

วิจัยเรื่อง	เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ โดยบูรณาการสื่อการสอนประเภทเกม ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยการอาชีพสตึก
ผู้วิจัย	นางสาวพิชญา พรหมเอาะ
ปีที่วิจัย	2568

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาการโรงแรม ก่อนและหลังเรียน 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนทักษะกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์โดยใช้เกมบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอน จำแนกตามระดับคุณภาพการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียน เป็นสำคัญตามการรับรู้ของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยการอาชีพสตึก จำนวน 9 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาและเก็บ รวบรวมข้อมูล 1. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนวิชาวิทยาศาสตร์โดยใช้เกมมาบูรณาการ กับเนื้อหาสาระหน่วยการเรียนรู้ ที่มีค่าความเชื่อมั่น .05 2. แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง สารเคมีในชีวิตประจำวัน ที่มีค่าความเชื่อมั่น .05 3. แบบทดสอบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และแบบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประจำหน่วย ที่มีค่าความเชื่อมั่น .05 4. สื่อประเภทเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ หน่วยการเรียนรู้ที่มีค่าความเชื่อมั่น .05 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ คะแนนมาตรฐาน T ปกติ (Normalized T-Score) ผลการแจกแจงความถี่แบบทดสอบก่อนเรียน คะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 5.39 ผลการแจกแจงความถี่แบบทดสอบหลังเรียน คะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 12.26

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการโดย บูรณาการสื่อการสอนประเภทเกม นักเรียนกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาการโรงแรม จำนวน 9 คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สามารถทำได้โดยจัดให้ผู้เรียนได้มีส่วน ร่วมในกิจกรรมมากที่สุดและได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง และผลประเมินความพอใจให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีความ 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 : 2025

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, 9 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 9 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.

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดีจากความกรุณาของท่านผู้อำนวยการวิโรจน์ ทองเรือง ซึ่งได้กรุณาให้คำแนะนำเสนอแนะ และสนับสนุนในการศึกษาวิจัยด้วยดีเสมอมา นอกจากนี้ ยังได้รับความกรุณาจากหัวหน้างานวิจัย ที่ได้ประเมินความคิดเห็น รวมถึงข้อเสนอแนะต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการทำวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณคณะครู-อาจารย์ วิทยาลัยการอาชีพสตึกทุกท่าน ที่คอยให้กำลังใจและให้ความช่วยเหลือในการทำวิจัยฉบับนี้ ตลอดจนนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาการโรงแรม ที่ให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอนเป็นอย่างดี ความสำเร็จทุกด้านในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณอย่างสูง ครู อาจารย์ทุกท่านที่ได้ถ่ายทอดความรู้ บิดา มารดา พี่น้อง และเพื่อนๆ ครูทุกท่าน ที่มีส่วนช่วยในการให้กำลังใจจนสามารถดำเนินการวิจัยได้สำเร็จสมบูรณ์ทุกประการ

ท้ายนี้ขอขอบพระคุณวิทยาลัยการอาชีพสตึกเป็นอย่างสูงที่ให้การสนับสนุนการวิจัยในครั้งนี้ ได้อย่างมีคุณค่าและประโยชน์ใดที่เกิดจากวิจัยฉบับนี้ ขอบูชาพระคุณบิดา มารดา ตลอดจน คณะครู-อาจารย์ทั้งหลาย ผู้ที่ให้โอกาสและสิ่งที่ดีในชีวิตให้ผู้วิจัยได้พบความสำเร็จในวันนี้ ที่สนับสนุนการวิจัยในครั้งนี้เป็นอย่างดี

พิชญา พรหมเอาะ

ผู้วิจัย