



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์โดยการพัฒนาต้นแบบเครื่องตีมค็อกเทล ของนักเรียนระดับชั้น
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยว
วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

นางเรณูกา เจริญกิจ
พนักงานราชการครู

ประจำปีการศึกษา 2/2568
วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
กระทรวงศึกษาธิการ

ชื่องานวิจัย	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์โดยการพัฒนาต้นแบบเครื่องตี๋มค็อกเทล ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย
ชื่อผู้วิจัย	นางเรณูกา เจริญกิจ
แผนกวิชา	การโรงแรมและการท่องเที่ยว
ปีการศึกษา	2/2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์โดยการพัฒนาต้นแบบเครื่องตี๋มค็อกเทล ในรายวิชาบาร์และเครื่องตี๋ม นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส) ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย จำนวน 11 คน วิธีดำเนินการวิจัย กำหนดกลุ่มตัวอย่าง คณะครูแผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยวจำนวน 3 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสอบถาม ความพึงพอใจการผสมเครื่องตี๋มค็อกเทล ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากตำรา เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และขอคำแนะนำจากอาจารย์ผู้เกี่ยวข้อง แล้วนำมาประมวลสร้างแบบสอบถาม จากนั้นทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัยครั้งนี้ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้คะแนนด้านรสชาติแก่กลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 5 เฉลี่ย 8.6 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86 ด้านสีสันทให้กลุ่มที่ 4 และกลุ่มที่ 5 เฉลี่ย 9 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90 ด้านการตกแต่งให้กลุ่มที่ 2 กลุ่มที่ 3 กลุ่มที่ 4 และกลุ่มที่ 5 เฉลี่ย 8.3 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83 ด้านความคิดสร้างสรรค์ให้กลุ่มที่ 1 เฉลี่ย 8.6 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86 และด้านความสะอาดให้กลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 5 เฉลี่ย 9 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90

คำสำคัญ : เครื่องตี๋มค็อกเทล

Special project	Improving academic achievement by developing a prototype cocktail drink for first-year higher vocational certificate students in the Hotel and Tourism Department, Ban Khai Technical College
Author	Renuka Charoenkit
Faculty	Hotel and Tourism Department
Academic year	2025

ABSTRACT

This research aimed to improve learning outcomes by developing a cocktail recipe prototype in the Bar and Beverage course for 11 first-year Higher Vocational Certificate (HVC) students in the Hotel and Tourism Department at Ban Khai Technical College. The research methodology involved selecting a sample group of three teachers from the Hotel and Tourism Department. The research instrument was a satisfaction questionnaire regarding cocktail mixing. The researcher gathered information from textbooks, relevant research documents, and sought advice from relevant teachers before compiling the data to create the questionnaire. Statistical analysis was then conducted using percentages and means.

This research found that the majority of respondents gave groups 1 and 5 an average score of 8.6 for taste (86%), groups 4 and 5 an average score of 9 (90%), groups 2, 3, 4, and 5 an average score of 8.3 (83%), groups 1 an average score of 8.6 (86%), and groups 1 and 5 an average score of 9 (90%) for cleanliness.

Keywords: Cocktail

กิตติกรรมประกาศ

จากการทำงานวิจัยนี้ ขอกราบขอบพระคุณท่าน ผู้อำนวยการนายยุทธพันธ์ โคตรพันธ์ ที่ให้โอกาสในการทำงานวิจัยครั้งนี้

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาของ นางสาวกัลยา หาญชิน รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ หัวหน้าแผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยว และ ครูแผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยว ที่กรุณาให้คำปรึกษาและแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะ ที่เป็นประโยชน์จนกระทั่งได้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ผู้ที่ให้ความอนุเคราะห์ให้ข้อมูลสถิติการมาเรียนของนักเรียนตลอดปีการศึกษาและคณะอาจารย์ ที่ให้ความร่วมมือในการเช็คชื่อนักเรียนประจำชั้นทุกวัน จนทำให้งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

นางเรณูกา เจริญกิจ

สารบัญ

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ.....	ง
บทที่ 1	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	1
1.3 ขอบเขตของงานวิจัย	2
1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ	2
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
บทที่ 2	3
2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับความเป็นมาของค็อกเทล.....	3
2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการทำค็อกเทล	3
2.3 บทความหรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	4
บทที่ 3	5
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	5
3.2 เครื่องมือ/นวัตกรรมที่ใช้ในการวิจัย	5
3.3 ขั้นตอนการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล.....	5
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	5
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	6
บทที่ 4	7
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจการผสมเครื่องดื่มค็อกเทล.....	7
บทที่ 5	9
สรุปผลการวิจัย	9
ข้อเสนอแนะ	9
บรรณานุกรม.....	10
ภาคผนวก.....	11
แบบสอบถามการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้.....	12

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ค็อกเทลเป็นเครื่องดื่มที่สะท้อนทั้งวัฒนธรรม ความคิดสร้างสรรค์ และรสนิยมของผู้คนในแต่ละยุคสมัย จากเครื่องดื่มพื้นๆในยุคอาณานิคม สู่ค็อกเทลสุดประณีตในบาร์สมัยใหม่ ในศตวรรษที่ 17-18 เครื่องดื่ม "พินช์" ที่ผสมเหล้า น้ำผลไม้ น้ำตาล และเครื่องเทศ ได้รับความนิยมอย่างมากในงานสังสรรค์ โดยมักเสิร์ฟในชามใหญ่ให้ทุกคนตักดื่มร่วมกัน แนวคิดในการผสมส่วนผสมหลายชนิดเข้าด้วยกันนี้ ได้กลายมาเป็นจุดเริ่มต้นของค็อกเทลในเวลาต่อมา คำว่า "ค็อกเทล" ปรากฏเป็นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1806 ในหนังสือพิมพ์ของนิวยอร์ก ซึ่งนิยามว่าเป็น "เครื่องดื่มกระตุ้นที่ประกอบด้วยเหล้า น้ำตาล น้ำ และบิทเทอร์" สูตรนี้คล้ายกับ Old Fashioned ซึ่งถือเป็นค็อกเทลคลาสสิกที่เก่าแก่ที่สุดสูตรหนึ่ง ในศตวรรษที่ 19 ศิลปะในการผสมค็อกเทลเริ่มชัดเจนมากขึ้น บาร์เทนเดอร์อย่าง Jerry Thomas ได้รับการยกย่องว่าเป็นบิดาแห่งมิกโซโลยีอเมริกัน และได้ตีพิมพ์ตำราผสมเครื่องดื่มเล่มแรกในปี ค.ศ. 1862 พร้อมโชว์ทักษะการผสมแบบมีลูกเล่น เช่น "Blue Blazer" ที่ใช้ไฟและการเทสลักแก้วอย่างตื่นตา ยุคห้ามจำหน่ายเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในสหรัฐอเมริกา (Prohibition) ระหว่างปี 1920-1933 ทำให้ผู้คนต้องดื่มอย่างลับ ๆ ในบาร์เถื่อน หรือ "สปีคีย์" บาร์เทนเดอร์จึงใช้ส่วนผสมต่าง ๆ เช่น น้ำผลไม้และน้ำเชื่อม เพื่อกลบรสของเหล้าเถื่อนคุณภาพต่ำ ค็อกเทลอย่าง Bee's Knees และ Sidecar จึงได้รับความนิยมในยุคนั้น เมื่อ Prohibition ล่มสลายลง ค็อกเทลก็เข้าสู่ยุคทอง (1930s-1960s) ค็อกเทลอย่าง Martini, Manhattan และ Daiquiri กลายเป็นสัญลักษณ์แห่งความหรูหรา ขณะที่วัฒนธรรม "Tiki" นำเสนอเครื่องดื่มแนวทรอปิคอลอย่าง Mai Tai และ Zombie ด้วยการตกแต่งสไตล์เกาะแปซิฟิก ช่วงทศวรรษ 1970-1980 ค็อกเทลเริ่มเสื่อมความนิยม เพราะมีการใช้ส่วนผสมสำเร็จรูปมากขึ้น แต่กระแสก็กลับมาในยุค 1990 เป็นต้นมา เมื่อบาร์เทนเดอร์หันกลับไปใช้วัตถุดิบสด สูตรคลาสสิก และเทคนิคดั้งเดิม เกิดเป็นการฟื้นคืนชีพของค็อกเทลแบบคราฟต์ ปัจจุบัน ค็อกเทลคือการผสมผสานระหว่างอดีตกับนวัตกรรมใหม่ ๆ ตั้งแต่มิกโซโลยีแบบโมเลกุลไปจนถึงการใช้วัตถุดิบออร์แกนิก ทุกแก้วที่เสิร์ฟเปรียบเสมือนงานศิลปะที่สะท้อนตัวตนของผู้สร้างสรรค์

การพัฒนาสูตรค็อกเทลมีรากฐานจากการผสมผสานศาสตร์แห่งรสชาติและศิลปะการตกแต่ง เพื่อตอบสนองความต้องการทางเลือกใหม่ของผู้บริโภค มุ่งเน้นการสร้างสรรค์เมนูที่เป็นเอกลักษณ์ การใช้วัตถุดิบท้องถิ่น เช่น ผลไม้และสมุนไพรมาเพิ่มมูลค่า และการแก้ไขปัญหาวัตถุดิบเหลือทิ้งในอุตสาหกรรมบริการ (Food Waste)

จากความสำคัญที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจการพัฒนาผลสัมฤทธิ์โดยการพัฒนาต้นแบบเครื่องดื่มค็อกเทล ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์โดยการพัฒนาต้นแบบเครื่องดื่มค็อกเทล ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

1.3 ขอบเขตของงานวิจัย

- 1.3.1 กลุ่มตัวอย่างคณะครูแผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยวจำนวน 3 คน
- 1.3.2 เนื้อหา รายวิชาบาร์และเครื่อง รหัสวิชา 30701-2015
- 1.3.4 ระยะเวลาทำการวิจัยในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 ค็อกเทล หมายถึง เครื่องดื่มชนิดหนึ่ง ใช้เหล้าชนิดต่าง ๆ ผสมกัน ใส่น้ำแข็ง แล้วเขย่า และอาจใส่น้ำผลไม้หรือชิ้นผลไม้ เพื่อเพิ่มสีหรือรสชาติ นิยมดื่มก่อนอาหาร

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ทำให้ทราบผลสัมฤทธิ์การพัฒนารูปแบบเครื่องดื่มค็อกเทล ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

บทที่ 2

แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าจากแนวคิดทฤษฎี เอกสารทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับหัวข้อวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์โดยการพัฒนาต้นแบบเครื่องดื่มค็อกเทล ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับความเป็นมาของค็อกเทล
2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการทำค็อกเทล
3. บทความหรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับความเป็นมาของค็อกเทล

Wineandabout.com (2563) กล่าวว่า มีนักประวัติศาสตร์ด้านเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ชื่อ David Wondrich อ้างว่า ค็อกเทลนั้นถูกคิดค้นขึ้นในกรุงลอนดอนโดยนักเกสซอร์ชาวอังกฤษท่านหนึ่งช่วงปลายศตวรรษที่ 16 ถึงช่วงต้นศตวรรษ 17 แนะนำให้เขาตีพิมพ์เทอร์ (เครื่องดื่ม แอลกอฮอล์ประเภทเรียกน้ำย่อย) ซึ่งในสมัยนั้นเรียกได้ว่า เป็นยารักษาโรค โดยการผสมกับบรันดีหรือไวน์ ในเวลาต่อมาการผสมบรันดีกับแอลกอฮอล์เป็นที่แพร่หลายมากขึ้น ประวัติของคำว่า ค็อกเทล หลายคนคิดว่าเป็นศัพท์ที่คิดค้นโดยชาวอเมริกัน ในขณะที่บางคนคิดว่าเป็นไปได้ที่ จะมาจากคำว่า Conquetier ซึ่งเป็นภาษาฝรั่งเศสแปลว่า ถ้วยไข่

Wineandabout.com (2563) กล่าวว่าคำว่า Cocktail มาจากคำว่า Cock tailings ซึ่งหมายถึง การนำหางเหล้าหรือเศษแอลกอฮอล์ที่ติดอยู่ที่ก้นถังที่ใช้ในการหมักเครื่องดื่มแอลกอฮอล์มาผสมรวมเข้าไว้ด้วยกัน แล้วนำออกมาจำหน่ายในราคาถูก หลังจากนั้น Wondrich ได้พบอีกทฤษฎีที่น่าเชื่อถือบนหนังสือพิมพ์อังกฤษ ในหนังสือพิมพ์เขียนไว้ว่า คำว่า Cocktail เป็นเครื่องดื่ม แอลกอฮอล์ชนิดหนึ่งที่ทำมาจากขิงและพริกไทย

Wondrich ยังได้กล่าวต่อว่า สูตรเครื่องดื่มชนิดนี้ถูกส่งต่อกันมาเรื่อย ๆ ข้ามมหาสมุทร แอตแลนติก จนข้อมูลส่วนผสมเริ่มถูกจำสับไปสับมา จากคำว่า ขิง (Ginger) และ พริกไทย (Pepper) กลายมาเป็นบรันดีหรือทำให้ทฤษฎีของเขาเริ่มขาดความน่าเชื่อถือลงไป แต่ก็ยังคงเป็นเป็นทฤษฎีที่ฟังดูสมเหตุสมผลที่สุด

2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการทำค็อกเทล

อุปกรณ์สำหรับผสมเครื่องดื่ม

- เซคเกอร์ (Shaker) : สำหรับเขย่าส่วนผสมให้เข้ากัน มีหลายแบบ เช่น Boston Shaker และ Cobbler Shaker
- แก้วตวง (Jigger) : ใช้วัดปริมาณของเหลวอย่างแม่นยำ
- ช้อนบาร์ (Bar Spoon) : ช้อนยาวสำหรับคนเครื่องดื่มในแก้วสูง หรือใช้คนส่วนผสมในแก้วผสม
- ที่กรอง (Strainer) : ใช้กรองน้ำแข็งหรือวัตถุดิบอื่น ๆ ออกจากเครื่องดื่ม มีหลายแบบ เช่น Hawthorne Strainer และ Julep Strainer
- แก้วผสม (Mixing Glass) : ใช้สำหรับคนเครื่องดื่มแบบ Stir โดยเฉพาะ เช่น ค็อกเทลคลาสสิก
- ที่บดผลไม้/มอชโต้ (Muddler) : ใช้บดส่วนผสมสด เช่น สมุนไพรและผลไม้ในแก้ว

- เครื่องปั่น (Electric Blender) : สำหรับปั่นเครื่องดื่ม
- อุปกรณ์ทำความสะอาดและจัดเก็บ
- ถังน้ำแข็ง (Ice Bucket) : ใช้ใส่น้ำแข็ง
- ที่ตักน้ำแข็ง (Ice Scoop/Tongs) : ใช้ตักน้ำแข็ง
- ตู้เย็น (Refrigerator) : สำหรับแช่เครื่องดื่มและส่วนผสม
- ถังไวน์ (Wine Bucket) : ใช้แช่ไวน์

อุปกรณ์อื่นๆ

- ที่เปิดขวด (Bottle Opener) : สำหรับเปิดขวดเครื่องดื่ม
- ที่เปิดขวดไวน์ (Cork Screw/Wine Key) : สำหรับเปิดขวดไวน์
- เขียงและมีด (Cutting Board/Bar Knife) : สำหรับหั่นผลไม้
- ที่คั้นน้ำผลไม้ (Juice Squeezer) : สำหรับคั้นน้ำผลไม้
- จุกรินเหล้า (Pourer) : จุกสำหรับเติมเหล้าจากขวด
- ที่เขี่ยบุหรี่ (Ashtray) : สำหรับวางบุหรี่
- แผ่นรองบาร์ (Bar Mat) : แผ่นรองสำหรับวางแก้ว

2.3 บทความหรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศิริราช วิบูลยวิริยะวงศ์ (2558) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง เครื่องดื่มค็อกเทล Jasper Berry และ ม็อกเทล Red Herb โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มทางเลือกให้กับแขก ได้ลองรสชาติค็อกเทลและม็อกเทลใหม่ ๆ ผลจากการศึกษาพบว่าค็อกเทลและม็อกเทลทำให้แขกเกิดความสนใจในตัวเครื่องดื่มนี้จาก จากการที่มีการตกแต่งที่สวยงามและสร้างสรรค์ ค็อกเทลสูตรแรกประกอบไปด้วยเหล้าวิสกี้ วอดก้า สตรอเบอร์รี่ และเชอร์รี่รันตี ผู้จัดทำจึงนำชื่อของผู้ผลิตวิสกี้ที่มีชื่อว่า Mr. Jasper Newton Daniel มาผสมกับคำว่า Berry มาเป็นชื่อ Jasper Berry และม็อกเทลสูตรต่อมาประกอบไปด้วยผลไม้หลาย ชนิดเช่น มะนาว ราสเบอร์รี่ และ แอปเปิ้ล ผู้จัดทำได้รับอิทธิพลมาจากเกมที่มีชื่อว่า Ragnarok ชื่อ Red Herb เป็นชื่อของสิ่งของในเกม สิ่งของชนิดนี้จะทำให้ค่าพลังชีวิตของตัวละครเพิ่มขึ้นผู้จัดทำจึงนำชื่อนี้มาตั้งเพราะเครื่องดื่มตัวนี้หลังจากดื่มแล้วจะมีความสดชื่นราวกับว่าค่าพลังชีวิตเพิ่มขึ้น ทำให้ผู้ประกอบการมีความสนใจที่จะนำเครื่องดื่มไปพัฒนาต่อและเพิ่มเป็นเมนูใหม่ในอนาคตต่อไป

ขวัญชนก เหล่าบุญกลม (2561) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ค็อกเทลผลไม้เด่นระบำ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อเพิ่มเมนูเครื่องดื่มแบบใหม่ให้แก่โรงแรมและช่วยลดปริมาณผลไม้ที่เหลือทิ้งจากไลน์บุฟเฟต์และห้องอาหารอื่น ๆ โดยการนำมะม่วง สับปะรด แตงโม และวอดก้า มาใช้ในค็อกเทลตัวนี้ เพื่อให้มีความแปลกใหม่จึงมีการใช้ผงวุ้นผสมกับเนื้อผลไม้เพิ่มเข้าไปและเครื่องดื่มตัวนี้ยังมีความหลากหลายด้านรสชาติ เนื่องจากในแต่ละชั้นมีการปรับเปลี่ยนสีและกลิ่นตามผลไม้ นั้น ๆ ทำให้เครื่องดื่มสูตรนี้ได้เพิ่มเป็นอีกหนึ่งทางเลือกใหม่ให้แก่ลูกค้า

Moodymixologist (2020) ได้กล่าวในบทความ The Ultimate Guide To Cocktail Syrup ว่า การทำน้ำเชื่อมผลไม้สามารถทำได้หลายอย่างเช่น แอปเปิ้ล ลูกแพร์ เมลอน สตรอเบอร์รี่ สับปะรด ราสเบอร์รี่ แบล็คเบอร์รี่ เป็นต้น วิธีเตรียมวัตถุดิบที่ง่ายที่สุดคือแบ่งน้ำไว้ 1 ส่วน น้ำตาล 1 ส่วนและผลไม้ 2 ส่วน วิธีการทำที่ทำให้ได้น้ำเชื่อมที่ดีที่สุดคือการบดและแยกกากผลไม้กับน้ำผลไม้ออกจากกันแล้วจึงนำไปต้มกับน้ำตาลต่ออีก 1 ครั้ง

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.3.1 กลุ่มตัวอย่างคณะครูแผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยวจำนวน 3 คน

3.2 เครื่องมือ/นวัตกรรมที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 แบบสอบถามความพึงพอใจการผสมเครื่องดื่มค็อกเทล

3.3 ขั้นตอนการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำแบบสอบถาม เก็บข้อมูลจากคณะครูอาจารย์แผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยวจำนวน 3 ชุด เมื่อผู้วิจัยได้รวบรวมแบบสอบถามได้ทั้งหมดแล้ว ทำการตรวจสอบความถูกต้อง เพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอนต่อไป

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถามความพึงพอใจการผสมเครื่องดื่มค็อกเทล โดยเป็นคำถามปลายปิด ประกอบด้วยจำนวนข้อคำถามทั้งหมด 5 ด้าน ได้แก่ รสชาติ 10 คะแนน สีกลิ่น 10 คะแนน การตกแต่ง 10 คะแนน ความคิดสร้างสรรค์ 10 คะแนน และความสะอาด 10 คะแนน รวม 50 คะแนน

การหาคุณภาพของเครื่องมือในการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ

1. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอแก่อาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และรับฟังข้อเสนอนั้น จากนั้นนำไปปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องตรงตามวัตถุประสงค์

2. ผู้วิจัยตรวจสอบหาคุณภาพของเครื่องมือด้านเนื้อหา โดยนำแบบสอบถามความพึงพอใจการผสมเครื่องดื่มค็อกเทล ไปหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item – Objective Congruence: IOC) โดยผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ของค่าดัชนีไว้ที่ 0.5 โดยมีเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาว่าแบบสอบถามเพื่อการวิจัยฉบับนี้มีความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ระบุไว้หรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “ระดับความคิดเห็น” ดังนี้

- 1 ใช่ คือ เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
- 0 ไม่แน่ใจ คือ เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
- +1 ไม่ใช่ คือ เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

นำคะแนนที่ได้จากการให้คะแนนของผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน มาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องในแต่ละข้อคำถาม ถ้าพบว่าข้อใดมีค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ถือว่าข้อคำถามนั้นมีความเหมาะสม แต่ถ้ามีค่าต่ำกว่า 0.5 ต้องนำคำถามนั้นไปปรับปรุงแก้ไข โดยผู้วิจัยตรวจสอบหาคุณภาพของเครื่องมือด้านเนื้อหา โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ได้ให้ค่าซึ่งค่าความตรงเชิงเนื้อหาที่ได้ค่า IOC เท่ากับ 0.88 โดยคำนวณค่าตามสูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

$\sum R$ = ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ
 โดย IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้อง
 R หมายถึง ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ
 N หมายถึง จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด

3. นำเครื่องมือที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มประชากรจำนวนนำมาวิเคราะห์เพื่อหาความเที่ยง (Reliability) ของแบบสอบถาม ด้วยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach, 1984) (Cronbach Alpha Coefficient Reliability) โดยผู้วิจัยได้นำเครื่องมือที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้วไปทดลองใช้ ได้ค่าความเที่ยงที่ 0.921 ซึ่งผู้วิจัยกำหนดค่าสัมประสิทธิ์ที่ 0.7 ซึ่งเป็นค่าที่ยอมรับได้เหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลต่อไป

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม ซึ่งดำเนินการโดยจัดแยกแบบสอบถามที่ได้ และนำมาทำการแปลงข้อมูลเข้ารหัส ประมวลผลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการวิเคราะห์เชิงสถิติ เพื่อหาค่าร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของตารางประกอบความเรียง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์โดยการพัฒนาด้านแบบเครื่องตีมค็อกเทลของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์โดยการพัฒนาด้านแบบเครื่องตีมค็อกเทล ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยมีรายละเอียดดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจการผสมเครื่องตีมค็อกเทล

อาจารย์แผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยวคนที่ 1

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้				
		กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2	กลุ่มที่ 3	กลุ่มที่ 4	กลุ่มที่ 5
1. รสชาติ	10	9	8	8	9	9
2. สีสีน	10	8	8	8	9	9
3. การตกแต่ง	10	8	8	8	9	9
4. ความคิดสร้างสรรค์	10	8	9	8	8	8
5. ความสะอาด	10	8	9	8	9	9

อาจารย์แผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยวคนที่ 2

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้				
		กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2	กลุ่มที่ 3	กลุ่มที่ 4	กลุ่มที่ 5
1. รสชาติ	10	8	8	9	8	8
2. สีสีน	10	9	9	9	9	9
3. การตกแต่ง	10	8	9	9	8	8
4. ความคิดสร้างสรรค์	10	9	8	8	8	9
5. ความสะอาด	10	9	9	8	8	9

อาจารย์แผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยวคนที่ 3

รายการ	คะแนน เต็ม	คะแนนที่ได้				
		กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2	กลุ่มที่ 3	กลุ่มที่ 4	กลุ่มที่ 5
1. รสชาติ	10	9	8	8	8	9
2. สีสีน	10	8	9	9	9	9
3. การตกแต่ง	10	8	8	8	8	8
4. ความคิดสร้างสรรค์	10	8	9	9	8	8
5. ความสะอาด	10	8	9	8	9	9

จากตาราง พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 3 คน ให้คะแนนกลุ่มที่ 1 ด้านรสชาติเฉลี่ย 8.6 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86 ด้านสีสีนเฉลี่ย 8.3 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83 ด้านการตกแต่งเฉลี่ย 8 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80 ด้านความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ย 8.3 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83 ด้านความสะอาดเฉลี่ย 8.3 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83 รวมคะแนนทั้งหมดเป็น 8.3 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83

คะแนนกลุ่มที่ 2 ด้านรสชาติเฉลี่ย 8 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80 ด้านสีสีนเฉลี่ย 8.6 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86 ด้านการตกแต่งเฉลี่ย 8.3 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83 ด้านความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ย 8.6 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86 ด้านความสะอาดเฉลี่ย 9 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90 รวมคะแนนทั้งหมดเป็น 8.5 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85

คะแนนกลุ่มที่ 3 ด้านรสชาติเฉลี่ย 8.3 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83 ด้านสีสีนเฉลี่ย 8.6 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86 ด้านการตกแต่งเฉลี่ย 8.3 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83 ด้านความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ย 8.3 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83 ด้านความสะอาดเฉลี่ย 8 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80 รวมคะแนนทั้งหมดเป็น 8.3 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83

คะแนนกลุ่มที่ 4 ด้านรสชาติเฉลี่ย 8.3 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83 ด้านสีสีนเฉลี่ย 9 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90 ด้านการตกแต่งเฉลี่ย 8.3 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83 ด้านความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ย 8 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80 ด้านความสะอาดเฉลี่ย 8.6 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86 รวมคะแนนทั้งหมดเป็น 8.4 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 84

คะแนนกลุ่มที่ 5 ด้านรสชาติเฉลี่ย 8.6 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86 ด้านสีสีนเฉลี่ย 9 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90 ด้านการตกแต่งเฉลี่ย 8.3 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83 ด้านความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ย 8.3 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83 ด้านความสะอาดเฉลี่ย 9 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90 รวมคะแนนทั้งหมดเป็น 8.6 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์โดยการพัฒนาต้นแบบเครื่องตี้มค็อกเทลของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์โดยการพัฒนาต้นแบบเครื่องตี้มค็อกเทล ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์โดยการพัฒนาต้นแบบเครื่องตี้มค็อกเทล ในรายวิชาบาร์และเครื่องดื่ม นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส) ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย จำนวน 11 คน วิธีดำเนินการวิจัย กำหนดกลุ่มตัวอย่าง คณะครูแผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยวจำนวน 3 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสอบถาม ความพึงพอใจการผสมเครื่องดื่มค็อกเทล ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากตำรา เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และขอคำแนะนำจากอาจารย์ผู้เกี่ยวข้อง แล้วนำมาประมวลสร้างแบบสอบถาม จากนั้นทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ และค่าเฉลี่ย

สรุปผลการวิจัย

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้คะแนนด้านรสชาติแก่กลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 5 เฉลี่ย 8.6 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86 ด้านสีสันทให้กลุ่มที่ 4 และกลุ่มที่ 5 เฉลี่ย 9 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90 ด้านการตกแต่งให้กลุ่มที่ 2 กลุ่มที่ 3 กลุ่มที่ 4 และกลุ่มที่ 5 เฉลี่ย 8.3 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83 ด้านความคิดสร้างสรรค์ให้กลุ่มที่ 1 เฉลี่ย 8.6 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86 และด้านความสะอาดให้กลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 5 เฉลี่ย 9 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90

ข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยครั้งต่อไป อาจให้ใช้วัตถุดิบในการทำค็อกเทลที่หลากหลายและท้าทาย เพื่อให้ได้สูตรค็อกเทลที่เฉพาะตัวขึ้นมา

บรรณานุกรม

- ฉันทวรรณ คาวาซากิ. (2567). **เครื่องดื่มและการผสมเครื่องดื่ม**. (เอกสารประกอบการสอน). ศูนย์หนังสือเมืองไทย
- มูลนิธิแก้ไขปัญหาการดื่มแอลกอฮอล์ (สำนักงานใหญ่). (2559). **ดื่มอย่างปลอดภัย ขายอย่างรับผิดชอบ**. สมุทรปราการ: ดับบลิวพลัส
- KKDAY. (2568). **แจก 10 สูตรค็อกเทล สุดคลาสสิก ที่ใครๆก็ทำเองได้ง่าย ๆ ที่บ้าน**. สืบค้นเมื่อ 16 ตุลาคม 2568, จาก <https://www.kkday.com/th/blog/19397/thailand-10-cocktail-recipes-to-make-at-home?>
- TruePlookpanya. (2562). **ผู้เชี่ยวชาญด้านไวน์**. สืบค้นเมื่อ 16 ตุลาคม 2568, จาก <https://trueplookpanya.com/explorer/occupation-step3/79>

ภาคผนวก

แบบสอบถามการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

รายวิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยว

ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการโรงแรม

คำชี้แจง แบบสอบถามการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ครูผู้สอนได้ทราบถึงผลสัมฤทธิ์โดยการพัฒนาต้นแบบเครื่องดื่มค็อกเทล ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

ชื่อผู้ถูกประเมิน

- 1.....
- 2.....
- 3.....

ชื่อเครื่องดื่ม

.....

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	หมายเหตุ
1. รสชาติ	10		
2. สีสีน	10		
3. การตกแต่ง	10		
4. ความคิดสร้างสรรค์	10		
5. ความสะอาด	10		

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ชื่อผู้ประเมิน