

วิจัยเรื่อง เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการโดยบูรณาการสื่อการสอนประเภทเกม ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสตึก

ผู้วิจัย นางสาวพิชญา พรหมเอาะ

ปีที่วิจัย 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจก่อนและหลังเรียน 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์โดยใช้เกมบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอน จำแนกตามระดับคุณภาพการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามการรับรู้ของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสตึก จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล 1. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนวิชาวิทยาศาสตร์โดยใช้เกมมาบูรณาการกับเนื้อหาสาระหน่วยการเรียนรู้ ที่มีค่าความเชื่อมั่น .05 2.แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง ไฟฟ้าในชีวิตประจำวัน ที่มีค่าความเชื่อมั่น .05 3. แบบทดสอบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประจำหน่วย ที่มีค่าความเชื่อมั่น .05 4. สื่อประเภทเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหาสาระหน่วยการเรียนรู้ ที่มีค่าความเชื่อมั่น .05 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ คะแนนมาตรฐาน T ปกติ (Normalized T-Score) ร้อยละ ค่าเฉลี่ย 80

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการโดยบูรณาการสื่อการสอนประเภทเกม นักเรียนกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ จำนวน 30 คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สามารถทำได้โดยจัดให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมมากที่สุดและได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง และผลประเมินความพอใจผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

Name of Research : Comparison of academic achievement in science to develop business and service careers by integrating game-based teaching media of vocational certificate students Year 3, Business Computer Department, Satuk Vocational College

Researcher : Miss.Pitchaya Promor

Years : 2025

Abstract

This research aimed to 1) compare the achievement in learning science for business career development and service of 3rd year vocational certificate students in the business computer department before and after studying, and 2) study the satisfaction of students towards teaching science process skills by using games integrated into teaching and learning, classified by the level of learning quality that focuses on learners as perceived by students. The sample group used in the research was 30 vocational certificate students in the business computer department, Satuk Vocational College. The instruments used in the study and data collection 1. Student satisfaction assessment form for science teaching using games integrated with the learning unit content, with a reliability value of .05. 2. Learning management plan for Unit 7, Electricity in Daily Life, with a reliability value of .05. 3. Science process skills test and unit achievement test, with a reliability value of .05. 4. Game media consistent with the learning unit content, with a reliability value of .05. Statistics used for data analysis were Normalized T-Score, percentage, and mean 80.

Organizing science teaching activities to develop business and service careers by integrating game-based teaching media. The sample group of students was 30 third-year vocational certificate students in the Business Computer Department. Their academic achievement was higher. This was achieved by allowing students to participate in the activities as much as possible and do them by themselves. The satisfaction assessment results indicated that most of the informants were highly satisfied overall.

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดีจากความกรุณาของท่านผู้อำนวยการวิโรจน์ ทองเรือง ซึ่งได้กรุณาให้คำแนะนำเสนอแนะ และสนับสนุนในการศึกษาวิจัยด้วยดีเสมอมา นอกจากนี้ ยังได้รับความกรุณาจาก หัวหน้างานวิจัย ที่ได้ประเมินความคิดเห็น รวมถึงข้อเสนอแนะต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการทำวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณคณะครู-อาจารย์ วิทยาลัยการอาชีพสตึกทุกท่าน ที่คอยให้กำลังใจและให้ความช่วยเหลือในการทำวิจัยฉบับนี้ ตลอดจนนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่ให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอนเป็นอย่างดี ความสำเร็จทุกด้านในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณอย่างสูง ครู อาจารย์ ทุกท่านที่ได้ถ่ายทอดความรู้ บิตา มารดา พี่น้อง และเพื่อนๆ ครูทุกท่าน ที่มีส่วนช่วยในการให้กำลังใจจนสามารถดำเนินการวิจัยได้สำเร็จสมบูรณ์ทุกประการ

ท้ายนี้ขอขอบพระคุณวิทยาลัยการอาชีพสตึกเป็นอย่างสูงที่ให้การสนับสนุนการวิจัยในครั้งนี้ ได้อย่างมีคุณค่าและประโยชน์ใดที่เกิดจากวิจัยฉบับนี้ ขอบูชาพระคุณบิดา มารดา ตลอดจน คณะครู-อาจารย์ทั้งหลาย ผู้ที่ให้โอกาสและสิ่งที่ดีในชีวิตให้ผู้วิจัยได้พบความสำเร็จในวันนี้ ที่สนับสนุนการวิจัยในครั้งนี้เป็นอย่างดี

พิชญ์ พรหมเอาะ

ผู้วิจัย