



มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

รายงานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

เรื่อง

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้
เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในการเข้าเรียนและมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
ORGANIZING LEARNING ACTIVITIES USING GAMES AS
A LEARNING BASE TO PROMOTE MOTIVATION FOR
ATTENDANCE AND PARTICIPATION IN CLASS

ชญาณิศา วงษ์พันธุ์

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยศรีปทุม

ปีการศึกษา 2563

หัวข้อวิจัย : การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในการ
เข้าเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
ผู้วิจัย : ชญาณิศา วงษ์พันธุ์
หน่วยงาน : วิทยาลัยการท่องเที่ยวและการบริการ
ปีที่พิมพ์ : พ.ศ. 2564

บทคัดย่อ

โครงการวิจัยนี้ทำการศึกษาแรงจูงใจและความพึงพอใจของนักศึกษาในรายวิชา การดำเนินงาน และการบริการอาหารและเครื่องดื่ม รหัสวิชา HMT221 โดยมีวัตถุประสงค์หลักคือ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ 2) เพื่อศึกษาแรงจูงใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ 3) เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ ก่อนและหลังการเรียนรู้ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ 5) เพื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานก่อนและหลังเข้าเรียน ทั้งนี้จุดมุ่งหมายการวิจัยเพื่อต้องการพัฒนาหลักสูตรโดยการใช้เกมคอมพิวเตอร์เข้ามาพัฒนาการเรียนรู้และสร้างแรงจูงใจให้กับนักศึกษาในการเรียนรู้

โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการสังเกตและวัดประเมินผลสัมฤทธิ์จากผลการเรียนของนักศึกษา ร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative) โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจาก นักศึกษาสาขาวิชาการจัดการบริการธุรกิจเรือสำราญ จำนวน 60 คน ผลการวิจัยสรุปได้จากแรงจูงใจในการเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน รวมถึงความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้เกมในการพัฒนาการเรียนการสอน พบว่า นักศึกษามีแรงจูงใจในการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนแบบใช้เกม มากกว่าการเรียนการสอนแบบบรรยายปกติ ที่ไม่ได้ใช้เกมเป็นสื่อในสื่อดิจิทัลกิจกรรมการเรียนการสอน และจากการสอบถามและสังเกตการณ์ของการสอนในชั้นเรียนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเดิมที่อาจารย์ผู้สอนยังไม่ได้นำการจัดกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมโดยใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ เป็นการสอนและบรรยายปกติ นักศึกษาเกิดความเบื่อหน่าย ไม่มีความแปลกใหม่ในการสอนและทำให้นักศึกษาไม่มีความรู้สึกระตือรือร้นในการเรียน และไม่ใส่ใจการเรียนเท่าที่ควร ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกม

เป็นฐานการเรียนรู้ก่อนและหลังเข้าเรียนจะพบว่าความพึงพอใจของนักศึกษาทั้ง 4 ด้าน มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ก่อนและหลังเข้าเรียน พบว่า 3 ด้าน คือ การส่งเสริมการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักศึกษามีความพึงพอใจในการใช้รูปแบบเกมในการเรียนการสอนมากกว่าการเรียนแบบปกติ ส่วนอีก 1 ด้านที่ไม่แตกต่าง คือ การมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในห้องเรียน ที่นักศึกษามีความพึงพอใจในการรูปแบบการเรียนแบบปกติและแบบใช้เกมส์ไม่แตกต่างกัน

คำสำคัญ: กิจกรรม, เกม, แรงจูงใจ, ส่วนร่วมในชั้นเรียน



มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

Research Title : Organizing Learning Activities using Games as a Learning Base to Promote
Motivation for Attendance and Participation in Class Attendance and
Participation in Class

Name of Researcher : Ms. Chayanisa Wongphan

Name of Institution : College of tourism and hospitality

Year of Publication : B. E. 2021

ABSTRACT

This research project examines the motivation and satisfaction of students in the course Jobs Food and Beverage Service, Course code HMT221. The main objectives were 1) to compare the student's academic achievement before and after receiving the learning activities using games as a learning base 2) to study the students' motivation towards the learning activities. Learn by using games as a learning base. 3) To compare the student's motivation towards learning activities using games as a learning base. before and after learning 4) to study the satisfaction of students towards the learning activities using games as a learning base. 5) to compare the students' satisfaction with the arrangement of game-based learning committees before and after entering the class. The aim of the research is to develop a curriculum by using computer games to improve learning and motivate students to learn.

Using a qualitative research model to collect data. By observing and measuring the achievement of students' academic performance together with quantitative research (Quantitative) by using a questionnaire as a tool to collect data from 60 students in the department of Cruise Business Management the findings were summarized in terms of motivation for attendance and participation in class. including students' satisfaction with the use of games in teaching and learning development. It was found that the students were motivated to participate in game-based teaching and learning. More than regular lecture-style teaching that do not use games as a medium to insert teaching and learning activities and from questioning and observing of classroom teaching, the

traditional teaching and learning activities that the instructors did not bring in participatory activities by using games as a learning base. It is a regular teaching and lecture. students get bored There is no novelty in teaching and it makes students feel less enthusiastic about learning. and did not pay attention to learning as they should the results of the comparison of satisfaction with learning activities it was found that the satisfaction of the students in all 4 aspects was the satisfaction with the learning activities using games as the learning base before and after entering the class. It was found that 3 aspects were to promote learning. Participation in teaching and learning and academic achievement the students were more satisfied with using the game format in teaching than the normal learning. Another aspect that is not different is participation in classroom activities. The students' satisfaction with the normal learning style and the game-based learning style were not different.

Keywords: Activities, Games, Motivation, Participate in Class



มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY