**การพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**

**โดยการจัดการเรียนรู้ประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน**

**Development of Learning Motivation of Mathayomsuksa 2 Students Who Organized Learning by Applying the Concept of Gameficulation**

**นัฐนันท์ ฉัตรศรี[[1]](#footnote-1)\***

**ศศิธร แสนพันดร[[2]](#footnote-2)**

**อังคาร อินทนิล[[3]](#footnote-3)**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2   
โดยการจัดการเรียนรู้ประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 29 คน โรงเรียนเขาวงพิทยาคาร จังหวัดกาฬสินธุ์ ได้โดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แนวคิดเกมิฟิเคชัน เรื่องโลกและการเปลี่ยนแปลง สำหรับนักเรียนมัธยมปีที่ 2 2) แบบวัดแรงจูงใจในการเรียน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน สถิติที่ใช้ คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชันสามารถเพิ่มความสนใจในการเรียนในรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้สูงขึ้น วงจรปฏิบัติการที่ 1 มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.27 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.79 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 23 คน ไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 6 คน วงจรปฏิบัติการที่ 2 มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.46 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.74 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 27 คน ไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 2 คน

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมได้รับการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.38 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.67

**คำสำคัญ**: แรงจูงใจในการเรียน, การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบเกมิฟิเคชัน, ความพึงพอใจ

**Abstract**

The objectives of this research were 1) to develop learning motivation of Mathayom Suksa 2 students. by applying the concept of gamification by learning management; 2) to study the satisfaction of students towards learning management by applying the concept of gamification; The target group is 29 students in the second semester of Mathayomsuksa 2, Khaowongpittayakan School. Kalasin Province. The tools used in the research were as follows: 1) The Gamemification Concept Learning Management Plan. world and change for secondary school students 2) the learning motivation questionnaire and 3) the satisfaction questionnaire on learning management by applying gamefic concepts, the statistics used were mean, standard deviation, and hundredth.

The results showed that 1. The results of improving learning motivation by using a learning model based on the concept of geography can increase the interest in learning in science and technology courses. The first operating cycle had a total mean of 4.27, a standard deviation of 0.79, passed the criteria of 70 percent, 23 persons did not pass the criteria, a total of 6 persons, the second operating cycle had a total mean of 4.46, the standard deviation was 0.74%, passed the criteria. 70 of 27 people did not pass the criteria 2 people 2. The results of the study on the students' satisfaction with the activities being organized learning by applying the concept of gamification found that the students' overall satisfaction was at a high level of satisfaction. The total mean was 4.38 and the standard deviation was 0.67. Keywords: learning motivation, gaming management, satisfaction**.**

**Keywords**: Motivation, Gaming, Satisfaction

1. นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ กาฬสินธุ์ 46230 [↑](#footnote-ref-1)
2. 3 อาจารย์ประจำสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ กาฬสินธุ์ 46230 [↑](#footnote-ref-2)
3. [↑](#footnote-ref-3)