาภาษาอังกฤษสนุก (English for Fun) ซึ่งออกแบบโดยเน้นความสนุกสนานและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ผ่านการใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed-Methods Approach) ที่รวบรวมข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพจากกลุ่มนักศึกษาจำนวน 200 คน ผลการวิจัยยืนยันอย่างชัดเจนว่า รายวิชาภาษาอังกฤษสนุกส่งผลเชิงบวกต่อประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเฉพาะในด้านการกิจกรรมที่สร้างสรรค์ การสนับสนุนจากผู้สอน และบรรยากาศในห้องเรียนที่ส่งเสริมความมั่นใจและแรงจูงใจภายใน ในส่วนของการวิเคราะห์เชิงประชากรศาสตร์พบว่า เพศไม่มีผลต่อระดับความพึงพอใจอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งชี้ให้เห็นว่ารูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้สามารถตอบสนองผู้เรียนได้อย่างครอบคลุมทุกกลุ่ม แต่ในทางกลับกัน สาขาวิชามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยเฉพาะนักศึกษาบางกลุ่ม เช่น สาขาภาษาเกาหลีธุรกิจ มีระดับความพึงพอใจต่ำกว่าสาขาอื่น ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าปัจจัยเชิงบริบท เช่น ความสอดคล้องของกิจกรรมกับเป้าหมายทางวิชาชีพ หรือลักษณะเฉพาะของกลุ่มผู้เรียน อาจส่งผลต่อการรับรู้คุณภาพของรายวิชาได้อย่างมีนัยสำคัญ การบูรณาการข้อมูลเชิงคุณภาพจากคำตอบปลายเปิดช่วยเสริมความเข้าใจต่อผลลัพธ์เชิงสถิติได้อย่างลึกซึ้ง โดยผู้เรียนให้ความสำคัญกับกิจกรรมที่สนุกและเกี่ยวข้องกับชีวิตจริง ตลอดจนชื่นชมบทบาทของผู้สอนในฐานะผู้อำนวยความสะดวกและผู้สร้างแรงบันดาลใจ ซึ่งเน้นย้ำว่าปัจจัยด้านอารมณ์และความสัมพันธ์ในห้องเรียนมีผลโดยตรงต่อทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและการปฏิบัติ

1. พัฒนากิจกรรมที่เน้นการสื่อสารเชิงโต้ตอบและสถานการณ์จริง โดยเฉพาะการฝึกพูดภาษาอังกฤษในบริบทที่นักศึกษาจะนำไปใช้จริง เพื่อส่งเสริมความมั่นใจและความพร้อมทางภาษา
2. ออกแบบการสนับสนุนเฉพาะกลุ่ม (targeted support) สำหรับนักศึกษาที่แสดงระดับความพึงพอใจต่ำกว่าค่าเฉลี่ย เช่น จัดทำกิจกรรมเสริมรายสาขา หรือติดตามผลการเรียนและความรู้สึกของผู้เรียนเป็นรายบุคคล
3. ยังคงใช้เนื้อหาที่ขับเคลื่อนด้วยความบันเทิง (entertainment-driven content) แต่ควรมีการปรับให้เหมาะสมกับระดับภาษาของผู้เรียน ความหลากหลายทางวัฒนธรรม และจุดมุ่งหมายในแต่ละสาขาวิชา เพื่อให้เกิดความเชื่อมโยงอย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

1. ควรมีการติดตามผลลัพธ์ในระยะยาว เช่น การเปลี่ยนแปลงด้านความมั่นใจ ทักษะการสื่อสาร และผลสัมฤทธิ์ทางภาษาของผู้เรียน หลังจบรายวิชา
2. ควรเปรียบเทียบระหว่างรายวิชาที่เน้นความสนุกสนานกับรายวิชาภาษาอังกฤษแบบดั้งเดิมในหลายสถาบันการศึกษา เพื่อประเมินประสิทธิภาพเชิงเปรียบเทียบในบริบทที่หลากหลาย
3. ควรศึกษาผลกระทบของปัจจัยเฉพาะ เช่น ความแตกต่างทางวัฒนธรรม แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ผู้เรียน หรือความคาดหวังด้านวิชาชีพที่อาจส่งผลต่อระดับความพึงพอใจในรายวิชาที่มีรูปแบบแตกต่างกัน

เอกสารอ้างอิง

- Baker, J. (2020). *Teacher immediacy and student engagement in language classrooms*. Cambridge University Press.
- Choi, Y., Kim, H., & Park, S. (2022). *Gamified learning and student motivation in EFL: A multimedia approach*. *Language Teaching Research*, 26(3), 412–431. <https://doi.org/10.1177/1362168820987654>
- Csikszentmihalyi, M. (2014). *Flow and the foundations of positive psychology: The collected works of Mihaly Csikszentmihalyi*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-94-017-9088-8>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Kim, H., & Lee, J. (2023). *Edutainment in language learning: Strategies for engagement and retention*. Routledge.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- Phan, N. T. (2021). *Student satisfaction in communicative language classrooms in Thai higher education*. *Asian EFL Journal*, 25(6), 98–116.
- สมพร พิทักษ์ศิลป์. (2564). การศึกษารูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษามหาวิทยาลัยไทย: การวิจัยแบบผสมผสานวิธี การ. วารสารวิจัยและพัฒนาระบบสุขภาพ (RMCS), 10(2), 45–62. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/RMCS/article/view/97792>
- ชัยวัฒน์ บุญลือ. (2565). พฤติกรรมและทัศนคติในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษแบบนําดตนเองของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาเอกชน [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. คลังปัญญามหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. <https://doi.org/10.14457/TU.the.2022.123>
- Tomlinson, B. (2017). *Second language acquisition and materials development*. Bloomsbury Academic.
- Zhang, Y. (2024). *Collaborative learning and peer interaction in EFL contexts*. *Journal of Language Teaching and Research*, 15(1), 22–35. <https://doi.org/10.17507/jltr.1501.03>