

ชื่อเรื่องการค้าค้นคว้าแบบอิสระ

การนำสื่อเกมเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้และวัดประสิทธิภาพ
การเรียนรู้ในธุรกิจซีพีเฟรชมาร์ท

ผู้เขียน

นายชยากร โล่ห์ทองคำ

ปริญญา

วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (การจัดการความรู้)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้าค้นคว้าแบบอิสระ

อาจารย์ ดร.ปิติพงษ์ ยอดมงคล

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ในการจัดทำ 2 ส่วน คือ 1. เพื่อศึกษาเนื้อหาหลักสูตร มาตรฐาน ผู้ช่วยผู้จัดการร้าน โดยใช้กระบวนการจัดการความรู้ด้วย SECI Model เพื่อสร้างความรู้ใหม่ และนำความรู้ไปพัฒนาเป็นสื่อเกมเรียนรู้ (Game Based Learning) และนำสื่อเกมไปประยุกต์ใช้ 2. ทำการวัดประสิทธิภาพการเรียนรู้ผ่านสื่อเกมเรียนรู้

งานวิจัยชิ้นนี้ได้ทำการศึกษากลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นพนักงานใหม่ในระดับผู้ช่วยผู้จัดการร้าน จำนวน 44 คน ของธุรกิจซีพีเฟรชมาร์ท เขตภาคเหนือ ใช้เนื้อหาการอบรมหลักสูตร มาตรฐาน ผู้ช่วยผู้จัดการร้านซีพีเฟรชมาร์ท ในการวิเคราะห์ข้อมูลและแบ่งแยกเนื้อหาเฉพาะส่วนตามกระบวนการจัดการความรู้ เพื่อจัดทำเป็นสื่อเกมเรียนรู้ เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หลังจากได้สื่อเกมเรียนรู้และนำมาใช้ในการศึกษาวิจัยได้ทำการแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มควบคุม จำนวน 22 คน เรียนรู้ผ่านการอบรมในห้องเรียนแบบปรกติ และกลุ่มทดลอง จำนวน 22 คน เรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างเรียนรู้ผ่านสื่อเกมเรียนรู้ในเนื้อหาเฉพาะส่วน และเรียนรู้ผ่านห้องเรียนในเนื้อหาอื่นๆ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย ชุดการเรียนรู้ สื่อเกมเรียนรู้ และแบบทดสอบวัดความรู้ในเนื้อหาเฉพาะส่วน โดยหลังจากการเรียนรู้ได้นำผลการทดสอบวัดความรู้จากกลุ่มตัวอย่างมาวัดผลเปรียบเทียบ และสรุปข้อมูลในเชิงสถิติ

ผลการวิจัยพบว่า หลังการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างในรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกันระหว่างการเรียนรู้ในห้องเรียนของกลุ่มควบคุม และการเรียนรู้ผ่านสื่อเกมในกลุ่มทดลอง พบว่ามีผลการทดสอบวัดความรู้ที่ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติทั้งหลังการเรียนรู้ และหลังการกลับไปปฏิบัติงานสรุปได้ว่าการเรียนรู้ผ่านสื่อเกมที่ได้จากการจัดการความรู้ มีประสิทธิภาพในการให้ความรู้ไม่แตกต่างกับการเรียนรู้ในห้องเรียน อีกทั้งสื่อเกมยังเป็นตัวสร้างให้เกิดการเรียนรู้หลากหลายประเภท เช่น การเรียนรู้โดยการเลียนแบบ และการเรียนรู้ด้วยการลองผิดลองถูก โดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้จากการเล่นเกมโดยไม่รู้ตัว

Independent Study Title	Using Game Application for Learning and Measuring Effectiveness of Employees in CP Freshmart Business
Author	Mr.Chayakorn Lotongkum
Degree	Master of Science (Knowledge Management)
Independent Study Advisor	Lect. Dr. Pitipong Yodmongkol

Abstract

The objectives of this research have been divided into two parts. 1) To study the content of shop assistant manager using Knowledge Management method in SECI Model in order to gain new knowledge for Game-based learning development and application. 2) To measure learning efficiency through Game-based learning.

The study has involved 44 newly hired CP Fresh Mart shop assistant managers in Northern area by utilizing the company's standard training procedure for shop assistant manager in the experiment. The content has been thoroughly distributed using Knowledge Management method to design and produce game-learning application. The research has divided the employees into two groups which are fully conventional instructor-led training group (22 people) and combination of game learning in particular parts and conventional training group (22 people). The tools used in the research are learning toolkit, game-learning application and specific knowledge testing exercise. Subsequently, the test results are used to assess, compare and summarized statically.

In summary, the research found out that diverse approach learning methods made insignificant statistic results. Thus, game-learning activity is as effective as conventional class room method in terms of test result and hands on job performance. Moreover, this new learning from Knowledge Management method helped provide a wide variety of learning experiences, such as observational learning and trial & error learning, to the students without realizing it.