



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

บรรณานุกรม

- กรกฎ วงศ์ไชยศรี. (2550). การเปลี่ยนแปลงเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ที่จัดกระบวนการเรียนรู้แบบอริยสัจสี่. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). แนวปฏิบัติการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- _____. (2553). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.
- _____. (2560). มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์วิทยาศาสตร์ และสาระภูมิศาสตร์ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- _____. (2561). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กฤติยา จงรักษ์. (2559). การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการใช้ปัญหาเป็นฐานรายวิชาชีววิทยาเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การสอนวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- กวิน เชื้อมกลาง. (2556). “ระบบการทำงานของสมองกับการเรียนการสอน วิชาฟิสิกส์ (ตอนที่ 1).” นิตยสาร สสวท. 41(182 พฤษภาคม - มิถุนายน 2556) : 4.
- กาหลง เขียวแก้ว. (2561). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และเจตคติต่อวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง วัฏศรอบตัวเรา ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคการแข่งขัน ระหว่างกลุ่ม ด้วยเกมส์ กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (วิทยาศาสตร์ศึกษา). ลพบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.

- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2553). การคิดเชิงวิเคราะห์ ANALYTICAL THINKING. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ Success Media.
- ไกรสร สิงห์ไผ่แก้ว. (2560). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่องสารรอบตัว โดยวิธีการสอนแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7E สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (วิทยาศาสตร์ศึกษา). พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.
- เขมณัญญ์ มิ่งศิริธรรม. (2559). การออกแบบสื่อการศึกษาสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จรรตมา หลงประไพ. (2551). การพัฒนาแบบวัดความสามารถด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การประเมินการศึกษา). นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- จรัญ คำยัง และ ชำรงศักดิ์ ชำรงเลิศฤทธิ์. (2549). แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ใน เอกสารแนวทางการดำเนินงานปฏิรูปการเรียนการสอน ตามเจตนารมณ์ 2549 ปีแห่งการปฏิรูปการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- จรัญญา กานุสนธิ์. (2557). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การคิดวิเคราะห์ และเจตคติ ต่อวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี เมตาคอกนิชัน และการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้น. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- จิรัชพรรณ ชาญช่วง. (2562). “ผลของการใช้ชุดการเรียนรู้ผ่านแท็บเล็ตร่วมกับแนวคิด เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีความสามารถทางการเรียนแตกต่างกัน,” วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 47(2) : 18 - 30.
- เจนจิรา สีนวล. (2560). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการทำงานกลุ่ม และเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบประสาทและอวัยวะรับความรู้สึก ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้น ร่วมกับการ เรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) กับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหา ความรู้ 7 ขั้น. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การสอนวิทยาศาสตร์). ชลบุรี : มหาวิทยาลัยบูรพา

- ชนัด อินทะกนก. (2559). ผลของการเรียนรู้โดยใช้กรณีตัวอย่างเป็นฐานร่วมกับการใช้คำถามแบบสืบสอบที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงวิทยาศาสตร์และเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (ศึกษาวิทยาศาสตร์). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนัดต์ พูนเดช และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). “แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน,” วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. 18 (3) : 331 - 339.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ. (2551). ประมวลสาระชุดวิชาการพัฒนาหลักสูตรและสื่อการเรียนการสอน. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2539). ชุดวิชาสื่อการสอนระดับประถมศึกษา หน่วยที่ 8 - 15. (เอกสารการสอน). พิมพ์ครั้งที่ 16. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- _____. (2545). ชุดวิชาสื่อการสอนระดับประถมศึกษา หน่วยที่ 8 - 15. (เอกสารการสอน). พิมพ์ครั้งที่ 20. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- _____. (2546). การผลิตชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์. กรุงเทพฯ : เอ็มพันธ์.
- _____. (2556). “การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน,” วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย. 5 (1) : 7 - 20.
- ชัยวัฒน์ วรรณพงษ์. (2541). ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางสร้างกิจกรรมฝึกการคิด: การปฏิรูปการศึกษา. กรุงเทพฯ : โอเพ่นเวิลด์.
- ชำนาญ คำนาค้า. (2560). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สังคมเกมมิฟิเคชันออนไลน์เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้และการคิดอย่างมีวิจารณญาณสำหรับนักศึกษาปริญญาตรี. วิทยานิพนธ์ ปร.ด. (คอมพิวเตอร์ศึกษา). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ฐากูร บุญสาร. (2560). โปรแกรมการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนกัลยาวัตร. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (คอมพิวเตอร์ศึกษา). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ณัฐดนัย คุณกมูท. (2560). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน โดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับกลยุทธ์เกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ค.อ.บ. (เทคโนโลยีการเรียนรู้และสื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

- ณัฐพงษ์ มีใจธรรม และทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์. (2564). “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5,” วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. 32 (2) : 76 - 90.
- ดวงพร หมวกสกุล. (2558). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบวัฏจักรการสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้น ร่วมกับการใช้ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน). สงขลา : มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- ทิพย์ัญญา ดวงศรี. (2560). การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบสะเต็มศึกษาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ของนักเรียนในรายวิชาเคมี เรื่องอัตราการเกิดปฏิกิริยาเคมีชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (วิทยาศาสตร์ศึกษา). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ทิตินา แยมณี และคณะ. (2540). ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี.
- _____. (2544). วิทยาการด้านการคิด. กรุงเทพฯ : เดอะมาสเตอร์กรุ๊ปแมนเนจเม้นท์.
- _____. (2550). รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธัญญ์รัสมิ์ สมายุทธพงศ์. (2552). ผลการใช้แผนการจัดการกิจกรรมชุมนุมวิทยาศาสตร์ที่มีต่อทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนจรรย์ธรรมอิสลามมูลนิธิ จังหวัดสตูล. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน). นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- นงค์ลักษณ์ เสมบุตร. (2554). การพัฒนาชุดการเรียนการสอน เรื่อง การดำรงชีวิตของพืช กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). สกลนคร : มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- นิตยา คำสงค์. (2561). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง เคมีอินทรีย์ และความมีเหตุผล โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคกลุ่มสืบค้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- นิตยา โชติบุตร. (2558). การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์เกมเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาซี. วิทยานิพนธ์ วศ.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ). นครราชสีมา : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.

- นิภาภรณ์ เชยวัดเกาะ. (2545). ผลการเรียนรู้การสอนแบบ 4MAT ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วิชาวิทยาศาสตร์ ความคงทนในการเรียน และเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การศึกษาวิทยาศาสตร์). กรุงเทพฯ :
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นุชลี อุภักย์. (2558). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บำรุงศักดิ์ บุระสิทธิ์. (2548). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เรื่อง
ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม สำหรับนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 2. วิทยานิพนธ์
ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน). พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- บุญเกื้อ ควรวาเวช. (2543). นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา. นนทบุรี : สำนักพิมพ์ SR
printing.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2541). การพัฒนาการสอน. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
_____. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- บุญถม บุตรมา. (2557). ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานวิทยาศาสตร์โดยยึดหลัก
ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ที่ส่งผลต่อทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์
ความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.
วิทยานิพนธ์ ค.ม. (วิจัยและพัฒนาการศึกษา). สกลนคร : มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- บุญเลี้ยง จอดนอก. (2549). ผลการจัดค่ายวิทยาศาสตร์ ที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
ทางวิทยาศาสตร์ และเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม.
(วิทยาศาสตร์ศึกษา). ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- เบญจศักดิ์ จงหมื่นไวย และคณะ. (2561). “เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้.” วารสารโครงงานวิทยาการ
คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ. 4 (2) : 34 - 43.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2551). การพัฒนาการคิด. กรุงเทพฯ : 9119 เทคนิคพรินต์.
- ปราณี มีทรัพย์หลาก และคณะ. (2544). วิทยาศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต. กรุงเทพฯ :
สถาบันราชภัฏจันทรเกษม.
- พนิน ศรีนวลแก้ว. (2560). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิด
วิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง อัตราการเกิดปฏิกิริยาเคมี ที่ได้รับ
การจัดการเรียนรู้แบบ 4MAT และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ. วิทยานิพนธ์ ค.ม.
(วิทยาศาสตร์ศึกษา). ลพบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.

- พรณิสรา จันแยม. (2558). การพัฒนาชุดกิจกรรมด้วยกลยุทธ์เกมมิฟิเคชันและผังความคิดกราฟิกแบบร่วมมือออนไลน์ในการเรียนโดยใช้โครงงานเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เชิงธุรกิจและจริยธรรมของนักศึกษาปริญญาตรี สาขาบริหารธุรกิจ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). วิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัชรภรณ์ พิมพ์มาศ. (2544). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษาตามแนวคิด 4 MAT ที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และการคิดสร้างสรรค์. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การสอนสังคมศึกษา). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิชิต ฤทธิจัญญ. (2554). ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : แฮ็สออฟ เคอร์มิสท์.
- พิมพ์พัชร พรสวรรค์. (2561). รูปแบบจิตวิศวกรรมแบบร่วมมือด้วยเกมมิฟิเคชันบนสังคมคลาวด์เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะนวัตกรรมและทักษะการคิดนวัตกรรม. วิทยานิพนธ์ปร.ด. (เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- พิมพ์รัช เตชาชนะเกียรติ. (2559). การพัฒนาการคิดวิเคราะห์โดยใช้บทเรียนประกอบเกมวิชาชีววิทยาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และเพยาว์ ยินดีสุข. (2548). วิธีวิทยาการสอนวิทยาศาสตร์ทั่วไป. กรุงเทพฯ : พัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- แพรวนภา โสภา, อนันต์ ปานสุภวัชร และถาดทอง ปานสุภวัชร. (2561). การพัฒนาการคิดวิเคราะห์ โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน และเกม เรื่อง ระบบต่าง ๆ ในร่างกายมนุษย์และสัตว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอนมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร. 10 (28) : 118-119.
- ภพ เลหาไฟบุลย์. (2542). แนวการสอนวิทยาศาสตร์. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- ภัทรารวรรณ สุวรรณวาปี. (2563). ผลของสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาของผู้เรียน ในรายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่องการแก้ปัญหาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหนองวัวซอพิทยาคม. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

- ภาคภูมิ บุญชื่น. (2561). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเสริมสร้างพลังอำนาจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของผู้บริหารสถานศึกษากับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 1. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การบริหารการศึกษา). พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.
- ภาสกร ไหลสกุล. (2557). เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <https://tednet.wordpress.com/2014/05/19/gamification-เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม>. 6 มีนาคม 2562.
- มณฑิตา สุตัญตั้งใจ. (2561). การพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดวิเคราะห์ที่โรงเรียนหนองแขงวิทยานุกูล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 22. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การบริหารการศึกษา). สกลนคร : มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
- มาริยะห์ มะแข็ง. (2555). ผลการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิทยาศาสตร์ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (วิทยาศาสตร์ศึกษา). สงขลา : มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- บุษย ศรีบุญมี. (2560). การเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์และเจตคติต่อการเรียน วิทยาศาสตร์ เรื่องแรงและชนิดของแรง สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้ การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้กับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). ลพบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
- ยุพา วีระไวทยะ และปรีชา นพคุณ. (2554). การสอนวิทยาศาสตร์แบบมีอาชีพ. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- รัตตมา รัตนวงศา. (2559). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนในสภาพแวดล้อมแบบ เกมมิฟิเคชันโดยใช้การออกแบบเป็นฐานร่วมกับเครื่องมือทางทักษะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางทักษะและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- _____ . (2543). เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- วชิระ อุดมรัตน์. (2560). การส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานกลุ่มโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนยางตลาดวิทยาคาร. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (คอมพิวเตอร์ศึกษา). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

- วรลักษณ์ เอียดรอด. (2561). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง ระบบนิเวศ. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การสอนวิทยาศาสตร์). ชลบุรี : มหาวิทยาลัยบูรพา.
- วันวิสา ประภาศรี. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้การสอนแบบเปิดร่วมกับ การใช้ปัญหาเป็นฐาน และ STEM Education ที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ ความสุขในการเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การวิจัยและพัฒนาการศึกษา). สกลนคร : มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- วาโร เฟิงสวัสดิ์. (2546). การวิจัยในชั้นเรียน. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- วิทยา แมงวัน. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมคอมพิวเตอร์ โดยใช้การเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับ 5 STEPs และ Coaching ที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ ทักษะโครงงานคอมพิวเตอร์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การวิจัยและพัฒนาการศึกษา). สกลนคร : มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- วิรัตภรณ์ ลาบรรเทา. (2557). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่อง ระบบจำนวนเต็มสำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). อุตรดิตถ์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.
- ศุภกร ธีรมงคลจิต. (2559). “ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมพีเคชันเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2,” วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา (OJED). 11 (4) : 450 - 464.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2560). สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินั้นพื้นฐาน (O-NET) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2559. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : http://www.newonetestresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/PDF/SummaryONETM3_2559. 8 พฤษภาคม 2563.
- สืบค้น. (2561). สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินั้นพื้นฐาน (O-NET) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2560. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : http://www.newonetestresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/PDF/SummaryONETM3_2560. 8 พฤษภาคม 2563.

- _____. (2562). สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2561. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : http://www.newonetresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/PDF/SummaryONETM3_2561.8 พฤษภาคม 2563.
- _____. (2563). สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2562. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : http://www.newonetresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/PDF/SummaryONETM3_2562.8 พฤษภาคม 2563.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2546). การจัดการการเรียนรู้ กลุ่มวิทยาศาสตร์ หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา.
- _____. (2555). การวัดผลประเมินผลวิทยาศาสตร์. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- _____. (2560). คู่มือครูรายวิชาพื้นฐาน วิทยาศาสตร์ เล่ม 1. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2562). การแถลงข่าว ผลการประเมิน PISA 2018. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <https://pisathailand.ipst.ac.th/keywords/results>. 3 ธันวาคม 2563.
- สมนึก ภัททิยชนี. (2549). การวัดผลการศึกษา. กทม. : ประสานการพิมพ์.
- สิทธิชัย สระตอมูฮัมหมัด. (2561). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- สุรพล บุญลือ. (2561). Gamification In Education. การอบรมเชิงวิชาการเรื่อง “Gamification In Education”. วันที่ 10 ตุลาคม 2561 มหาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ.
- สุวีรัตน์ หอมเอี่ยม. (2555). การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมการเขียนเชิงสร้างสรรค์สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). สกลนคร : มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- สุวพร พาวินิจ. (2555). การพัฒนาชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ สาระที่ 3 สารและสมบัติของสาร โดยใช้กระบวนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้และแผนผังมโนทัศน์ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). สกลนคร : มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2551). 19 วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ.
กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2554). การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการคิด. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- เสาวลักษณ์ พิมพ์ดี. (2554). ผลการนำหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับไปจัดการกิจกรรมการเรียนรู้
โดยใช้รูปแบบการสร้างความรู้ จากพื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนและเจตคติต่อวิทยาศาสตร์. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (วิทยาศาสตร์ศึกษา).
ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- เสาวลักษณ์ แสงทอง. (2561). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คุณภาพของสิ่งมีชีวิต
และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ โดยใช้บัตรกิจกรรมประกอบการเรียนรู้
แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ ค.ม.
(หลักสูตรและการเรียนการสอน). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
- แสงศรี ศิลอ่อน. (2553). ผลการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นบูรณาการ
ด้วยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ประกอบชุดกิจกรรมการทดลอง
วิทยาศาสตร์ เรื่องสารละลายกรด-เบส ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม.
(หลักสูตรและการสอน). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อดิศักดิ์ เมฆสมุทร. (2559). การพัฒนาความสามารถการอ่านควบคู่ โดยใช้หนังสือส่งเสริม
การอ่านร่วมกับเทคโนโลยีผสมผสานความจริงที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้เทคนิค
เกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ค.อ.บ. (เทคโนโลยี
การเรียนรู้และสื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- อดุลย์ ไพรสณฑ์. (2552). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการคิดวิเคราะห์และ
เจตคติต่อการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการเรียน
ตามแนวคิด Backward Design กับการเรียนแบบปกติ. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม.
(หลักสูตรและการสอน). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อนันต์ จันทร์เสงี่ยม. (2554). การพัฒนาชุดฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์เรื่องคลื่น กลุ่มสาระ
การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ ค.ม.
(หลักสูตรและการสอน). ลพบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- อรรษาวิ เจ๊ะสะแม, นันทวัน นาคอร่าม และสราญ ผลดี. (2560). การพัฒนาต้นแบบเกมจำลอง
สถานที่ท่องเที่ยวโดยการใช้รูปแบบเกมมิฟิเคชันกรณีศึกษาเกมปुरुณาวัส ท่องเที่ยวพาเพลิน.
วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยธนบุรี (วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี). 1 (1) : 14 - 23.

- Bahar Taspinar, Werner Schmidt and Heidi Schuhbauer. (2016). Gamification in education : board game approach to knowledge Acquisition. **in Procedia Computer Science**. 101 - 116.
- Bloom, B.S. (1956). **Taxonomy of Education objective: Handbook I : Cognitive Domain**. New York : David McKay Company Inc.
- _____. (1974). **Taxonomy of Education objective: The Classification of Education Goal Hand Book 2: Affective Domain**. New York : David McKay Company Inc.
- _____. (1976). **Handbook I : Cognitive Domain**. New York : McGRAW-Hill.
- Chung Kwan Lo, Khe Foon Hew. (2020). “A Comparison of Flipped Learning with Gamification, Traditional Learning, and Online Independent Study: The Effects on Students’ Mathematics Achievement and Cognitive Engagement,” **Interactive Learning Environments**. 28 (4) : 464 - 481.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., and Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. **In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments**. 9 - 15. 28 - 30 September 2011. New York, U.S.A.
- Eric Hawkinson. (2013). Board Game Design and Implementation for Specific Language Learning Goals. **The Asian Conference on Language Learning 2013 Official Conference Proceedings**. 317 - 326. 25 - 28 April 2012. Osaka, Japan.
- Francisco, J.F.F. (2015). **Using Gamification to Enhance Second Language Learning**. (Online). Available : <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1065005>. 3 ธันวาคม 2563.
- Hassan, O.E. and Billeh, V.Y. (1975). “Relationships between Teaches Chance in Attitudes toward Science and Some Professional Variables.” **Journal of Research in Science Teaching**. 12 (3) : 247 - 253.
- Huang and Soman. (2013). **A Practitioner’s Guide to Gamification of Education. Research Report Series Behavioural Economics in Action**. Toronto : Rotman School of Management University of Toronto.
- Ibrahim Yildirim. (2017a). “Students’ Perceptions about Gamification of Education: A Q-Method Analysis,” **Education and Science Tedmem**. 42 (191) : 235 - 246.
- _____. (2017b). “The Effects of Gamification-based Teaching Practices on Student Achievement and Students' Attitudes toward Lessons,” **The Internet and Higher Education**. 33 : 86 - 92.

- Klopfer, L.E. (1971). **“Evaluation of learning in science”, Handbook on formative and Summative Evaluation of Student Learning.** New York : McGraw-Hill hook company.
- Kuo-Kuang Fan and Peng-wei Xiao. (2015). The Effects of Learning Styles and Meaningful Learning on the Learning Achievement of Gamification Health Education Curriculum. **Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education.** 11 (5) : 1211 - 1229.
- Likert, Rensis. (1967). “The Method of Constructing and Attitude Scale”. In Reading in Fishbein, M (Ed.), **Attitude Theory and Measurement.** New York : Wiley & Son.
- Ling, Lynette Tan Yuen. (2018). “Meaningful Gamification and Students' Motivation: A Strategy for Scaffolding Reading Material,” **Online Learning Journal.** 2 (22) : 141 - 155.
- OECD. (2013). **PISA 2015 draft science framework. Paris.** Paris : OECD.
- Piaget Jean. (1998). **Developmental Psychology.** New York : Wiley.
- Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J. H., McCarthy, I., and Pitt, L. (2015). “Is it all a game? Understanding the principles of gamification,” **Business Horizons.** 58 (4) : 411 - 420.
- Russel, Alan M. (1956). **The Biotechnology Revolution : an International Perspective.** Brighton, Sussex : Wheat sheaf.
- Sandusky, S. (2015). **Gamification in Education.** Arizona : Educational Technology Graduate Papers. The University of Arizona.
- Watson, G. and Glaser, E.M. (1964). **Watson Glaser Critical Thinking Appraisal Manual.** New York : Harcourt, Brace and World.
- Weller, Martin. (2007). **Virtual Learning Environments: Using, Choosing and Developing your VLE.** Oxford, UK : Routledge.