

หัวข้องานวิจัย	การประยุกต์ใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกม เรื่อง ลำดับและอนุกรม :
	กรณีศึกษานักศึกษาศาสาธุการกิจการบิณ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
ชื่อผู้วิจัย	ณัฐรดา ธรรมเวช
	สาขาวิชา/คณะ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
ปีการศึกษา	2561
คำสำคัญ	กิจกรรมผ่านเกม ลำดับและอนุกรม

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ลำดับและอนุกรม ก่อนและหลังการใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกม (2) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาธุการกิจการบิณ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาคณิตศาสตร์เบื้องต้น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ กิจกรรมผ่านเกม โปรแกรมคาฮูท (Kahoot!) เรื่องลำดับและอนุกรม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ลำดับและอนุกรม และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติ t-test ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ลำดับและอนุกรม หลังการใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกม มีค่าสูงกว่าก่อนการใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (2) ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนที่มีรูปแบบกิจกรรมผ่านเกม อยู่ในระดับมากที่สุด

Research Title	Applying Game-based Learning Model in the Topic of Sequences and Series : Case Study of Students Aviation Business in North Bangkok University.
Author	Natrada Thammawech
Division/Faculty	Faculty of Information Technology
Years	2018
Keyword	Game-based Learning, Sequences and Series

Abstract

The objectives of this research were (1) to compare learning achievement in the topic of sequences and series before and after using game-based learning model. and (2) to study student's satisfaction on game-based learning model. The sample group was 25 students from the Faculty of Liberal Arts majoring in Aviation Business of North Bangkok University, who enrolled in Introduction mathematics subject in second semester of academic year 2017. The students were selected by purposive sampling. The research instrument was the Game-based Learning program Kahoot! in the Topic of Sequences and Series, the learning achievement test in the topic of Sequences and Series and the satisfaction questionnaires. The data analyses were analyzed by means of percentage, mean, standard deviation, and t-test. The research results were as follows: (1) the learning achievement in the topic of Sequences and Series of the student after learning by using game-based learning model significantly higher than that before learning by using game-based learning model at the statistically significance .01 level. (2) Satisfaction mean of students with a game-based learning model was in most high level.