



บันทึกข้อความ

๐๘๓/๒๕๖๗

๑๑๖๐

ส่วนราชการ งานวิจัย พัฒนา นวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์

ที่ ผผ.๐๐๔ /๒๕๖๗

วันที่ ๕ มกราคม ๒๕๖๗

เรื่อง โครงการแข่งขันกีฬาสีภายใน ราชพฤกษ์เกมส์ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยบริหารธุรกิจและการท่องเที่ยวนครราชสีมา

ตามที่ วิทยาลัยบริหารธุรกิจและการท่องเที่ยวนครราชสีมา ได้ดำเนินการสำรวจความพึงพอใจโครงการแข่งขันกีฬาสีภายใน ราชพฤกษ์เกมส์ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖ ณ ณ วิทยาลัยบริหารธุรกิจและการท่องเที่ยวนครราชสีมา เรียบร้อยแล้วนั้น

ในการนี้ งานวิจัย พัฒนา นวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์ ฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ จึงขอรายงานผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจโครงการแข่งขันกีฬาสีภายใน ราชพฤกษ์เกมส์ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖ อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}=4.66$) ดังรายละเอียดที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

(นางสาวสุชาวดี ปรีกมะเรียง)

เจ้าหน้าที่งานวิจัย พัฒนา นวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์

(นางจิราภรณ์ น้อยน้ำใส)

หัวหน้างานวิจัย พัฒนา นวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์

เรียน ผู้อำนวยการฯ วชทนม.

- เสร็จสิ้นตามเดิมพบข้อบกพร่องเล็กน้อย
- เสร็จโปรดทราบ.

(นายคมกริช จุกหอม)

รองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานฯ

วันที่ ๕ มกราคม ๒๕๖๗

(นายธีรกรณ์ พรเสนา)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยบริหารธุรกิจและการท่องเที่ยวนครราชสีมา

วันที่ ๕ มกราคม ๒๕๖๗

รายงานผลการประเมินความพึงพอใจ
โครงการแข่งขันกีฬาสีภายใน ราชพฤกษ์เกมส์ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖
ระหว่างวันที่ ๒๖ ธันวาคม ๒๕๖๖
ณ วิทยาลัยบริหารธุรกิจและการท่องเที่ยวนครราชสีมา

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้นักเรียน นักศึกษามีความรักและสามัคคี
๒. เพื่อให้นักเรียน นักศึกษาใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
๓. เพื่อให้นักเรียน นักศึกษามีน้ำใจนักกีฬา
๔. เพื่อสรรหานักเรียน นักศึกษาเป็นตัวแทนวิทยาลัยฯ

ประโยชน์ที่ได้รับ

๑. นักเรียน นักศึกษามีความรักและสามัคคี มีน้ำใจนักกีฬา และเสียสละเพื่อส่วนร่วม
๒. นักเรียน นักศึกษาใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และห่างไกลยาเสพติด
๓. เพื่อสรรหานักเรียน นักศึกษาเป็นตัวแทนวิทยาลัยฯ

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ครู บุคลากรทางการศึกษา นักเรียน นักศึกษา จำนวน ๑๒๐ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดกิจกรรมโครงการแข่งขันกีฬาสีภายใน ราชพฤกษ์เกมส์ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖

แบ่งเป็น ๓ ตอน คือ

ตอนที่ ๑ สอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ สถานภาพ

ตอนที่ ๒ สอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดกิจกรรม ซึ่งมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า

แบ่งเป็น ๕ ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

ตอนที่ ๓ สอบถามปัญหาและข้อเสนอแนะอื่นๆ เพื่อการปรับปรุงแก้ไขและพัฒนา มีลักษณะเป็นแบบสอบถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้ตอบเขียนข้อคิดเห็นและเสนอแนะได้โดยเสรี

วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสุ่มแจกแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่างตอบหลังเสร็จสิ้นการเข้าร่วมกิจกรรมโครงการแข่งขันกีฬาสีภายใน ราชพฤกษ์เกมส์ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖

การจัดทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

๑. ตรวจสอบความสมบูรณ์ของการตอบแบบสอบถาม หากพบว่าแบบสอบถามฉบับใดมีคำตอบไม่สมบูรณ์จะไม่นำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

๒. วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยร้อยละ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคำตอบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS Statistics แล้วแปลความหมายค่าเฉลี่ยกับเกณฑ์การแปลความหมายคะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน	๑.๐๐ - ๑.๔๙	ระดับความคิดเห็น	น้อยที่สุด
ระดับคะแนน	๑.๕๐ - ๒.๔๙	ระดับความคิดเห็น	น้อย
ระดับคะแนน	๒.๕๐ - ๓.๔๙	ระดับความคิดเห็น	ปานกลาง

ระดับคะแนน	๓.๕๐ - ๔.๔๙	ระดับความคิดเห็น	มาก
ระดับคะแนน	๔.๕๐ - ๕.๐๐	ระดับความคิดเห็น	มากที่สุด

๓. ข้อมูลความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ วิเคราะห์ด้วยการหาความถี่และจัดอันดับ
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ดำเนินการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

๑. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ ๑

รายการ	จำนวน (คน)	คิดเป็นร้อยละ (%)
เพศ		
ชาย	๔๐	๓๓.๓
หญิง	๘๐	๖๖.๗
รวม	๑๒๐	๑๐๐.๐
สถานะ		
ครู	๓๗	๓๐.๘
บุคลากรทางการศึกษา	๑๒	๑๐.๐
นักเรียน/นักศึกษา	๗๑	๕๙.๒
รวม	๑๒๐	๑๐๐.๐

จากตารางที่ ๑ สรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน ๑๒๐ คน จำแนกตามเพศพบว่า เพศชาย จำนวน ๔๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๓.๓ เพศหญิง จำนวน ๘๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๖.๗ จำแนกตามสถานะพบว่า เป็น ครู จำนวน ๓๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๐.๘ บุคลากรทางการศึกษา จำนวน ๑๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐.๐ และนักเรียน/นักศึกษา จำนวน ๗๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๙.๒

ผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อ
โครงการแข่งขันกีฬาสีภายใน ราชพฤกษ์เกมส์ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖

ตารางที่ ๒

รายการประเมิน	$\bar{x}$	Std.	ผลการประเมิน	ลำดับความสำคัญ
๑. ทำให้นักเรียนมีนิสัยรักการออกกำลังกาย มีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย	๔.๙๕	.๒๑๙	มากที่สุด	๑
๒. ทำให้นักเรียนมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตใจที่สมบูรณ์แข็งแรง ได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	๔.๘๒	.๓๘๙	มากที่สุด	๒
๓. ทำให้นักเรียนมีความสามัคคี รักหมู่คณะ และรู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	๔.๖๘	.๔๗๐	มากที่สุด	๔
๔. ทำให้นักเรียนมีทักษะในการเล่นกีฬาที่ถูกต้องและห่างไกลสิ่งเสพติด	๔.๕๕	.๕๐๐	มากที่สุด	๖
๕. ทำให้นักเรียนมีประสบการณ์ในการแข่งขันกีฬา	๔.๕๕	.๕๐๐	มากที่สุด	๕
๖. ความเหมาะสมของวัน เวลา และสถานที่	๔.๗๙	.๔๐๘	มากที่สุด	๓
๗. ความเหมาะสมของการประชาสัมพันธ์การแข่งขัน	๔.๔๖	.๕๐๐	มาก	๘
๘. ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมครั้งนี้ ในภาพรวม	๔.๕๑	.๕๐๒	มากที่สุด	๗
รวม	๔.๖๖	.๑๓๕	มากที่สุด	

จากตารางที่ ๒ แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นที่มีต่อการจัดกิจกรรมโครงการแข่งขันกีฬาสีภายใน ราชพฤกษ์เกมส์ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖ อันดับที่ ๑ ทำให้นักเรียนมีนิสัยรักการออกกำลังกาย มีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย อยู่ในระดับ มากที่สุด ๔.๙๕ อันดับที่ ๒ ทำให้นักเรียนมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตใจที่สมบูรณ์แข็งแรง ได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ อยู่ในระดับ มากที่สุด ๔.๘๒ อันดับที่ ๓ ความเหมาะสมของวัน เวลา และสถานที่ อยู่ในระดับ มากที่สุด ๔.๗๙ อันดับที่ ๔ ทำให้นักเรียนมีความสามัคคี รักหมู่คณะ และรู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน อยู่ในระดับ มากที่สุด ๔.๖๘ อันดับที่ ๕ ทำให้นักเรียนมีประสบการณ์ในการแข่งขันกีฬา อยู่ในระดับ มากที่สุด ๔.๕๕ อันดับที่ ๖ ทำให้นักเรียนมีทักษะในการเล่นกีฬาที่ถูกต้องและห่างไกลสิ่งเสพติด อยู่ในระดับ มากที่สุด ๔.๕๕ อันดับที่ ๗ ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมครั้งนี้ ในภาพรวม อยู่ในระดับ มากที่สุด ๔.๕๑ อันดับที่ ๘ ความเหมาะสมของการประชาสัมพันธ์การแข่งขัน อยู่ในระดับ มาก ๔.๔๖ ผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อโครงการแข่งขันกีฬาสีภายใน ราชพฤกษ์เกมส์ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖ อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x}$ = ๔.๖๖)

๒. ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
เพศ	120	1	2	200	1.67	.473
สถานะ	120	1	3	274	2.28	.909
1. ทำให้นักเรียนมีนิสัยรัก การออกกำลังกาย มีน้ำใจ เป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ อภัย	120	4	5	594	4.95	.219
2. ทำให้นักเรียนมีสุขภาพ กายและสุขภาพจิตใจที่ สมบูรณ์แข็งแรง	120	4	5	578	4.82	.389
3. ทำให้นักเรียนมีความ สามัคคี รักหมู่คณะ และ รู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	120	4	5	561	4.68	.470
4. ทำให้นักเรียนมีทักษะใน การเล่นกีฬาที่ถูกต้องและ ห่างไกลสิ่งเสพติด	120	4	5	545	4.54	.500
5. ทำให้นักเรียนมี ประสบการณ์ในการแข่งขัน กีฬา	120	4	5	546	4.55	.500
6. ความเหมาะสมของวัน เวลา และสถานที่	120	4	5	575	4.79	.408
7. ความเหมาะสมของการ ประชาสัมพันธ์การแข่งขัน	120	4	5	535	4.46	.500
8. ความพึงพอใจต่อการจัด กิจกรรมครั้งนี้ ในภาพรวม	120	4	5	541	4.51	.502
sumA	0					
Valid N (listwise)	0					

Frequencies

Statistics

	เพศ	สถานะ	1. ทำให้นักเรียนมีนิสัยรักการออกกำลังกาย มีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย	2. ทำให้นักเรียนมีสุขภาพกาย และ สุขภาพจิต ใจที่สมบูรณ์ แข็งแรง ได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	3. ทำให้นักเรียนมีความสามัคคี รักหมู่คณะ และรู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	4. ทำให้นักเรียนมีทักษะในการเล่น กีฬาที่ถูกต้องและห่างไกลสิ่งเสพติด	5. ทำให้นักเรียนมีประสบการณ์ในการแข่งขัน กีฬา	6. ความเหมาะสม ของวัน เวลา และ สถานที่	7. ความเหมาะสม ของการ ประชาสัมพันธ์ การแข่งขัน	8. ความพึงพอใจต่อการ จัดกิจกรรม ครั้งนี้ ในภาพรวม
N	Valid	120	120	120	120	120	120	120	120	120
	Missing	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Mean		1.67	2.28	4.95	4.82	4.68	4.54	4.55	4.79	4.46
Std. Deviation		.473	.909	.219	.389	.470	.500	.500	.408	.502
Sum		200	274	594	578	561	545	546	575	541

Frequency Table

เพศ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ชาย	40	32.5	33.3	33.3
	หญิง	80	65.0	66.7	100.0
	Total	120	97.6	100.0	
Missing	System	3	2.4		
Total		123	100.0		

สถานะ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ครู	37	30.1	30.8	30.8
	บุคลากรทางการศึกษา	12	9.8	10.0	40.8
	นักเรียน/นักศึกษา	71	57.7	59.2	100.0
	Total	120	97.6	100.0	
Missing	System	3	2.4		
Total		123	100.0		

1. ทำให้นักเรียนมีนิสัยรักการออกกำลังกาย มีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	มาก	6	4.9	5.0	5.0
	มากที่สุด	114	92.7	95.0	100.0
	Total	120	97.6	100.0	
Missing	System	3	2.4		
Total		123	100.0		

2. ทำให้นักเรียนมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตใจที่สมบูรณ์แข็งแรง

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	มาก	22	17.9	18.3	18.3
	มากที่สุด	98	79.7	81.7	100.0
	Total	120	97.6	100.0	
Missing	System	3	2.4		
Total		123	100.0		

3. ทำให้นักเรียนมีความสามัคคี รักหมู่คณะ และรู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	มาก	39	31.7	32.5	32.5
	มากที่สุด	81	65.9	67.5	100.0
	Total	120	97.6	100.0	
Missing	System	3	2.4		
Total		123	100.0		

4. .ทำให้นักเรียนมีทักษะในการเล่นกีฬาที่ถูกต้องและห่างไกลสิ่งเสพติด

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	มาก	55	44.7	45.8	45.8
	มากที่สุด	65	52.8	54.2	100.0
	Total	120	97.6	100.0	
Missing	System	3	2.4		
Total		123	100.0		

5.ทำให้นักเรียนมีประสบการณ์ในการแข่งขันกีฬา

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	มาก	54	43.9	45.0	45.0
	มากที่สุด	66	53.7	55.0	100.0
	Total	120	97.6	100.0	
Missing	System	3	2.4		
Total		123	100.0		

6. ความเหมาะสมของวัน เวลา และสถานที่

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	มาก	25	20.3	20.8	20.8
	มากที่สุด	95	77.2	79.2	100.0
	Total	120	97.6	100.0	
Missing	System	3	2.4		
Total		123	100.0		

7. ความเหมาะสมของการประชาสัมพันธ์การแข่งขัน

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	มาก	65	52.8	54.2	54.2
	มากที่สุด	55	44.7	45.8	100.0
	Total	120	97.6	100.0	
Missing	System	3	2.4		
Total		123	100.0		

8. ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมครั้งนี้ ในภาพรวม

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	มาก	59	48.0	49.2	49.2
	มากที่สุด	61	49.6	50.8	100.0
	Total	120	97.6	100.0	
Missing	System	3	2.4		
Total		123	100.0		