



รายงานการวิจัย

การพัฒนาสื่อการสอนด้วยเกมเพื่อส่งเสริมการจดจำคำศัพท์เฉพาะในงาน
ส่วนหน้าโรงแรม ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.กร. 1/1 แผนกวิชาการโรงแรม

วิทยาลัยเทคนิคพญา

ประจำปีการศึกษา 1/2568

โดย

นางสาวนิลเนตร บัวทอง

วิทยาลัยเทคนิคพญา

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ

บทคัดย่อ

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาสื่อการสอนด้วยเกมเพื่อส่งเสริมการจดจำคำศัพท์เฉพาะในงาน ส่วนหน้าโรงแรม
ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.กร. 1/1 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคพัทยา

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวนิลเนตร บัวทอง

ปี พ.ศ. : 2568

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชางานส่วนหน้าโรงแรม ของนักเรียนระดับชั้น
ปวช.กร. 1/1 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคพัทยา
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียน รายงานส่วนหน้าโรงแรม ของ
นักเรียนระดับชั้น ปวช.กร. 1/1 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคพัทยา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้น ปวช.กร. 1/1 แผนกวิชาการโรงแรม จำนวน 39 คน
ที่ได้จากการสุ่มอย่างง่าย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ กลุ่มตัวที่เรียนวิชางานส่วนหน้าโรงแรม และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและวิเคราะห์เปรียบเทียบ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการทดสอบค่า t

ผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชางานส่วนหน้าโรงแรม พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมี
ค่าเฉลี่ย 5.97 (S.D. = 1.21) และผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.5 (S.D. = 0.94)
2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชางานส่วนหน้าโรงแรม ของ
นักเรียน ปวช.กร. 1/1 แผนกวิชาการโรงแรม ที่สอนโดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมการจดจำคำศัพท์ พบว่าผลสัมฤทธิ์ของ
คะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำนำ

การวิจัยในชั้นเรียน (Classroom Action Research : CAR) เป็นกระบวนการที่ดำเนินการอย่างเป็นระบบ ในการแสวงหาความรู้ที่เป็นจริง ความจริงที่เชื่อถือได้ เพื่อนำไปแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในห้องเรียน และนำผลมาใช้ในการปรับปรุงการเรียนการสอนของตน ให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน โดยสามารถนำผลที่ได้มาเป็นข้อมูลย้อนกลับในการพิจารณา เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชางานส่วนหน้าโรงแรม ของนักเรียนระดับชั้น ปวช. กร. 1/1 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคพัทยาเพื่อนำผลการวิจัยไปพัฒนาและนำไปเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชางานส่วนหน้าโรงแรม และรายวิชาอื่นที่มีลักษณะเดียวกันโอกาสต่อไป ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น และหากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยขออภัยมา ณ โอกาสนี้

นางสาวนิลเนตร บัวทอง

ผู้วิจัย

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ

คำนำ

สารบัญ

สารบัญตาราง

บทที่ 1	บทนำ	6
	ความสำคัญของปัญหา	6
	วัตถุประสงค์การวิจัย	6
	สมมติฐานการวิจัย	6
	ขอบเขตของการวิจัย	7
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
	นิยามศัพท์เฉพาะ	7
บทที่ 2	เอกสารวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
	หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ 2556	8
	การจัดการเรียนการสอน	15
	การจัดการเรียนการสอนอาชีวศึกษา	15
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	16
บทที่ 3	วิธีดำเนินการ	17
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	17
	เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	17
	วิธีการสร้างเครื่องมือ	17
	การออกแบบการทดลอง	18
	วิธีดำเนินการทดลอง	18
	การวิเคราะห์ข้อมูล	18
บทที่ 4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	20
บทที่ 5	สรุปอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	21
	สรุป	21
	อภิปรายผล	21
	ข้อเสนอแนะ	22
	ภาคผนวก	
	ภาคผนวก ก แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
	ภาคผนวก ข ประวัติผู้วิจัย	

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่

1. แสดงจำนวนร้อยละค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนวิชางานส่วนหน้าโรงแรม	25
2. แสดงคะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนวิชางานส่วนหน้าโรงแรม	27
3. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนวิชางานส่วนหน้าโรงแรม	29

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ โดยจัดเนื้อหาและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัด ได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ผสมผสาน ความรู้ด้านต่าง ๆ ได้อย่างสมดุลกัน ฝึกทักษะ กระบวนการคิด ปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา จัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน และจัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นยุคของข้อมูลข่าวสารและการเปลี่ยนแปลงด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศที่ส่งผลให้การสื่อสารไร้พรมแดน การเข้าถึงแหล่งข้อมูลสามารถทำได้ทุกที่ทุกเวลา ผลกระทบจากยุคโลกาภิวัตน์นี้ส่งผลให้ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความสามารถในการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและต้องแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง การที่มีองค์ความรู้ใหม่ๆ เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องมากมายทำให้เนื้อหาสาระมีมากเกินไปที่ผู้เรียนจะเรียนรู้จากในห้องเรียนได้หมด การสอนด้วยการ บรรยาย ของครูผู้สอน ก็ไม่สามารถจะพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ที่ได้จากการเรียนในชั้นเรียนไปปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ดังนั้นจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้ให้ตอบสนองความเปลี่ยนแปลงของสังคมเทคโนโลยีผู้สอนต้องปรับบทบาทจากผู้ถ่ายทอดความรู้ เป็นผู้ชี้แนะวิธีการค้นคว้าหาความรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถแสวงหาความรู้และประยุกต์ใช้ทักษะต่าง ๆ สร้างความเข้าใจด้วยตนเองจนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย (บัณฑิตทิพากร, 2550)

งานส่วนหน้าโรงแรมเป็นงานหลักที่สำคัญของโรงแรมอย่างหนึ่งผู้เรียนควรมีทักษะพื้นฐานเพื่อการปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เป็นคำศัพท์เฉพาะและภาษาอังกฤษมีความสำคัญยิ่งในสังคมโลกปัจจุบันเพราะว่าภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่สำคัญต่อการติดต่อสื่อสาร เช่น ด้านการศึกษา ด้านการแสวงหาความรู้ด้านการประกอบอาชีพ ด้านการค้าขายและธุรกิจ รวมไปถึงด้านการติดต่อสื่อสารกับกลุ่มประชาคม อาเซียนและต่างประเทศทั่วโลก เมื่อมีความหลากหลายและแตกต่างทางประเพณีวัฒนธรรม ย่อมตระหนักถึง การสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจ ภาษาที่เป็นสื่อกลางเพื่อแสดงความเข้าใจต่อกันนั่นก็คือภาษาอังกฤษ เพราะทั่วโลกจะใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากล และภาษาในการติดต่อสื่อสารกับประเทศที่ไม่ได้พูดภาษาเดียว จะเห็นได้ว่าการที่จะสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจ จำเป็นต้องสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ ที่ไม่ใช่เพียงแค่ภาษาไทยเท่านั้น (ครูอัปเดตหอคอม. 2561 : ออนไลน์)

พันธกิจหลักของผู้สอนระดับอุดมศึกษานั้น มีหน้าที่จัดการเรียนการสอน การทำวิจัย การบริการวิชาการ และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ซึ่งแนวโน้มของการจัดการศึกษาในเรื่องการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยอาศัยปรัชญาการสอนและทฤษฎีการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อประกอบการสอน และการวัดและประเมินผล ในชั้นเรียนวิชางานส่วนหน้าโรงแรม เนื่องจากนักเรียนขาดความสนใจในการเรียนยังไม่เป็นที่น่าพอใจ ไม่สามารถจดจำคำศัพท์เฉพาะที่ใช้บ่อยในวิชาเรียน จึงมีความต้องการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้นักเรียนมีความสนใจและมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนมากขึ้น จากการที่ผู้วิจัยได้สอนวิชางานส่วนหน้าโรงแรม พบว่านักเรียนจะมีความสนใจในบทเรียนน้อยเมื่อจัดการเรียนการสอนโดยวิธีบรรยาย ส่งผลให้นักเรียนไม่มีความรู้ความเข้าใจในบทเรียน

จากเหตุผลดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยสนใจหาวิธีการเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา งานส่วนหน้าโรงแรม โดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมการจดจำคำศัพท์เฉพาะในงานส่วนหน้าโรงแรม ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสนใจใฝ่รู้ มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน จนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ส่งผลให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนเพิ่มขึ้น ซึ่งมีความสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงสังคมโลกที่จะนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง พร้อมทั้งจะนำความรู้ความสามารถไปประกอบอาชีพในอนาคต

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชางานส่วนหน้าโรงแรม โดยใช้แบบทดสอบ ของนักเรียนระดับชั้น ปวช. กร. 1/1 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคพัทยา

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนรายวิชางานส่วนหน้าโรงแรม โดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมการจดจำคำศัพท์เฉพาะของนักเรียนวิชางานส่วนหน้าโรงแรมระดับชั้น ปวช.กร. 1/1 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคพัทยาสมมติฐานการวิจัย ผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียน ระดับชั้นปวช.กร.1/1แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคพัทยา ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชางานส่วนหน้าโรงแรม ในภาคเรียนที่ 1/2568
จำนวนนักเรียน 39 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ วิธีการสอนและเกม

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชางานส่วนหน้าโรงแรม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นแนวทางสำหรับครูอาจารย์ที่สนใจการใช้วิธีการสอนและเกม
2. ช่วยพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
3. เป็นแนวทางการวิจัยโดยใช้เกมเป็นสื่อ ในรายวิชาอื่นๆ ต่อไป

นิยามศัพท์เฉพาะ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถในการเรียนของนักเรียน นักศึกษา

นักเรียน/นักศึกษา หมายถึง ผู้ที่ได้ขึ้นทะเบียนเป็นนักเรียนตามหลักฐานประกาศนียบัตรวิชาชีพและประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

บทที่ 2

เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชางานส่วนหน้าโรงแรม โดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมการจดจำคำศัพท์ เฉพาะในงานส่วนหน้าโรงแรมของนักเรียนระดับชั้น ปวช.กร. 1/1 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคพัทยา ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

ชื่อและลักษณะของเกม

1. Role Play Simulation Game

ลักษณะ : นักเรียนแบ่งกลุ่มรับบท “พนักงานต้อนรับ - แยก” แยกได้รับการจัดสถานการณ์ เช่น ลงทะเบียนเข้าพัก การจองห้องพัก พนักงานต้องใช้ประโยคเพื่อแก้ปัญหาและสนทนา

2. FlashCard Command Game (เกมบัตรคำสั่ง)

ลักษณะ : ใช้บัตรคำหรือเป็นประโยค เป็นการจับคู่ คำสั่ง สถานการณ์ หรือเล่นแบบ Speed Game .ใครตอบเร็วได้คะแนน

3. Digital Quiz Game เช่น Kahoot , Quizizz

ลักษณะ : เป็นคำถามเกี่ยวกับประโยค / คำสั่งเฉพาะ

กรอบแนวคิดการวิจัย

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม

วิธีการสอนและเกม



ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา งาน
ส่วนหน้าโรงแรม

บทที่ 3

วิธีดำเนินการ

การเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชางานส่วนหน้าโรงแรม โดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมการจดจำคำศัพท์ เฉพาะในงานส่วนหน้าโรงแรม ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.กร. 1/1 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคพัทยา ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
3. วิธีการสร้างเครื่องมือ
4. การออกแบบการทดลอง
5. วิธีดำเนินการทดลอง
6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1/1 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคพัทยา ที่ลงทะเบียนเรียนวิชางานส่วนหน้าโรงแรม ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ทั้งหมด จำนวน 39 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1/1 แผนกวิชาการโรงแรม จำนวน 39 คน ที่ได้จากการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. สื่อการสอนด้วยเกม วิชางานส่วนหน้าโรงแรม ของนักเรียน ปวช.กร. 1/1 แผนกวิชาการโรงแรม
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชางานส่วนหน้าโรงแรม ของนักเรียน ปวช.กร. 2/1

แผนกวิชาการโรงแรม

วิธีการสร้างเครื่องมือ

สำหรับวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การจัดทำสื่อการสอนด้วยเกม ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้
 - 1.1 ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พุทธศักราช 2556 คู่มือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดการเรียนรู้
 - 1.2 ศึกษาวิธีการสร้างสื่อการสอนด้วยโปรแกรมจากอินเทอร์เน็ต เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 1.3. วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา
 - 1.4. กำหนดจุดประสงค์ทั่วไป จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและคุณลักษณะที่ต้องการเน้นกำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์
 - 1.5 ดำเนินการสร้างแบบทดสอบตามลำดับของจุดประสงค์การเรียนรู้ ลำดับเนื้อหาและโครงสร้างที่กำหนดไว้
 - 1.6 ปรับปรุงแบบทดสอบ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
 - 1.7 จัดทำสื่อการสอนด้วยเกม พร้อมทั้งจะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนต่อไป

2. การสร้างสื่อการสอนด้วยเกมวิชางานส่วนหน้าโรงแรมเพื่อส่งเสริมการจดจำคำศัพท์เฉพาะในงานส่วนหน้าโรงแรม โดยใช้แบบทดสอบ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับวิชา วิชางานส่วนหน้าโรงแรม โดยใช้แบบสื่อการสอนด้วยเกม

2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.3 วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการสอน

2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์

2.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณานำมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) ดังนี้

1) นางสาวกนกชญา ทองละมุล

2) นางสาวอุมพร แม่นมั่น

3) นายศุภกิจ ศรีวิชา

2.6 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.7 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้เพื่อวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยพิจารณาว่าข้อใดที่นักเรียนตอบถูกมากตัดออก ข้อใดที่นักเรียนตอบถูกน้อยตัดออก

2.8 นำแบบทดสอบที่วิเคราะห์ได้ไปปรับปรุงใหม่ จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

การออกแบบการทดลอง

ผู้วิจัยได้วางแผนการทดลองโดยใช้กลุ่มเดียวมีลักษณะของการทดสอบนักเรียน ก่อนเรียน (Pre-test) ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน (Treatment) ทดสอบนักเรียนหลังเรียน (Post-test)

การเก็บรวบรวม

1.Q1 = การทดสอบก่อนเรียน

2. X = การเรียนการสอนโดยใช้แบบทดสอบ

3. Q2 = การทดสอบหลังเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การหาค่าสถิติพื้นฐาน คือร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้ จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 102 – 103)

1.1 ค่าร้อยละ

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ	P	แทน	ค่าร้อยละ
	f	แทน	ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
	N	แทน	จำนวนความถี่ทั้งหมด

1.2 ค่าเฉลี่ย

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
	N	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม

1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$S = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	S	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัว
	N	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน วิชางานส่วนหน้าโรงแรม ด้วยการทดสอบค่า (t-test) (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 109)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{(n-1)}}}$$

t	แทน	ค่าสถิติที่จะใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤต
D	แทน	ผลต่างระหว่างคู่คะแนน
n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชางานส่วนหน้าโรงแรม โดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมการจดจำคำศัพท์เฉพาะในงานส่วนหน้าโรงแรมของนักเรียนระดับชั้น ปวช.กร. 1/1 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคพัทยา ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบ ก่อนเรียน และหลังเรียนรายวิชางานส่วนหน้าโรงแรม ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.กร.1/1 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคพัทยา

คะแนน	ร้อยละ	$\bar{X}$	S
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	44	4.4	1.3
คะแนนทดสอบหลังเรียน	93	9.3	0.67

จากตารางที่ 1 พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 44(S = 1.3) คิดเป็นร้อยละ 44 ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 9.3 (S = 0.67) คิดเป็นร้อยละ 93 (ตารางภาคผนวกที่ 1, 2)

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนรายวิชา โรงแรม ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.กร.1/1 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคพัทยา

คะแนน	ร้อยละ	$\bar{X}$	S	t
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	59.7	5.97	1.2	12.41
คะแนนทดสอบหลังเรียน	85	8.5	0.94	t (.05, df. 5) = 1.78

จากตารางที่ 2 พบว่าค่า t ที่คำนวณได้มีค่าเท่ากับ 18.2 ส่วนค่า t จากตารางที่ระดับ .05, df.5 มีค่าเท่ากับ 1.78 ซึ่งค่า t ที่ได้จากการคำนวณมีค่ามากกว่าค่า t ในตารางนั้นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ (ตารางภาคผนวกที่ 3)

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การศึกษาผลการใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชางานส่วนหน้าโรงแรม โดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมการจดจำคำศัพท์เฉพาะในงานส่วนหน้าโรงแรมของนักเรียนระดับชั้น ปวช.กร. 1/1 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคพัทยา ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับงานโรงแรม ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.กร.1/1 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคพัทยา
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนรายวิชางานส่วนหน้าโรงแรม ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.กร.1/1 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคพัทยา

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้วางแผนการทดลองโดยใช้กลุ่มเดียวมีลักษณะของการทดสอบนักเรียน ก่อนเรียน (Pre-test) ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน (Treatment) ทดสอบนักเรียนหลังเรียน (Post-test)

สรุปผล

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชางานส่วนหน้าโรงแรม ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.กร.1/1 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคพัทยา พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 4.4 ($S = 1.3$) ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 9.3 ($S = 0.67$)
2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนหลังเรียนรายวิชางานส่วนหน้าโรงแรม ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.กร.1/1 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคพัทยา ที่สอนโดยใช้แบบทดสอบ พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชางานส่วนหน้าโรงแรม ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.กร.1/1 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคพัทยา สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนหลังเรียนรายวิชางานส่วนหน้าโรงแรม ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.กร.1/1 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคพัทยา พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชางานส่วนหน้าโรงแรมไปใช้
 - 1.1 จากการวิจัย ควรนำวิธีการแสดงบทบาทสมมติไปใช้กับการเรียนในหน่วยอื่น ๆ ในวิชาเรียน
 - 1.2 ควรนำวิธีการแสดงบทบาทสมมติไปใช้กับการเรียนการสอนในระดับอื่น ๆ
2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป
 - 2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อเปรียบเทียบ โดยการสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน ที่มีต่อวิธีการแสดงบทบาทสมมติ เพื่อนำมาปรับปรุงพัฒนาให้เป็นวิธีการมีประสิทธิภาพต่อการเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- ธีระศักดิ์สินชัย,และพชรนนท์ สายัญท์เกษะ. (2559). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือที่เน้นวิธีการสอนแบบ ทีม คู่ เดี่ยว กรณีศึกษาของโรงเรียนบ้านขอนแก่น ตำบลขอนแก่น อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์.วารสารวิชาการ.มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์,8(2): 70-89.
- ปิยภัทร พลัฒลา.(2559). การพัฒนารูปแบบการสอนภาษาอังกฤษแบบมุ่งเน้นประสบการณ์ทางภาษาและหลักการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6.หลักสูตรการศึกษาคุณวุฒิบัณฑิต. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนคณะศึกษาศาสตร์.มหาวิทยาลัยบูรพา.ศึกษาธิการ,กระทรวง.2546.หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพพุทธศักราช2545ประเภทวิชาอุตสาหกรรม. (ปรับปรุง พ.ศ. 2546). (อัสสำเนา)
- ไสว พักขาว. 2544. หลักการสอนสำหรับเป็นครูมืออาชีพ. กรุงเทพมหานคร : เอมพันธ์.
- การบูรณาการหลักสูตรและการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพมหานคร : ภาพพิมพ์.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. 2546. หลักการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : โอ.เอส.พรินติ้ง.แฮ้าส์.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แสดงคะแนนผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางภาคผนวกที่ 1 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนรายวิชางานส่วนหน้าโรงแรม

นักเรียน (คน)	คะแนนทดสอบก่อนเรียน (10 คะแนน)	คะแนนทดสอบหลังเรียน (10 คะแนน)
1.	7	9
2.	6	9
3.	5	8
4.	5	8
5.	6	9
6.	7	7
7.	5	7
8.	6	8
9.	5	9
10.	6	10
11.	4	7
12.	8	8
13.	6	9
14.	5	8
15.	5	7
16.	5	9
17.	7	9
18.	6	9
19.	9	9
20.	9	10
21.	8	8
22.	7	8
23.	6	6
24.	4	8
25.	6	8
26.	5	8
27.	6	9

28.	5	9
29.	6	10
30.	7	9
31.	4	8
32.	6	9
33.	5	8
34.	7	10
35.	6	9
36.	5	8
37.	6	9
38.	6	10
39	5	8
รวม	227	323
เฉลี่ย	5.97	8.5
ร้อยละ	59.7	85

สูตรที่ใช้ในการคำนวณหาค่าร้อยละ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 102)

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ P แทน ค่าร้อยละ
f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

ค่าร้อยละของคะแนนทดสอบก่อนเรียน

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100 \\
 &= \frac{227}{380} \times 100 \\
 &= 59.7
 \end{aligned}$$

ค่าร้อยละของคะแนนทดสอบหลังเรียน

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100 \\
 &= \frac{323}{380} \times 100 \\
 &= 85
 \end{aligned}$$

สูตรที่ใช้ในการคำนวณหาค่าเฉลี่ย (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 103)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ $\bar{X}$ แทนค่าเฉลี่ย
 $\sum X$ แทนผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
 N แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม

ค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบก่อนเรียน

$$\begin{aligned}
 \bar{X} &= \frac{\sum X}{N} \\
 &= \frac{227}{38} \\
 &= 5.97
 \end{aligned}$$

ค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบหลังเรียน

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{323}{38} \\ &= 8.5 \end{aligned}$$

ตารางภาคผนวกที่ 2 แสดงคะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนรายวิชา
งานส่วนหน้าโรงแรม โดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมการจดจำคำศัพท์เฉพาะในงานส่วนหน้าโรงแรมของนักเรียนระดับชั้น
ปวช.กร. 1/1 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคพิทยา ที่สอนโดยใช้แบบทดสอบ

นักเรียน (คน)	คะแนนทดสอบก่อนเรียน		คะแนนทดสอบหลังเรียน	
	X_1	X_1^2	X_2	X_2^2
1.	7	49	9	81
2.	6	36	9	81
3.	5	25	8	64
4.	5	25	8	64
5.	6	36	9	81
6.	7	49	7	49
7.	5	25	7	49
8.	6	36	8	64
9.	5	25	9	81
10.	6	36	10	100
11.	4	16	7	49
12.	8	64	8	64
13.	6	36	9	81
14.	5	25	8	64
15.	5	25	7	49
16.	5	25	9	81
17.	7	49	9	81
18.	6	36	9	81
19.	9	81	9	81
20.	9	81	10	100
21.	8	64	8	64
22.	7	49	8	64
23.	6	36	6	36
24.	4	16	8	64
25.	6	36	8	64
26.	5	25	8	64
27.	6	36	9	81
28.	5	25	9	81
29.	6	36	10	100
30.	7	49	9	81

31.	4	16	8	64
32.	6	36	9	81
33.	5	25	8	64
34.	7	49	10	100
35.	6	36	9	81
36.	5	25	8	64
37.	6	36	9	81
38.	6	36	10	100
39	5	25	8	64
รวม	$\Sigma X_1 = 227$	$\Sigma X_1^2 = 1,411$	$\Sigma X_2 = 323$	$\Sigma X_2^2 = 2,779$

สูตรที่ใช้ในการคำนวณค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 103 – 104)

$$S = \sqrt{\frac{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S แทนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
X แทนคะแนนแต่ละตัว
N แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม
 Σ แทนผลรวม

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียน

$$S = \sqrt{\frac{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{N(N-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{38(1,411) - (227)^2}{38(38-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{53,618 - 51,529}{1,406}}$$

$$= \sqrt{1.48}$$

$$= 1.21$$

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบหลังเรียน

$$S = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{38(2,779) - (323)^2}{38(38-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{105,602 - 104,329}{1,406}}$$

$$= 0.90$$

$$= 0.94$$

ตารางภาคผนวกที่ 3 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนรายวิชา
งานส่วนหน้าโรงแรม โดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมการจดจำคำศัพท์เฉพาะในงานส่วนหน้าโรงแรมของนักเรียนระดับชั้น
ปวช.กร. 1/1 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคพญา

นักเรียน (คน)	คะแนนทดสอบ		ผลต่าง (D)	(ผลต่าง) ² D ²
	หลังเรียน (Y)	ก่อนเรียน (X)		
1.	9	7	2	4
2.	9	6	3	9
3.	8	5	3	9
4.	8	5	3	9
5.	9	6	3	9
6.	7	7	0	0
7.	7	5	2	4
8.	8	6	2	4
9.	9	5	4	16
10.	10	6	4	16
11.	7	4	3	9
12.	8	8	0	0
13.	9	6	3	9
14.	8	5	3	9
15.	7	5	2	4
16.	9	5	4	16
17.	9	7	2	4
18.	9	6	3	9
19.	9	9	0	0
20.	10	9	1	1
21.	8	8	0	0
22.	8	7	1	1
23.	6	6	0	0
24.	8	4	4	16
25.	8	6	2	4
26.	8	5	3	9
27.	9	6	3	9
28.	9	5	4	16
29.	10	6	4	16

30.	9	7	3	9
31.	8	4	4	16
32.	9	6	3	9
33.	8	5	3	9
34.	10	7	3	9
35.	9	6	3	9
36.	8	5	3	9
37.	9	6	3	9
38	10	6	4	16
39.	8	5	3	9
รวม			$\Sigma D = 97$	$\Sigma D^2 = 307$

สูตรที่ใช้ในการคำนวณค่า t (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 109 – 110)

$$t = \frac{\frac{\Sigma D}{n}}{\sqrt{\frac{n \Sigma D^2 - (\Sigma D)^2}{(n-1)}}}$$

t แทนค่าสถิติที่จะใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤต

D แทนผลต่างระหว่างคู่คะแนน

n แทนจำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน

$$t = \frac{97}{\sqrt{\frac{38(.307) - (.97)^2}{(38 - 1)}}}$$

$$= \frac{97}{\sqrt{\frac{11,666 - 9,409}{37}}}$$

$$= \frac{97}{\sqrt{\frac{2257}{37}}}$$

$$= \sqrt{\frac{97}{61}}$$

$$= 97$$

$$7.81$$

$$= 12.41$$

ภาคผนวก ข

ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – นามสกุล
วุฒิการศึกษา
สถานที่ทำงาน

นางสาวนิลเนตร บัวทอง
เทคโนโลยีบัณฑิต (ทล.บ) การโรงแรม
วิทยาลัยเทคนิคพัทยา

ประสบการณ์

พ.ศ. 2566 ครูพิเศษสอนแผนกวิชาการโรงแรมและบริการ
ที่วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม
พ.ศ. 2568 – ปัจจุบัน ครูแผนกวิชาการโรงแรม
ที่วิทยาลัยเทคนิคพัทยา

ผลงานทางวิชาการ

.....