Vichakan.net
https://publish.vichakan.net

ใบตอบรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

20 สิงหาคม 2568

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่บทคัดย่อ
เรียน เจนรบ โกรธา

ตามที่ท่านได้ส่งข้อมูลบทคัดย่อ ชื่อเรื่อง การพัฒนา Web Application สำหรับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อดำเนินการเผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต (Vichakan.net) เมื่อวันที่ 20 สิงหาคม 2568 นั้น

ทางเว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต ขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านได้เผยแพร่บทเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต รายละเอียดดังนี้

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1527
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 20 สิงหาคม 2568

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่เผยแพร่แล้วนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ
เว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต
www.Vichakan.net

บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง การพัฒนา Web Application สำหรับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ผู้วิจัย เจนรบ โกรธา

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

บทคัดย่อ

การพัฒนา Web Application สำหรับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนา Web Application สำหรับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยา จำนวน 200 คน ได้มาจากการเลือกการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

ผลการพัฒนา Web Application สำหรับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน พบว่า ประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ คือ 1) ผลการพัฒนาส่วนต่อประสานกับผู้ใช้งาน มีองค์ประกอบย่อย 2 ส่วน คือ (1) ส่วนของนักเรียน ประกอบไปด้วยหน้าแสดงผล คือ (I) หน้าหลัก (II) หน้าการจัดอันดับ (III) หน้าภารกิจ (IX) หน้าแหล่งรวมคะแนน และ (X) หน้ากฎกติกา (2) ส่วนของครูผู้สอน ประกอบไปด้วยหน้าแสดงผล คือ (I) หน้าหลัก (II) หน้าข้อมูลคะแนน (III) หน้าข้อมูลเวลา และ (IX) หน้าการ์ดพิเศษ 2) ผลการสร้างฐานข้อมูล ประกอบไปด้วย 5 ตาราง คือ (1) ข้อมูลนักเรียน (2) การ์ดพิเศษ (3) คะแนนเวลาเข้าชั้นเรียน (4) อันดับคะแนน และ (5) คะแนน และ 3) ผลการตรวจสอบประสิทธิภาพด้วยแบบประเมินแบบฮิวริสติค ในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก (= 4.46, SD = 0.31) และนักเรียนมีความพึงพอใจระบบโดยรวมอยู่ระดับมากที่สุด มากที่สุด (= 8.36, SD = 0.72)

คำสำคัญ: เกมมิฟิเคชัน, เว็บแอปพลิเคชัน, การจัดการเรียนรู้

Abstract The development of a Web Application for learning management based on gamification aims to create a digital platform that incorporates game-like elements to enhance the learning experience. The research sample consisted of 200 secondary school students from Banchangkanjanakulwittaya School in the academic year 2023. These students were selected using a simple random sampling method.

The research findings can be summarized as follows: Web Application Development: The developed web application consists of three main components: 1) User Interface: (1) Student Interface: (I) Includes homepage, (II) Ranking page, (III) Mission page, (IX) Score page, and (X) Rules page. (2) Teacher Interface: (I) Includes homepage, (II) Score data page, (III) Time data page, and (IX) Special card page. (3) Database: Contains five tables for student information, special cards, class attendance scores, ranking scores, and overall scores. 2) Database: Contains five tables, namely: (1) student information, (2) special cards, (3) class attendance scores, (4) ranking scores, and (5) overall scores. And Heuristic Evaluation: The overall performance of the application was evaluated as highly suitable (= 4.46, SD = 0.31). Additionally, students expressed a very high level of satisfaction with the system (= 8.36, SD = 0.72)

Keywords: Gamification, Web-Application, learning management

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1527
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 20 สิงหาคม 2568
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 05.23 น.