

ชื่อเรื่อง	ผลการจัดการศึกษาวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของเจ้าของ โดยใช้สื่อเกมบัญชี สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1
ชื่อผู้วิจัย	นางสาวพรทิพย์ จำนวนสก
ตำแหน่ง	ครูผู้สอน
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี บัญชีบัณฑิต
สถานศึกษาที่สังกัด	วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ
การติดต่อผู้วิจัย	เบอร์โทรศัพท์ 084-7269056
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	2565
ประเภทงานวิจัย	วิจัยในชั้นเรียน

### บทคัดย่อ

ผลการจัดการศึกษาวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของเจ้าของ โดยใช้สื่อเกมบัญชี สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเกมบัญชี บัญชีเบื้องต้น

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่เรียนวิชาการบัญชีเบื้องต้น ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 จำนวน 44 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัยได้แก่ แผนการสอนวิชาการบัญชีเบื้องต้น เป็นแผนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยยึดจุดประสงค์การเรียนรู้ ความคิดรวบยอด หลักการและเนื้อหาจากหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพที่สร้างขึ้นมาเป็นแผนการสอน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีเบื้องต้น ประกอบด้วยเกม แบบฝึกทักษะ 3 ชุด แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 แผน แบบทดสอบจำนวน 2 ฉบับ ๆ ละ 10 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า เกมบัญชี วิชา บัญชีเบื้องต้น สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.39/89.09 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ 80/80 คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบก่อนเรียนของนักเรียนที่เรียนวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของเจ้าของ โดยใช้สื่อเกมบัญชี มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.55 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.78 เมื่อนักเรียนได้เรียนโดยใช้สื่อเกมบัญชี แล้วพบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 17.80 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.72 ตามลำดับ แสดงว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อเกมบัญชี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาการบัญชีเบื้องต้น โดยใช้สื่อเกม ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ มีความพึงพอใจโดยรวมคิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.66 อยู่ในระดับ ดีมาก

## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะและประสบการณ์ในงานอาชีพตรงตามมาตรฐานวิชาชีพนำไปปฏิบัติงานอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถเลือกวิถีการดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมกับตน สร้างสรรค์ ความเจริญต่อชุมชน ท้องถิ่นและประเทศชาติ เป็นผู้ที่มีปัญญา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ใฝ่เรียนรู้ เพื่อ พัฒนาคุณภาพชีวิต และการประกอบอาชีพสามารถสร้างอาชีพ มีทักษะในการจัดการ และพัฒนาอาชีพให้ ก้าวหน้าอยู่เสมอ และสถานศึกษาได้จัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลง เพื่อพัฒนา คนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ จิตใจ สติปัญญา มีความรู้ และ คุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมใน การดำรงชีวิตและสามารถอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นอย่างมีความสุข(พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ.2542, หน้า:6-7) สอดคล้องกับแนวโน้มของกระแสโลกปัจจุบันที่ต้องการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีความสามารถที่หลากหลายเพื่อให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกโลกาภิวัตน์ และสามารถแข่งขันกับนานาประเทศได้การศึกษาจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาตาม ศักยภาพของแต่ละบุคคลโดยส่งเสริมพัฒนาผู้เรียนให้เจริญเต็มศักยภาพในหลายๆ มิติจากกระบวนการ เรียนรู้ สังคมไทย

วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพาณิชย์การเปิดสอนในระดับประกาศนียบัตรและประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูงในสาขาวิชาการบัญชี คอมพิวเตอร์ธุรกิจ การตลาด ซึ่งในแต่ละสาขาวิชาที่มีนักเรียน- นักศึกษาที่สนใจด้านการเรียนในแต่ละสาขาที่แตกต่างกัน โดยธรรมชาติของการเรียนในแต่ละสาขาวิชา ก็มีความยากง่ายแตกต่างกันออกไป พื้นฐานด้านการศึกษาของผู้เรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญ ที่จะมีส่วนช่วยให้ ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ง่ายขึ้น แต่อย่างไรก็ตามพื้นฐานของผู้เรียนเพียงอย่างเดียวก็ไม่สามารถ ช่วยให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิผลได้เท่าที่ควร ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องมีวิธีการสอนที่ดีด้วย

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่3) 2553 หมวด 4 แนวทางการจัด การศึกษา มาตรา 22 ระบุว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า นักเรียนทุกคนมี ความสามารถเรียนรู้ และ พัฒนาตนเองได้ และถือว่านักเรียนมีความสำคัญที่สุด (Children Center) กระบวนการจัดการศึกษาต้อง ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มตามศักยภาพ และมาตรา 24 การจัดการกระบวนการ เรียนรู้ให้สถานศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการ ดังต่อไปนี้ 1) จัดเนื้อหาสาระ และกิจกรรมให้ สอดคล้องกับความสนใจ และความถนัดของนักเรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล 2) ฝึก ทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญ สถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกัน และ แก้ไขปัญหา 3) จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ เรียนรู้จากประสบการณ์จริงฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำ เป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่าง ต่อเนื่อง 4) จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้าน ต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุล กัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ทุกวิชา 5) ส่งเสริมสนับสนุนให้ ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและอำนวยความสะดวก

ความสะดวก เพื่อให้ นักเรียนเกิด การเรียนรู้และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่ง ของกระบวนการ เรียนรู้ ทั้งนี้ ผู้สอนและนักเรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอน และ แหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ 6) จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ตลอดเวลาทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือกับบิดามารดา ผู้ปกครอง และ บุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่อร่วมกันพัฒนานักเรียนตามศักยภาพ รวมทั้งแผนการ ศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 กำหนดทักษะสำคัญที่จำเป็นของประชากรในโลก ศตวรรษที่ ๒๑ คือ 3Rs และ 8Cs โดยมีทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ (Career and Learning Skills) เป็นอีกหนึ่ง ทักษะที่มีความสำคัญ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนรายวิชาบัญชีเบื้องต้น เป็นรายวิชาที่ ส่งเสริมให้ นักเรียนเกิดความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีในวิชาชีพบัญชี เนื้อหาในวิชาบัญชีเบื้องต้น ประกอบไปด้วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการบัญชี สมการบัญชีและงบแสดงฐานะการเงิน การวิเคราะห์ รายการค้า และการบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไป รายวิชาบัญชีเบื้องต้นเป็นวิชาเลือกเพิ่มเติม ซึ่ง นักเรียนยังไม่มีพื้นฐานการเรียนรู้วิชานี้มาก่อน จากประสบการณ์การจัดการเรียนการสอน พบว่า นักเรียนมีความสับสนเกี่ยวกับการจัดหมวดหมู่ชื่อบัญชี จึงส่งผลให้การคำนวณสมการบัญชี การ วิเคราะห์รายการค้า และการบันทึก รายการค้าในสมุดรายวันทั่วไปไม่ถูกต้อง ผู้สอนจึงได้จัดทำสื่อเกม ในการเรียนการสอน วิชาบัญชี เบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของเจ้าของ เพื่อให้นักเรียนได้มีความรู้ ความ เข้าใจ มีทักษะ และแก้ปัญหา เพื่อที่จะสามารถปฏิบัติงานบัญชีได้อย่าง ถูกต้อง

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสนใจในการศึกษาวิจัยเรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของเจ้าของ โดยใช้สื่อเกมบัญชี สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ทั้งนี้ผลที่คาดว่าจะได้รับจะทำให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ที่ดีมากยิ่งขึ้นในขณะเดียวกันก็มีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้นผู้สอนได้รูปแบบการสอนที่มีประสิทธิผลสำหรับการใช้สอนในอนาคตต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อเกมบัญชี สำหรับสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ให้มี ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับนักเรียนสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นปีที่ 1 ก่อนเรียน และหลังเรียน วิชา บัญชีเบื้องต้น โดยใช้เกมบัญชี
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนบัญชีเบื้องต้น โดยใช้สื่อเกมบัญชี

## ขอบเขตของการศึกษา

### ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือเนื้อหาของวิชาการบัญชีเบื้องต้นในบทที่ 1 เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้ถือหุ้น

### ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

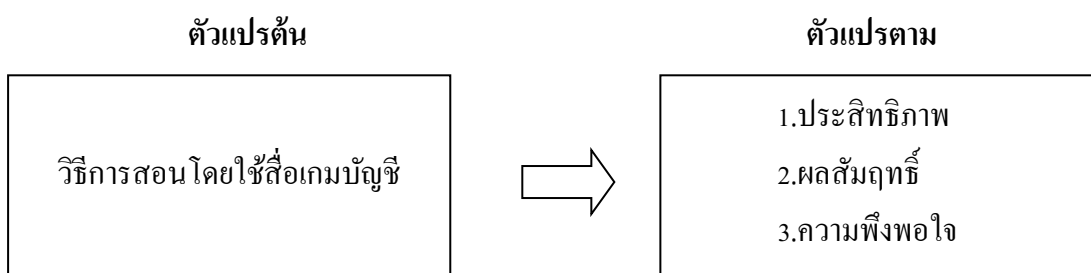
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 จำนวน 44 ประชากรที่เรียนวิชาการบัญชีเบื้องต้นในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

### ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ เกมบัญชี เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้ถือหุ้น

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีเบื้องต้น

### กรอบแนวคิดในการวิจัย



### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา บัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้ถือหุ้นสูงขึ้น
2. ได้พัฒนาเกมบัญชี วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้ถือหุ้น
3. ผู้สอนได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับสภาพรายวิชาและมีแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายสอดคล้องกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างระหว่างบุคคล
4. สถานศึกษาได้นักเรียนที่มีทักษะที่เหมาะสมและเป็นที่ต้องการของตลาดแรงงานรวมทั้งผู้สอนในรายวิชาอื่นสามารถใช้แนวทางในการจัดการเรียนรู้พัฒนากระบวนการสอนในรายวิชาของตนเองได้อย่างเหมาะสมต่อไป

## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ประสิทธิภาพ หมายถึง กระบวนการ วิธีการ หรือการกระทำใดๆ ที่นำไปสู่ผลสำเร็จ โดยใช้ทรัพยากรต่างๆ
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลการเรียนรู้ตามหลักสูตร ได้มาตามหลักการวัดและประเมินผล ที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ความคิดหรือพุทธิพิสัย ด้านอารมณ์และความรู้สึกหรือจิตพิสัย และด้านทักษะปฏิบัติหรือทักษะพิสัยที่ผู้สอนกำหนดไว้ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง
3. ความพึงพอใจ หมายถึง อารมณ์ ความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อเกมบัญชี ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ ในลักษณะที่ชอบหรือไม่ชอบ ซึ่งวัดได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอน โดยใช้เกม
4. สินทรัพย์ (Assets) หมายถึง สิทธิหรือกรรมสิทธิ์ในสิ่งที่มีตัวตนหรือไม่มีตัวตน อันมีมูลค่าที่สามารถประมาณค่าได้เป็นตัวเงิน มีบุคคลหรือกิจการเป็นเจ้าของ
5. หนี้สิน (Liabilities) หมายถึง ภาระผูกพันในปัจจุบันของกิจการ ภาระผูกพันดังกล่าวเป็น ผลของเหตุการณ์ในอดีตซึ่งการชำระภาระผูกพันนั้นคาดว่าจะส่งผลให้กิจการสูญเสียทรัพยากรที่มีประโยชน์เชิงเศรษฐกิจ
6. ส่วนของเจ้าของ (Owner's Equity or Proprietorship) หมายถึง ส่วนในสินทรัพย์ที่เป็น เจ้าของกิจการหรือหมายถึง ส่วนได้เสียคงเหลือในสินทรัพย์ของกิจการหลังหักหนี้สินออกแล้ว หรือ อาจเรียกวากรรมสิทธิ์ในสินทรัพย์สุทธิ
7. เกม หมายถึง สื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเองจนเกิดความรู้ ความเข้าใจเพิ่มขึ้น โดยที่กิจกรรมที่ได้ปฏิบัติในแบบฝึกนั้นจะครอบคลุมเนื้อหาที่เรียนไปแล้ว จะทำให้นักเรียนมีความรู้ และมีทักษะมากขึ้น เพราะมีรูปแบบหรือลักษณะที่หลากหลาย

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บอพิศ เว็ดสูงเนิน (2561) ศึกษาการประยุกต์ใช้รูปแบบกิจกรรมผานเกมส Kahoot รายวิชา การบัญชีต้นทุน 2 นักศึกษา ปวส.1 สาขาวิชาการบัญชี พบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรูของนักศึกษาโดยใช้รูปแบบกิจกรรมผานเกมสKahootเมื่อเปรียบเทียบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรูของ นักศึกษา โดยไม่ใช้รูปแบบกิจกรรมผานเกมส Kahoot รายวิชาการบัญชีต้นทุน 2 มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูง กว่า อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 (2) ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการ เรียนรูโดยใช้รูปแบบกิจกรรมผานเกมส Kahoot รายวิชาการบัญชีต้นทุน 2 ในภาพรวมอยู่ในระดับ ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $x = 4.38, S.D. = 0.54$ )

อาริสตา บุญโต และคณะ (2557) ศึกษาความพึงพอใจของแบบสอบถาม โครงการ "เกมส์บับ บัญชีพาเพลิน" พบว่า ความพึงพอใจของผู้ทำแบบสอบถามจำนวน50 ชุด พบว่าผู้ทำแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละเท่ากับ 80.00 และเป็นเพศชาย 10 คน คิดเป็น ร้อยละ 20.00 ซึ่งเป็นนักเรียน นักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 มากที่สุด มีจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ42.00 รองลงมาเป็นนักเรียน นักศึกษาระดับชั้นปวส.2จำนวน20คนคิดเป็นร้อยละ40.00

## วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา บัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของเจ้าของ โดยใช้สื่อเกมบัญชี สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 มีรายละเอียดเกี่ยวกับการดำเนินการวิจัย ดังนี้

- 3.1 ประชากร
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 วิธีการสร้างเครื่องมือ
- 3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์

## ประชากร

### 3.1 ประชากรการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 จำนวน 44 คน ที่เรียนวิชาการบัญชีเบื้องต้น

### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ประเภทของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

**เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ** แผนการสอนวิชาการบัญชีเบื้องต้นระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ  
ชั้นปีที่ 1

3.2.1 เกม “ฉันอยู่หมวดไหน” วิชาบัญชีเบื้องต้น

3.2.2 แบบฝึกทักษะการจัดหมวดหมู่บัญชี จำนวน 3 ชุด

3.2.3 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 แผน

3.3.4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบจำนวนหน่วยละ 10 ข้อ

3.3.5 แบบวัดความพึงพอใจ

### **3.3 วิธีการสร้างเครื่องมือ**

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาหลักสูตร และสรุปเนื้อหาสาระสำคัญความรู้ของ เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้เจ้าของ เพื่อออกแบบ เกม ให้ได้ครอบคลุมเนื้อหา โดยการนำเกมที่สร้างไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อนำข้อมูลมาแก้ไข โดยเครื่องมือในการวิจัย มีดังนี้

1. สร้างเกม “ฉันอยู่หมวดไหน”
2. สร้างแบบฝึกทักษะการจัดหมวดหมู่บัญชี จำนวน 3 ชุด
3. สร้างแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังการใช้เกม

### **3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล**

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเพียงกลุ่มเดียว โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง มีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนการใช้เกม จากนั้นทำการจัดการเรียนการสอนตามปกติตามชั่วโมงที่มีการเรียนการสอน

2. จัดกิจกรรมในคาบเรียนปกติ
3. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังจากการเรียน โดยใช้เกม
4. นำคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย และทำการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อน และหลังการใช้เกม

### **3.5 การวิเคราะห์**

ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัยมีรายละเอียดดังนี้

1. การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของเกมบัญชี วิชา บัญชีเบื้องต้น จากผลคะแนนจากการใช้เครื่องมือในการจัดการเรียนรู้กับประชากร หลังใช้เกมบัญชี และคะแนนผลสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ตามเกณฑ์ 80/80

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนวิเคราะห์จากคะแนนผล สอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับคะแนนผลสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

ตารางที่ 1 ผลการหาค่าประสิทธิภาพของเกมบัญชี วิชา บัญชีเบื้องต้น สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 80/80

คะแนนร้อยละ (ระหว่างการใช้เกม) E1	คะแนนร้อยละ (หลังการใช้เกม) E2
E1 = 85.39	E2 = 89.09

จากตารางที่ 1 แสดงผลการหาประสิทธิภาพ E1/E2 การใช้เกมของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการของกลุ่มทดลอง จำนวน 44 คน พบว่า เกมและสถานการณ์จำลองบัญชีมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.39/89.09 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 จึงสรุปได้ว่าเกมและสถานการณ์จำลองบัญชีของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการนั้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาการบัญชีเบื้องต้น

กลุ่มตัวอย่าง	N	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง	
		$\mu$	$\sigma$	$\mu$	$\sigma$
นักเรียนปวช.1/4	44	12.55	1.78	17.80	1.72

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า หลังจากการจัดการสอน โดยใช้สื่อเกมบัญชี มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 12.55 คะแนน และ 17.80 คะแนน ตามลำดับและเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ตารางที่ 3 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิชาการบัญชีเบื้องต้น ด้วยเรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของเจ้าของ โดยใช้สื่อเกมบัญชี สำหรับนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพาณิชย์การ

ข้อ	รายการ	$\mu$	$\sigma$	แปลผล
1	น่าสนใจดึงดูดใจกระตุ้น ให้เกิดความ สนใจ	4.77	0.43	มากที่สุด
2	ให้ผลป้อนกลับ เสริมแรงและให้ ความช่วยเหลือเหมาะสม	4.40	0.50	มาก
3	มีการอัปเดตข้อมูลที่ทันสมัย	4.50	0.51	มาก
4	มีความสนใจที่จะเรียนรู้วิชาการบัญชีมากขึ้น	4.83	0.38	มากที่สุด
5	การเรียนรู้แบบใช้สื่อเกมบัญชี ทำให้นักเรียน เข้าใจบทเรียน มากขึ้น	4.80	0.41	มากที่สุด
6	มีสมาธิในการเรียนบัญชีมากขึ้น	4.70	0.50	มากที่สุด
7	สื่อมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนอย่างเหมาะสม	4.63	0.49	มากที่สุด
8	นักเรียนรู้สึกสนุกสนานกับการเรียนรู้แบบการใช้สื่อเกมบัญชี	4.73	0.45	มากที่สุด
9	นักเรียนชอบวิธีการบูรณาการการสอนหรือไม่	4.63	0.56	มากที่สุด
10	การใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน สะดวกต่อ การใช้งาน	4.60	0.56	มากที่สุด
	เฉลี่ยรวม	4.66	0.50	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาการบัญชีเบื้องต้น โดยใช้สื่อเกม ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพาณิชย์การ มีความพึงพอใจโดยรวมคิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.66 อยู่ในระดับ ดีมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ (4)มีความสนใจที่จะเรียนรู้วิชาการบัญชีมากขึ้น คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.83 อยู่ในระดับ ดีมากที่สุด รองลงมาเป็น (5)การเรียนรู้แบบใช้สื่อเกมบัญชี ทำให้นักเรียน เข้าใจบทเรียนมากขึ้นคิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับ ดีมากที่สุด (1)น่าสนใจดึงดูดใจกระตุ้น ให้เกิดความ สนใจ คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.77 อยู่ในระดับ ดีมาก (8)นักเรียนรู้สึกสนุกสนานกับการเรียนรู้แบบการใช้สื่อเกมบัญชี คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.73 อยู่ในระดับ ดีมาก (6)มีสมาธิในการเรียนบัญชีมากขึ้น คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.70 (9)นักเรียนชอบวิธีการบูรณาการการสอนหรือไม่ (7)สื่อมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนอย่างเหมาะสมคิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.63 อยู่ในระดับ ดีมาก (10)การใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน สะดวกต่อ การใช้งาน คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.60 อยู่ในระดับ ดีมาก (3)มีการอัปเดตข้อมูลที่ทันสมัย คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.50อยู่ในระดับ ดี (2) ให้ผลป้อนกลับ เสริมแรงและให้ ความช่วยเหลือเหมาะสม คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.40 อยู่ในระดับ ดี ตามลำดับ

## สรุปผลการวิจัย

1. เกมบัญชี วิชา บัญชีเบื้องต้น สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ ผู้ศึกษาสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.39/89.09 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ 80/80
2. คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบก่อนเรียนของนักเรียนที่เรียนวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของเจ้าของ โดยใช้สื่อเกมบัญชี มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.55 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.78 เมื่อนักเรียนได้เรียน โดยใช้สื่อเกมบัญชี แล้วพบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 17.80 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.72 ตามลำดับ แสดงว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อเกมบัญชี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาการบัญชีเบื้องต้น โดยใช้สื่อเกมของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ มีความพึงพอใจโดยรวมคิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.66 อยู่ในระดับ มากที่สุด

## การอภิปรายผลการวิจัย

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกม วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของเจ้าของ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 85.39/89.09 หมายความว่า ค่า ประสิทธิภาพของกระบวนการเรียน (E1) ที่ได้จากคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนจากการจัดกระบวนการ เรียนรู้โดยใช้เกม มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 85.39 และค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) ที่ได้จากคะแนนผล การทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนหลังการใช้เกม มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 89.09 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ กำหนดไว้ 80/80 เนื่องจากมีกระบวนการสร้างและพัฒนาอย่างเป็นระบบ เริ่มตั้งแต่การศึกษาและ วิเคราะห์เรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย การศึกษาและวิเคราะห์เอกสารหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ สีสันสวยงาม มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนง่ายขึ้นเพราะได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง และได้เรียนจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายสำหรับการใช้จริง รวมทั้งปรับปรุงแก้ไขเมื่อพบข้อผิดพลาดระหว่างการทดลองใช้แต่ละครั้ง จึงทำให้เกมบัญชี และแบบฝึกทักษะที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามความต้องการของสอดคล้องกับ น้ำฝน คชชะ การศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 8 ใน การใช้สื่อเกมสในการเรียนการสอน วิชาบัญชีเบื้องต้น 1 เกี่ยวกับการจัดหมวดหมู่บัญชี ด้วย“เกมสับัญชีมหาสนุก” วัดดูประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน โดยการใช้สื่อเกมสในการ เรียนการสอนวิชาบัญชีเบื้องต้น 1 เกี่ยวกับการจัดหมวดหมู่บัญชี ด้วยเกมสับัญชีมหาสนุก เพื่อวัด ความพึงพอใจของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 ห้อง 8 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา2552

2. จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน จากการใช้แบบฝึก ทักษะ วิชา บัญชีเบื้องต้น พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้เนื่องมาจาก เกมบัญชี วิชา บัญชีเบื้องต้น ได้นำประสบการณ์จากการสอน และข้อมูลทางวิชาการมาสร้างเกมบัญชี วิธีการจัดการเรียนการสอน หากมีข้อบกพร่องสามารถนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนการทดลองใช้กับกลุ่ม ประชากร ทำให้ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนสอดคล้องกับยิ่งเจริญ บุญยัง (2556) ศึกษาการ จัดการเรียน การสอน โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การบันทึกรายการเกี่ยวกับสินค้าใน สมุดรายวัน ทั่วไป วิชา บัญชีเบื้องต้น 2 ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปี ที่ 1 (ปวช.1) วิทยาลัย อาชีวศึกษาคุสิตพัฒนชกการ พบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ จากการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน เรื่อง การ บันทึกรายการเกี่ยวกับสินค้าในสมุดรายวันทั่วไป วิชา บัญชีเบื้องต้น 2 ที่ผ่านกระบวนการ จัดการเรียน การสอน โดยใช้เกมการศึกษา เมื่อเปรียบเทียบกับผลสัมฤทธิ์ จากการประเมินผลการ เรียนรู้ของผู้เรียน เรื่อง การบันทึกรายการเกี่ยวกับสินค้าในสมุดรายวันทั่วไป วิชา บัญชีเบื้องต้น 2 ที่ ผ่านกระบวนการ จัดการเรียนการสอนแบบปกติ พบว่าผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนที่ผ่านกระบวนการ จัดการเรียนการสอน โดยใช้เกมการศึกษามีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนผ่าน กระบวนการจัดการเรียนการ สอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 (2) ผู้เรียนมีความ พึงพอใจต่อกระบวนการจัดการ เรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับความพึง พอใจมาก( 4.47, S.D. 0.57)

3.ความพึงพอใจ หมายถึง อารมณ์ ความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อเกมบัญชี ของนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโน โลยีเมืองชลพัฒนชกการ ในลักษณะที่ชอบหรือไม่ชอบ ซึ่งวัดได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอน โดยใช้เกม

### ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาบัญชีเบื้องต้น โดยวิธีการสอนแบบปกติ และวิธีการ สอนโดยใช้เอกสารหรือเกมเข้ามาช่วยในการเรียนการสอน
2. ผลที่ได้จากการศึกษาผู้วิจัยและผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถนำแนวทางในการจัดการเรียนรู้ไปใช้ เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในอนาคต ต่อไป
3. ในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไปควรทำการศึกษถึงความแตกต่างของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นอิสระ ต่อกันเพื่อที่จะทำให้สามารถพิสูจน์ได้อย่างชัดเจนว่าใช้สื่อเกมบัญชี สามารถทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างแท้จริง

## บรรณานุกรม

- กฤษดา บุญหมื่น. (2556). ความสำคัญของแบบฝึกทักษะ. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : [https://xn--12c2c0ada3bv5b3ao7h2d.blogspot.com/2013/01/blog-post\\_31.html](https://xn--12c2c0ada3bv5b3ao7h2d.blogspot.com/2013/01/blog-post_31.html)
- วันที่ค้นข้อมูล 20 สิงหาคม 2560
- ไชยยศ เรื่องสุวรรณ. 2533. เทคโนโลยีการศึกษา : ทฤษฎีและการวิจัย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร น้าฝน  
คชชะ การศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 8  
ในการใช้สื่อเกมส์ในการเรียนการสอนวิชาบัญชีเบื้องต้น 1 เกี่ยวกับการจัดหมวดหมู่ บัญชี ด้วย “เกมส์  
บัญชีมหาสนุก”. โรงเรียนสหวิทย์
- ทิตินา แจมมณี. (2557). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เษชัญ กิจ  
ระการ. (2544).การวิเคราะห์ประสิทธิภาพสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา E1/E2.  
วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 5(11), 44-51.
- บอพิศ เว็ดสูงเนิน. (2561). การประยุกต์ใช้รูปแบบกิจกรรมผานเกมส Kahoot รายวิชาการบัญชี ต้นทุน 2  
นักศึกษาปวส.1 สาขาวิชาการบัญชี.เพชรบูรณ์:วิทยาลัยการอาชีพวิเชียรบุรี.
- ปัญญา ชูช่วย. (2551). ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ปริญญาตรี  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี. วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ประภาพร ถิ่นอ่อนง. (2553). การพัฒนาแบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การแยก ตัวประกอบ ของพหุ  
นามดีกรีสอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่3. วิทยานิพนธ์ การศึกษา มหาบัณฑิต, สาขาวิจัยและ  
ประเมินผลการศึกษา (วิจัยและพัฒนา การศึกษา), บัณฑิต วิทยาลัย, มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ปราณี กองจินดา. (2549). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และทักษะการคิด เลขใน  
ใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามรูปแบบซิปปาโดยใช้แบบฝึกหัดที่เน้นทักษะการ  
คิดเลขในใจกับนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เครื่องมือครู. วิทยานิพนธ์ ค.ม.(หลักสูตร และการ  
สอน). พระนครศรีอยุธยา : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา. ถ่าย เอกสาร.
- พิชิต ฤทธิจรรย์. (2544). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา . กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏ  
พระนคร.
- ไพบูลย์ มุลดี. (2546). การพัฒนาแผนการเรียนรู้และแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงตาม มาตรฐาน  
ตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์  
การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัย มหาสารคาม.  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 2546. ประมวลสาระชุดวิชา การพัฒนาเครื่องมือสำหรับ การประเมิน

## บรรณานุกรม(ต่อ)

- การศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ยิ่งเจริญ บุญยัง. (2556). การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์  
เรื่อง การบันทึกรายการเกี่ยวกับสินค้าในสมุดรายวันทั่วไป วิชา บัญชีเบื้องต้น 2 ของ นักศึกษาระดับ  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช.1).วิทยาลัยอาชีวศึกษาคูสิต พณิชยการ  
รัตนะ บัวสนธ์. (2554). การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่2. นครสวรรค์: หจก.ริมปีง  
การพิมพ์.
- วรรณา วงศ์วิวัฒน์. (2556). การบัญชีเบื้องต้น 1. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์เอมพันธ์  
ศิริชัย กาญจนวาสิ. 2544. ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร:  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สมบูรณ์ ต้นยะ. (2545). การประเมินทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- สายพิน สีดา. (2550) การใช้ชุดฝึกทักษะเพื่อแก้ปัญหานักเรียนขาดทักษะการบันทึกรายการค้า  
ในสมุดแยกประเภททั่วไป. ระยอง : โรงเรียนระยองพาณิชยการ

