

## ประเด็นการนำเสนอผลงานวิจัย ครั้งที่ 14 ปี พ.ศ. 2564

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาสื่อการสอน เรื่อง กลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม” ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา
ชื่อผู้วิจัย	นางสุดใจ เขียนภักดี
ตำแหน่ง	ครูผู้สอน
วุฒิการศึกษา	ปริญญาโท
สถานที่ติดต่อ	วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา โทร. 081-583-6804
ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ	ปี 2563
ประเภทงานวิจัย	วิจัยในชั้นเรียน

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาสื่อการสอน เรื่องกลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม” 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง กลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม” เทียบกับกับเกณฑ์ร้อยละ 80 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการสอน เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม” กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 สาขาการตลาด จำนวน 30 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบอย่างง่าย (SIMPLE RANDOM SAMPLING) จากการเปิดตารางของ Krejcie and Morgan ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1.) แบบประเมินคุณภาพสื่อการสอน เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม” 2.) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน และหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ 3.) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการสอน เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม” การเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ คุณภาพสื่อการสอน , ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียน และความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการสอน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย  $\bar{X}$  ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. และการทดสอบค่าสถิติ t-test

ผลการวิจัย พบว่า 1) สื่อการสอนแบบเกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม” มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย  $\bar{X} = 4.66$  และ S.D. = 0.46 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน พบว่าผลทดสอบหลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 18.60 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 93 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการสอน เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม” อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย  $\bar{X} = 4.81$  และ S.D. = 0.37

## ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

ในยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่เกิดขึ้นใหม่ๆ จำเป็นอย่างยิ่งที่บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาจะต้องเรียนรู้ปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลง และสอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งครูผู้สอนต้องพัฒนาการจัดการเรียนการสอน โดยเฉพาะด้านสื่อการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ (วิจารณ์ พานิช, 2555, หน้า 43) ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการตัดสินใจวางแผนการปฏิบัติงาน มีความรับผิดชอบต่อนอง รวมทั้งมีคุณธรรม จริยธรรม ที่เหมาะสม ซึ่งถือว่าเป็นการเรียนรู้ที่จะต้องปลูกฝัง ให้เกิดกับนักศึกษาในระดับอาชีวศึกษาได้สำเร็จการศึกษาอย่างมีคุณภาพ (นโยบายยุทธศาสตร์การผลิตและพัฒนากำลังคนอาชีวศึกษา พ.ศ. 2555 - 2569)

วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา เปิดสอนในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ประเภทพาณิชยกรรม สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ประกอบด้วย สาขาวิชาการบัญชี สาขาวิชาการตลาด สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มีนโยบายมุ่งเน้นให้มีการพัฒนาบุคลากรสู่ความเป็นเลิศ ทางด้านหลักสูตร ทั้งด้านการสอนในรูปแบบต่าง ๆ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสำเร็จการศึกษา มีความรู้และทักษะสามารถสร้างงานเพื่อประกอบอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งมุ่งเน้นพัฒนาส่งเสริมให้ครูผู้สอนนำสื่อการสอนด้านเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรู้ ทักษะ มีความรับผิดชอบต่อนองต่อไป (แผนพัฒนาสถานศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา พ.ศ.2561-2563)

การจัดการเรียนการสอนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาการตลาด วิชากลยุทธ์การตลาด เป็นวิชาหนึ่งในกลุ่มสมรรถนะวิชาชีพเฉพาะ และเป็นวิชาบังคับที่นักศึกษาสาขาการตลาด ระดับ ปวส. 2 ทุกคน ต้องได้รับการเรียนรู้ มีเนื้อหาวิชาที่สำคัญ ประกอบด้วย การวางแผนการตลาด การแบ่งส่วนตลาดและตลาดเป้าหมาย กลยุทธ์ผลิตภัณฑ์และการกำหนดตำแหน่งผลิตภัณฑ์ ราคา ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน การสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการ เป็นต้น จากเนื้อหาดังกล่าว จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สอนต้องมีการพัฒนาสื่อการสอนอย่างหลากหลายเพื่อเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีความสนใจและตั้งใจเรียนรู้ เพราะสื่อการสอนเป็นตัวกลางที่ช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้สอนจึงจำเป็นต้องศึกษาถึงคุณสมบัติของสื่อแต่ละชนิดเพื่อเลือกสื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์การสอน และสามารถจัดประสบการณ์ให้กับผู้เรียน เพื่อให้กระบวนการเรียนการสอนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กิตานันท์ มลิทอง, 2556) โดยช่องทางหรือสื่อการสอนสำหรับผู้สอนส่งไปถึงผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่ผู้สอน ได้แก่ เกมจำลองสถานการณ์ เทปบันทึกเสียง สไลด์ วิทยู โทไรทัศน์ วิดิทัศน์ ภาพนิ่ง เป็นต้น

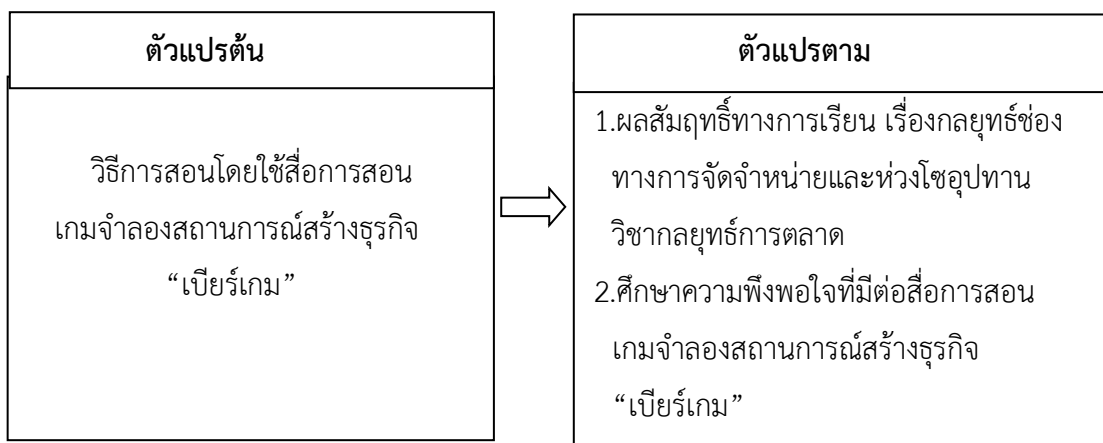
จากการศึกษาสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาการตลาด ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา พบว่า นักศึกษาบางคน ยังขาดทักษะและกระบวนการคิดวิเคราะห์ ขาดความสนใจเรียนขณะที่ครูกำลังบรรยาย ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนวิชานี้ เห็นถึงปัญหาดังกล่าว จึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาสื่อการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและความสนใจที่จะเรียนรู้ จึงนำวิธีการสอนแบบเกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม” มาใช้เป็นส่วนในการเรียนการสอน วิชากลยุทธ์การตลาด เรื่องกลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน เพราะมีสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์เพื่อตัดสินใจเลือกช่องทางการจัดจำหน่าย เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะในการเรียนรู้ มีแรงจูงใจที่จะตั้งใจเรียนรู้ได้ดีกว่าการเรียนการสอนแบบบรรยาย และสามารถสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านประสบการณ์จากการลงมือปฏิบัติ ที่มีเนื้อหาเหมาะกับสภาพแวดล้อมและการปฏิบัติงานในสถานประกอบการในปัจจุบัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ยิ่งศักดิ์ ไกรพิณิจ และคณะ (2560) เรื่อง วิธีการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการด้วยเกมของผู้เรียนอาชีวศึกษา พบว่า “เกม” มีบทบาทสำคัญที่สร้างความ ตื่นเต้น ทำทาย และความสนใจ เกิดการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

จากสภาพปัญหาและเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญและมีความสนใจที่จะศึกษาวิจัยเกี่ยวกับ การพัฒนาสื่อการสอน เรื่อง กลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม” ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา เพื่อเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องได้นำผลการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอน ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อการสอน เรื่องกลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม” ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องกลยุทธ์สำหรับการแข่งขันทางการตลาด วิชากลยุทธ์การตลาด โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม” ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการสอน เรื่องกลยุทธ์สำหรับการแข่งขันทางการตลาด วิชากลยุทธ์การตลาด โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม” ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา

## กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## สมมุติฐานการวิจัย

นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 สาขาการตลาด ที่เรียน เรื่องกลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด โดยใช้สื่อการสอน เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เบียร์เกม” มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

## นิยามศัพท์

1. **สื่อการสอน** หมายถึง เทคนิค วิธีการ สิ่งต่าง ๆ ที่เป็นบุคคล วัสดุอุปกรณ์ที่เป็นเครื่องมือและตัวกลางซึ่งมีความสำคัญในกระบวนการเรียนการสอนมีหน้าที่เป็นตัวนำความต้องการของครูไปสู่ ตัวนักเรียนอย่างถูกต้องและรวดเร็วเป็นผลทำให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนที่กำหนดไว้ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

2. **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง ผลคะแนนที่สูงขึ้นโดยวัดจากแบบทดสอบหลังจากกระบวนการเรียนรู้การสอน เรื่องกลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาดโดยใช้เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เบียร์เกม”

3. **เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เบียร์เกม”** หมายถึง กระบวนการที่ผู้สอนใช้นำมาในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ที่สะท้อน ความเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้คล้ายสถานการณ์จริงจากกระดานแบบจำลอง “เบียร์เกม” ประกอบด้วย 1. ความเป็นมาและความสำคัญของ เกมจำลองสถานการณ์ 2. วัตถุประสงค์ของ การใช้สื่อการสอน “เบียร์เกม” 3. การดำเนินกิจกรรม 4. การประเมินผลและสรุปผลของการเล่น “เบียร์เกม” วิธีการเล่น ประกอบไปด้วย กระดานแบบจำลอง เบียร์ที่ใช้แทน จำนวนสินค้า (เบียร์) ตารางบันทึกผลการเล่น เป็นต้น โดยแต่ละทีมจะประกอบไปด้วย 4 กลุ่ม คือ กลุ่มค้าปลีก กลุ่มค้าส่ง กลุ่มกระจายสินค้า และกลุ่ม โรงงาน

**4. ความพึงพอใจ** หมายถึง ความรู้สึกพอใจ หรือความรู้สึกที่ดี ต่อสื่อการสอน เกมจำลองสถานการณ์ สร้างธุรกิจ “เบียร์เกม” ความพร้อมของอุปกรณ์ การสื่อความหมายของสัญลักษณ์ การระดมความคิดและความร่วมมือจากกลุ่ม สามารถตัดสินใจและแก้ไขปัญหา ระยะเวลาและสถานที่ ในการดำเนินกิจกรรมมีความเหมาะสม สามารถนำความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมนี้ไปใช้ประโยชน์ได้จริง

### แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อการสอน เรื่อง กลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เบียร์เกม” ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

- 1.แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้
- 2.วิธีการสอนโดยใช้เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เบียร์เกม”
- 3.แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 4.แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ
- 5.งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 1.แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้

สื่อการสอน (Instructional Media) หมายถึง เครื่องมือ หรือช่องทางสำหรับผู้สอนส่งไปถึงผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่ผู้สอน ได้แก่ เกมจำลองสถานการณ์ เทปบันทึกเสียง สไลด์ วิดยู โทรทัศน์วีดิทัศน์ แผนภูมิภาพนิ่ง ฯลฯ ซึ่งบรรจุเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนการสอน เพื่อใช้เป็นเครื่องมือ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่ผู้สอน วางไว้ได้เป็นอย่างดี

กิดานันท์ มลิทอง (2556) กล่าวว่า สื่อนับว่าเป็นสิ่งที่มีบทบาทอย่างมากในการเรียนการสอน เนื่องจากเป็นตัวกลางที่ช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ตรงกับที่ผู้สอนต้องการ การใช้สื่อการสอนนั้นผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาถึงลักษณะเฉพาะ และคุณสมบัติของสื่อแต่ละชนิดเพื่อเลือกสื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์การสอน และสามารถจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เพื่อให้กระบวนการเรียนการสอนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เอดการ์ เดล (Edgar Dale) ได้จัดแบ่งสื่อการสอนเพื่อเป็นแนวทางในการอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างสื่อโสตทัศนูปกรณ์ต่าง ๆ ในขณะเดียวกันก็เป็นการแสดงขั้นตอนของประสบการณ์การเรียนรู้และการใช้สื่อแต่ละประเภทในกระบวนการเรียนรู้ด้วย โดยพัฒนาความคิดของ Bruner ซึ่งเป็นนักจิตวิทยา นำมาสร้างเป็น “กรวยประสบการณ์” (Cone of Experiences)

#### หลักการเลือกสื่อการสอน

การเลือกสื่อการสอนเพื่อนำมาใช้ประกอบการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ นั้นเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง โดยในการเลือกสื่อผู้สอนจะต้องตั้งวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมในการเรียนให้แน่นอน

เสียก่อน เพื่อใช้วัตถุประสงค์นั้นเป็นตัวชี้้นำในการเลือกสื่อการสอนที่เหมาะสม นอกจากนี้ยังมีหลักการอื่น ๆ เพื่อประกอบการพิจารณา คือ

1. สื่อนั้นต้องสัมพันธ์กับเนื้อหาบทเรียนและจุดมุ่งหมายที่จะสอน
2. เลือกสื่อที่มีเนื้อหาถูกต้อง ทันสมัย น่าสนใจ และเป็นสื่อที่ส่งผลต่อการเรียนรู้มากที่สุด
3. เป็นสื่อที่เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น ความรู้และประสบการณ์ของผู้เรียน
4. สื่อนั้นควรสะดวกในการใช้วิธีใช้ไม่ยุ่งยากซับซ้อนเกินไป
5. เป็นสื่อที่มีคุณภาพเทคนิคการผลิตที่ดีมีความชัดเจนเป็นจริง
6. มีราคาไม่แพงเกินไป หรือถ้าจะผลิตควรคุ้มกับเวลาและการลงทุน

## 2.วิธีการสอนโดยใช้เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เบียร์เกม”

**วิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง** คือ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษา คือ วิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้ เนื้อหาสาระรายวิชา ได้อย่างสนุกสนาน เป็นวิธีการสอนที่ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน โดยให้ผู้เรียนได้เล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล และกติกาการเล่น ที่สะท้อน ความเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้นๆ วัตถุประสงค์ของวิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง เพื่อมุ่งช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สภาพความเป็นจริง และเกิดความเข้าใจในสถานการณ์หรือเรื่องที่มีตัวแปรจำนวนมากที่มีความสัมพันธ์กันอย่างซับซ้อน

การจำแนกเกมสถานการณ์จำลองสามารถจำแนกได้ 2 ประเภท (Lean และคณะ, 2006).) ได้แก่

1) เกมสถานการณ์จำลองคอมพิวเตอร์ (computer base) ในปัจจุบันมีความสำคัญในการศึกษา เกี่ยวข้องกับการ ใช้เกมจำลองการใช้คอมพิวเตอร์ในการศึกษาธุรกิจ เช่นเดียวกับการจำลองแบบ (modelling simulation) และ การจำลองการฝึกอบรม (training simulation)

2) เกมสถานการณ์จำลองไม่ใช่คอมพิวเตอร์ ถูกใช้ในการศึกษา รายงาน การศึกษาเกี่ยวกับกรณีศึกษา การศึกษาส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับเกมกระดาน (board game) หรือการ์ด (card game) และตัวอย่างของการใช้งานโดยส่วนมาก ในวิชา เศรษฐศาสตร์, เคมี, จิตวิทยา, ชีววิทยา, คณิตศาสตร์ และการเรียนเชิงสร้างสรรค์

การเลือกเกมมีความสำคัญมาก ผู้สอนต้องคำนึงถึงการสร้างขึ้นให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเนื้อหา สาระของการสอน การปรับเกมที่มีผู้อื่นได้สร้างไว้เพื่อปรับดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ เกมการศึกษา มี 3 ประเภท คือ

1.) เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น

2) เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะซึ่งเกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสนุกสนาน

3) เกมจำลองสถานการณ์ เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริง มี 2 ลักษณะ คือ การจำลองความเป็นจริงลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะ เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง เป็นต้น และการจำลองสถานการณ์และบทบาทให้เหมือนความเป็นจริง โดยผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริง

## ความหมายของเบียร์เกม (Beer Game)

เบียร์เกม (Beer Game) มีชื่ออย่างเป็นทางการว่า Beer Distribution Game ซึ่งถูกคิดค้นโดย System Dynamics Group ที่ Massachusetts Institute of Technology (MIT) ในช่วง ตอนต้นของปี 1960 โดยจะเล่นเกมบนกระดาน เพื่อที่จะแสดงให้เห็นถึงการผลิตและกระจายสินค้าเบียร์ วิธีการเล่น ประกอบไปด้วย กระดานแบบจำลอง เบียร์ที่ใช้แทน จำนวนสินค้า (เบียร์) ตารางบันทึกผลการเล่น เป็นต้น โดยแต่ละทีมจะประกอบไปด้วย 4 กลุ่ม คือ กลุ่มค้าปลีก (Retailer) กลุ่มค้าส่ง (Wholesaler) กลุ่มกระจายสินค้า (Distributor) และกลุ่ม โรงงาน (Factory) หรือกลุ่ม R, W, D, F ทุกกลุ่มจะถูกจัดเรียงในลักษณะเส้นตรงเรียงตามการเชื่อมโยงสั่ง สินค้ากันตามลำดับ เมื่อเริ่มเล่นและแต่ละกลุ่มงาน จะช่วยกันบริหารส่วนงานของตน

### ขั้นตอนการเล่นเบียร์เกม (Beer Game)

1. รับสินค้าเข้าจากซัพพลายเออร์ที่เราส่งคำสั่งซื้อไปให้และบันทึกจำนวนเบียร์ที่ รับเข้าคลังสินค้าใน ตารางบันทึกผล
2. รับคำสั่งซื้อจากลูกค้า และบันทึกจำนวนที่ถูกสั่งซื้อในตารางบันทึกผล เช่น กลุ่ม ค้าส่งจะได้รับ คำสั่งซื้อจากร้านค้าปลีก
3. จัดส่งเบียร์ให้กับลูกค้าที่สั่งซื้อสินค้า และบันทึกจำนวนเบียร์ที่จำหน่ายออกไป
4. คำนวณสินค้าคงเหลือหรือสินค้าค้างส่ง โดยในระหว่างการเล่นเกม จะกำหนดให้การติดต่อสื่อสาร ระหว่างผู้เล่นจะถูกจำกัด ซึ่งผู้เล่น แต่ละกลุ่มจะมีข้อมูลที่ใช้เฉพาะในส่วนงานที่เกี่ยวข้องเท่านั้นกับสินค้าคง คลัง (Inventory) และ ระดับสินค้าค้างส่ง (Backlog)

วัตถุประสงค์ของผู้เล่นเกมโดยให้แต่ละทีม พยายามทำให้ต้นทุนต่ำที่สุด และไม่ทำให้เราต้องสูญเสีย ลูกค้า โดยต้นทุนที่นำมาคำนวณ ได้แก่

1. ต้นทุนการเก็บของไว้ในคลังสินค้า 50 บาท/ลัง/สัปดาห์
2. ต้นทุนของสินค้าค้างส่ง หรือต้นทุนจากการไม่ได้ส่งสินค้า (ผิดนัด) 100 บาท/ลัง/สัปดาห์
3. ต้นทุนการจัดส่งต่อครั้ง 10 บาทต่อเที่ยวและหากผิดนัดการส่ง 2 ครั้งติดต่อกัน ถือว่า

ประสิทธิภาพการจัดส่งต่ำและจะถูกปรับให้แพ้ทันที

สรุปได้ว่าการจำลองสถานการณ์ “เบียร์เกม” เป็นการจำลองสถานการณ์ ความต้องการของลูกค้า และการสั่งสินค้าจากผู้จัดส่งได้อย่างพอเพียงไม่มีสินค้าค้างส่ง ผลจากการเล่นเบียร์เกม ซึ่งเป็นเกมที่จำลอง สถานการณ์ได้เหมาะสมกับ เรื่อง กลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชาการกลยุทธ์การตลาด

### 3. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะและความสามารถของบุคคล เกิด จากการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดจากการ อบรม หรือจากการสอน การ วัดผลสัมฤทธิ์เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถของบุคคลว่า เรียนแล้วมีความรู้เท่าใด (ประภัสสร วงษ์ศรี, 2541)

ปัจจัยที่เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ประกอบด้วย

1) ผู้สอน ควรมีการศึกษาค้นคว้าทางวิชาการ อ่านหนังสือที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง ที่ สนใจให้มาก เป็น ประสพการณ์ทางการเรียนการสอน การถ่ายทอดความรู้ คุณภาพของการสอน อุปกรณ์การสอนที่ทันสมัย มี ทัศนคติที่ดีต่อนักเรียน มีคุณธรรมและมีความยุติธรรม การตั้งใจและการกระตุ้นเสริมแรงผู้เรียน ให้ความ ช่วยเหลือ สามารถแก้ปัญหาให้กับนักเรียน สร้างบรรยากาศในการสอนและสิ่งแวดล้อมได้

2) ผู้เรียน ได้แก่ พันธุกรรม เซาว์ปัญญา ความถนัด ความสนใจ อารมณ์ ฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม ของครอบครัว การศึกษาของบิดามารดา การปรับตัว แรงจูงใจ หลักสูตร หรือวิชาที่เรียน วัฒนธรรม ทัศนคติ ต่อสถาบันและผู้สอน

จินตนา วงศ์อำไพ (2551) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลของการจัดการเรียนรู้ที่แสดง ให้เห็นถึงความสำเร็จของผู้เรียน ในด้านความรู้ ทักษะ สมรรถภาพต่าง ๆ ของสมอง ซึ่งสามารถพิจารณาได้ จากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และประสพการณ์ในการเรียนรู้ที่เกิดจากผล ของการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ ต่าง ๆ

นิตยา เดวีเลาะ (2551) ได้สรุปความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า เปนผล ของการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนที่เกิดจากความรู้ ทักษะและความสามารถในด้านต่าง ๆ ของนักเรียนจนเกิดการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมและประสพการณ์เรียนรู้

จากความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ความสามารถของนักเรียน แสดงให้เห็นถึงความสำเร็จ ในการเรียน สามารถวัดและประเมินผลได้ จาก แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

#### **ลักษณะของเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี**

สมชาย รัตนทองคำ (2554 ) กล่าวว่า แบบทดสอบ แบบวัด หรือเครื่องมือ สำหรับในการวัดและ ประเมินผลทางการศึกษาที่ดีควรมี ดังนี้

1. ความเที่ยงตรง (Validity) หมายถึงการวัดในสิ่งที่ต้องการจะวัดได้อย่างถูกต้อง ในการสร้าง แบบทดสอบหรือเครื่องมือวิจัยสำหรับเก็บข้อมูล มักจะกล่าวถึง ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา

2. ความเที่ยงตรงเชิงสัมพันธ์ (Criterion-related validity) แบ่งการออกเป็น 2 ลักษณะคือ  
1) ความเที่ยงตรงเชิงพยากรณ์ (Predictive validity) 2) ความเที่ยงตรงตามสภาพ (Concurrent validity)

3. ความเชื่อมั่น (Reliability) หมายถึงการวัดที่ให้ผลแน่นอนสม่ำเสมอคงเส้นคงวา มีความเชื่อถือ ในผลที่วัดได้จริง ถึงจะมีการวัดซ้ำอีกครั้ง ผลที่ได้ย่อมแน่นอนไม่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม

#### **4. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ**

โอลิเวอร์ (Oliver, 1997) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจ คือการตอบสนองที่แสดงถึง ความรู้ ประสงค์ของลูกค้าเป็นวิจารณ์ญาณของลูกค้าที่มีต่อสินค้าและบริการ ความพึงพอใจมีมุมมองที่ แตกต่างกัน แล้วแต่มุมมองของแต่ละคน



ฮอร์นบี้ (Hornby, 2000) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ดีเมื่อประสบความสำเร็จ หรือได้รับสิ่งที่ต้องการให้เกิดขึ้นเป็นความรู้สึกที่พอใจ

เสริมสุข แก้วอาร์ตัน (2554) ได้ให้ความหมาย ของความพึงพอใจไว้ว่า เป็นความรู้สึกความชอบ ความพอใจต่อสิ่งใด สิ่งหนึ่งหรือ ทศนคติในทางที่ดีของบุคคลที่มีต่อสิ่งใด สิ่งหนึ่ง เมื่ออยู่ในสภาวะของการมีความสุข เมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมายตาม ความต้องการ ตามสิ่งที่ได้คาดหวังไว้หรือแรงจูงใจที่ตนได้ตั้งใจไว้

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก ทศนคติ ระดับของ ความรู้สึกที่ได้รับจากกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งเป็นความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งที่ได้รับอาจหมายถึง ความสำเร็จ ความ ชื่นชอบ ความรู้สึกมีความสุข ซึ่งจะเกิดจากการรับรู้ ทดลอง และประสบการณ์ที่จะได้รับ ที่จะขึ้นอยู่กับความตั้งใจ หรือความคาดหวัง

## 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชนิดา ธนสารสุธี.(2560).ได้ทำการศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง วัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง (Simulation Based Learning: SBL) กลุ่มตัวอย่างคืออาจารย์พยาบาล สาขาการพยาบาล ผู้ใหญ่และผู้สูงอายุ วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี สวรรค์ประชารักษ์ นครสวรรค์ จำนวน 22 คน การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามและแบบประเมินความรู้การจัดการเรียนการสอนด้วย SBL การสนทนากลุ่ม และการสัมภาษณ์เชิงลึก ผลการศึกษา พบว่า ผู้สอนส่วนใหญ่ต้องการเรียนรู้ และเห็นว่า SBL เป็นวิธีการสอนวิธีหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ทางทฤษฎีไปดูแลผู้ป่วย คณะแนวความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนการสอนด้วย SBLหลังจากที่อาจารย์ได้รับการพัฒนาทักษะการสอนเพิ่มขึ้นกว่าก่อนมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $t = 4.76, p\text{-value} < 0.05$ ) 2) ร้อยละ 62 ของผู้เรียนสอบผ่านสมรรถนะการปฏิบัติการพยาบาลที่เกณฑ์ร้อยละ 60 (โดยประเมินจากคะแนนการสอบประเมินผลสัมฤทธิ์ (OSCE) และร้อยละ 100 ของผู้เรียนมีคะแนนความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดย SBL อยู่ในระดับดี

ณัฐนิชา อักษรวงค์ (2561) ได้ทำการศึกษาวิจัย เรื่อง ผลการใช้เบียร์เกมในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การบริหารโซ่อุปทาน วิชาโลจิสติกส์และโซ่อุปทานของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาการจัดการโลจิสติกส์ วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ จังหวัดระยอง วัตถุประสงค์ เพื่อการศึกษาผลการใช้เบียร์เกม (Beer Game) ฝึกทักษะการบริหารโซ่อุปทาน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาการจัดการโลจิสติกส์ กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างจากนักเรียน สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์ โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบทดสอบ ก่อนเรียน – หลังเรียน วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยร้อยละ และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า 1. ผลการศึกษาการใช้เบียร์เกม(Beer Game) ฝึกทักษะการบริหารโซ่อุปทาน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาการจัดการโลจิสติกส์ วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 80/80 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนการศึกษาผลการใช้เบียร์เกม (Beer Game) ฝึกทักษะการบริหาร โซ่อุปทาน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาการจัดการโลจิสติกส์ วิทยาลัย เทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสูงกว่าก่อนเรียน

ยี่งศ์ศักดิ์ ไกรพิณิจ (2560) ได้ทำการศึกษาวิจัย เรื่องวิธีการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการด้วยเกมของผู้เรียนอาชีวศึกษา ด้วยวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงถึงวิธีการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการด้วยเกมของนักศึกษาอาชีวศึกษา และองค์ประกอบของขั้นตอนวิธีการเรียนรู้ด้วยเกม พบว่า การสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนมีความพร้อมและความสนใจของผู้เรียน การเล่นเกมในการเรียนเป็นการกระตุ้นให้ ผู้เรียนเกิดความท้าทาย สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ การสร้างความเป็นผู้ประกอบการให้กับผู้เรียน แนวทาง การประยุกต์ใช้เกมจำลองสถานการณ์เพื่อให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมเสมือนเหตุการณ์จริงในการประกอบอาชีพ เกมสถานการณ์จำลองสามารถจำแนกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ เกมสถานการณ์จำลองบนคอมพิวเตอร์และไม่ใช่ คอมพิวเตอร์ เช่น บอร์ดเกม และเกมการ์ด เป็นต้น แนวทางการใช้วิธีการพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็นผู้ประกอบการด้วยเกมจึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมกับผู้เรียนอาชีวศึกษา

### ระเบียบวิธีการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อการสอน เรื่อง กลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม” ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา ประกอบด้วย ขั้นตอนต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล
3. การรวบรวมข้อมูล
4. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 สาขาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา

##### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 สาขาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา ที่ลงทะเบียนเรียนวิชากลยุทธ์การตลาด ภาคการศึกษาที่ 2/2563 จำนวน 30 คนโดยวิธีการเลือกสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) จากการเปิดตารางของ Krejcie and Morgan ที่ระดับความเชื่อมั่น 95%

#### เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย ประกอบด้วย

1. สื่อการสอน เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม” เรื่องกลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด ประกอบด้วย ขั้นตอนต่อไปนี้

- 1.1 แบบประเมินคุณภาพสื่อการสอน เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม”

1.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน และหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ

1.3 แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการสอน เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เบียร์เกม”  
ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. แบบประเมินคุณภาพสื่อการสอน เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เบียร์เกม

1.1 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ การพัฒนาสื่อการสอน เกมจำลองสถานการณ์ และศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องกลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและ ห่วงโซ่อุปทาน มาพัฒนาเป็นคู่มือ และแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องกลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด โดยใช้สื่อการสอน คือ เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เบียร์เกม” เป็นสื่อประกอบการสอน

1.2 ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินคุณภาพ ของสื่อการสอนเกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เบียร์เกม” เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่านตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม โดยพิจารณาความ สอดคล้องรายข้อคำถามโดยเลือกข้อคำถามที่มี ค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ถึง 1.00 ลักษณะคำถามเป็นแบบมาตรา ส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 10 ข้อเป็นคำถามชนิดปลายปิด มี 5 ระดับ โดยกำหนดเกณฑ์การ ให้คะแนนระดับคุณภาพ แบ่งเป็น 5 ระดับจากมากไปหาน้อยดังนี้ 5 คะแนน = ระดับมากที่สุด ,4 คะแนน = ระดับมาก, 3 คะแนน = ระดับปานกลาง ,2 คะแนน = ระดับน้อย,1 คะแนน = น้อยที่สุด

1.3 รายนามผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และความสอดคล้องและความ เหมาะสมของข้อคำถามของเครื่องมือการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 5 ท่าน ได้แก่

- |                 |            |  |
|-----------------|------------|--|
| 1. นางศุภรัตน์  | ยิ่งนคร    | รักษาการแทนผู้อำนวยการ/ฝ่ายวิชาการ             |
| 2. นางอำไพ      | ดวงแก้ว    | รองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ         |
| 3. นางสาวนภาพร  | ศรีทองเกิด | รองผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนากิจการนักเรียน-นักศึกษา |
| 4. นางสาวสุภาพร | แสนสุดสวาท | หัวหน้าสาขาวิชาการตลาด                         |
| 5. นายอนุสรณ์   | มาเจริญ    | หัวหน้างานเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อมัลติมีเดีย  |

1.4 การทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปเก็บข้อมูลจริง โดยนำไป ทดลองกับนักศึกษาที่มีคุณสมบัติเหมือนกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน จากนั้นได้นำผลมาวิเคราะห์ หาค่า ความเชื่อมั่นของ แบบสอบถาม โดยวิธีหาสัมประสิทธิ์แอลฟา ( $\alpha$  - Coefficient) ตามวิธีการของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ 0.87

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

2.1 ผู้วิจัยศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง กับกระบวนการสร้างแบบทดสอบที่ดี และศึกษาเนื้อหาที่ เกี่ยวข้องกับ เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เบียร์เกม” เรื่องกลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและ ห่วงโซ่ อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด

2.2 ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่องกลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและ ห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด จำนวนทั้งหมด 20 ข้อ ลักษณะเป็นปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก โดยนำแบบทดสอบเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณาข้อสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์

การเรียนรู้ จากนั้นนำผลการพิจารณาวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง เลือกข้อสอบที่มี ค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ถึง 1.00 ผู้วิจัยเลือกแบบทดสอบที่มีค่าผ่านเกณฑ์จำนวน 20 ข้อ

2.3 ผู้วิจัยนำผลคะแนนมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (D) ของ ข้อสอบ คัดเลือกข้อสอบที่มีความยากง่ายตั้งแต่ .20 -.80 ค่าอำนาจตั้งแต่ .20 -1.00 โดยเลือกข้อสอบที่ได้ เกณฑ์ตาม มาตรฐานไว้จำนวนทั้งหมด 20 ข้อ ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คำนวณโดยใช้ สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson Reliability) ทั้งฉบับมีค่าเท่ากับ 0.81 ซึ่งมีคุณภาพ อยู่ในระดับดี

3. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการสอนเกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เบียร์เกม” ของ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2

3.1 ศึกษาจากแนวคิด ทฤษฎีต่าง ๆ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีความพึงพอใจ และศึกษาข้อมูลจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อการสอน เกมจำลองสถานการณ์สร้าง ธุรกิจ “เบียร์เกม” และศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องกลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและ ห่วงโซ่อุปทาน เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

3.2 ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการสอนเกมจำลองสถานการณ์ สร้างธุรกิจ “เบียร์เกม” เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่านตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม โดย พิจารณาความสอดคล้องรายข้อคำถามโดยเลือกข้อคำถามที่มี ค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ถึง 1.00 ลักษณะคำถาม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า ( Rating Scale) จำนวน 10 ข้อเป็นคำถามชนิดปลายปิด มี 5 ระดับ โดย กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนระดับคุณภาพ แบ่งเป็น 5 ระดับจากมากไปหาน้อยดังนี้ 5 คะแนน = ระดับมากที่สุด ,4 คะแนน = ระดับมาก, 3 คะแนน = ระดับปานกลาง ,2 คะแนน = ระดับน้อย,1 คะแนน = น้อยที่สุด

3.3 การทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปเก็บข้อมูลจริง โดยนำไป ทดลองกับนักศึกษาที่มีคุณสมบัติเหมือนกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน จากนั้นได้นำผลมาวิเคราะห์ หาค่า ความเชื่อมั่นของ แบบสอบถาม โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ( $\alpha$  - Coefficient) ตามวิธีการของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ 0.83

โดยผู้วิจัยได้ใช้วิธีการกำหนดเกณฑ์ แปลความหมายของระดับค่าเฉลี่ยการประเมินคุณภาพและ ความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการสอนเกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เบียร์เกม” ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

1.ชี้แจงจุดประสงค์ในการจัดการเรียนการสอน เรื่อง กลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม”ให้กับนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

2. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) กับนักศึกษากลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่องกลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด จำนวนทั้งหมด 20 ข้อ

3. ทำการจัดการเรียนการสอน เรื่อง กลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม”ให้กับนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

4. เมื่อสิ้นสุดการเรียน ผู้วิจัย ทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) กับนักศึกษาเดิม ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ชุดเดิมจำนวนทั้งหมด 20 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการสลับตัวเลือกในแต่ละข้อเพื่อป้องกันการจดจำคำตอบ

5. ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการสอน เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม” หลังจากสิ้นสุดการทดลอง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย และเก็บรวบรวมข้อมูลในระหว่างเดือน พฤศจิกายน พ.ศ.2562- กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2563 โดยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง แบบประเมินได้รับคืน จำนวน 30 ชุดคิดเป็นร้อยละ 100 จากนั้นตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลแล้วทำการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

## สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป SPSS ในการประมวลผลข้อมูล โดยใช้สถิติ และวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การประเมินหาคุณภาพของสื่อการสอน เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม” เรื่องกลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด ตรวจสอบความเหมาะสมและความถูกต้อง โดยใช้ค่าสถิติ การหาค่าคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2. การวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบทดสอบโดยการหาดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม IOC ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (D) และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบใช้วิธีการของคูเตอร์-ริชาร์ดสัน KR-20 (มณฑชัย เทียนทอง, 2545)

3. วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการสอน เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม” โดยใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ( $\alpha$  - Coefficient) ของครอนบาค

4. การวิเคราะห์ความพึงพอใจโดย โดยใช้ค่าสถิติ การหาค่าคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

5. การวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าความแตกต่างคะแนนแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน ด้วยค่าทางสถิติ t-test

## ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาสื่อการสอน เรื่อง กลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เบียร์เกม” นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา มีผลการวิเคราะห์ดังนี้

ตาราง 1. ผลการวิเคราะห์คุณภาพของสื่อการสอน เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เบียร์เกม”

เรื่องกลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด

ข้อ	ประเด็นการพิจารณา	ระดับคุณภาพของสื่อ		
		$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1.	การออกแบบเกมมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่สอน	4.80	0.40	มากที่สุด
2.	สื่อการสอนมีอุปกรณ์ทันสมัยส่งผลต่อการเรียนรู้	4.80	0.40	มากที่สุด
3.	สร้างเสริม ทักษะ ความรู้ และประสบการณ์ให้กับผู้เรียน	4.80	0.40	มากที่สุด
4.	จูงใจให้เกิดการเรียนรู้มากกว่าการเรียนแบบบรรยาย	4.80	0.40	มากที่สุด
5.	ส่งเสริมให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับครูผู้สอน	4.60	0.49	มากที่สุด
6.	ส่งเสริมให้มีความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม	4.50	0.50	มากที่สุด
7.	เกมจำลองสถานการณ์เสมือนเหตุการณ์จริงในการทำงาน	4.80	0.40	มากที่สุด
8.	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมของเกมมีความชัดเจน	4.60	0.49	มากที่สุด
9.	สื่อการสอน “เบียร์เกม” คุ่มค่าก็บงบประมาณการลงทุน	4.47	0.56	มาก
10.	ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.43	0.62	มาก
<b>ผลเฉลี่ยรวม</b>		<b>4.66</b>	<b>0.46</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์คุณภาพของคุณภาพของสื่อการสอน เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เบียร์เกม” เรื่องกลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พบว่า มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.66$ , S.D.= 0.46) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากัน คือ การออกแบบเกมมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่สอน, สื่อการสอนมีอุปกรณ์ทันสมัยส่งผลต่อการเรียนรู้, สร้างเสริม ทักษะ ความรู้ และประสบการณ์ให้กับผู้เรียน, จูงใจให้เกิดการเรียนรู้มากกว่าการเรียนแบบบรรยาย และเกมจำลองสถานการณ์เสมือนเหตุการณ์จริงในการทำงาน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.80$ , S.D.= 0.40) ตามลำดับ

ตาราง 2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนและหลังเรียน ด้วยค่าทางสถิติ t-test

การทดสอบ	จำนวน ผู้เรียน	คะแนนเต็ม	คะแนน เฉลี่ย	S.D.	t	Prob.
ก่อนเรียน	30	20.00	13.80	1.63	-	
					18.463*	0.000
หลังเรียน	30	20.00	18.60	0.49		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนและหลังเรียน ด้วยค่าทางสถิติ t-test พบว่าผลการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 18.60 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 93 สูงกว่าผลการทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 13.80 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 69 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

ตาราง 3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการสอน เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ“เบียร์เกม

ข้อ	ประเด็นการพิจารณา	ระดับความพึงพอใจ		
		$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1.	การเตรียมพร้อมของกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.87	0.34	มากที่สุด
2.	เนื้อหาสาระของกิจกรรม “เบียร์เกม” มีความเหมาะสม	4.87	0.34	มากที่สุด
3.	วิธีการเล่น “เบียร์เกม” มีความน่าสนใจ จูงใจที่จะเรียนรู้	4.90	0.30	มากที่สุด
4.	แนะนำชักจูงมกติกากการเล่นเกม “เบียร์เกม” เป็นอย่างดี	4.83	0.37	มากที่สุด
5.	อุปกรณ์การเล่นเกม “เบียร์เกม” สื่อความหมายได้ชัดเจน	4.87	0.34	มากที่สุด
6.	ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการตัดสินใจและแก้ปัญหา	4.83	0.37	มากที่สุด
7.	ส่งเสริมการระดมความคิดและความร่วมมือจากกลุ่ม	4.80	0.40	มากที่สุด
8.	ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.53	0.50	มากที่สุด
9.	สถานที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม	4.73	0.44	มากที่สุด
10.	นำความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมนี้ไปใช้ประโยชน์ได้จริง	4.93	0.25	มากที่สุด
ผลเฉลี่ยรวม		4.81	0.37	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการสอน เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม” เรื่องกลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด โดยประเมินจากนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน พบว่า มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.81$ , S.D.= 0.37) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ นำความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมนี้ไปใช้ประโยชน์ได้จริง มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.93$ , S.D.= 0.25)

### สรุป อภิปราย ข้อเสนอแนะ

จากผลวิจัย การพัฒนาสื่อการสอน เรื่อง กลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม” นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา พบว่า

1. คุณภาพของสื่อการสอน เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม” เรื่องกลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด ประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พบว่า มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.66$ , S.D.= 0.46)

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนและหลังเรียน ด้วยค่าทางสถิติ t-test พบว่า ผลการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 18.60 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 93 สูงกว่าผลการทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 13.80 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 69 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 ซึ่งผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐาน

3. ความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการสอน เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม” เรื่องกลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด ประเมินจากนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน พบว่า มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.81$ , S.D.= 0.37)

### อภิปรายผล

จากผลการวิจัย พบว่า

1. คุณภาพของสื่อการสอน เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เปียร์เกม” เรื่องกลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด พบว่า มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.66$ , S.D.= 0.46) แสดงให้เห็นว่า สื่อนี้เป็นสิ่งที่มีบทบาทอย่างมากในการเรียนการสอน เนื่องจากเป็นตัวกลางที่ช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ตรงกับที่ผู้สอนต้องการ (กิดานันท์ มลิทอง, 2556) สอดคล้องกับงานวิจัยของ ยิ่งศักดิ์ ไกรพิณิจ (2560) ได้ทำการศึกษาวิจัย เรื่องวิธีการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการด้วยเกมของผู้เรียนอาชีวศึกษากล่าวว่า แนวทาง การประยุกต์ใช้เกมจำลองสถานการณ์เพื่อให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมเสมือนเหตุการณ์จริงในการประกอบอาชีพ แนวทางการใช้วิธีการพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็นผู้ประกอบการด้วยเกมจึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมกับผู้เรียนอาชีวศึกษา

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนและหลังเรียน ด้วยค่าทางสถิติ t-test พบว่า ผลการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 18.60 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 93 สูงกว่าผลการทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย



13.80 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 69 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าผลของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เกิดจากความรู้ ทักษะและความสามารถในด้าน ต่าง ๆ ของนักเรียนจนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์เรียนรู้ (นิตยา เดวีเลาะ, 2551) สอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐนิชา อักษรวงศ์ (2561) ได้ทำการศึกษาวิจัย เรื่อง ผลการใช้เบียร์เกมในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การบริหารโซ่อุปทาน วิชาโลจิสติกส์และโซ่อุปทาน พบว่า การใช้เบียร์เกม (Beer Game) ฝึกทักษะการบริหารโซ่อุปทาน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 80/80 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนการศึกษาผลการใช้เบียร์เกม (Beer Game) ฝึกทักษะการบริหาร โซ่อุปทาน ของนักเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสูงกว่าก่อนเรียน

3.ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการสอน เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เบียร์เกม” เรื่องกลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน วิชากลยุทธ์การตลาด โดยประเมินจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน พบว่า มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.81$ , S.D.= 0.37 แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความรู้สึกที่ดี ต่อสื่อการสอน เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ “เบียร์เกม” เรื่องระยะเวลาในการเล่นเกม ความพร้อมของอุปกรณ์ การมีส่วนร่วมในกิจกรรม และความรู้ความเข้าใจที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรม สอดคล้องกับ เสริมสุข แก้วอาร์ตัน (2554) ได้ให้ความหมาย ของความพึงพอใจไว้ว่า เป็นความรู้สึกความชอบ ความพอใจต่อสิ่งใด สิ่งหนึ่ง เมื่ออยู่ในสภาวะของการมีความสุขเมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมายตามความต้องการ ตามสิ่งที่ได้คาดหวังไว้หรือแรงจูงใจที่ตนได้ตั้งใจไว้

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ เกมจำลองสถานการณ์สร้างธุรกิจ ผู้สอนควรสร้างแรงจูงใจโดยการให้รางวัลให้กับผู้ที่มีคะแนนนำ และควรใช้เทคนิคการสอนแบบต่าง ๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

2. ควรนำผลการประเมินผลความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการสอนของผู้เรียนในครั้งนี้ นำไปพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องตรงตามความต้องการของผู้เรียนต่อไป

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษา เรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เกมสถานการณ์จำลองบนคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา

2. ควรศึกษา เรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อการสอนแบบเกมจำลองสถานการณ์ กับวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา

## บรรณานุกรม

- กิดานันท์ มลิทอง.(2556). *สื่อการสอนและฝึกอบรมจากสื่อพื้นฐานถึงสื่อดิจิทัล*. กรุงเทพฯ:จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คณะกรรมการการอาชีวศึกษา.สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2555). *นโยบายยุทธศาสตร์การผลิตและพัฒนากำลังคนอาชีวศึกษา (พ.ศ.2555-2569)*. กรุงเทพฯ.
- จินตนา วงศ์อำไพ. (2551). *การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน การเขียนและนิสัยรักการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้แบบมุ่งประสบการณ์ภาษากับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู*.วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การจัดการการเรียนรู้). พระนครศรีอยุธยา:บัณฑิตวิทยาลัย,มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- จักรกฤษณ์ อ้นยะลา. (2556). *การศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิภาพของสื่อการสอนระหว่างสื่อประเภทสไลด์กับวิดีโอในรายวิชาระบบบริหารและการประกันคุณภาพ*. วารสารวิชาการสาขาวิชาเทคโนโลยีการจัดการอุตสาหกรรม คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง.
- ชนิดา ธนสารสุธี. (2560).*การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงวิจัย (Simulation Based Learning: SBL)*. (การพยาบาลผู้ใหญ่และผู้สูงอายุ).นครสวรรค์. วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีสวรรค์ประชารักษ์.
- ณัฐธรินดา เนตรสว่าง. ( 2559).*การนำเกมจำลองสถานการณ์ (Beer Game) มาใช้ในการเรียนการสอน เรื่องปรากฏการณ์แล้มี้า (Bullwhip Effect) ในรายวิชาการจัดการโซ่อุปทานและโลจิสติกส์*. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 (เม.ย-มิ.ย) 2559.
- ณัฐนิชา อักษรวงศ์.(2561) .*ผลการใช้เบียร์เกมในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การบริหารโซ่อุปทาน วิชาโลจิสติกส์และโซ่อุปทาน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาการจัดการโลจิสติกส์*. วิจัยในชั้นเรียน.วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ.ระยอง.
- นิตยา เดวิเลาะ.(2551). *ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้หนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด มาตราตัวสะกดไทย*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). ฉะเชิงเทรา : บัณฑิตวิทยาลัย,มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์.
- ประภัสสร วงษ์ศรี. (2541). *การรับรู้อัตสมรรถนะ ความภาคภูมิใจในตนเองกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาพยาบาล วิทยาลัยพยาบาลศรีมหาสารคาม*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ.วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา.(2561) *แผนพัฒนาแผนพัฒนาสถานศึกษา (พ.ศ.2561-2563)*. กรุงเทพฯ.
- ยิ่งศักดิ์ ไกรพิณิจ และคณะ.(2560). *วิธีการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการด้วยเกมของผู้เรียนอาชีวศึกษา*. วารสารวิจัยและพัฒนาวิทยาลัยออลกรณีนในพระบรมราชูปถัมภ์.สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์.

ปีที่ 12 ฉบับที่ 3 (ก.ย.-ธ.ค.) 2560.

วิจารณ์ พานิช.(2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.

สมชาย รัตนทองคำ.(2554). *ทฤษฎีการเรียนรู้ของนักศึกษาที่นำมาพัฒนาการเรียนการสอน*. เอกสาร

ประกอบการสอนทางกายภาพบำบัด : เทคนิคการแพทย์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

เสริมสุข แก้วแก้วอารัตน์ (2554). *การพัฒนาบทเรียนออนไลน์แบบมีปฏิสัมพันธ์ เรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปร*

*เดียว สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า

ครุศาสตร์เทคโนโลยี.บัณฑิตวิทยาลัย,มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า.

Bojan Cestnik and Tanja Urbančič. (2014). “*Teaching Supply Chain Management with the Beer*

*Distribution Game on Mobile Devices.*” International Conference on e-Learning’14

Edgar Dale. 1965. *Audio – Visual Methods Teaching*. 2d ed. New York: Holt, Rinehart and

Winston.

Hornby, A. F. (2000). *Advance Learner's Dictionary*. London: Oxford University.

Kuder, G. & Richardson, M. (1937). *The theory of estimation of test reliability*. Psychometrika..