

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ	การยอมรับการใช้เกมมิฟิเคชันในบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ของการเรียนระดับอาชีวศึกษาของไทย
ชื่อผู้เขียน	นายจักรพงษ์ รินทะวงศ์
ชื่อปริญญา	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ)
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ พาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ	ศาสตราจารย์ ดร.ศิริลักษณ์ โรจนกิจอำนวย
ปีการศึกษา	2562

บทคัดย่อ

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นการนำเอาหลักการออกแบบเกมมาประยุกต์ใช้กับเนื้อหาอื่น ๆ ที่ไม่ใช่เกม เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับเนื้อหาและสร้างความดึงดูดให้ผู้ใช้งานเกิดความผูกพันกับเนื้อหา แนวคิดนี้เป็นแนวคิดใหม่ที่ได้รับคามนิยมในภาคธุรกิจและการศึกษาระดับสูงในต่างประเทศ ผู้วิจัยจึงมองเห็นประโยชน์ที่จะนำเอาแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้กับอีเลิร์นนิ่งในการเรียนระดับอาชีวศึกษาของไทย งานวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับ การใช้เกมมิฟิเคชันในบทเรียนอีเลิร์นนิ่งของการศึกษาระดับอาชีวศึกษาของไทย

งานวิจัยนี้ได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้กับบทเรียนอีเลิร์นนิ่งระดับอาชีวศึกษาของไทย อีเลิร์นนิ่งต้นแบบได้ถูกพัฒนาขึ้นมาด้วยแพลตฟอร์มมูเดิ้ล (Moodle LMS) ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มอีเลิร์นนิ่งสำเร็จรูปแบบเปิดที่รองรับการทำเกมมิฟิเคชัน เพื่อให้ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้ทำการศึกษาเกมมิฟิเคชันบนอีเลิร์นนิ่งจากตัวอย่างจริง ด้วยเนื้อหาวิชาที่เป็นมาตรฐานจากกระทรวงศึกษาธิการซึ่งเป็นวิชาที่กลุ่มตัวอย่างได้เรียนเป็นประจำอยู่แล้ว

ข้อมูลได้เก็บจากกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบสอบถามออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่ามีการยอมรับเกมมิฟิเคชันบางรูปแบบเท่านั้นที่ได้รับการยอมรับจากผู้เรียนอาชีวศึกษา ได้แก่ การยอมรับบทเรียนแบบเกมมิฟิเคชันที่สามารถสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้เรียนได้ (Sensational) เกมมิฟิเคชันที่การสร้างการยอมรับในสถานะของผู้เรียน (Status) และเกมมิฟิเคชันที่สร้างการบรรลุความสำเร็จให้กับผู้เรียน (Achievement) จึงจะเห็นได้ว่าแม้หลักการออกแบบเกมมิฟิเคชันจะเป็นสิ่งใหม่ที่น่าสนใจและเป็นที่ยอมรับในต่างประเทศ แต่สำหรับการประยุกต์ใช้กับบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ของการเรียนระดับอาชีวศึกษาอาจมีข้อจำกัดอยู่ เกมมิฟิเคชันที่เป็นที่นิยมหลายอย่าง เช่น การมอบเหรียญรางวัล

(Badges) การสร้างตารางผู้นำ (Leaderboard) แถบสถานะความสำเร็จ (Progress Bar) และการเลื่อนระดับ (Level up) อาจจะไม่เป็นที่ยอมรับที่จะนำมาใช้กับการเรียนระดับอาชีวศึกษาของไทยได้ อย่างไรก็ตามหากมีการนำเอาเกมมิฟิเคชันที่ได้รับการยอมรับในงานวิจัยนี้มาประยุกต์ใช้ เช่น ผู้ออกแบบบทเรียนสามารถสร้างบทเรียนให้มีความตื่นเต้น น่าสนใจตลอดเวลา และทำให้ผู้เรียนเห็นผลงานของตนเองในบทเรียน จะทำให้เป็นประโยชน์ต่อการเรียนด้วยอีเลิร์นนิ่งระดับอาชีวศึกษาของไทยต่อไป

คำสำคัญ: เกมมิฟิเคชัน, อีเลิร์นนิ่ง, อาชีวศึกษา, เทคโนโลยีการศึกษา, มูเดิ้ล



Independent Study Title	STUDENTS' ACCEPTANCE OF GAMIFICATION IN THAILAND VOCATIONAL EDUCATION E-LEARNING
Author	Mr. Chakkapong Rinthawong
Degree	Master of Science Program (Management Information Systems)
Major Field/Faculty/University	Management Information Systems Commerce and Accountancy Thammasat University
Independent Study Advisor	Professor Siriluck Rotjanakitumnui, Ph.D.
Academic Years	2019

ABSTRACT

Gamification is concept of using game design elements in non-gaming contexts to increase user engagement and contexts interesting. This new concept is popular in business and higher education around the world, so we will use this concept to make benefits in Thailand vocational e-learning education. The objective of this study is to determine factors that have impact on acceptance of gamification in e-learning of Thai vocational education.

This research applied the gamification concept in e-learning of Thai vocational education. The e-learning prototype was developed by Moodle LMS, open source software gamification, to let samples learn from application with standard subjects that they usually learn. Data was gathered from online questionnaire. The results show that some types of gamification are accepted from Thai vocational students. For example, lesson can increase student's sensation, status and achievement. According to the study, although gamification is new and popular concept in abroad but applying in Thailand vocational education e-learning is likely limited. Gamification mechanism like badges, leaderboard, progress bar and level up are not accepted from Thailand vocational students. However, some gamification is

still accepted, E-learning designer should create sensational and interesting lessons which students can see their results, they will get benefits from gamification in e-learning.

Keywords: gamification, e-learning, vocational education, education technology, Moodle

