

ชื่อผลงานวิจัย	การพัฒนาการเรียนรู้วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม Class Point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565
ชื่อผู้วิจัย	นางสาวจารีสะ ดอเลาะ
ตำแหน่ง	ครูผู้สอน
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต สานการบัญชี
สถานศึกษาที่ติดต่อ	วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ/โทร.081-552-2459 e-mail: pop8013@gmail.com
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	พ.ศ.2565
ประเภทงานวิจัย	ประเภทที่ 1 งานวิจัยในชั้นเรียน
บทคัดย่อ	

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของการเรียนการพัฒนาการเรียนรู้วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม Class Point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนการพัฒนาการเรียนรู้วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม Class Point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่ต่อการเรียนการสอนการพัฒนาการเรียนรู้วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม Class Point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 จำนวน 19 คน โดยใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การเรียนการกาเรียนรู้วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม Class Point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 และแบบทดสอบความสามารถทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการ

ผลการวิจัย

1. การเรียนการพัฒนาการเรียนรู้วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม Class Point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2566 พบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80

เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

2. การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนรู้อาชีวศึกษาเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม Class Point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน อยู่ 3.36 คะแนน

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนการพัฒนาการเรียนรู้อาชีวศึกษาเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม Class Point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

บทที่ 1 : บทนำ

ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

โลกแห่งการเรียนรู้ได้พัฒนาไปอย่างมาก แนวการจัด การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า นักเรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ และถือว่านักเรียนมีความสำคัญที่สุด (Children Center) กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้นักเรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มตามศักยภาพ และมาตรา 24 การจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการ ดังต่อไปนี้ 1) จัดเนื้อหาสาระ และกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ และความถนัดของนักเรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล 2) ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญ สถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกัน และ แก้ไขปัญหา 3) จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ เรียนรู้จากประสบการณ์จริงฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รัก การอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่าง ต่อเนื่อง 4) จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้ สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทุกวิชา 5) ส่งเสริม สนับสนุนให้ ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและอ านวยความสะดวก เพื่อให้นักเรียน เกิด การเรียนรู้และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการ เรียนรู้ ทั้งนี้ ผู้สอน และนักเรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอน และแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ 6) จัดการเรียนรู้อให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลาทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือกับบิดามารดา ผู้ปกครอง และ บุคคลในชุมชน ทุกฝ่าย เพื่อร่วมกันพัฒนานักเรียนตามศักยภาพ รวมทั้งแผนการ ศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 กำหนด ทักษะสำคัญที่จ ำเป็นของประชากรในโลกศตวรรษที่ ๒๑ คือ 3Rs และ 8Cs โดยมีทักษะอาชีพ และทักษะการ เรียนรู้ (Career and Learning Skills) เป็นอีกหนึ่ง ทักษะที่มีความสำคัญ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนรายวิชา บัญชีเบื้องต้น เป็นรายวิชาที่ส่งเสริมให้ นักเรียนเกิดความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีในวิชาชีพบัญชี เนื้อหาในวิชา บัญชีเบื้องต้น ประกอบไปด้วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการบัญชี สมการบัญชีและงบแสดงฐานะการเงิน การ วิเคราะห์รายการค้า และการบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไป รายวิชาบัญชีเบื้องต้นเป็นวิชาเลือกเพิ่มเติม ซึ่ง นักเรียนยังไม่มีพื้นฐานการเรียนวิชาบัญชีก่อน จากประสบการณ์การจัดการเรียนการสอน พบว่า นักเรียน มีความสับสนเกี่ยวกับการจัด หมวดหมู่ชื่อบัญชี จึงส่งผลให้การคำนวณสมการบัญชี การวิเคราะห์รายการค้า และการบันทึก รายการค้าในสมุดรายวันทั่วไปไม่ถูกต้อง ผู้สอนจึงได้จัดทำสื่อเกม ในการเรียนการสอน วิชา บัญชี เบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของเจ้าของ เพื่อให้นักเรียนได้มีความรู้ ความ เข้าใจ มีทักษะ และแก้ปัญหา เพื่อที่จะสามารถปฏิบัติงานบัญชีได้อย่างถูกต้องการจัดการเรียนการสอนใน จึง

เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องเร่งดำเนินการ มีการปรับการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีมากขึ้น ทำให้ผู้สอนและผู้เรียนต่างตื่นตัวกับการเรียนผ่าน สื่อออนไลน์เป็นอย่างมากซึ่งการจัดการเรียนการสอน ผ่านสื่อเกมเป็นการสอน ผู้เรียนทุกคนในชั้นเรียนและผู้สอนสามารถติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ อย่างไรก็ตามผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบในการเรียนมากกว่าปกติเพราะไม่มีใครสามารถควบคุมดูแลผู้เรียนได้อย่างใกล้ชิด แอปพลิเคชันที่นิยมใช้ในการสอนผ่านสื่อออนไลน์ในการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์เป็นการเรียนผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งใช้การนำเสนอเนื้อหาทางคอมพิวเตอร์ในรูปของสื่อมัลติมีเดีย แอปพลิเคชันที่นิยมใช้ในการสอนผ่านสื่อภาพเคลื่อนไหว ภาพสามมิติอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น มีการ สร้างสิ่งแวดล้อมทางการ Microsoft team เป็นต้น ซึ่งเครื่องมือเหล่านี้สามารถโหลดใช้ได้เหมาะกับการเรียนผ่านสื่ออย่างมาก (รัชดากร พลภักดี, 2563, หน้า 1-5) เกมการศึกษาเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาด้านสติปัญญา เป็นการเล่นที่ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีความสังเกตได้ ฟัง และคิดอย่างรวดเร็ว ซึ่งเกมการศึกษาจะเน้นกิจกรรมการเล่นโดยมีครูและกฎกติกาที่ช่วยพัฒนาความคิด เป็นพื้นฐานสำคัญของการเตรียมความพร้อมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน ดังที่ ทิศนา ขัมมณี (2550, หน้า 365) อธิบายว่า วิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ ทั้งนี้ ในปัจจุบันมีการพัฒนารูปแบบการสอนในหลากหลายรูปแบบ มีการประยุกต์ใช้สื่อการสอนในรูปแบบของเกม หรือมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา ซึ่งสื่อมัลติมีเดียเพื่อศึกษานั้น คือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ออกแบบเพื่อใช้ในการเรียนการสอน โดยผู้ออกแบบ หรือกลุ่มผู้ผลิตโปรแกรม ได้บูรณาการเอาข้อมูลรูปแบบต่าง ๆ เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดีโอ และข้อความ เข้าไปเป็นองค์ประกอบเพื่อการสื่อสาร และการให้ประสบการณ์ เพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพนั่นเอง 3 จากเหตุผลดังกล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยในฐานะของครูผู้สอน จึงได้สร้างกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนแบบ การพัฒนาการเรียนรู้วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม Class Point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนการสอนในสถานศึกษา ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นและส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

วัตถุประสงค์

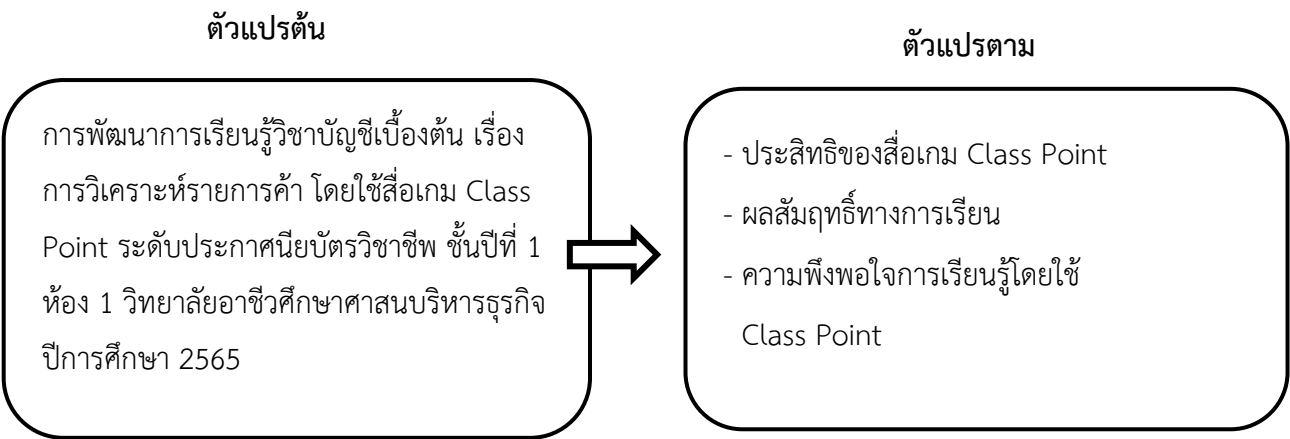
1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพการพัฒนาการเรียนรู้วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม Class Point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565
2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบของนักเรียนหลังเรียนการพัฒนาการเรียนรู้วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม Class Point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียน การพัฒนาการเรียนรู้วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม Class Point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565

ขอบเขตของการวิจัย

- 1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร
- 2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร

กรอบแนวคิด



นิยามศัพท์

1. สื่อเกม Class point หมายถึง กิจกรรมประกอบการเรียนการสอนรายวิชา การบัญชีเบื้องต้น มีเนื้อหาเกี่ยวกับการวิเคราะห์รายการค้า ซึ่งผ่านทางสื่อการสอน Class point ในรูปแบบของการแข่งขัน มีกฎกติกา และมีเหตุการณ์ที่สมมุติขึ้น โดยให้นักเรียนได้แก้ปัญหาอย่างมีเหตุผลภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด
2. ประสิทธิภาพของสื่อเกม Class point หมายถึง คุณภาพของบทเรียนที่จะทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนถึงระดับเกณฑ์ 80/80 โดย 80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทำแบบทดสอบระหว่างเรียนโดยสื่อเกม Class point ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วน 80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยการสอน เรื่อง การวิเคราะห์รายการค้า โดยสื่อเกม Class point ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถของนักเรียนหลังการเรียนรู้โดยสื่อเกม Class point ซึ่งวัดได้จากคะแนนของการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ดังนี้
4. ประสิทธิภาพ หมายถึง ผลของการเรียนการสอนรายวิชาการพัฒนาการเรียนรู้วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม Class Point ก่อนนำไปใช้งานจริงในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

บทที่ 2 : แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด ทฤษฎี

มนัสชัย กิรติผจญ และเพ็ญศรี เลิศเกียรติวิทยา(2551:39-53) ได้ให้แนวคิดและความหมาย ของการวิเคราะห์รายการค้าไว้ดังนี้ แนวคิด การวิเคราะห์รายการค้าเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดในการจัดทำบัญชี ถือเป็นจุดเริ่มต้นของ วงจรบัญชี เพราะหากวิเคราะห์รายการค้าผิด ก็จะทำให้ขั้นตอนต่าง ๆ ในลำดับถัดไปผิดพลาดไป ด้วย ดังนั้น หากมีความผิดพลาดเกิดขึ้นแล้ว ก็จะทำให้ผู้ใช้ข้อมูลทางการบัญชีนั้นตัดสินใจ ผิดพลาดถ้วน จึงควรให้ความสนใจและทำความเข้าใจให้ถูกต้อง โดยก่อนจะทำการวิเคราะห์ต้อง ตรวจสอบรายการค้าทุกรายการที่ เวรรณ วงศ์วิวัฒน์(2554:51-71) กำหนดแนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์รายการค้าไว้ว่า การวิเคราะห์รายการค้าถือเป็นหัวใจของการบัญชี หากการวิเคราะห์รายการค้ารวมทั้งการจัดหมวดหมู่และกำหนดเลขที่บัญชีได้อย่างถูกต้อง จะทำให้การบันทึกบัญชีเป็นไปอย่างสะดวก รวดเร็ว และถูกต้องและทำให้การแสดงผลการดำเนินงานและฐานะทางการเงินของกิจการถูกต้องเกิดขึ้นให้รอบคอบจึงจะวิเคราะห์ตามหลักในการวิเคราะห์ต่อไปเอกวิทย์ แก้วประดิษฐ์(2545, หน้า379) ได้กล่าวถึงความหมายของบทเรียนคอมพิวเตอร์ ช่วยสอนว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นการใช้คอมพิวเตอร์เหมือนอุปกรณ์ทางการศึกษา บางที่เรียกว่า การใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อในการสอน เช่น ใช้ นำเสนอเนื้อหาเรื่องราวต่าง ๆ ใน ลักษณะของ Presentation ใช้เทคนิคของเทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับการสอนวิชาใดวิชาหนึ่งตาม รายวิชาในหลักสูตร วิชา อุดมพันธ์(2545, หน้า42) ได้กล่าวถึง ความหมายของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นผลจากการพัฒนาการของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่สามารถ ช่วยให้ผู้ใช้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนกำหนดและตัดสินใจ ด้วยการเลือกวิธีการเรียนได้ด้วยตนเอง

โปรแกรม classpoint

ClassPoint คือ ส่วนเสริมของ PowerPoint เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้การเรียนการสอนของครู สะดวกสบาย และมีประสิทธิภาพ ซึ่งเครื่องมือนี้สามารถช่วยครู/ผู้สอนทำงานบน PowerPoint เพื่อสร้าง แบบทดสอบตอบโต้กับนักเรียนหรือผู้เรียน ผู้เข้าร่วมประชุม/อบรม ในทีเดียว ลดความยุ่งยาก โดยที่ครูหรือ ผู้สอนไม่จำเป็นต้องนำเนื้อหา หรือสื่อการเรียนการสอน หรือแบบทดสอบในทีเดียว สามารถเก็บคะแนน และ บันทึกออกเป็นไฟล์เก็บไว้ประเมินภายหลังได้

ClassPoint จะใช้งานร่วมกับ PowerPoint ตั้งแต่ Microsoft Office 2013 หรือสูงกว่า

ClassPoint มีให้เลือกใช้ทั้งแบบฟรี (BASIC) และแบบเสียค่าใช้จ่าย (Pro) ซึ่งแบบฟรีมีข้อจำกัดใน การใช้งาน คือ จะสร้างคำถามได้เพียง 5 ข้อ และจำนวนผู้เข้าร่วมชั้นเรียนได้สูงสุด 25 คน ส่วนแบบเสีย ค่าใช้จ่ายจะสร้างคำถามได้ไม่จำกัด และผู้เข้าร่วมชั้นเรียนได้สูงสุด 200 คน

การสร้างคำถามที่ให้นักเรียนได้ตอบได้แบบ Real Time มีทั้งหมด 5 แบบ

1. สร้างแบบทดสอบแบบหลายตัวเลือก (Multiple Choice) ซึ่งเป็นการสร้างคำถามแบบปรนัยและ สร้างตัวเลือกคำตอบให้เลือกได้หลายข้อ

2. การสร้างแบบทดสอบแบบกลุ่มคำ (Word Cloud) เป็นการให้นักเรียนตอบคำถาม หรือแสดงความ คิดเห็นแบบยาวๆ

3. แสดงความคิดเห็นแบบตอบสั้น (Short answer) เป็นการแสดงความคิดเห็นแบบสั้นๆ จำกัดความ ยาว

4. กระดานวาดภาพ (Slide Drawing) นักเรียนสามารถตอบคำถาม โดยการแสดงวาดภาพได้

5. อัปโหลดรูปภาพ (Image Upload) นักเรียนสามารถส่งคำตอบ โดยการอัปโหลดรูปภาพได้

ข้อดีของ ClassPoint

สามารถใช้โปรแกรม PowerPoint ในการตอบโต้กับนักเรียนจำนวนมาก ได้ในเวลาเดียวกัน โดยมีปุ่ม ฟังก์ชันการถามตอบต่าง ๆ ในหน้าต่างเดียว โดยไม่จำเป็นต้องอัปโหลดสไลด์ไปยังเว็บไซต์ หรือตั้งคำถาม แยกกัน ทุกอย่างเสร็จสิ้นภายใน PowerPoint ตั้งแต่การสร้างแบบทดสอบแบบโต้ตอบไปจนถึงการรวบรวม คำตอบแบบสด และการบันทึกผลลัพธ์

ข้อจำกัดของผู้ใช้งานแบบฟรี ClassPoint

สร้างข้อคำถามใน Class Point ได้เพียง 5 สไลด์ และจำนวนนักเรียนเข้าตอบได้ 25 คน เท่านั้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องในครั้งนี้นแบ่งการศึกษาออกเป็น 2 ส่วน โดยส่วนแรกได้ทำ การศึกษา เกี่ยวกับ รูปแบบการพัฒนาผลการเรียนรู้ด้านบัญชีส่วนที่2 ทางการศึกษาเกี่ยวกับการนำ รูปแบบการเรียนรู้ แบบ โครงงานเพื่อการพัฒนาผลการเรียนรู้และทักษะของผู้เรียน ดังนี้ 4.1 รูปแบบการพัฒนาผลการเรียนรู้

ทางด้านบัญชี การศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับรูปแบบหรือเทคนิคในการพัฒนาความรู้และทักษะด้านต่าง ๆ ของนักบัญชีหรือผู้ปฏิบัติงานทางด้านบัญชีดังนี้

จารุวรรณ ลาภมูล (2554) ทการศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้ในการแก้ปัญหาเกี่ยวกับ พัฒนาเว็บไซต์ช่วยสอนเพื่อฝึกทักษะเรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 5E คือ การนำเข้าสู่ 19 บทเรียน (Engagement) การสำรวจ (Exploration) การอธิบาย (Explanation) การลงข้อมูล (Elaboration) และการ ประเมินผล(Evaluation) เพื่อแก้ปัญหาเกี่ยวกับการทำ แบบฝึกหัดในชั้นเรียนที่ใช้ออกสารเป็นจำนวนมากและ เสียเวลาในการจัด ทำ เอกสาร ทำให้ผู้เรียนไม่สนใจในการทำ การบ้าน รวมถึงครูผู้สอนก็เสียเวลาในการตรวจ แบบฝึกหัด ส่งผลต่อแผนการเรียนรู้ หลังจากการพัฒนาเว็บไซต์ช่วยสอนเพื่อฝึกทักษะโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 5E มาปรับใช้ในการเรียนการสอน พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยเว็บไซต์ช่วยสอน ผู้เรียนมีผลการเรียนสูง กว่าการเรียนรู้วิธีปกติ เนื่องจากผู้เรียนสามารถค้นหาข้อมูลได้ด้วยตนเอง สามารถโต้ตอบกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน รวมทั้งครูผู้สอนได้ ที่ผู้เรียนสามารถทราบคะแนนของการทำแบบฝึกหัดเพื่อประเมินทักษะ ของตนเอง ทำให้เกิดความสนใจการเรียนมากขึ้น

ประภาพร ศาการมย์ (2554) ศึกษาแนวทางการพัฒนาผลการเรียนรู้ เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า ในวิชาหลักการบัญชี โดยนำ วิธีการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ มาสร้างแผนการสอนเปรียบเทียบกับ แผนการ เรียนรู้แบบปกติโดยกลุ่มที่ได้รับการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ จะแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ในแต่ละกลุ่มจะ ประกอบไปด้วยคนเรียนเก่งคนเรียนปานกลาง และคนที่เรียนอ่อน ซึ่งมุ่งเน้นให้คนเก่งช่วยเหลือเพื่อนที่เรียน อ่อนกว่า ในระหว่างจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรวมถึงการทำแบบฝึกหัด ซึ่งผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่ได้รับ การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือมีผลการเรียนรู้เรื่องการวิเคราะห์รายการค้าสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการเรียนรู้แบบปกติ

นิตยา สีนาคณ (2551) ได้ทำ การศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้การแก้ปัญหาด้วยกิจกรรมการสอนแบบผสมผสานในวิชาหลักการบัญชีเบื้องต้น 2 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้น ปีที่1 โรงเรียนบริหารธุรกิจวิทยาลัยสงขลา จำนวน 33 คน ได้มา โดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดย กระบวนการแก้ปัญหาด้วยกิจกรรมการสอนแบบผสมผสาน จำนวน 4 ขั้นตอน ของกรมวิชาการ ประกอบด้วย 1) ขั้น วิเคราะห์ปัญหาและหา ความเข้าใจโดยใช้วิธีการสอนแบบบรรยายและผู้เรียนศึกษาด้วยตนเอง 2) ขั้น วางแผนแก้ปัญหา นักศึกษาระดมสมอง ช่วยกันพิจารณาวิเคราะห์กำหนดปัญหาออกเป็นส่วนย่อย ๆ และ จัดลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา3) ดำเนินการแก้ปัญหา นักศึกษาช่วยกันคิดวิธีการแก้ปัญหา 4) ตรวจสอบคำตอบและมอง ย้อนกลับ โดยใช้วิธีการสอนอภิปรายและแผนที่ความคิด ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาที่ได้รับการเรียนรู้โดย กระบวนการแก้ปัญหาด้วยกิจกรรมผสมผสาน คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นักศึกษามี ความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 20 Stanley & Marsden (2012) ท า การทดลองเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาบัญชีด้วยการเรียนรู้ แบบแก้ปัญหา (Problem based Learning : PBL) กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาระดับปริญญาตรี

บทที่ 3 : ระเบียบวิธีวิจัย

การจัดทำวิจัยการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้อาชีวศึกษาขั้นพื้นฐาน เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม Class Point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ 1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย 2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 3) วิธีการสร้างเครื่องมือ 4) รูปแบบการวิจัย 5) การเก็บรวบรวมข้อมูล 6) การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ ปี 2565 จำนวน 23 คน

เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล

1. สื่อการเรียนการสอนรายวิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่อง การวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้สื่อเกม Class Point
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน รายวิชา บัญชีเบื้องต้น เรื่อง การวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้สื่อเกม Class Poi
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการเรียนการสอนแบบมีปฏิสัมพันธ์รายวิชาวิทยาศาสตร์ เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องสารเคมีในชีวิตประจำวัน ด้วย class point ซึ่งลักษณะแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scales) แบ่งเป็น 5 ระดับ โดยมีค่าคะแนนดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด
 คะแนน 4 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ในระดับมาก
 คะแนน 3 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ในระดับปานกลาง
 คะแนน 2 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ระดับน้อย
 คะแนน 1 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ระดับน้อยที่สุด

วิธีการสร้างเครื่องมือ : สำหรับวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การจัดทำวิจัยการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้อาชีวศึกษาขั้นพื้นฐาน เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม Class Point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ ปี 2565 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 คู่มือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องสารเคมีในชีวิตประจำวัน

1.2 ศึกษาวิธีการจัดทำสื่อการเรียนการสอนด้วย class point จากหนังสือเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3 วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา

1.4 กำหนดจุดประสงค์ทั่วไป จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและคุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1.5 กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์

1.6 ดำเนินการสร้างสื่อวิจัยการพัฒนาการเรียนรู้วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม Class Point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปี 2565 ตามลำดับของจุดประสงค์การเรียนรู้ ลำดับเนื้อหาและโครงสร้างที่กำหนดไว้

1.7 นำสื่อการเรียนการสอนการพัฒนาการเรียนรู้วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม Class Point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปี 2565 ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 2 คน พิจารณา

- ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

1. นางสาวอณู เทศงามถ้วน ตำแหน่ง หัวหน้าหมวดสาขาบัญชี

- ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ (สีของรูปภาพที่ใส่)

1. นายสมชาย ผิวงาม ตำแหน่ง หัวหน้าสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

2. นางสาวสนธิยา ไช้เก็ก ตำแหน่ง ครูผู้สอนสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

1.8 ปรับปรุงสื่อการเรียนการสอนพัฒนาการเรียนรู้วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยสื่อเกม class point ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.9 นำสื่อการเรียนการสอนพัฒนาการเรียนรู้วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยสื่อเกม class point ทดลองใช้

1.10 นำสื่อการเรียนการสอนรายการพัฒนาการเรียนรู้วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม Class Point ที่สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

2. การสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับวิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า

2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.3 วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการจัดการเรียนรู้

2.4 สร้างแบบทดสอบให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์

2.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พิจารณา

1. นางสาวปราณี มีสกวัน ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการวิทยาลัย

2. นางเมทินี อิมามิ ตำแหน่ง ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

3. นางสาวอณู เทศงามถ้วน ตำแหน่ง หัวหน้าหมวดสาขาบัญชี

2.6 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.8 นำแบบทดสอบที่วิเคราะห์ได้ไปปรับปรุงใหม่ จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

3. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการเรียนการสอนการพัฒนาการเรียนรู้วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม Class Point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปี 2565 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารตำรา แนวคิด ทฤษฎี บทความทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กำหนดวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการสร้างแบบสอบถาม

3.2 กำหนดลักษณะของข้อคำถามตามขอบเขตเนื้อหาตามกำหนดวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการสร้างแบบสอบถาม

3.3 สร้างแบบสอบถามฉบับร่าง

3.4 นำแบบสอบถามฉบับร่างที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

3.5 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขเสร็จแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และการใช้ภาษา (Wording)

1. นางสาวปราณี มีสากัน ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการวิทยาลัย

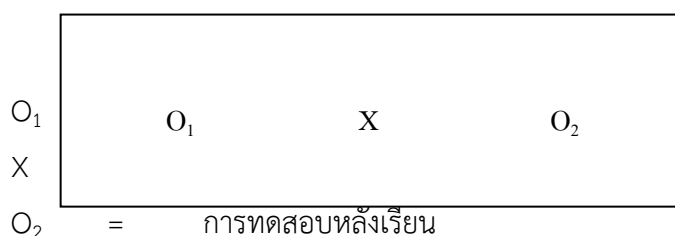
2. นางเมทินี อิมามิ ตำแหน่ง ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

3. นางสาวอณู เทศงามถ้วน ตำแหน่ง หัวหน้าหมวดสาขาบัญชี

3.6 นำแบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

3.7 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วทำเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อเก็บข้อมูลต่อไป

รูปแบบการวิจัย : ผู้วิจัยได้วางแผนการการวิจัยแบบ One - Group Pretest-Posttest Design โดยใช้กลุ่มเดียวมีลักษณะของการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน (Treatment) ทดสอบนักเรียนหลังเรียน (Posttest) (ผ่องพรรณ ตรัยมงคลกุล และสุภาพ ฉัตรภรณ์, 2549 : 55) ดังนี้



การเก็บรวบรวมข้อมูล :

1. นำเข้าสู่บทเรียน วิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565

2. ทำการทดสอบก่อนเรียนวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565

3. ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม class point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565

4. ทำการทดสอบหลังเรียนวิชาวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565

วิเคราะห์ข้อมูล : ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การหาค่าสถิติพื้นฐาน คือร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 102 – 103)

2. วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาประสิทธิภาพของการเรียนการสอนวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม class point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 จากคะแนนระหว่างเรียน และคะแนนจากการทำแบบทดสอบหาผลสัมฤทธิ์หลังเรียน โดยหาค่า E_1 และ E_2 (ยงยุทธ สุทธิชาติ, 2544 : 39 - 40)

3. การเปรียบเทียบผลของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนด้วยการเรียนการสอนวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม class point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 โดยการหาผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (พรรณี ลีกิจวัฒน์, 2551 : 145 - 146)

บทที่ 4 : ผลการดำเนินการวิจัย

1. การหาประสิทธิภาพของการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80

ในการดำเนินการเพื่อหาประสิทธิภาพของการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อ class point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80 นั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. สร้างสื่อการเรียนการสอนรายวิชาวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่อง การวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม class point ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80 ได้ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญมาแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ ปีการศึกษา 2565 แต่ยังไม่เคยเรียรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้สื่อ class point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 ในชีวิตประจำวันมาก่อน และไม่ได้ถูกเลือกให้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลองจำนวน 3 คน โดยเป็นนักเรียนที่มีผลการเรียนปานกลาง ทั้งนี้เพื่อสังเกตปฏิกิริยาและสอบถามความคิดเห็นปัญหาหรือข้อสงสัยในระหว่างที่เรียนด้วยสื่อการเรียนการสอนวิชาวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อ class point เช่น ขนาดของตัวอักษร ความชัดเจนของภาพเหมาะสมหรือไม่ เป็นต้น ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน ซึ่งมีคะแนนเต็ม 10 คะแนน นักเรียนดังกล่าว สามารถทำคะแนนระหว่างเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.33 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 76.67 และเมื่อเรียนจบบทเรียนแล้วให้ทำแบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีคะแนนเต็มเท่ากับ

10 คะแนน ปรากฏว่า นักเรียนทำแบบทดสอบได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.67 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 76.67 ดังนั้นประสิทธิภาพสื่อการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้สื่อ class point ที่ใช้สำหรับทดสอบในขั้นตอนนี้จึงเท่ากับ 5.33/76.67 ซึ่งถือว่ายังไม่ผ่านมาตรฐานตามเกณฑ์ 80/80 แสดงว่าสื่อการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชี เรื่องสารเคมีในชีวิตประจำวัน เรื่องวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อ class point ที่นำมาทดลองใช้กับนักเรียน จำนวน 3 คนนี้ ยังมีประสิทธิภาพต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จึงต้องมีการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมอีก คะแนนผลการทดสอบดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดและคะแนนผลการทดสอบหลังจากใช้การเรียนการสอน รายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้สื่อ class point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 ของนักเรียน

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	ประสิทธิภาพ
คะแนนระหว่างเรียน	10	5.33	53.33	53.33/76.67
คะแนนจากแบบทดสอบ	10	7.67	76.67	

2. ผู้วิจัยนำสิ่งที่ค้นพบจากการสร้างสื่อการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้สื่อ class point กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จำนวน 3 คน มาทำการปรับปรุงแก้ไข โดยเฉพาะในเรื่องของเนื้อหา ขนาดตัวอักษร เวลาที่ใช้ในการทำแบบทดสอบ ได้จัดทำใหม่ให้เหมาะสม รวมทั้งการปรับปรุงแก้ไขแบบฝึกหัดท้ายบทของหน่วยการเรียนรู้ให้มีความง่ายขึ้นกว่าเดิม

3. ผู้วิจัยนำการสร้างสื่อการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้สื่อ class point ที่ได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จากขั้นตอนที่ผ่านมา ไปทดลองใช้อีกครั้งหนึ่ง แต่ครั้งนี้ได้เพิ่มจำนวนนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนการศึกษา 2565 แต่ยังไม่เคยเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องสารเคมีในชีวิตประจำวัน มาก่อนและไม่ได้ถูกเลือกให้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลองให้มากขึ้นแต่ยังเป็นกลุ่มขนาดเล็กอยู่ คือมีจำนวน 10 คน โดยดำเนินการเช่นเดียวกันกับที่ทำในครั้งแรก ผลปรากฏว่านักเรียนทั้ง 10 คน ทำคะแนนระหว่างเรียน ได้เฉลี่ยเท่ากับ 8.10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 81.00 และทำคะแนนจากการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 8.3 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 83.00 ผลการทดลองครั้งนี้ถือว่าดีกว่า ในครั้งแรก ประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้สื่อ class point ตามเกณฑ์มาตรฐานเท่ากับ 81.00/83.00 จึงกล่าวได้ว่าสื่อการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้สื่อ class point ที่สร้างขึ้น ในการทดลองครั้งนี้ มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่สามารถนำไปใช้สอนในวิชานี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงคะแนนจากการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้สื่อ class point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 ของนักเรียน 10 คน

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	ประสิทธิภาพ
คะแนนระหว่างเรียน	10	8.10	81.00	81.00/83.00
คะแนนจากแบบทดสอบ	10	8.30	83.00	

จากการดำเนินการเป็นขั้นตอน เริ่มตั้งแต่การวิเคราะห์เนื้อหาของ วิชาการบัญชีเบื้องต้น เพื่อนำมาสร้างสื่อการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้สื่อ class point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 ประกอบการสอน เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียน และทบทวนเนื้อหาในเรื่องที่เรียน โดยผ่านการปรับปรุงแก้ไขหลายครั้งจากผู้วิจัย และผู้เชี่ยวชาญทั้งด้านเนื้อหาและด้านการผลิตสื่อจนสามารถนำไปทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้คือ 80/80 โดยในครั้งแรกทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 3 คน หลังมีการปรับปรุงแก้ไข ได้นำไปทดลองกับนักเรียน กลุ่มเล็ก จำนวน 10 คน ซึ่งได้สื่อการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้สื่อ class point มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้แล้ว แต่เพื่อให้เกิดความเชื่อมั่นสูงสุด ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุง อีกเล็กน้อย และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มใหญ่จำนวน 19 คน ซึ่งได้ผลที่สอดคล้องกัน จึงกล่าวได้ว่าการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้สื่อ class point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาเพื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ตารางที่ 3 จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้สื่อ class point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565

คะแนน	ร้อยละ	μ	σ
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	47.56	4.76	0.61
คะแนนทดสอบหลังเรียน	81.22	8.12	0.68

จากตารางที่ 3 พบว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 47.56 ($\sigma = 0.61$) คิดเป็นร้อยละ 47.56 ส่วนคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 81.22 ($\sigma = 0.68$) คิดเป็นร้อยละ 81.22

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้สื่อ class point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565

คะแนน	μ	D
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	4.76	3.36
คะแนนทดสอบหลังเรียน	8.12	

จากตารางที่ 4 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนด้วยการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้สื่อ class point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 3.36 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนซึ่งเป็นจริงตามคำถามการวิจัยที่ตั้งไว้

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้สื่อ class point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565

ผู้วิจัยได้สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้สื่อ class point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 ในด้านเนื้อหา รูปแบบของสื่อ และด้านเวลาที่ใช้ โดยใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

ตารางที่ 5 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้สื่อ class point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	μ	σ	ความหมาย
1. ด้านเนื้อหา			
1.1 ถูกต้องตามหลักวิชาการ	4.06	0.61	มาก
1.2 ตรงตามจุดประสงค์รายวิชา	3.86	0.58	มาก
1.3 ความยากง่ายของเนื้อหา	3.71	0.39	มาก
1.4 ความทันสมัยของเนื้อหา	3.55	0.46	มาก

2. ด้านรูปแบบของสื่อ			
2.1 รูปภาพชัดเจน	3.56	0.46	มาก
2.2 สีของตัวอักษร	4.13	0.64	มาก
2.3 ขนาดตัวอักษรเหมาะสม	4.27	0.57	มาก
3. ด้านเวลา			
3.1 เวลาที่ใช้เหมาะสมกับเนื้อหา	4.03	0.39	มาก
เฉลี่ย	4.02	0.51	มาก

จากตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนแบบรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้สื่อ class point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 จำนวน 25 คน ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.02 ($\sigma = 0.51$)

อภิปรายผล

การเรียนการสอนการพัฒนาการเรียนรู้วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม Class Point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของการเรียนการพัฒนาการเรียนรู้วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม Class Point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา พบว่ามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า หาประสิทธิภาพของการเรียนการพัฒนาการเรียนรู้วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม Class Point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ และได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำมาทดลองใช้จริง มีความถูกต้องทันสมัย มีเนื้อหาสาระครบถ้วน มีความต่อเนื่อง มีความกระชับรัดกุม และชัดเจนอีกทั้งนักเรียนยังได้รับคำแนะนำวิธีการเรียนรู้จากครูผู้สอนที่จัดการเรียนรู้ ทำให้สามารถเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ ถูกต้องตามขั้นตอน

2. การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนการพัฒนาการเรียนรู้วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม Class Point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 8.22 เมื่อพิจารณาความสอดคล้องในการนำ class point ไปใช้ เป็นการเรียนรู้ที่เข้าถึงผู้เรียนได้ง่าย ผู้เรียนมีความสุขในการเรียน ทำให้นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นที่อยากจะเรียน ส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนทดสอบสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ นันธพันธ์ ชูปัญญา (2565) การพัฒนาและแก้ไข

ปัญหาการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การเชื่อมของประพจน์ โดยใช้สื่อการสอนผ่านเกมส์ใน class point และโดมิโนการเชื่อมของประพจน์ จากการศึกษาพบว่า 1 นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมและอยากเรียนคณิตศาสตร์มากขึ้น นักเรียนมีความสามารถในการจดจำค่าความจริงของประพจน์ในการเชื่อมด้วยตัวเชื่อมต่าง ๆ ได้ และนักเรียนสามารถทำใบงาน และร่วมเล่นเกมส์ทำแบบทดสอบได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องตรรกศาสตร์ของนักเรียนดีขึ้น สื่อนี้ถือเป็นนวัตกรรมที่ช่วยในการจัดการเรียนการสอนให้ดูแปลกใหม่และไม่น่าเบื่อ และทำให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมกล้าแสดงออก กล้าคิด มากขึ้น

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้สื่อเกม Class Point ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับ วงกต ศรีอุไรและอนุสรณ์ บันเทิง (2562: รูปแบบการพัฒนาระบบสนับสนุนในชั้นเรียนสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21) พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในรายข้อ ส่วนใหญ่อยู่ในระดับพึงพอใจมาก คือ นักเรียนอยากให้ผู้จัดกิจกรรมแบบนี้บ่อย ๆ เฉลี่ย 4.25

ข้อเสนอแนะทั่วไป

จากผลการศึกษาที่พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ดังนั้น ครูผู้สอนจึงควรนำเกมบัญชีมีคู่ไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของหน่วยการเรียนรู้อื่นๆ และผู้สอนควรมีรางวัลเพื่อเป็นแรงจูงใจในการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นและพยายามแข่งขันให้เป็นผู้ชนะ เพื่อรับรางวัลที่ผู้สอนได้จัดเตรียมไว้ ดังนั้นครูผู้สอนควรมีการตั้งรางวัลเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความพยายามในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างสม่ำเสมอ

บรรณานุกรม

ชาติชาย พัทธกษณาคม. (2544). จิตวิทยาการเรียนการสอน. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

ทศนา แคมมณี. (2550). รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นันทพันธ์ ชูปัญญา (2565) การพัฒนาและแก้ไขปัญหาด้านการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การเชื่อมของประพจน์ โดยใช้สื่อการสอนผ่านเกมส์ใน class point และโดมิโนการเชื่อมของประพจน์.

บุญชม ศรีสะอาด. 2543. การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพมหานคร : สุวีริยาสาส์น.

วงกต ศรีอุไร และอนุสรณ์ บันเทิง (2562) รูปแบบการพัฒนาระบบสนับสนุนการปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน
สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21.

สุชาติ ศิริสุขไพบูลย์. (2527). **ทฤษฎีการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ClassPoint สืบค้นเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2565 จาก

<https://online.anyflip.com/shfhq/nwdl/mobile/>

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2552). **21 วิธีจัดการเรียนรู้ : เพื่อพัฒนากระบวนการคิด**. พิมพ์ครั้งที่ 8.
กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.

ไสว พักขาว. (2544). **การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง**. กรุงเทพฯ : เอมพันธ์.

อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2546). **หลักการสอน**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

Education Technology Development and Services. (2561).