

ดวงพร ภาคนิ่มนวล. (2564). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). จันทบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

อาจารย์ ดร.สุณิศจิตตา เย็นทั่ว

ประธานกรรมการ

ปร.ค. (เทคโนโลยีการศึกษา)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี

กรรมการ

กศ.ค. (หลักสูตรและการสอน)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหา ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2) แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ในกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 6 แผน เวลา 20 ชั่วโมง 3) แบบวัดทักษะการแก้ปัญหา รูปแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบที

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ดังนี้ (1) หลักการ (2) วัตถุประสงค์ (3) เนื้อหา (4) ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ และ (5) การวัดประเมินผล ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา ขั้นที่ 2 วิเคราะห์ปัญหา ขั้นที่ 3 วางแผนการแก้ปัญหา ขั้นที่ 4 ดำเนินการแก้ปัญหา และขั้นที่ 5 สรุปและประเมินผลโดยความเหมาะสมและความสอดคล้องขององค์ประกอบของรูปแบบ อยู่ในระดับความเหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.72 2) ผลการเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหา

ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ : รูปแบบการจัดการเรียนรู้, ทักษะการแก้ปัญหา, เทคนิคเกมมิฟิเคชัน



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

Duangphon Phaknimnual, (2021). **Development of a Learning Management Model Using Gamification Technique on Sufficiency Economy to Enhance Problem Solving Skills for Primary 5 Students.** Thesis M.Ed. (Curriculum and Instruction). Chanthaburi: Rambhai Barni Rajabhat University

Thesis Advisors

Dr. Sunitta Yentour Ph.D. (Educational Technology)	Chairman
Assistant Professor Dr. Wiwat Petsri Ed.D. (Curriculum and Instruction)	Member

Abstract

The purposes of this research were: 1) to develop a learning management model using gamification technique on sufficiency economy to enhance problem solving skills for Primary 5 students, 2) to compare problem-solving skills both pre and post learning with learning management using gamification technique on sufficiency economy for Primary 5 students. The sample was a group of 30 Primary 5 students from Banklongmakham School in the academic year 2020 selected by purposive sampling. The research instruments were: 1) the learning management model using gamification technique on sufficiency economy to enhance problem-solving skills for Primary 5 students, 2) six learning activity plans for 20 hours of moderate class, more knowledge on sufficiency economy for Primary 5 students, and 3) a 30-item objective test of problem-solving skills. Statistics used for data analysis included: mean (\bar{X}), standard deviation (S.D.) and t-test dependent.

The results of the study were as follows: 1) the development of a learning management model using gamification technique on sufficiency economy to enhance problem solving skills for Primary 5 students had appropriateness and consistency of model composition at the highest level with the average of 4.72, 2) the comparison of problem-solving skills showed that post-learning

with learning management using gamification technique was higher than pre-learning with statistical significance at the .01 level.

Keywords: Learning Management Model, Problem-solving Skills, Gamification Technique



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี