

วิจัยเรื่อง	เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ โดยบูรณาการสื่อการสอนประเภทเกม ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยการอาชีพสตึก
ผู้วิจัย	นางสาวพิชญา พรหมเอาะ
ปีที่วิจัย	2567

### บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาการโรงแรม ก่อนและหลังเรียน 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนทักษะกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์โดยใช้เกมบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอน จำแนกตามระดับคุณภาพการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียน เป็นสำคัญตามการรับรู้ของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยการอาชีพสตึก จำนวน 7 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาและเก็บ รวบรวมข้อมูล 1. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนวิทยาศาสตร์โดยใช้เกมมาบูรณาการ กับเนื้อหาสาระหน่วยการเรียนรู้ ที่มีค่าความเชื่อมั่น .05 2. แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง สารเคมีในชีวิตประจำวัน ที่มีค่าความเชื่อมั่น .05 3. แบบทดสอบวัดทักษะกระบวนการวิทยาศาสตร์และแบบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประจำหน่วย ที่มีค่าความเชื่อมั่น .05 4. สื่อประเภทเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ หน่วยการเรียนรู้ที่มีค่าความเชื่อมั่น .05 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ คะแนนมาตรฐาน T ปกติ (Normalized T-Score) ผลการแจกแจงความถี่แบบทดสอบก่อนเรียน คะแนนเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) เท่ากับ 5.39 ผล การแจกแจงความถี่แบบทดสอบหลังเรียน คะแนนเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) เท่ากับ 12.26

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการโดย บูรณาการสื่อการสอนประเภทเกม นักเรียนกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาการโรงแรม จำนวน 7 คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สามารถทำได้โดยจัดให้ผู้เรียนได้มีส่วน ร่วมในกิจกรรมมากที่สุดและได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง และผลประเมินความพอใจผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีความ พึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

**Name of Research** : Compare academic achievement in science subjects for business and service career development. By integrating teaching media in the form of games. of students at the vocational certificate level 2nd year, Hotel Academic Department Satuek Vocational College

**Researcher** : Miss.Pitchaya Promor

**Years** : 2024

### Abstract

The objectives of this research are 1) to compare achievement in science subjects; To develop business and service careers of 2nd year Vocational Certificate students in the Hotel Academic Department before and after studying. 2) To study student satisfaction with teaching science process skills using games integrated into teaching. Categorized according to the quality level of learner-focused learning according to student perception. Sample group used in research I am a 2nd year Vocational Certificate student in the Hotel Department. Satuek Vocational College, 7 people. Tools used in the study and data collection: 1. Student satisfaction assessment form with science teaching using games integrated with the learning unit content. It has a reliability value of .05. 2. Learning management plan for Unit 4: Chemicals in daily life. with a confidence value of .05 3. Science process skills test and evaluation form Unit academic achievement with a reliability value of .05 4. Game media that is consistent with the content of the learning unit with a reliability value of .05. The statistics used in data analysis are normal T standard scores. (Normalized T-Score) Results of the frequency distribution of the pre-test, average score ( $\bar{x}$ ) equal to 5.39. Results of the frequency distribution of the post-test, average score ( $\bar{x}$ ) equal to 12.26.

Organizing science teaching activities to develop business and service careers byIntegrating game-based teaching media The sample students were 7 second-year Vocational Certificate students in the Hotel Academic Department. Have higher academic achievement This can be done by arranging for students to participate in activities as much as possible and to practice on their own. And the results of the satisfaction assessment of the majority of the informants were overall satisfied at the highest level.