

หัวข้อวิจัย	การพัฒนารูปแบบการสอนแบบเกมในการจัดการเรียน การสอน สายวิชา การตลาด (ศึกษาเฉพาะกรณีมหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภูมิภาคใต้)
ชื่อผู้วิจัย	นางอัปสร อีซอ
คณะ	วิทยาการจัดการ
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
ปีการศึกษา	2549-2550 (งานวิจัยต่อเนื่อง 2 ปี)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้ เป็นงานวิจัยแบบทดลอง (Experimental Research) ที่ใช้กระบวนการวิจัยแบบมีส่วนร่วม (Participation) โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนแบบเกมในการจัดการเรียนการสอนสายวิชาการตลาด ตลอดจนเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนวิชาการตลาดโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม กับไม่ใช้เกม ประกอบการสอน รวมถึงศึกษาความคิดเห็นของคณาจารย์ต่อการสอนวิชาการตลาดโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม

ประชากรในการวิจัยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มนักศึกษาและคณาจารย์จากมหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภูมิภาคใต้ 5 แห่ง ทั้งนี้กลุ่มนักศึกษา จากคณะวิทยาการจัดการ โปรแกรมบริหารธุรกิจ ภาคปกติ ระดับปริญญาตรี 4 ปี ที่ยังไม่เคยศึกษาวิชาหลักการตลาดมาก่อน จำนวนรวมทั้งสิ้น 340 คน ส่วนคณาจารย์ จากสาขาวิชาการตลาด คณะวิทยาการจัดการ จำนวนรวมทั้งสิ้น 15 คน ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบโควตา (Quota Sampling) โดยการรับสมัครนักศึกษาแต่ละ 12 คน รวมทั้งสิ้น 60 คนและอาจารย์แต่ละ 1 คน รวมทั้งสิ้น 5 คน

สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย รูปแบบการสอนแบบเกม แบบประเมินความชอบเกม แผนการสอน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา และแบบสอบถามความคิดเห็นของคณาจารย์ ซึ่งเครื่องมือดังกล่าว ได้ผ่านการตรวจสอบพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ และนำไปทดลองใช้ กับกลุ่มที่มีคุณลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นและปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ก่อนจะนำไปจัดเก็บข้อมูล และนำไปประมวลผลด้วยโปรแกรม SPSS for Windows เพื่อทำการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test กำหนดระดับความเชื่อมั่นไม่น้อยกว่าร้อยละ 95 ผลการวิจัยพบว่า

1. การพัฒนารูปแบบการสอนแบบเกม ในการจัดการเรียน การสอน สายวิชาการตลาด ซึ่งจำแนกตามลักษณะเนื้อหาวิชา ปรากฏผลดังนี้ กลุ่มเนื้อหาานิยามความหมาย ได้แก่ เกมจิกซอร์ เกมกระชิบ และเกมลายแทงซุ่มทรัพย์ กลุ่มเนื้อหาเรียงลำดับ ได้แก่ เกมหาพวก เกมกระจก สะท้อน และเกมรหัสลับ กลุ่มเนื้อหาการจัดกลุ่มแบ่งประเภท ได้แก่ เกมประกวด Mind Mapping เกมอัจฉริยะ และเกมแยกสี กลุ่มเนื้อหาตารางและกราฟ ได้แก่ เกมครอบครัว เกมถูกหรือผิด และเกมความน่าจะเป็น ส่วนกลุ่มเนื้อหาการคำนวณ ได้แก่ เกมหาที่นั่ง เกม วัดดวง และเกมปริศนาตัวเลข
2. ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาภายหลังการเรียนวิชาการตลาด โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ เกม สูงกว่า แบบไม่ใช้เกมประกอบการสอน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05
3. ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนวิชาการตลาด โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม สูงกว่า แบบไม่ใช้เกมประกอบการสอน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05
4. ความคิดเห็นของคณาจารย์ต่อการสอนวิชาการตลาด โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับ เห็นด้วยอย่างยิ่ง

Research Title The Development of Game Teaching in Marketing Academic.
 [Case Study in Southern Rajabhat University Group]

Name Mrs. Apsorn E-sor

Faculty Management science

University Yala Rajabhat University

Year 2006-2007 (Research continue 2 years)

ABSTRACT

This present study applied experimental research which employed participation study. This study comprised main objectives which were to develop teaching styles by applying games in teachings for Marketing major and to study the results of games in teaching achievement. This included to study students' satisfaction toward games in teaching compare to opposite methodology of teaching. Moreover, this study aimed to acknowledge teachers' opinions toward games using in teaching for marketing department.

There were two groups of participants in this study. They were students and lecturers from five various Rajabhat University Group. These 340 students were selected from business management programme in Faculty of Management Sciences. And these groups of students never take 'Principle of Marketing' course from before whereby 15 Marketing programme lecturers were from faculty of Management Sciences as well. The researcher applied quota sampling by accepted 12 students from each respected Rajabhat University Group – altogether 60 students and selected single lecturer from each branch –altogether 5 lectures.

Variety of tools used in this current study and were (a) forms and styles in teaching by using games (b) feedback toward games (c) course syllabus (d) study evaluation and achievement (e) students' satisfaction and (f) lecturers' opinion. All of those tools have been examined and scrutinized form experts. Later those tools have been distribution to 30 sampling groups in order to gain confident and to be ready for better improvement. For the purpose of data collection, SPSS for

Windows was applied to find mean, standard deviation, and t-test. And the significant value was set to be not less than 95%. The results revealed that

1. Development in teaching and learning by using games in Marketing programme can be categorized according to their contents (i) contents related to definition would be games such as jigsaw, whisper, and treasure hunt (ii) contents related to word order included games like grouping, twin mirror, and secret code (iii) contents related to grouping would integrate games like mind mapping competition, super genius, and color sorting. (iv) contents related to cells and graphs incorporated games such as family, true or false, and possibilities – whereas (vi) contents related to calculation would comprised of seat seeking, fortune, and bingo.

2. Students achievement after have been trough teaching and learning by applying games showed higher outcome when compare to those who did not. The result showed 0.05 significant.

3. Students' satisfaction toward teaching and learning by applying games was higher than opposed style of teaching and learning. The result showed 0.05 significant.

4. Lecturers' opinion reveled 'strongly agree' toward the teaching and learning using games.