

สารบัญ

| | หน้า |
|---|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย | ก |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ | ข |
| กิตติกรรมประกาศ | ค |
| สารบัญ | จ |
| สารบัญตาราง | ช |
| สารบัญภาพ | ฉ |
| บทที่ 1 บทนำ | 1 |
| ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาการวิจัย | 1 |
| วัตถุประสงค์การวิจัย | 5 |
| สมมติฐานการวิจัย | 5 |
| นิยามศัพท์/นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ | 5 |
| ขอบเขตการวิจัย | 6 |
| ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ | 7 |
| กรอบแนวคิดการวิจัย | 7 |
| บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง | 8 |
| แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเรียนการสอน | 8 |
| แนวคิดและทฤษฎีการเรียนการสอนที่ใช้เกมเป็นฐาน | 12 |
| หลักการพัฒนาแอปพลิเคชันด้วยกระบวนการออกแบบและพัฒนาเกม | 26 |
| การพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา | 30 |
| งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง | 33 |
| บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย | 40 |
| ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาสภาพ ปัญหา วิเคราะห์เนื้อหา และวิเคราะห์ความต้องการ | 40 |
| เกมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้รายวิชา 91727 การบริหารและการสื่อสาร | |
| เพื่อการส่งเสริมและพัฒนาการเกษตร จากอาจารย์ด้านเนื้อหาและ | |
| นักศึกษา | |

สารบัญ (ต่อ)

| | หน้า |
|--|------|
| ขั้นตอนที่ 2 เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อเสริมการเรียนการสอนบน สมาร์ตโฟน ชุดวิชา 91727 การบริหารและการสื่อสารเพื่อการ ส่งเสริม และพัฒนาการเกษตร ด้วยเกมออนไลน์ | 41 |
| ขั้นตอนที่ 3 เพื่อศึกษาผลการเรียนการสอนโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออนไลน์ เพื่อการเรียนรู้ชุดวิชา 91727 การบริหารและการสื่อสารเพื่อการ ส่งเสริม และพัฒนาการเกษตร | 44 |
| บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล | 46 |
| ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาสภาพ ปัญหา วิเคราะห์เนื้อหา และวิเคราะห์ความต้องการ เกมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้รายวิชา 91727 การบริหารและการ สื่อสารเพื่อการส่งเสริมและพัฒนาการเกษตร จากอาจารย์ด้านเนื้อหา และนักศึกษา | 46 |
| ขั้นตอนที่ 2 เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อเสริมการเรียนการสอนบน สมาร์ตโฟน ชุดวิชา 91727 การบริหารและการสื่อสารเพื่อการ ส่งเสริมและพัฒนาการเกษตร ด้วยเกมออนไลน์ | 62 |
| ขั้นตอนที่ 3 เพื่อศึกษาผลการเรียนการสอนโดยใช้แอปพลิเคชันเกม ออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ชุดวิชา 91727 การบริหารและการสื่อสาร เพื่อการส่งเสริมและพัฒนาการเกษตร | 67 |
| บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ | 78 |
| สรุปผลการวิจัย | 78 |
| อภิปรายผลการวิจัย | 80 |
| ข้อเสนอแนะ | 82 |
| บรรณานุกรม | 83 |
| ภาคผนวก | 87 |
| ก รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ | 88 |
| ข ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยสำหรับนักศึกษาและอาจารย์ | 90 |
| ค รายละเอียดชุดวิชา 91727 การบริหารและการสื่อสารเพื่อการส่งเสริมและ พัฒนาการเกษตร | 98 |

สารบัญ (ต่อ)

| | หน้า | |
|---|--|-----|
| ง | ความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่จัดขึ้นในชุดวิชา 91727 การบริหารและการสื่อสารเพื่อการส่งเสริมและพัฒนาการเกษตร | 142 |
| จ | การออกแบบกิจกรรม | 146 |
| ฉ | แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็น สำหรับอาจารย์ประจำสาขาวิชา | 163 |
| ช | เครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการเก็บข้อมูลในงานวิจัย | 170 |
| ซ | แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา เกมที่ 1 เกมบันไดงู | 202 |
| ฅ | แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ด้านเทคโนโลยีการศึกษาและด้าน การออกแบบเกม เกมที่ 1 เกมบันไดงู | 212 |
| ญ | แบบสอบถามความพึงพอใจในการเล่นเกมที่ 1 เกมบันไดงู สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิ | 215 |
| ฎ | แบบสอบถามความพึงพอใจในการเล่นเกมที่ 2 เกมนักเกษตรพัฒนาร่วมใจทำ คะแนน สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิ | 218 |
| ฏ | แบบสอบถามแสดงความยินยอมในการเป็นกลุ่มตัวอย่างทดสอบประสิทธิภาพ เกม สำหรับนักศึกษา | 221 |
| ฐ | แบบสอบถามความพึงพอใจในการเล่นเกม เกมที่ 1 เกมบันไดงู สำหรับนักศึกษา | 224 |
| ฑ | แบบสอบถามความพึงพอใจในการเล่นเกม เกมที่ 2 เกมนักเกษตรพัฒนาร่วมใจ ทำคะแนน สำหรับนักศึกษา | 227 |
| ฒ | คู่มือการเล่นเกม เกมที่ 1 เกมบันไดงู | 230 |
| ณ | คู่มือการเล่นเกม เกมที่ 2 เกมนักเกษตรพัฒนาร่วมใจทำคะแนน | 237 |

สารบัญตาราง

| ตารางที่ | | หน้า |
|----------|--|------|
| 2.1 | ตารางสังเคราะห์การออกแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน | 25 |
| 4.1 | ข้อมูลพื้นฐานของนักศึกษาที่เป็นตัวอย่างการวิจัย | 48 |
| 4.2 | ลักษณะของกิจกรรมในชุดวิชา 91727 | 52 |
| 4.3 | ข้อมูลป้อนกลับที่ได้รับจากการส่งงานหรือการทำกิจกรรมในแต่ละครั้ง | 52 |
| 4.4 | ลักษณะของกิจกรรมที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีและต้องการให้มีกิจกรรมในลักษณะนี้ต่อไป | 54 |
| 4.5 | ลักษณะของกิจกรรมที่ไม่ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีและไม่ควรมีกิจกรรมในลักษณะนี้ต่อไป | 55 |
| 4.6 | ลักษณะของเกมออนไลน์ที่นักศึกษาต้องการให้พัฒนาเป็นกิจกรรมในชุดวิชา | 56 |
| 4.7 | รูปแบบของการเล่นเกมผ่านแอปพลิเคชันในมือถือตามความคิดเห็นนักศึกษา | 57 |
| 4.8 | เงื่อนไขหรือสิทธิพิเศษที่ต้องการให้มีในเกมออนไลน์ | 58 |
| 4.9 | ข้อมูลหรือผลสรุปที่ต้องการจากการเล่นเกมตามความคิดเห็นนักศึกษา | 59 |
| 4.10 | ข้อมูลหรือผลสรุปที่ต้องการจากการเล่นเกมตามความคิดเห็นนักศึกษา | 64 |
| 4.11 | ผลการพิจารณาการออกแบบเกมที่ 2 ของผู้ทรงคุณวุฒิ | 65 |
| 4.12 | ผลการประเมินความพึงพอใจในการเล่นเกมที่ 1 ของกลุ่มตัวอย่าง | 67 |
| 4.13 | ผลการประเมินความพึงพอใจในการเล่นเกมที่ 2 ของกลุ่มตัวอย่าง | 76 |

สารบัญภาพ

| ภาพที่ | กรอบแนวคิดในการวิจัย | หน้า |
|--------|----------------------|------|
| 1.1 | กรอบแนวคิดในการวิจัย | 7 |

