

บทความนี้เป็นตัวอย่างของการเขียนบทความวิจัย WTR25 RRU เท่านั้น



การพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริม การใช้เหตุผลเชิงตรรกะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

นางสาวสบายใจ วิทยา
โรงเรียนสบายใจวิทยา จังหวัดฉะเชิงเทรา
Email: wtr25@rru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการใช้เหตุผลเชิงตรรกะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 19 คน เครื่องมือประกอบด้วยแพลตฟอร์มการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละการหาประสิทธิภาพ E1/E2 และการทดสอบ t-test แบบกลุ่มสัมพันธ์ ผลการวิจัยพบว่าแพลตฟอร์มมีคุณภาพในระดับมากที่สุด มีประสิทธิภาพ 66.32/79.47 ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: แพลตฟอร์มการเรียนรู้ เกมมิฟิเคชัน การใช้เหตุผลเชิงตรรกะ