

# กิจกรรมส่งเสริมและประกวด ผลงานวิจัยนวัตกรรมเผยแพร่ ผลงานครูสู่สังคม

ประจำปี 2568



วิทยาลัยเทคโนโลยีวิบูลย์บริหารธุรกิจ รามอินทรา

หัวข้อวิจัยในชั้นเรียน การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการเขียนแบบดิจิทัลเบื้องต้น  
ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2

ชื่อผู้วิจัย นายอภิรักษ์ โพธิ์ชนะ

#### บทคัดย่อ

การวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการเขียนแบบดิจิทัลพื้นฐานโดยใช้โปรแกรม Sketchup ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 สาขาดิจิทัลกราฟิก โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 8 นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 9 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิบูลย์บริหารธุรกิจ รามอินทรา จำนวน 10 คน เพื่อพัฒนาทักษะการใช้โปรแกรม Sketchup ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วยโปรแกรม Sketchup รายวิชาการเขียนแบบดิจิทัลพื้นฐาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ประสิทธิภาพ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (X) ค่าเที่ยงเบน มาตรฐาน (S.D) และการทดสอบค่าที (t-test Dependent)

ผลการวิจัยปรากฏว่า ทักษะการใช้โปรแกรม Sketchup นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 มีทักษะการใช้โปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ทดสอบความแตกต่างทางสถิติโดยใช้ค่าที (t-test) พบว่า มีความแตกต่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนอยู่ในระดับมาก

## บทคัดย่อ

ชื่องานวิจัย : การศึกษาทักษะการเสิร์ฟหลังมือกีฬาแบดมินตันวิชาพลศึกษาโดยใช้การสอนแบบสาธิต

ระดับชั้นปวชปีที่ 1วิทยาลัยวิบูลย์บริหารธุรกิจ รามอินทรา

ชื่อผู้วิจัย นายสุทธิพงศ์ เหมือนเงิน

สาขาวิชา พลศึกษาเพื่อสุขภาพ

ปีการศึกษา 2568

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อพัฒนาทักษะการเล่นแบดมินตัน ในการเสิร์ฟลูกหลังมือของนักของ นักศึกษาระดับ ปวช 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ประจำปี การศึกษา 2568 จำนวน 46 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละผลการวิจัยพบว่า เกณฑ์การประเมินที่ได้จากการพัฒนาทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ กีฬาแบดมินตัน ทดสอบครั้งที่ 1 จำนวน 46 คน ผ่านเกณฑ์จำนวน 24 คน และไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 52.17 ผ่าน และคิดเป็นร้อยละ 47.83 ไม่ผ่าน การทดสอบครั้งที่ 2 จำนวน 46 คนผ่านเกณฑ์ จำนวน 40 คนและไม่ผ่าน เกณฑ์ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 86.96 ผ่าน และคิดเป็นร้อยละ 13.04 ไม่ผ่านแสดงว่านักศึกษามีการพัฒนา ทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ ที่ดีขึ้นในกีฬาแบดมินตันผลการวิจัยพบว่า เกณฑ์การประเมินที่ได้จากการพัฒนา ทักษะการเสิร์ฟลูกมือบน โต๊ะระยะห่าง 3 เมตร ของนักศึกษาการทดสอบครั้งที่ 1 จำนวน 46 คน ผ่านเกณฑ์จํา นวน 32 คน และไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 14 คนคิดเป็นร้อยละ 69.57ผ่าน และคิดเป็นร้อยละ 30.43ไม่ผ่านการ ทดสอบครั้งที่ 2 จำนวน 46 คน ผ่านเกณฑ์ จำนวน 42 คนและไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 4 คนคิดเป็นร้อยละ 91.30 ผ่าน และคิดเป็นร้อยละ 8.70 ไม่ผ่าน แสดงว่านักศึกษามีการพัฒนาทักษะเสิร์ฟการเล่นลูกมือบน โต๊ะที่ ดีขึ้นใน กีฬาแบดมินตัน

ชื่องานวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา ชุรกิจดิจิทัล โดยการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการสอนออนไลน์ Google site ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2/5

ชื่อผู้วิจัย นางสาววาสนา สาพา

### บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา ชุรกิจดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2/5 โดยการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการสอนออนไลน์ Google site และทำแบบทดสอบเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง กลุ่มทดลองเป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2/5 จำนวน 19 คน โดยให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่ครูกำหนดให้ และให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน จากนั้นวิเคราะห์ผลคะแนนโดยใช้วิธีการหาค่าเฉลี่ยและค่าร้อยละ

ผลการศึกษาปรากฏว่า จากการศึกษาและวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2/5 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

# ผลงานวิจัยนวัตกรรมครู

