

ชื่อเรื่องวิจัย ผลสัมฤทธิ์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการจัดหมวดหมู่ทางการบัญชี ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ

ชื่อผู้วิจัย นางสาวปริญญา ทศนา

ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาบัญชี

วุฒิการศึกษา ปริญญาโท บริหารธุรกิจ เอกการบัญชี มหาวิทยาลัยรามคำแหง

การติดต่อผู้วิจัย วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ เบอร์โทรศัพท์มือถือ 081-9494848

E-mail pu_parinya@hotmail.com

ปีที่ทำวิจัยเสร็จ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

ประเภทงานวิจัย วิจัยการเรียนการสอน (ชั้นเรียน)

บทคัดย่อ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่อง การจัดหมวดหมู่ทางการบัญชี โดยใช้เกมบิงโก ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน ในรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการจัดหมวดหมู่ทางการบัญชี โดยใช้เกมบิงโก ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 2 จำนวน 45 คน เป็นการเลือกแบบเจาะจง พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทักษะการจัดหมวดหมู่ทางการบัญชี ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ โดยการใช้เกมบิงโก พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และแสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมบิงโกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมคิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.43 อยู่ในระดับมาก

ความสำคัญของปัญหา

วิชาการบัญชีเบื้องต้นเป็นวิชาพื้นฐานของการจัดทำบัญชีในอนาคตที่จะต้องใช้เป็นแหล่งข้อมูลของธุรกิจที่จะแสดงให้เห็นถึงความเป็นไปของธุรกิจ เช่น ผู้เป็นเจ้าของกับพนักงานหรือเจ้าของธุรกิจกับผู้ลงทุน เจ้าหนี้ หรือธนาคารที่จะพิจารณาให้สินเชื่อหรือแม้กระทั่งการสื่อความหมายระหว่างธุรกิจด้วยกันเอง ข้อมูลทางการบัญชีจึงมีความสำคัญสำหรับเจ้าของกิจการสามารถควบคุมอย่างใกล้ชิดและเมื่อปรากฏข้อบกพร่องอย่างใดอย่างหนึ่งก็อาจแก้ไขได้ทันที สามารถนำข้อมูลทางการบัญชีไปเป็นแนวทางในการกำหนดนโยบายและการตัดสินใจ เกี่ยวกับการดำเนินงาน ทำให้ทราบฐานะการเงินของกิจการ ผลการดำเนินงานในรอบปีที่ผ่านมา เพื่อประโยชน์ในการขยายกิจการ เป็นหลักฐานในการคำนวณภาษีได้อย่างถูกต้องตามความเป็นจริง และยังใช้สำหรับบุคคลภายนอกใช้ในการอ้างอิงประกอบการพิจารณาความมั่นคงของกิจการ และยังมีสำคัญต่อการจัดการความคิดของนักเรียน มีความจำเป็นที่นักเรียนจะต้องมีความรู้ในทักษะทั้ง 4 ด้าน คือ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน (ศุภีมาศ บุญศรี, 2561: 4) เพื่อให้ให้นักเรียนมีทักษะพื้นฐานบัญชีเป็นอย่างดี จึงจำเป็นต้องเสริมสร้างทักษะพื้นฐานด้านการจัดหมวดหมู่ทางการบัญชีให้กับนักเรียนเพื่อนำไปปรับใช้ในการเรียนขั้นต่อ ๆ ไป

จากสภาพปัญหาที่พบรวมถึงการทบทวนเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การเรียนการสอนแบบเน้นความจำแบบการใช้เกมบิงโกเป็น การเรียนการสอนที่สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทำให้ ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียน และสามารถกระตุ้นความจำของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งทศินา แคมมณี (2550: 9) ได้กล่าวถึงการสอนแบบเน้นความจำไว้ว่า รูปแบบนี้มีวัตถุประสงค์ช่วยให้ผู้เรียนจดจำ เนื้อหาสาระที่เรียนรู้ได้ดีและได้นานซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีความจำสองกระบวนการ (TWO – PROCESS THEORY OF MEMORY) ทฤษฎีนี้สร้างขึ้นโดย แอตคินสันและชิฟฟริน (ATKINSON AND SHIFFRIN) ปี ค.ศ. 1968 กล่าวถึง ความจำระยะสั้นหรือความจำทันทีทันใดและความจำระยะยาวกว่า ความจำระยะสั้น เป็นความจำชั่วคราวสิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ในความจำระยะสั้นจะต้องได้รับการทบทวนอยู่ตลอดเวลา มิฉะนั้นความจำสิ่งนั้นจะสลายตัวไปอย่างรวดเร็ว ในการทบทวนนั้นเราจะไม่สามารถทบทวนทุกที่เข้ามาอยู่ในระบบความจำระยะสั้น ดังนั้นจำนวนที่เราจำได้ในความจำระยะสั้นจึงมีจำกัด การทบทวนป้องกันไม่ให้ ความจำสลายตัวไปจากความจำระยะสั้น และสิ่งใดอยู่ในความจำระยะสั้นเป็นระยะเวลาเวลายาวนานสิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวในความจำระยะยาว ถ้าเราจำสิ่งใดไว้ในความจำระยะยาวสิ่งนั้นก็ติดอยู่ในความทรงจำตลอดไป (ชัยพร วิชชาวุธ: 71) และงานการวิจัยของ วิชณี ศรีโชติ(2560) พบว่า การนำเกมบิงโกมาใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การสอนภาษาจีนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นั้นจะช่วยเสริมแรงกระตุ้นเสริมแรงให้ผู้เรียนเกิดความอยากเรียนรู้ ปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพ ผู้เรียนยังสามารถนำไปทบทวนได้ด้วยตนเองที่บ้านส่งผลให้การเรียนภาษาจีนมีการพัฒนาและมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น (วิชณี ศรีโชติ 2560 : บทนำ)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจจะศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การสอน เรื่อง การจัดหมวดหมู่ทางการบัญชี ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ โดยการใช้เกมบิงโก ซึ่งการจัดการเรียนการสอนแบบการใช้เกมบิงโกนั้นจะสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาให้กับนักเรียนได้หรือไม่อย่างไร เนื่องจากการสอนแบบการใช้เกมบิงโกผู้เรียนจะได้รับ การพัฒนาทักษะทางการจำ ด้านการคิด ด้านการพูด ด้านการเขียนในรูปแบบเกมเพื่อให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้และนำความรู้ที่ได้ไปใช้ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทักษะการจัดหมวดหมู่ทางการบัญชี ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ โดยการใช้เกมบิงโก

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมบิงโกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทักษะการจัดหมวดหมู่ทางการบัญชี โดยใช้เกมบิงโกหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน

2. นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนโดยการใช้เกมบิงโกของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ

ขอบเขตการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

1. ประชากร นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 2 ห้องเรียน 90 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน 45 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากนักเรียนห้องนี้เป็นห้องที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทักษะการจัดหมวดหมู่ทางการบัญชี อยู่ในระดับไม่ผ่านเกณฑ์เป็นส่วนใหญ่ สืบเนื่องจากการทำแบบฝึกหัดในชั้นเรียน และการตอบคำถามในชั้นเรียน

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 เริ่มวันที่ 1 สิงหาคม พ.ศ. 2565 ถึงวันที่ 31 สิงหาคม พ.ศ. 2565 โดยใช้เวลาในการทดลองจำนวน 2 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง

4. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

4.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การเรียนโดยการใช้เกมบิงโก

4.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยการใช้เกมบิงโก

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เกมบิงโก หมายถึง เกมที่เป็นแผ่นกระดาษสี่เหลี่ยมจัตุรัส มีตาราง และหมวดหมู่ทางการบัญชี
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนในการพัฒนาการเรียนการจัดหมวดหมู่ทางการบัญชี โดยการเรียนรู้แบบใช้เกมบิงโกวัดได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน
3. ความพึงพอใจหมายถึงเป็นความรู้สึกของบุคคลในทางบวกความชอบความสบายใจความสุขใจต่อสภาพแวดล้อมในด้านต่างหรือเป็นความรู้สึกที่พอใจต่อสิ่งทำให้เกิดความชอบความสบายใจและเป็นความรู้สึกที่บรรลุถึงความต้องการ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เรียนพัฒนาทักษะการจำและการจัดหมวดหมู่ทางการบัญชีโดยใช้เกมบิงโกเพิ่มมากขึ้น
2. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการเลือกวิธีสอนและสื่อการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนในปัจจุบัน

แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความสามารถของนักเรียนในด้านต่างๆ ซึ่งเกิดจากนักเรียนได้รับประสบการณ์จากกระบวนการเรียนการสอนของครู โดยครูต้องศึกษาแนวทางในการวัดและประเมินผล การสร้างเครื่องมือวัดให้มีคุณภาพนั้น ได้มีผู้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

สมพร เชื้อพันธ์ (2547, หน้า 53) สรุปว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ หมายถึงความสามารถความสำเร็จและสมรรถภาพด้านต่างๆของผู้เรียนที่ได้จากการเรียนรู้อันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน การฝึกฝนหรือประสบการณ์ของแต่ละบุคคลซึ่งสามารถวัดได้จากการทดสอบด้วยวิธีการต่างๆ

ปราณี กองจินดา (2549, หน้า 42) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถหรือผลสำเร็จที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์เรียนรู้ทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย และยังได้จำแนกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ตามลักษณะของวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดจากกระบวนการเรียนการสอนที่จะทำให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และสามารถวัดได้โดยการแสดงออกมาทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย

ความหมายของความพึงพอใจ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (อ้างถึงใน พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน.2542) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจ หมายถึง รัก ชอบใจ และพึงใจ หมายถึง พอใจชอบใจ

จรัส โพธิ์จันทร์ (2553, หน้า 17) ได้กล่าวถึงความพึงพอใจว่าเป็นความรู้สึกของบุคคลต่อหน่วยงานซึ่งอาจเป็นความรู้สึกในทางบวก ทางเป็นกลาง หรือทางลบ ความรู้สึกเหล่านี้เป็นผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติหน้าที่ กล่าวคือหากความรู้สึกโน้มเอียงไปในทางบวก การปฏิบัติหน้าที่จะมีประสิทธิภาพสูง แต่หากความรู้สึกโน้มเอียงไปในทางลบการปฏิบัติหน้าที่จะมีประสิทธิภาพต่ำ

สง่า ภูมรงค์ (2551, หน้า9)กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมายหรือเป็นความรู้สึกขั้นสุดท้ายที่ได้รับผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจในงาน เป็นความรู้สึกหรือทัศนคติส่วนบุคคลที่จะทำงานด้วยความภูมิใจและเต็มใจเพื่อให้งานนั้นได้บรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้โดยจะเป็นประโยชน์ต่อบุคคลและองค์กร

ทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจ

ทฤษฎีการจูงใจของ MC Celland (2551, หน้า 6) ซึ่งแบ่งความต้องการของมนุษย์เป็น 3 ประเภท คือ ความต้องการความสำเร็จ ความต้องการมีอำนาจ และความต้องการความสัมพันธ์ โดยความต้องการความสำเร็จหรือเรียกว่าแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์นั้น ถ้าบุคคลใดมีสูงจะมีความปรารถนาที่จะทำในสิ่งหนึ่งให้ลุล่วงไปด้วยดี

ทฤษฎีฮิวริสติก (2554, หน้า 20) ได้พัฒนามาจากทฤษฎีความต้องการของ Maslow ได้แบ่งความต้องการของคนออกเป็น 3 อย่าง ดังนี้

1. ความต้องการมีชีวิต ความต้องการมีความเป็นอยู่ที่ดีทั้งทางร่างกายและวัตถุ
2. ความต้องการความสัมพันธ์ ความต้องการมีความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ดี
3. ความต้องการความเจริญเติบโต ต้องการเจริญเติบโตและการพัฒนาทางจิตใจ

ความหมายของเกมการศึกษา

กำพล ดำรงค์วงศ์ (2555: 11) ได้ให้คำนิยามของเกมว่าเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีสำหรับนักเรียนเพราะเกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียนกระทำด้วยตนเองการใช้เกมจึงเป็นประสบการณ์ตรงที่ นักเรียนได้รับการสัมผัสด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่ดีที่สุดมีความคิด ริเริ่มสนใจ

ทิพย์ชัยเมธา และ ละออ ชูติกร (2555: 169) ได้กล่าวว่า เกม คือ การเล่นของเด็กแต่ เป็นการเล่นที่พัฒนาขึ้นจากการเล่นที่ไม่ต้องมีระเบียบข้อบังคับมากมาเป็นการเล่นที่มีกติกามีกฎเกณฑ์ มีการแข่งขัน แพ้ชนะ เป็นการเล่นของเด็กที่อยู่ในระยะที่พัฒนาการทางสังคมของเด็กเริ่มมากขึ้น เด็ก สนใจในการเล่นกับผู้อื่นเพิ่มขึ้น ในระยะแรก ก็เป็นการเล่นกลุ่มน้อยก่อนกลุ่มละ 2 – 3 คน การเล่นก็มี กติกาเล็กน้อย โดยมุ่งหวังให้เด็กได้รับความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่ต่อมา เมื่อเด็กพัฒนาทางสังคมมากขึ้นสามารถเล่นรวมกลุ่มใหญ่ได้ดี การเล่นของเด็กจะมีระเบียบกฎเกณฑ์ข้อบังคับเพิ่มขึ้น มีการวาง กติกาการเล่นและมีการแข่งขันกับแพ้ชนะกัน

สามารถสรุปได้ว่า เกม หมายถึง สื่อการเรียนอย่าง หนึ่งที่ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยเสริมทักษะด้านต่างๆ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียนลงมือกระทำด้วยตนเอง เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ในการเล่นอาจมีผู้เล่น 2 คน หรือมากกว่า 2 คน ก็ได้ในการนำเกมมาใช้สำหรับการเรียนการสอนทำได้หลายวิธี ต้องมี กติกาการเล่นเกมกำหนดไว้ แต่ไม่ต้องมีกฎระเบียบมากเกินไป สามารถใช้เป็น การจูงใจนักเรียน ผ่อนคลาย ความเครียด ทั้งยังส่งเสริมพัฒนาการทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา

วัตถุประสงค์ของเกมการศึกษา

อุษา กลแกม (2553: 20) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของการจัดเกมการศึกษาช่วยให้ผู้เล่นบรรลุ เป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างได้ คือ สามารถจำแนกด้วยสายตา คิดหาเหตุผลคิดแก้ปัญหาแยกประเภท จำแนกเสียง หาความสัมพันธ์ ให้สังเกตเปรียบเทียบรูปภาพ และวัสดุสิ่งของต่างๆ ใช้ ความคิดอย่างมีเหตุผล การตัดสินใจแก้ปัญหา และเป็นการเตรียมความพร้อมไปสู่การอ่านและการเขียน

วิยะดา บัวเฟื่อน (2555: 19) กล่าวว่า จุดประสงค์ของการเล่นเกมการศึกษา คือช่วยให้ผู้เล่น

เป็นผู้มีความสังเกตดี มีความสามารถในการมอง จำแนกด้วยสายตา ได้ฟัง หรือคิดอย่างรวดเร็ว และใน เกม การศึกษาแต่ละชุดจะมีวิธีการเล่นโดยเฉพาะ สามารถวางเล่นบนโต๊ะได้ผู้เล่นสามารถตรวจสอบการ เล่นว่า ถูกต้อง หรือไม่ด้วยตนเอง และเมื่อเล่นเกมได้สำเร็จทำให้เกิดแรงจูงใจ ที่จะเรียนโดยไม่เบื่อหน่าย สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาเอกชน (2558: 15) ได้

กล่าวถึงจุดประสงค์ของการจัดเกมการศึกษาไว้ ดังนี้

1. เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักการสังเกตและจำแนกด้วยสายตา
2. ฝึกการแยกประเภทหรือการจัดหมวดหมู่
3. ฝึกการใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล
4. ฝึกการตัดสินใจในการแก้ปัญหา
5. เพื่อฝึกประสาทสัมผัสระหว่างตากับมือ
6. เพื่อฝึกมนุษยสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม ฝึกคุณธรรมต่างๆ
7. เป็นการทบทวนเนื้อหาวิชาที่ได้เรียนไปแล้ว

จากวัตถุประสงค์ของการจัดการศึกษาที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า เกมการศึกษา เป็นสื่อ

ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี ตอบสนองความต้องการของเด็กหลายๆ ด้าน เพราะเกมการศึกษาเป็นสิ่งที่ ช่วย เป็นพื้นฐานในการเตรียมความพร้อมทั้ง 4 ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเด็กได้เล่นเกมการศึกษาเด็ก ได้รู้จักการ สังเกต การจำแนก การเปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ การเชื่อมโยง ฝึกการรับรู้ เด็กก็จะได้ ฝึกคิดวิเคราะห์มากขึ้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ จะเป็นพื้นฐานในการทำงานของเด็กในอนาคต

ประเภทของเกมการศึกษา

โลเวลล์ (วรี เกียสกุล. 2550: 16 ; อ้างอิงจาก LOVELL. 2015: 186 – 187) ได้แบ่งเกม คณิตศาสตร์

ออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. เกมเบื้องต้น (PRELIMINARY GAME) เป็นเกมที่สนุกสนาน พฤติกรรมจะไม่เป็นแบบแผนการ กระทำ จะสัมพันธ์ กับความคิดรวบยอดที่วางไว้น้อยมาก เหมาะกับเด็กปฐมวัย
2. เกมที่สร้างขึ้น (STRUCTURED GAME) เป็นเกมที่สร้างขึ้น อย่างมีจุดมุ่งหมายแน่นอน การสร้างเกมจะเป็นไปตาม แนวของความคิดรวบยอดให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการ
3. เกมฝึกหัด (PRACTICE GAME) เกมนี้ จะช่วยเน้นความเข้าใจมากยิ่งขึ้น การจัดเกมให้เด็กควร จะได้เริ่มไปเป็น ขั้นตอน ตั้งแต่เกมเบื้องต้น โดยเฉพาะเนื้อหาที่เด็กเข้าใจช้า

หลักการเลือกเกมการศึกษา

ราศี ทองสวัสดิ์ (2553: 79) ได้แสดงความคิดเห็นในเรื่องการนำเกมการศึกษาไปใช้ว่า

1. ครูควรเตรียมเกมการศึกษาไว้ให้เพียงพอ
2. ลักษณะของเกมอาจเป็นภาพตัดต่อ จับคู่ภาพเหมือน โดมิโน การแยกหมู่

3. เวลาที่ใช้ในการฝึกกำหนดไว้เป็น 1 กิจกรรม เพราะอุปสรรคแต่ละชุดจะให้ผลต่อเด็กไม่เหมือนกัน ดังนั้น การจัดควรจัดหมุนเวียนให้เด็กเล่นหรือฝึกทุกชุดให้ทั่วถึงกัน

4. เกม หรืออุปกรณ์ที่จะใช้ ควรมีพอที่จะหมุนเวียนกันอยู่เสมอหากจำใจ เด็กก็อาจจะเบื่อไม่ อยากเล่น

อารี เกษมรติ (2553: 71 – 72) กล่าวว่า การนำเกมการศึกษามาใช้ควรลำดับเกมตามความสามารถ เริ่มจากสิ่งที่ไม่ละเอียดนักเพราะเด็กจะสังเกตสิ่งที่ใหญ่ก่อนเมื่อเด็กมีความสังเกตจดจำ มากขึ้น จึงจะให้เด็กได้สังเกตส่วนย่อยๆ หรือส่วนละเอียดมากขึ้นตามลำดับ ดังนั้นจึงควรให้เด็กได้เล่น เกมที่มีความยากเพิ่มขึ้น เพื่อให้เด็กรู้จักคิด รู้จักสังเกต จดจำ อย่างมีเหตุผลมากขึ้น วิธีการที่ให้เด็กเล่น อาจให้เด็กเล่นเป็นกลุ่ม เล่นคนละชุด หรือ 2 คนต่อชุด

ขั้นตอนการใช้เกมการศึกษา

ได้มีผู้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษา ไว้ดังนี้

1. ขั้นเลือกเกม ผู้สอนสร้างเกมหรือเลือกเกมให้ตรงตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้
2. ขั้นชี้แจงและกติกาการเล่นเกม เป็นขั้นบอกชื่อเกม ชี้แจงกติกา สาธิตหรืออธิบายขั้นตอนการเล่น และทดลอง
3. ขั้นเล่นเกม ผู้สอนจัดสถานที่ ทำหน้าที่ควบคุมดูแลการเล่น และติดตามพฤติกรรม การเล่นเกมอย่างใกล้ชิด
4. ขั้นอภิปรายหลังการเล่นเกม ผู้สอนตั้งประเด็นหรือคำถามให้ผู้เรียนเกิดความคิด เพื่อนำไปสู่การอภิปราย
5. ขั้นประเมินผล ผู้สอนตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ มีการทดสอบ ความรู้เพื่อประเมินผลการประเมินผลในการจัดการสอนโดยใช้เกม

BINGO GAME (เกมบิงโก)

จุดประสงค์

1. เพื่อทบทวนชื่อบัญชีที่เรียนไปแล้ว
2. เพื่อให้นักเรียนจัดหมวดหมู่ทางการบัญชีได้อย่างถูกต้อง

อุปกรณ์

1. บัตรชื่อบัญชี
2. ตารางสำหรับเล่นบิงโก

วิธีการเล่น

1. ครูแจกตารางสำหรับการเล่นเกมให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น หรือ 1 คู่ ต่อ 1 แผ่น
2. ครูทบทวนชื่อบัญชีในหมวดหมู่ต่าง ๆ ก่อนเล่น โดยให้ดูบัตรภาพ
3. นักเรียนดูบัตรภาพที่ครูหยิบขึ้นมาแล้วบอกหมวดหมู่บัญชีที่นักเรียนคิดว่าถูกต้อง ลงใน

ตารางบิงโก ซึ่งถ้านักเรียนสามารถวางหมวดหมู่ทางการบัญชีหมวดหมู่ใด หมวดหมู่ 1 ครบ 3 ตัว ในแนวนอน แนวตั้ง แนวเฉียง ถือว่าบิงโก

4.จากนั้นนำกระดาษมาให้ครูครูจะตรวจสอบว่าเป็นคำที่ครูเรียกหรือไม่ถ้าทุกอย่างถูกต้อง ครูก็ประกาศว่านักเรียนผู้นั้นเป็นผู้ชนะ ถ้ามีเวลาอาจเริ่มต้นเล่นใหม่ได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อารยา ระศร (2552) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้าน สติปัญญา ชั้นอนุบาล 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมอง มี วัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้าน สติปัญญา ชั้นอนุบาล2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมองที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการ ด้าน สติปัญญา ชั้นอนุบาล2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมอง และเพื่อ เปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการด้าน สติปัญญา ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 ระหว่างก่อนและหลังได้รับ การจัดประสบการณ์ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียน ชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านโสกน้ำขาว ตำบลห้วยแก่ง อำเภอกุดชุม จังหวัดยโสธร ภาคเรียนที่ 1ปีการศึกษา 2552 จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ค้นคว้าคือ แผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา อนุบาล 2 โดยเกมการศึกษา ตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมอง จำนวน 20 แผน พรอมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริม พัฒนาการด้านสติปัญญา จำนวน 20 เกม แบบทดสอบ วัดพัฒนาการด้านสติปัญญาชั้นอนุบาล 2 จำนวน 20 ข้อ และแบบสังเกตพฤติกรรม การเล่นเกม การศึกษา และแบบทดสอบวัดพัฒนาการด้าน สติปัญญาชั้นอนุบาล 2 ชนิดรูปภาพ 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ผลการศึกษาพบว่าแผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ชั้นอนุบาล 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและ การเรียนรู้ของสมอง มีประสิทธิภาพ 86.00/88.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ดัชนีประสิทธิผลของ แผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริม พัฒนาการด้านสติปัญญา ชั้นอนุบาล 2 โดยเกมการศึกษาตาม แนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ ของสมองมีค่าเท่ากับ 0.65 คิดเป็นร้อยละ 65.65 และนักเรียนที่เรียน ด้วยแผนการจัดประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาชั้นอนุบาล 2 โดยเกมการศึกษาตาม แนวคิดพัฒนาการและ การเรียนรู้ของสมอง มีคะแนนเฉลี่ย พัฒนาการด้านสติปัญญาหลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยทางสถิติสำคัญที่ระดับ .05

วรรณิษา บัวสุข. (2553:1) ได้ทำการศึกษาความสามารถทางพหุปัญญาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับ การจัดกิจกรรม เกมการศึกษา มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถทางพหุปัญญาของ เด็ก ปฐมวัยก่อนและหลัง ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียน ชายหญิงที่มีอายุ 4-5 ปีที่ กำลังศึกษา อยู่ชั้นอนุบาล 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนวัด หนองจอก (ภักดีนเรศราษฎร์) กรุงเทพมหานคร จำนวน 15 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม และการสุ่ม ง่ายดาย ผลการศึกษาพบว่า1)เด็กปฐมวัยก่อนได้รับการจัดกิจกรรม เกมการศึกษา มีความสามารถ ทางพหุปัญญาแต่ละด้าน อยู่ในระดับปานกลาง หลังได้รับการจัดกิจกรรมเกม

การศึกษาเด็กปฐมวัยมี ความสามารถทางพหุปัญญา แต่ละด้านอยู่ในระดับสูง2)เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม เกมการศึกษามี ความสามารถทางพหุปัญญาทุกด้านคือ ความสามารถด้านภาษาความสามารถด้านตรรกะและ คณิตศาสตร์ ความสามารถด้านมิติความสามารถ ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว ความสามารถด้านดนตรี ความสามารถ ด้านความเข้าใจระหว่างบุคคล ความสามารถด้านความเข้าใจตนเอง และความสามารถด้านธรรมชาติ สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญอย่าง สถิติที่ ระดับ .05

ปณิชา มโนสิทธิ์ยากร (2553) ได้ทำการศึกษา ทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ที่เล่น เกมการศึกษาเน้นเศษส่วนของรูปเรขาคณิต.มีจุดมุ่งหมาย เพื่อเปรียบเทียบและศึกษาระดับทักษะ พื้น ฐานทาง คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาเน้นเศษส่วน ของ รูปเรขาคณิตก่อน และหลังที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเน้นเศษส่วนของรูปเรขาคณิตผลการ ศึกษาพบว่า ทักษะพื้นฐานทาง คณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย หลังการจัดกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา เน้นเศษส่วนของรูปเรขาคณิต มีสูงขึ้น อย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีการเปลี่ยนแปลง ความสามารถดังกล่าวจากระดับปานกลางเป็นระดับดีทั้ง โดยรวมและรายด้าน

อิสริย์ เพียรจริง และ สิขณันต์เศก ย่านเดิม (2558: 26) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาการสอน ทฤษฎีดนตรี เบื้องต้น โดยใช้เกมบิงโก (M.T BINGO) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน นานาชาติโมเดิร์น กรุงเทพ พบว่า เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 2 ชนิด คือ (1) เกม M.T BINGO และ (2) แบบทดสอบทางการเรียนเรื่อง ทฤษฎีดนตรีเบื้องต้น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หา ประสิทธิภาพของเกม M.T BINGO ที่สร้างขึ้นตามเกณฑ์ มาตรฐาน 80/80 คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน ใช้สถิติ T-TEST ผลการวิจัยพบว่า เครื่องมือที่ใช้วิจัยทั้ง 2 ชนิดโดยมี(1) เกม M.T BINGO ที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 91.47/86.27 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ คือ 80/80 และ (2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน เรื่อง ทฤษฎี ดนตรีเบื้องต้น โดยใช้เกม M.T BINGO หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01

สมจิต จันจุฬา (2551 : 50-51) ทำการศึกษาการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อความสามารถในการสะกดคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนบ้านมะเกลือ (ศาสน บรุษย์บำรุง) กลุ่มสูงเนินที่ 19 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมา เขต 4 จำนวน 1 ห้อง มีจำนวน 22 คน ผลการศึกษาพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมของนักเร ยนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 79.88/81.27 2) ดัชนีประสิทธิผลของแผนการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกค สะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเท่ากับ 0.6943 แสดงว่า หลังการเรียนด้วยการจัดการรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 69.43 3) ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ เน้นการฝึกสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้ผลเป็นที่น่าพอใจ

งานวิจัยต่างประเทศ

วิลลอบบี้ (Willoughby. 1993 : Web Site) ได้ศึกษาเรื่องการใช้ไวยากรณ์พื้นฐานจากกิจกรรมเกมบัตรคำ (Card Game Activities Using Grammar Based) สำหรับนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง ผู้เรียนมีอายุ 18 -20 ปี ของประเทศญี่ปุ่น มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในการพูดภาษาอังกฤษ และรู้สึกว่าคุณเองเรียนภาษาได้ดี เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ บัตรภาพขนาด 3” * 4” ประกอบด้วยยัตราภาพต่าง ๆ 54 ภาพ เป็นภาพกิจกรรม โดยจัดคู่ได้ 27 คู่ นักเรียนได้ฝึกษาในกลุ่มเล็ก 3 – 5 คน จากการเล่นเกมบัตรคำ เน้นเนื้อหาท้าทายและใช้ภาษาตามหลักไวยากรณ์ แต่เป็นเนื้อหาที่น่าสนใจ การออกแบบเกมและบทสนทนาให้เด็กได้พูดคุยกันและฟังเพื่อน ๆ เก็บข้อมูลจากแบบฝึกในระหว่างเล่น 3 ชนิด สำหรับทดสอบการฟังครู เพื่อ ทดสอบคำศัพท์และไวยากรณ์ ผลศึกษาพบว่า นักเรียนใช้ภาษาอังกฤษในบทสนทนามากขึ้น นำไปใช้ในบทเรียนที่เรียนผ่านมาแล้วช่วยเหลือแก่ไขกันและกันเพื่อพัฒนาการใช้ภาษาให้ชัดเจน นอกห้องเรียนพบเห็นนักเรียนพูดคุยกับเจ้าของภาษา

คอลโลเออร์(Collier. 1996 : 1578-A) ได้ทำรายงานการบรรยาย เกมสร้างสรรค์สำหรับผู้ใช้ภาษา : กิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจในการใช้ภาษา (Creating Games for Emerging English Speakers : Language & Content Reinforcement Activities) เป็นการใช้เกม บทบาทสมมติ และสถานการณ์จำลอง ในการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง (ESL) โดยเฉพาะอย่างยิ่งเพื่อสร้างกำลังใจในการเรียนรู้เรื่องใหม่ และใช้ความรู้และทักษะให้กว้างขวางออกไป เป็นการแนะนำเกมและวิธีที่จะสร้างกิจกรรมในห้องเรียน (เกม บทบาทสมมติและการสร้างสถานการณ์จำลอง) เพื่อเป็นสื่อเสริมให้นักเรียนแต่ละคนใช้ภาษาได้คล่องแคล่วยิ่งขึ้น สื่อที่ใช้คือ เกมบัตรคำที่เหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียนแต่ละระดับชั้น สร้างเกมพื้นฐาน 3 เกม เพื่อพัฒนาเด็กที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง และโรงเรียนสองภาษา เกมแต่ละชุดมีคำแนะนำในการใช้อย่างละเอียด ตั้งแต่ส่วนประกอบ การจัดกลุ่ม จุดประสงค์ ขั้นตอน และกลยุทธ์ในการเล่นจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้บรรลุวัตถุประสงค์นั้นต้องใช้สื่อและแบบฝึกทักษะที่สอดคล้องเหมาะสมกับความสนใจและวัยของผู้เรียนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาและพัฒนา กิจกรรมการเรียนการสอนวิชาบัญชีในเรื่อง ทักษะการจัดหมวดหมู่ทางการบัญชี โดยใช้เกมบิงโก สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 เพื่อนำผลที่ได้จากการวิจัยนำมาปรับปรุงการเรียนการสอนบัญชีให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

ระเบียบวิธีการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ ภาคเรียนที่1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 2 ห้องเรียน 90 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน 45 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากนักเรียนห้องนี้เป็นห้องที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทักษะการจัดหมวดหมู่ทางการบัญชี อยู่ในระดับไม่ผ่านเกณฑ์เป็นส่วนใหญ่ สืบเนื่องจากการทำแบบฝึกหัดในชั้นเรียน และการตอบคำถามในชั้นเรียน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ใช้เครื่องมือในการวิจัย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาการบัญชีเบื้องต้น จำนวน 1 แผน

1.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบทดสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1.3 แบบสอบถามความพึงพอใจ

3. การสร้างและการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

2.2.1 เกมการศึกษา (เกมบิงโก) มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1) ศึกษาทฤษฎีและหลักการสร้างเกมการศึกษา จากเอกสารและงานวิจัย

2) สร้างเกมบิงโกโดยยึดเนื้อหาจากหนังสือการบัญชีเบื้องต้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

ตามหลักสูตรอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ โดยการนำเนื้อหาสาระการเรียนรู้ เรื่อง การจัดหมวดหมู่ทางการบัญชี 20 ข้อบัญชีมาจัดทำเกมการศึกษา ซึ่งเกมการศึกษาที่จัดทำนั้นคือเกมบิงโก เป็นการสอน ที่มุ่งเน้นการจดจำชื่อบัญชีในหมวดหมู่ต่าง ๆ โดยจัดทำคู่มือการเล่นเกม 1 เล่ม บัตรบิงโก ฉลากคำศัพท์เกี่ยวกับชื่อบัญชี และตารางรายชื่อบันทึกระดาษจัดลำดับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้วิชาการบัญชีเบื้องต้นเพิ่มเติมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับการใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 นำเกมการศึกษาไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องและความครอบคลุมของ เนื้อหา จำนวน 3 ท่าน

2.2.2 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การจัดหมวดหมู่ทางการบัญชี

มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1) ศึกษาทฤษฎีและหลักการสร้างแบบทดสอบแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2) ศึกษาเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ จากหลักสูตรอาชีวศึกษาพุทธศักราช 2557 เรื่อง การจัดหมวดหมู่ทางการบัญชี

3) สร้างแบบทดสอบ 2 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวน 1 ฉบับ โดยใช้วัดก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นฉบับเดียวกัน เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิด เลือกตอบจำนวน 20 ข้อ

4) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ จำนวน 3 คน แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) โดย ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาข้อสอบแต่ละข้อว่าใช้วัดความรู้ของผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ โดย กำหนดระดับความคิดเห็น ดังนี้

+1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบวัดความรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อนั้น

0 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดความรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อนั้น

-1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบไม่ได้วัดความรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อนั้น

5) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ตรวจสอบแล้วมาแก้ไข ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

6) จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การจัดหมวดหมู่ทางการบัญชี ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 และนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนต่อไป

4.วิธีดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โดยดำเนินการ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ทดสอบก่อนเรียนกับนักศึกษาที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย

ขั้นที่ 2 ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 ทดสอบหลังเรียนกับนักศึกษาที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย เพื่อดูผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน

ขั้นที่ 4 ตรวจสอบให้คะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้วนำไปวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานเก็บรวบรวมข้อมูลแล้ววิเคราะห์พัฒนาการด้านคะแนนของนักศึกษา

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์หาค่าสถิติพื้นฐานได้แก่ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ขั้นที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การทดสอบค่าที (t-test for dependent)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางแสดง คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทักษะการจัดหมวดหมู่ทางการบัญชี ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ โดยการใช้เกม บิงโก

การทดสอบ	N	Mean	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	29	2.69	1.79	33.78	0.0000
หลังเรียน	29	18.10	1.72		

คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทักษะการจัดหมวดหมู่ทางการบัญชี ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ โดยการใช้เกมบิงโก พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมบิงโกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. นักเรียนมีความสนใจที่จะเรียนรู้เรื่อง ทักษะการจัดหมวดหมู่ทางการบัญชีมากขึ้น	4.34	0.50	มาก
2. นักเรียนคิดว่าเกมบิงโกทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากขึ้น	4.40	0.50	มาก
3. นักเรียนมีสมาธิในการเรียนวิชาการบัญชีเบื้องต้นมากขึ้น	4.39	0.49	มาก
4. นักเรียนรู้สึกสนุกสนานกับการเรียนมากขึ้น	4.49	0.51	มาก
5. นักเรียนอยากให้ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมอีก	4.55	0.48	มากที่สุด
รวม	4.43	0.50	มาก

แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมบิงโกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมคิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.43 อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือนักเรียนอยากให้ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมอีก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 อันดับที่สองคือนักเรียนรู้สึกสนุกสนานกับการเรียนมากขึ้น ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.49 และอันดับที่สามคือนักเรียนคิดว่าเกมบิงโกทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากขึ้น ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 และอันดับสุดท้ายคือนักเรียนมีความสนใจที่จะเรียนรู้เรื่อง ทักษะการจัดหมวดหมู่ทางการบัญชีมากขึ้น ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34

สรุปผลการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทักษะการจัดหมวดหมู่ทางการบัญชี ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ โดยการใช้เกมบิงโกพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมบิงโกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนโดยใช้เกมบิงโก อยู่ในระดับมาก

อภิปรายผลการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทักษะการจัดหมวดหมู่ทางการบัญชี ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ โดยการใช้เกมบิงโกพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากจากการเรียนการสอนโดยการใช้เกม เป็นวิธีการที่สนุกสนาน นักเรียนได้รับความพึงพอใจ ช่วยกระตุ้นให้เกิด

ความรู้สึกอยากเรียนและมีสมาธิมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชลธิชา เปรมปรีดี(2562:บทคัดย่อ) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมี เรื่อง ไฟฟ้าเคมีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เกมบิงโกการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมี เรื่อง ไฟฟ้าเคมี ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมบิงโก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 2) หาดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาเคมี เรื่อง ไฟฟ้าเคมี โดยใช้เกมบิงโก และ 3) พัฒนาสื่อการเรียนการสอนวิชาเคมี เรื่อง ไฟฟ้าเคมี โดยใช้เกมบิงโก ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/3โรงเรียนประชามังคล จังหวัดกาญจนบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562จำนวน 19 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เกมบิงโก เรื่อง ไฟฟ้าเคมี จำนวน 3ชุด 2) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ไฟฟ้าเคมี จำนวน 8 แผนและ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมี เรื่อง ไฟฟ้าเคมีของนักเรียนที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบิงโกหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .052) ดัชนีประสิทธิผลของนักเรียนมีค่าร้อยละ 70แสดงว่า ผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนตรงตามจุดประสงค์ข้อที่ 2และ 3) ผลการหาประสิทธิภาพชุดเกมบิงโก เรื่อง ไฟฟ้าเคมี มีคุณภาพอยู่ในระดับดี โดยมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.87/81.30และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของนางนฤมล หนูพรมและนางสาวสาววิณี ปลั่งบุญมี(2563:บทคัดย่อ)การใช้เกมบิงโกเพื่อช่วยในการจำตัวเลข 1-100 ภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/8มีวัตถุประสงค์เพื่อ1. เพื่อแก้ไขปัญหาการจดจำตัวเลขภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนวิชาภาษาฝรั่งเศส 2ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 26 คน โดยจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/8 โดยใช้เกมบิงโก 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนใช้เกมบิงโก และหลังใช้เกมบิงโกในรายวิชาภาษาฝรั่งเศส 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/8 3. เพื่อปรับทัศนคติเกี่ยวกับการเรียนภาษาต่างประเทศผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีการพัฒนาด้านการจดจำคำศัพท์ตัวเลขในระดับดี การใช้เกมบิงโก ในการเรียนการสอนเรื่องคำศัพท์ตัวเลข 1-100 ทำให้นักเรียนสนุกสนานและมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาฝรั่งเศส รวมทั้งนักเรียนยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นอีกด้วยดังนั้น การใช้เกมบิงโกเพื่อช่วยในการจดจำตัวเลข 1-100 ภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/8 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี ปีการศึกษา 2563 มีทักษะการจดจำตัวเลขเพิ่มขึ้นจริง

2.เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมบิงโกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนโดยการใช้เกมบิงโก อยู่ในระดับมากเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือนักเรียนอยากให้ผู้ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมบิงโก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 อันดับที่สองคือ นักเรียนรู้สึกสนุกสนานกับการเรียนมากขึ้น ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.49 และอันดับที่สามคือนักเรียนคิดว่าเกมบิงโกทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากขึ้น ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 และอันดับสุดท้ายคือนักเรียนมีความสนใจที่จะเรียนรู้เรื่อง ทักษะการจัดหมวดหมู่ทางการบัญชีมากขึ้น ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 ทั้งนี้อาจเนื่องจากการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้เกมบิงโก ทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียน มีความ

สนุกสนาน กระตือรือร้น ไม่เบื่อหน่าย จึงทำให้มีความพึงพอใจในการเรียนมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ภาษณีย์ เทียนศรีรัชกุล สัญชัย พัฒนสิทธิ์และ ไพฑูรย์ ศรีฟ้า(2564:บทคัดย่อ) การพัฒนาเกมบิงโกคำศัพท์ รายวิชา ภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรหมบุรีรัชดาภิเษกการ วิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. พัฒนาเกมบิงโกคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีคุณภาพในระดับดีและมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์80/80 2. เปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนกับ คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการเรียนเกมบิงโกคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มี ต่อเกมบิงโกคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา2563 โรงเรียนพรหมบุรีรัชดาภิเษกจำนวน 24 คน ในการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบของ วิลคอกซัน (The Wilcoxon Matched Pairs Signed - Ranks Test)ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการหาคุณภาพเกมบิงโกคำศัพท์ รายวิชาภาษาอังกฤษ จากการประเมินโดย ผู้เชี่ยวชาญพบว่าระดับคุณภาพด้านสื่อ มีระดับคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.81 และคุณภาพด้าน เนื้อหา มีระดับคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ดี ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.43 และประสิทธิภาพของเกมบิงโกคำศัพท์ รายวิชา ภาษาอังกฤษที่ได้ทำการพัฒนามีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เท่ากับ 82.25 (E1) และร้อยละของคะแนนจาก แบบทดสอบหลังการเล่นเกมเท่ากับ 85.00 (E2) 2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังทดลองใช้เกมบิงโกคำศัพท์ รายวิชาภาษาอังกฤษสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมบิงโกคำศัพท์ รายวิชาภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนักเรียนมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.61

ข้อเสนอแนะ

1. การเล่นเกมบิงโกแต่ละครั้ง ควรสื่อสารและวางความเข้าใจ อธิบายขั้นตอน กฎกติกาและวิธีการเล่นให้ เข้าใจตรงกันก่อนเล่น
2. การใช้เกมบิงโกอาจนำไปทดลองกับนักเรียนในรายวิชาอื่นๆ เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหา เพิ่มขึ้น

บรรณานุกรม

- จิราพร แก้วกล้า. (2558). พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง พื้นที่ โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบเพื่อนช่วยและเพื่อนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปริณส์รอยแยลส์วิทยาลัย. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรบัณฑิตสาขาสหกรรมมหาบัณฑิต, สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- บุษยากร ชัยชวา ผาสุข บุญธรรมและเพ็ญพิศุทธิ์ ใจสนิท. (2560). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer-assisted Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชนเผ่า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- นันทิพร ม่วงแจ่ม. (2560). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษีเงินได้บุคคลธรรมดากับการบัญชี โดยการจับกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 สาขาการบัญชี ปีการศึกษา 2560. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจ, สาขาการบัญชี, มหาวิทยาลัยเซ็นจอน.
- อมรรัตน์ เหล่าบุญมา. (2560). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์เรื่องเวลา โดยการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคนิคกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนเป็นรายบุคคล (TAI) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. สาขาคณิตศาสตร์ศึกษา, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- นางสาวพัชราภรณ์ สุขท้วญาติ. (2563). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน เรื่อง พหุนาม. สาขาคณิตศาสตร์ศึกษา, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.