

ชื่อเรื่อง : การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันแบบออนไลน์ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์และแรงจูงใจในการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวจริญญา รสจันทร์

ปีการศึกษา : 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์และแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันแบบออนไลน์ โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ห้องเรียนที่ 1,3,4 และ 7 จำนวน 198 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) วิธีสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันแบบออนไลน์ (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ (3) แบบประเมินแรงจูงใจในการเรียน

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัย พบว่าความสามารถในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ ในเรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกการลบ หลังการเรียนด้วยกิจกรรมเกมมิฟิเคชันแบบออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.55 ซึ่ง สูงกว่า ก่อนเรียนที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.35 แรงจูงใจในการเรียน : หลังการเรียนด้วยกิจกรรมเกมมิฟิเคชันแบบออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.87 ซึ่ง สูงกว่าก่อนเรียนที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.94 แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันแบบออนไลน์ เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยกระตุ้นความสนใจและแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ที่พบทบทวนบทเรียน ทำให้นักเรียนมีทักษะการแก้ปัญหาที่ถูกต้องแม่นยำขึ้นและมีแรงจูงใจที่พัฒนาขึ้นอย่างชัดเจน