



วิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง การพัฒนาทักษะการวิเคราะห์รายการกระหายอดเงินฝากธนาคาร
โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติคู่ขนาน (Bank & Book
Role Play) ของนักศึกษาระดับชั้น ปวช.2 ห้อง 2 สาขางาน การบัญชี
วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี

ผู้วิจัย

นางสาวดารารัตน์ ปลายยอด

ประจำปีการศึกษา 2568

วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี จังหวัดลพบุรี
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

หัวข้อวิจัย	การพัฒนาทักษะการวิเคราะห์รายการกระหายอดเงินฝากธนาคาร โดยใช้ กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติคู่ขนาน (Bank & Book Role Play) วิชา การกระหายอดธนาคารและบัญชีเดี่ยวของนักศึกษาระดับ ปวช. 2 ห้อง 2 สาขางาน การบัญชี วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี
ชื่อผู้วิจัย	นางสาวดารารัตน์ ปลายยอด
แผนกวิชา	การบัญชี
ปีการศึกษา	2568

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง พัฒนาทักษะการวิเคราะห์รายการกระหายอดเงินฝากธนาคาร โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติคู่ขนาน (Bank & Book Role Play) เป็นการวิจัยในชั้นเรียนมีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาทักษะการวิเคราะห์รายการกระหายอดเงินฝากธนาคารของนักศึกษาโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติคู่ขนาน (Bank & Book Role Play) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ และ ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้โดยการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยเป็นนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคชลบุรี สาขางานการบัญชี ระดับชั้น ปวช. 2 ห้อง 2 ในรายวิชา การบัญชีเดี่ยวและการกระหายอด ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ชุดสถานการณ์จำลองกิจกรรมบทบาทสมมติ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที่แบบกลุ่มสัมพันธ์ (t-test for Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการวิเคราะห์รายการ นักศึกษาสามารถจำแนกและระบุสาเหตุของความแตกต่างระหว่างสมุดบัญชีของกิจการและใบแจ้งยอดธนาคารได้ถูกต้องแม่นยำขึ้น โดยในขณะปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มตัวอย่างทั้ง 14 คู่ สามารถวิเคราะห์รายการคลาดเคลื่อนพื้นฐานได้ถูกต้องครบถ้วน คิดเป็นร้อยละ 100 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน: คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียน ($X = 17.40$, S.D. = 1.05) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($X = 9.25$, S.D. = 1.32) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นร้อยละ 40.75 ความพึงพอใจ: นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมบทบาทสมมติคู่ขนานอยู่ในระดับ "มากที่สุด" โดยให้ความเห็นว่ากิจกรรมช่วยให้เข้าใจเนื้อหาที่เป็นนามธรรมได้ชัดเจนขึ้นผ่านการปฏิบัติจริง และลดความวิตกกังวลในการวิเคราะห์รายการบัญชีที่ซับซ้อน

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการวิเคราะห์รายการกระหายอดเงินฝากธนาคาร โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติคู่ขนาน (Bank & Book Role Play) วิชา การกระหายอดธนาคารและบัญชีเดี่ยวของนักศึกษาระดับ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 ห้อง 2 สาขางาน การบัญชี วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีโดยได้รับความอนุเคราะห์และสนับสนุนอย่างดียิ่งจากผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคลพบุรี และรองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ ที่ได้ให้คำปรึกษาและสนับสนุนการดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคณะผู้ทรงคุณวุฒิ และเจ้าของเอกสารงานวิจัยทุกท่าน ที่ผู้วิจัยได้นำมาศึกษาอ้างอิงเพื่อเป็นแนวทางในการทำวิจัย ขอขอบพระคุณคณะครูแผนกวิชาการบัญชีทุกท่าน ที่ได้ให้ความร่วมมือ อำนวยความสะดวก และให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้จนมีความสมบูรณ์

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณนักศึกษาระดับ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 ห้อง 2 สาขางานการบัญชี วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี ทุกคนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมการเรียนรู้อย่างยิ่ง ข้อมูลและผลการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนในรายวิชาบัญชีสืบต่อไป

ดาร์รัตน์ ปลายยอด

ผู้วิจัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญรูปภาพ	ง
สารบัญตาราง	จ
บทที่ 1 บทนำ	
ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์	2
ขอบเขตงานวิจัย	2
คำนิยามศัพท์	3
กรอบแนวคิดของงานวิจัย	4
ประโยชน์ของการวิจัย	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับงบประมาณรายจ่ายประจำปี	6
ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)	7
วิธีการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ (Role Play)	9
แนวคิดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Tutoring)	10
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	11
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	13
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	13
การดำเนินการวิจัย	15
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	16
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน	17
ผลการวิเคราะห์คะแนนจากกิจกรรมการวิเคราะห์รายการ	19
การวิเคราะห์และอภิปรายผลเชิงคุณภาพจากการสังเกตพฤติกรรม	19

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย	21
วิธีดำเนินการวิจัย	21
สรุปผลการวิจัย	20
อภิปรายผลการวิจัย	22
ข้อเสนอแนะ	24

บรรณานุกรม

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1-1 กรอบแนวคิดการวิจัย	4
ภาพที่ 2-2 Blooms taxonomy revised model	8
ภาพที่ 3-3 ขั้นตอนการประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่มและความพึงพอใจ	14

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 4-1 เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน	17
ตารางที่ 4-2 ผลการวิเคราะห์คะแนนจากกิจกรรมการวิเคราะห์รายการ	19

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ตามนโยบายการจัดการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 – 2565 ได้มีการปรับปรุงหลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้ให้ทันสมัยและทันการเปลี่ยนแปลงของโลก ในศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนทุกระดับการศึกษาให้มีความรู้ ทักษะและคุณลักษณะที่เหมาะสมกับบริบทสังคมไทย รวมถึงการพัฒนาคุณภาพและประสิทธิภาพครูและอาจารย์ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และอาชีวศึกษา สามารถปรับวิธีการเรียนการสอนและการใช้สื่อทันสมัย อันจะเกิดผลลัพธ์ทางการศึกษาที่เกิดกับผู้เรียน แนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ กล่าวคือ แนวการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ และสิ่งประดิษฐ์ใหม่ โดยการใช้กระบวนการทางปัญญา (กระบวนการคิด) กระบวนการทางสังคม (กระบวนการกลุ่ม) ให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วม ในการเรียน การสอน สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ โดยผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียน และการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญต้องจัดให้สอดคล้องกับความสนใจ ความสามารถหรือความถนัดเน้นการบูรณาการความรู้ในศาสตร์สาขาต่าง ๆ ใช้หลากหลายวิธีการสอน หลากหลายแหล่งความรู้ และสามารถพัฒนาปัญญาอย่างหลากหลาย รวมทั้งเน้นการวัดผลอย่างหลากหลายวิธี

ในระบบเศรษฐกิจปัจจุบัน การบัญชีถือเป็นหัวใจสำคัญในการวางแผนและตัดสินใจทางธุรกิจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการบริหารจัดการเงินสด ซึ่งเป็นสินทรัพย์ที่มีสภาพคล่องสูงที่สุดและเสี่ยงต่อการเกิดข้อผิดพลาดหรือการทุจริตได้ง่าย หลักวิชาการบัญชีเดียวและการกระหายอดธนาคาร จึงเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญยิ่งสำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการบัญชี ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) เพื่อเตรียมความพร้อมสู่การปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการที่ต้องมีความถูกต้อง แม่นยำ และโปร่งใส

จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการกระหายอดธนาคารและบัญชีเดียว ของนักศึกษาชั้น ปวช.3 พบว่าเนื้อหาเรื่อง "การทำกระหายอดเงินฝากธนาคาร" เป็นหัวข้อที่ผู้เรียนประสบปัญหาในการทำความเข้าใจมากที่สุด เนื่องจากมีความซับซ้อนในการวิเคราะห์รายการที่ทำให้ยอดคงเหลือตามสมุดบัญชีของกิจการและใบแจ้งยอดเงินฝากธนาคาร (Bank Statement) ไม่ตรงกัน นักศึกษาส่วนใหญ่มักสับสนในการจำแนกสาเหตุของความแตกต่าง เช่น รายการเงินฝากระหว่างทาง (Deposit in Transit), เช็คค้างจ่าย (Outstanding Check), หรือรายการปรับปรุงที่ธนาคารดำเนินการแต่กิจการยังไม่ได้

รับทราบ ส่งผลให้นักศึกษาไม่สามารถระบุได้ว่าต้องนำรายการดังกล่าวไปปรับปรุงเพิ่มหรือลดในด้านใด และมักเกิดความผิดพลาดซ้ำในการวิเคราะห์รายการโจทย์สถานการณ์จำลอง

ปัญหาดังกล่าวหากไม่ได้รับแก้ไข จะส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติที่มีต่อวิชาชีพการบัญชีของผู้เรียน ผู้วิจัยจึงเห็นความจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เปลี่ยนจากการบรรยายทฤษฎีเพียงอย่างเดียว มาเป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ "กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติคู่ขนาน (Bank & Book Role Play)" ซึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้สวมบทบาทเป็นตัวแทนฝ่ายธนาคารและฝ่ายกิจการร่วมกันวิเคราะห์ข้อผิดพลาด

การนำกิจกรรมบทบาทสมมติและกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อนมาใช้ ไม่เพียงแต่จะช่วยให้ นักศึกษามองเห็นภาพรวมของการไหลเวียนเอกสารและการกระทบบยอดได้ชัดเจนขึ้น แต่ยังช่วยส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นสมรรถนะสำคัญของนักบัญชีรุ่นใหม่ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลของการใช้กิจกรรมดังกล่าว เพื่อพัฒนาทักษะการวิเคราะห์รายการ กระทบบยอดเงินฝากธนาคารของนักศึกษาให้มีประสิทธิภาพและยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักศึกษาสามารถจำแนกและวิเคราะห์ข้อผิดพลาดในการกระทบบยอดธนาคารได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติคู่ขนาน

ขอบเขตการวิจัย

ประชากร

นักศึกษา สาขาวิชาการบัญชี ระดับชั้น ปวช. ที่เรียนรายวิชาการกระทบบยอดธนาคารและบัญชีเดียว ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี

กลุ่มตัวอย่าง

นักศึกษา สาขาวิชาการบัญชี ระดับชั้น ปวช.2 กลุ่ม 2 จำนวน 28 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรต้น กิจกรรมการเรียนการสอนแบบบทบาทสมมติคู่ขนาน (คนหนึ่งเป็นธนาคาร คนหนึ่งเป็นกิจการ)

ตัวแปรตาม ทักษะการวิเคราะห์รายการกระทบบยอดและความพึงพอใจต่อการเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาการกระทบยอดธนาคารและบัญชีเดี่ยว เรื่อง การกระทบยอดธนาคาร
2. ชุดสถานการณ์จำลอง "Bank & Book Role Play"
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน และ หลังเรียน (Pre-test / Post-test) รายวิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระทบยอด เรื่อง การกระทบยอดธนาคาร
4. แบบประเมินทักษะการวิเคราะห์รายการ
5. แบบสอบถามความพึงพอใจ

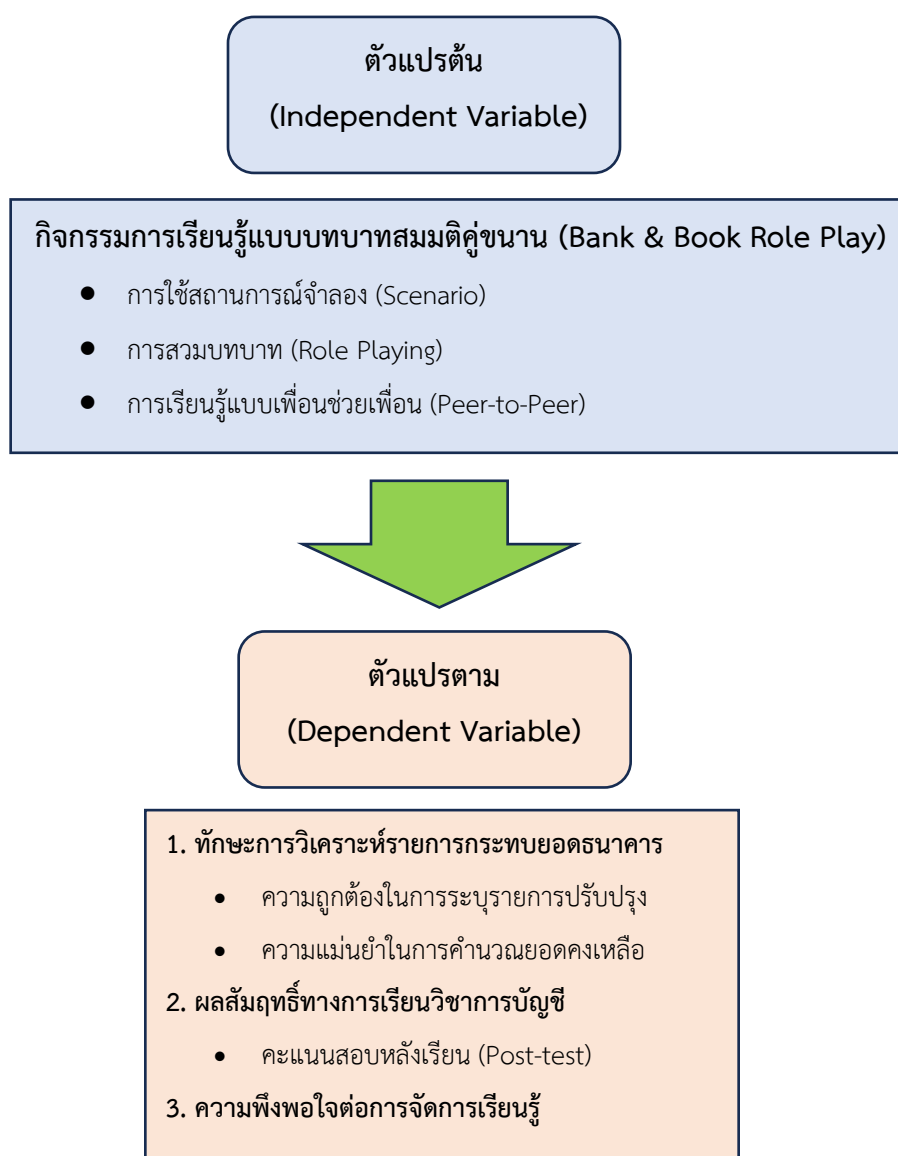
คำนิยามศัพท์

1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติคู่ขนาน (Bank & Book Role Play) หมายถึง กิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยแบ่งนักศึกษาออกเป็นคู่ และกำหนดบทบาทให้คนหนึ่งเป็น "ตัวแทนฝ่ายธนาคาร" (ถือครอง Bank Statement) และอีกคนหนึ่งเป็น "ตัวแทนฝ่ายกิจการ" (ถือครองสมุดบัญชี) เพื่อร่วมกันตรวจสอบข้อมูล ค้นหาข้อผิดพลาด และจัดทำกระทบยอดร่วมกัน
2. การวิเคราะห์รายการกระทบยอดเงินฝากธนาคาร หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการ จำแนกและระบุสาเหตุที่ทำให้ยอดคงเหลือในสมุดบัญชีเงินสดของธนาคารของกิจการ ไม่ตรงกับยอดคงเหลือในใบแจ้งยอดเงินฝากธนาคาร (Bank Statement) รวมถึงสามารถระบุได้ว่ารายการใดต้องนำไปปรับปรุงเพิ่ม หรือปรับปรุงลด ในด้านใดจึงจะถูกต้อง
4. ตัวแทนฝ่ายธนาคาร หมายถึง ผู้เรียนที่ได้รับมอบหมายให้ทำหน้าที่ตรวจสอบและยืนยัน รายการเดินบัญชีจากเอกสารใบแจ้งยอดธนาคารจำลอง และเป็นผู้ให้ข้อมูลรายการที่ธนาคารบันทึกแล้วแต่กิจการยังไม่ทราบ เช่น ค่าธรรมเนียมธนาคาร หรือดอกเบี้ยรับ
5. ตัวแทนฝ่ายกิจการ หมายถึง ผู้เรียนที่ได้รับมอบหมายให้ทำหน้าที่ตรวจสอบรายการในสมุดบัญชีเงินสดของธนาคารของบริษัทจำลอง และเป็นผู้ให้ข้อมูลรายการที่กิจการบันทึกแล้วแต่ยังไม่ปรากฏในใบแจ้งยอดธนาคาร เช่น เงินฝากระหว่างทาง หรือเช็คค้างจ่าย
6. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ความสามารถในการเรียน โดยใช้ชุดฝึกทักษะ วิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระทบยอด ซึ่งวัดได้จากคะแนนการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนจากการ ใช้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

7. ความพึงพอใจต่อการเรียน หมายถึง ความรู้สึกหรือทัศนคติของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิธีการใช้บทบาทสมมติคู่ขนาน ในด้านความสนุกสนาน ความเข้าใจในเนื้อหา และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน โดยวัดจากแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

8. นักศึกษา หมายถึง นักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขางานการบัญชี กลุ่ม 2 ของวิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

กรอบแนวคิดของงานวิจัย



ภาพที่ 1-1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย

ในการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยคาดหวังว่าจะได้รับประโยชน์ในด้านต่างๆ ดังนี้

1. ประโยชน์ต่อผู้เรียน

- 1.1 ช่วยให้นักศึกษาสามารถจำแนกและวิเคราะห์รายการข้อแตกต่างระหว่างสมุดบัญชีของกิจการและใบแจ้งยอดธนาคารได้อย่างถูกต้อง แม่นยำ และลดความสับสนในการเรียน
- 1.2 ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการกระทบยอดธนาคารและบัญชีเดียวให้สูงขึ้น
- 1.3 ช่วยเสริมสร้างทักษะการทำงานร่วมกันและการสื่อสารเชิงวิชาชีพ ผ่านการสวมบทบาทสมมติเป็นตัวแทนธนาคารและกิจการ
- 1.4 สร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพบัญชี โดยเปลี่ยนมุมมองจากวิชาที่ยากและซับซ้อนให้เป็นการเรียนรู้ที่สนุกและเข้าใจง่าย

2. ประโยชน์ต่อผู้สอน

- 2.1 ได้แนวคิดกรรมการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบกิจกรรม "Bank & Book Role Play" ที่มีประสิทธิภาพ เพื่อนำไปใช้แก้ปัญหาผู้เรียนในหัวข้อที่มีความซับซ้อน
- 2.2 ช่วยให้ผู้สอนเห็นจุดบกพร่องหรือความเข้าใจคลาดเคลื่อนของนักศึกษาได้ทันทีในขณะสังเกตการทำกิจกรรม ทำให้สามารถช่วยเหลือได้รายบุคคล (Individual Feedback)
- 2.3 เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในรายวิชาบัญชีอื่นๆ ต่อไป

3. ประโยชน์ต่อสถานศึกษาและหน่วยงาน

- 3.1 ได้รับองค์ความรู้และงานวิจัยในชั้นเรียนที่เป็นต้นแบบ (Best Practice) สำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้การบัญชี เพื่อใช้ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา
- 3.2 ช่วยยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาสายอาชีวศึกษา ที่เน้นการเรียนรู้จากสถานการณ์จำลองเพื่อเตรียมความพร้อมสู่การทำงานจริง

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด ทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับงานวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการวิเคราะห์รายการกระทบยอดเงินฝากธนาคาร โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติคู่ขนาน (Bank & Book Role Play) ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็นหัวข้อหลักดังนี้ 1. ความหมายของการเรียนรู้

1. ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับงบกระทบยอดเงินฝากธนาคาร

1.1 ความหมายของงบกระทบยอดเงินฝากธนาคาร (Definition of Bank Reconciliation) งบกระทบยอดเงินฝากธนาคาร คือ รายงานที่จัดทำขึ้นเพื่อตรวจสอบและหาสาเหตุของความแตกต่างระหว่างยอดคงเหลือในเงินฝากธนาคารตามสมุดบัญชีของกิจการ (Book Balance) กับยอดคงเหลือตามใบแจ้งยอดเงินฝากธนาคาร (Bank Statement Balance) ณ วันใดวันหนึ่ง เพื่อปรับปรุงยอดคงเหลือทั้งสองฝ่ายให้ถูกต้องตรงกัน ซึ่งเป็นกระบวนการควบคุมภายในที่สำคัญในการตรวจสอบความถูกต้องของการบันทึกบัญชีและการป้องกันการทุจริตเกี่ยวกับเงินสด

1.2 สาเหตุที่ทำให้ยอดคงเหลือตามสมุดบัญชีและธนาคารไม่ตรงกัน ผู้วิจัยได้จำแนกสาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดความคลาดเคลื่อน ซึ่งเป็นประเด็นหลักที่นำมาสร้างสถานการณ์จำลองในงานวิจัย ดังนี้:

1.2.1. รายการที่กิจการบันทึกบัญชีแล้ว แต่ธนาคารยังไม่ได้บันทึก (Items recorded by the business but not yet by the bank)

1. เงินฝากระหว่างทาง (Deposit in Transit): เงินสดหรือเช็คที่กิจการได้รับในวันสิ้นเดือนและบันทึกในสมุดบัญชีแล้ว แต่ยังไม่ปรากฏในใบแจ้งยอดธนาคารเนื่องจากนำฝากไม่ทันเวลาทำการ

2. เช็คค้างจ่าย (Outstanding Check): เช็คที่กิจการเขียนสั่งจ่ายให้เจ้าหนี้และบันทึกตัดยอดเงินในบัญชีแล้ว แต่เจ้าหนี้ยังไม่ได้นำเช็คนั้นไปขึ้นเงินที่ธนาคาร

1.2.2. รายการที่ธนาคารบันทึกบัญชีแล้ว แต่กิจการยังไม่ได้บันทึก (Items recorded by the bank but not yet by the business)

1. ค่าธรรมเนียมธนาคาร (Bank Service Charges): ค่าธรรมเนียมต่างๆ ที่ธนาคารหักจากบัญชีโดยตรง ซึ่งกิจการจะทราบเมื่อได้รับใบแจ้งยอดตอนสิ้นเดือนเท่านั้น

2. ดอกเบี้ยรับ (Interest Earned): ดอกเบี้ยที่ธนาคารโอนเข้าบัญชีให้กิจการ ซึ่งกิจการยังไม่ได้บันทึกรับในสมุดบัญชี
3. เงินโอนจากลูกหนี้ (Direct Deposit / Credit Memo): การที่ลูกหนี้โอนเงินเข้าบัญชีธนาคารโดยตรง ทำให้ยอดในธนาคารเพิ่มขึ้นแต่กิจการยังไม่ได้รับทราบข้อมูล
4. เช็คคืน (Non-Sufficient Funds Check - NSF): เช็คที่กิจการนำฝากไปแล้ว และบันทึกรับเงินแล้ว แต่ธนาคารแจ้งภายหลังว่าเรียกเก็บเงินไม่ได้เนื่องจากยอดเงินในบัญชีผู้ส่งจ่ายไม่เพียงพอ

1.3 ข้อผิดพลาดในการบันทึกบัญชี (Errors)

อาจเกิดขึ้นได้ทั้งฝ่ายกิจการและฝ่ายธนาคาร เช่น การบันทึกตัวเลขสลับกัน (Transposition Error), การบันทึกรายการในบัญชีผิดประเภท หรือการลืมบันทึกรายการ

1.4 วิธีการจัดทำงบกระทบยอด ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งเน้นการสอนให้ผู้เรียนเข้าใจวิธี "การปรับปรุงยอดตามสมุดบัญชีและยอดตามใบแจ้งยอดธนาคารให้ถูกต้อง" (Adjusting both Bank and Book Balance to Correct Balance) เนื่องจากเป็นวิธีที่ให้ผลลัพธ์ที่เป็นยอดเงินสดที่แท้จริง ซึ่งจำเป็นต่อการจัดทำงบการเงินและการทำรายการปรับปรุงบัญชีในสมุดรายวันทั่วไปต่อไป

2. ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

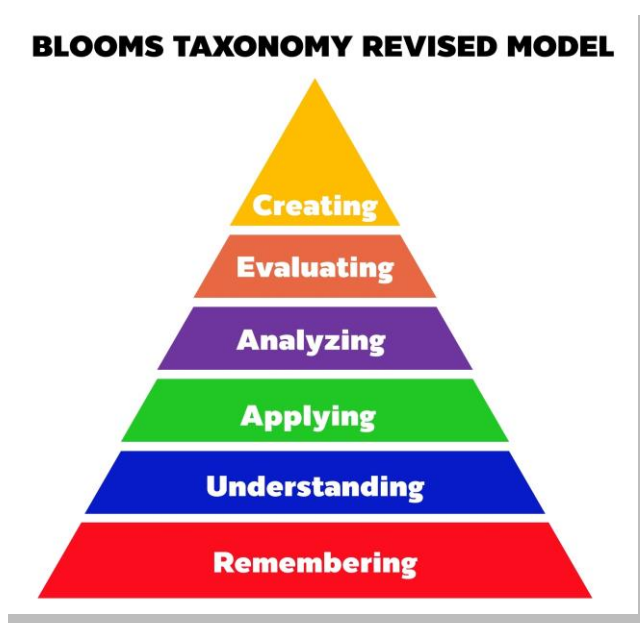
2.1 ความหมายของเงินเรียนรู้เชิงรุก การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัว (Engagement) ทั้งในทางสติปัญญา ร่างกาย และสังคม ผ่านการลงมือปฏิบัติ (Doing) และการคิดทบทวน (Reflecting) ในสิ่งที่ได้ปฏิบัติไป โดยเปลี่ยนบทบาทของผู้สอนจาก "ผู้นำเสนอความรู้" (Lecturer) มาเป็น "ผู้อำนวยความสะดวก" (Facilitator) และเปลี่ยนผู้เรียนจาก "ผู้รับข้อมูล" (Passive Receiver) มาเป็น "ผู้สร้างองค์ความรู้" (Knowledge Creator)

2.2 ความสำคัญของ Active Learning ในวิชาบัญชี เนื่องจากวิชาการบัญชี โดยเฉพาะเรื่อง การกระทบยอดธนาคาร เป็นเนื้อหาที่เน้นทักษะการวิเคราะห์ (Analytical Skills) มากกว่าการจดจำ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกจึงมีความสำคัญดังนี้

2.2.1 ช่วยในการจดจำระยะยาว ตามกรวยแห่งการเรียนรู้ (Cone of Learning) ของ Edgar Dale ระบุว่าผู้เรียนจะจำได้ถึง 90% ในสิ่งที่พวกเขาได้ลงมือทำจริงและนำเสนอออกมา

2.2.2 การพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง: นักศึกษาต้องใช้การวิเคราะห์ (Analysis) และการประเมินค่า (Evaluation) ว่ารายการใดควรปรับปรุงด้านใด ซึ่งสอดคล้องกับอนุกรมวิธานของ Bloom (Bloom's Taxonomy)

2.2.3 การสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้ง (Deep Learning) เมื่อนักศึกษาต้องแก้ปัญหาด้วยตนเองผ่านการจับคู่ตรวจสอบเอกสาร จะเกิดความเข้าใจในตรรกะของปัญหาซีมากกว่าการจำสูตร "บวกด้านนั้น หักด้านนี้"



ภาพที่ 2-2 Blooms taxonomy revised model

2.3 เทคนิคการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่นำมาใช้ในงานวิจัย เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของนักศึกษา
ปวช.3 ผู้วิจัยได้เลือกใช้เทคนิคย่อยของ Active Learning ดังนี้

- 2.2.1 Learning by Doing: การให้นักศึกษาได้สัมผัสชุดเอกสารจำลอง (Bank Statement และ Ledger) และลงมือฝึกตรวจสอบรายการด้วยตนเอง
- 2.2.2 Collaborative Learning: การเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านการจับคู่ (Pair Work) เพื่อฝึกการอธิบายและหาข้อสรุปในสิ่งที่ตนเองค้นพบ
- 2.2.3 Problem-Based Learning (PBL): การใช้สถานการณ์โจทย์ที่ยืดหยุ่นไม่ตรงกันเป็นตัวตั้ง เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนหาทางแก้ปัญหาให้สอดคล้องถูกต้อง

2.4 บทบาทของครูและนักศึกษาในกิจกรรม Active Learning

2.4.1 บทบาทผู้เรียน เป็นผู้สวมบทบาทเป็นพนักงานบัญชี (เจ้าของข้อมูล) ทำหน้าที่แสวงหาความจริง ตรวจสอบความถูกต้อง และตัดสินใจร่วมกับคู่

2.4.2 บทบาทผู้สอน เป็นผู้ออกแบบสถานการณ์จำลอง (Scenario Designer) คอยสังเกตพฤติกรรมการวิเคราะห์ ให้คำแนะนำเมื่อนักศึกษาติดขัด (Scaffolding) และสรุปประเด็นการเรียนรู้ร่วมกับนักศึกษาในช่วงท้าย

3. วิธีการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ (Role Play)

3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ การจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ หมายถึง เทคนิคการสอนเชิงรุก (Active Learning) ที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์จำลองและเงื่อนไขสมมติขึ้นมา เพื่อให้ผู้เรียนได้สวมบทบาทเป็นบุคคลใดบุคคลหนึ่งในสถานการณ์นั้นๆ แล้วแสดงพฤติกรรม การตัดสินใจ หรือการแก้ปัญหาภายใต้บทบาทที่ได้รับ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้จากการเผชิญสถานการณ์จริงในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย และช่วยให้เข้าใจความรู้สึกหรือมุมมอง ของบุคคลที่ตนเองสวมบทบาทอยู่

3.2 องค์ประกอบของกิจกรรมบทบาทสมมติในการเรียนบัญชี ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำ องค์ประกอบหลักมาประยุกต์ใช้ ดังนี้

1. สถานการณ์ (The Scenario) โจทย์รายการค้าที่มียอดความคลาดเคลื่อนระหว่าง ธนาคารและกิจการ
2. บทบาท (The Roles) บทบาทพนักงานบัญชีของกิจการ และพนักงานของธนาคาร
3. ภารกิจ (The Task) การสื่อสารข้อมูลและตรวจสอบเอกสารร่วมกันเพื่อหาข้อผิดพลาด
4. การสะท้อนคิด (Debriefing): การสรุปผลว่าสาเหตุของความผิดพลาดเกิดจากอะไร และมีวิธีปรับปรุงอย่างไร

3.3 ข้อดีของบทบาทสมมติที่ส่งผลต่อการวิเคราะห์รายการกระทบบยอด การใช้บทบาทสมมติ ช่วยแก้ปัญหาความสับสนของนักศึกษาได้ในมิติต่างๆ ดังนี้

3.3.1 การเปลี่ยนจากนามธรรมเป็นรูปธรรม: การกระหายอดมักเป็นเรื่องของตัวเลขในกระดาษ แต่การสวมบทบาทช่วยให้ผู้เรียนเห็น "ความเป็นเจ้าของข้อมูล" (Ownership) ฝ่ายธนาคารจะรับผิดชอบ Bank Statement ฝ่ายกิจการจะรับผิดชอบสมุดบัญชี ทำให้เห็นภาพชัดเจนว่าใคร "รู้" หรือ "ไม่รู้" รายการใด

3.3.2 การลดอคติและความตระหนักรู้ (Reducing Anxiety): วิชาบัญชีมักสร้างความตึงเครียดให้ผู้เรียน การใช้บทบาทสมมติช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ลดความกลัวในการทำผิด และส่งเสริมให้เกิดความกล้าในการตั้งคำถาม

3.3.3 การฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking): ผู้เรียนต้องใช้ทักษะการเปรียบเทียบข้อมูล (Comparison) และการให้เหตุผล (Reasoning) ว่าทำไมยอดเงินในมือตนเองถึงไม่ตรงกับเพื่อน ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการตรวจสอบบัญชี

3.3.4 การเรียนรู้ผ่านปฏิสัมพันธ์ (Social Learning): เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างคู่หู (Pair Work) เมื่อคนหนึ่งสับสน อีกคนสามารถช่วยอธิบายในมุมมองของบทบาทตนเองได้

3.4 ขั้นตอนการประยุกต์ใช้ในห้องเรียนบัญชี ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการจัดกิจกรรมไว้ 4 ระยะ คือ

- | | |
|----------------------------|---|
| ระยะที่ 1 เตรียมการ | ครูชี้แจงสถานการณ์และแจกอุปกรณ์ (เอกสารจำลอง) |
| ระยะที่ 2 ปฏิบัติการ | นักศึกษาจับคู่และเริ่มทำการตรวจสอบรายการ (Tick and Check) |
| ระยะที่ 3 สรุปและวิเคราะห์ | ร่วมกันจัดทำงบกระหายอดเงินฝากธนาคารให้ยอดตรงกัน |
| ระยะที่ 4 ประเมินผล | ครูและนักศึกษาร่วมกันอภิปรายถึงรายการที่พบข้อผิดพลาดและจุดที่มักจะเกิดความคลาดเคลื่อน |

4. แนวคิดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Tutoring)

4.1 ความหมายและทฤษฎีพื้นฐานของเพื่อนช่วยเพื่อน แนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน หมายถึง รูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนที่มีความรู้ความเข้าใจหรือทักษะในระดับที่ใกล้เคียงกัน หรือผู้เรียนที่ได้รับมอบหมายบทบาทที่เอื้อต่อกัน ได้ช่วยเหลือและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งมีรากฐานมาจาก ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของ Vygotsky (Social Constructivism) ที่กล่าวถึงพื้นที่เขตรอยต่อแห่งพัฒนาการ (Zone of Proximal Development: ZPD) โดยเชื่อว่าผู้เรียนจะสามารถก้าวข้ามขีดความสามารถเดิมของตนเองไปสู่ระดับที่สูงขึ้นได้ หากได้รับการชี้แนะหรือการทำงานร่วมกับเพื่อนที่มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน

4.2 ความสำคัญของเพื่อนช่วยเพื่อนในการวิเคราะห์การกระหายอดธนาคาร การจับคู่นักศึกษาในกิจกรรม "Bank & Book Role Play" มีความสำคัญเชิงวิชาการ ดังนี้

4.2.1 การใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย (Language of Peers) นักศึกษามักสื่อสารศัพท์บัญญัติที่ยุ่งยากด้วยภาษาของเพื่อนที่เข้าใจง่ายกว่าคำอธิบายของครู ทำให้การอธิบายรายการ เช่น "เช็คค้างจ่าย" หรือ "เงินฝากระหว่างทาง" มีความชัดเจนขึ้นในบริบทของพวกเขา

4.2.2 การลดความประหม่า (Reduction of Anxiety): การกระหายอดเป็นวิชาที่มีความกดดันเรื่องความถูกต้องของตัวเลข การปรึกษากับเพื่อนจะช่วยลดความตื่นตกใจเมื่อยอดไม่ตรงกัน และเปลี่ยนเป็นการช่วยกันสำรวจหาข้อผิดพลาดอย่างใจเย็น

4.2.3 การกระตุ้นการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Cognitive Conflict): เมื่อตัวแทน "ธนาคาร" มีข้อมูลที่ไม่ตรงกับตัวแทน "กิจการ" จะเกิดความขัดแย้งทางปัญญา ซึ่งกระตุ้นให้นักศึกษาต้องใช้การโต้แย้งทางวิชาการ (Academic Argumentation) เพื่อหาข้อสรุปว่ารายการใดควรปรับปรุงด้านใด

4.3 บทบาทของคู่เรียนในงานวิจัยนี้ (The Dyad Roles) ผู้วิจัยได้กำหนดโครงสร้างการทำงานร่วมกันตามแนวคิดของ Topping (1996) ดังนี้

4.3.1 บทบาทผู้ให้ข้อมูล (Tutor/Provider) ผลัดกันทำหน้าที่นำเสนอข้อมูลในเอกสารที่ตนเองถือครอง (เช่น ธนาคารนำเสนอรายการใน Statement)

4.3.2 บทบาทผู้ตรวจสอบ (Tutee/Checker) อีกฝ่ายทำหน้าที่ตรวจสอบเทียบกับสมุดบัญชีของตนเอง และตั้งคำถามเมื่อพบความคลาดเคลื่อน

4.3.3 บทบาทผู้อภิปรายร่วม (Collaborator) ทั้งคู่ร่วมกันตัดสินใจเลือกวิธีปรับปรุงยอดและจัดทำงบกระหายอดให้เสร็จสมบูรณ์

4.4 ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนต่อทักษะบัญชี

4.4.1 ความแม่นยำ (Accuracy): การตรวจสอบซ้ำโดยบุคคลที่สอง (Double Check) ช่วยลดข้อผิดพลาดในการคำนวณ

4.4.2 ความมั่นใจ (Self-Confidence): นักศึกษาที่สับสนในเบื้องต้น เมื่อได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อนและครูผู้สอนจะมีความมั่นใจในการทำโจทย์ที่ซับซ้อนมากขึ้น

4.4.3 ทักษะทางสังคม (Social Skills): ส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมและการสื่อสาร ซึ่งเป็นสมรรถนะที่สำคัญของนักบัญชีในยุคปัจจุบัน

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเอกสาร

รและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้รวบรวมงานวิจัยที่สนับสนุนการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติและแนวทางการสอนเชิงรุกเพื่อพัฒนาทักษะทางบัญชี ดังนี้

จากการศึกษางานวิจัยของ สมชาย (2562) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีโดยใช้สถานการณ์จำลองและบทบาทสมมติ พบว่า ผู้เรียนที่เรียนผ่านการสวมบทบาทสมมติมีความเข้าใจในขั้นตอนการไหลเวียนของเอกสารบัญชีได้ดีกว่าการเรียนแบบบรรยายปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจากผู้เรียนได้เห็นภาพรวมของการปฏิบัติงานจริง สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิภา (2564) ที่พบว่ากิจกรรมบทบาทสมมติช่วยลดความวิตกกังวลในการเรียนวิชาที่มีการคำนวณซับซ้อน และช่วยให้ผู้เรียนกล้าตัดสินใจในการวิเคราะห์รายการค้ามากขึ้น

นภา (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่องการใช้การเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาทักษะการวิเคราะห์งบการเงิน พบว่าการให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและแก้ปัญหาจากโจทย์สถานการณ์จริง (Problem-Based Learning) ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทน (Long-term Retention) โดยเฉพาะในหัวข้อที่มีความซับซ้อนทางตรรกะ เช่นเดียวกับงานวิจัยของ ประเสริฐ (2565) ที่ระบุว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) ในวิชาบัญชีช่วยให้ผู้เรียนที่มีระดับความรู้ต่างกันสามารถช่วยเหลือกันจนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น

จากการศึกษางานวิจัยในชั้นเรียนของ รัตนา (2561) ที่ศึกษาปัญหาการทำงานกระตือรือร้นของนักศึกษาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา พบว่าสาเหตุหลักของความสับสนคือผู้เรียนไม่สามารถแยกแยะมุมมองระหว่าง "สมุดบัญชีกิจการ" และ "ใบแจ้งยอดธนาคาร" ได้ ผู้วิจัยดังกล่าวจึงเสนอแนะว่าควรใช้สื่อหรือกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเห็นความแตกต่างของสองฝั่งข้อมูลอย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการใช้ "บทบาทสมมติคู่ขนาน (Bank & Book)" ในงานวิจัยฉบับนี้ ที่มุ่งเน้นการแก้ปัญหาที่ต้นเหตุด้วยการแยกบทบาทหน้าที่ของผู้ถือครองข้อมูลทั้งสองฝ่าย

จากการรวบรวมเอกสารและงานวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมผ่านกิจกรรมบทบาทสมมติและการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยเฉพาะในเนื้อหาที่มีความซับซ้อนและต้องอาศัยการตรวจสอบข้อมูลหลายด้าน เช่น การกระตือรือร้นของนักศึกษา ซึ่งจะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้เพิ่มขึ้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการวิเคราะห์รายการกระหายอดเงินฝากธนาคาร โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติคู่ขนาน (Bank & Book Role Play) วิชา การกระหายอดธนาคารและบัญชีเดี่ยว ของนักศึกษาระดับ ปวช.2 ห้อง 2 สาขางาน การบัญชี วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี มีรายละเอียดดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 3 ห้อง

กลุ่มตัวอย่าง นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 ห้อง 2 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากเป็นห้องเรียนที่ผู้วิจัยรับผิดชอบการสอนและพบประเด็นปัญหาในการเรียนเรื่องการกระหายอดธนาคาร

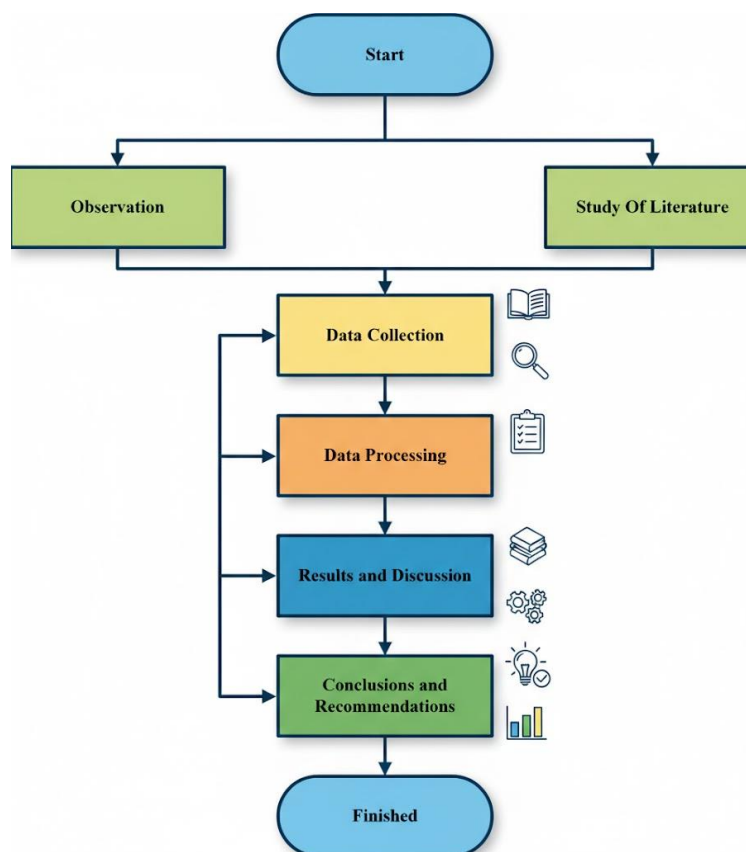
ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

เวลาที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ใช้เวลาในการทดลอง เป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาการกระหายอดธนาคารและบัญชีเดี่ยว เรื่อง การกระหายอดธนาคาร จำนวน 1 แผน รวม 8 คาบ
2. ชุดสถานการณ์จำลอง "Bank & Book Role Play" ประกอบด้วยใบแจ้งยอดธนาคาร (Bank Statement) และสมุดบัญชีเงินสดช่องธนาคารจำลอง จำนวน 14 คู่ (สำหรับนักศึกษา 28 คน)
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน และ หลังเรียน (Pre-test / Post-test) เป็นข้อสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ รายวิชาการกระหายอดธนาคารและบัญชีเดี่ยว เรื่อง การกระหายอดธนาคาร

4. แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่มและความพึงพอใจ



ภาพที่ 3-3 ขั้นตอนการประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่มและความพึงพอใจ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. ศึกษาหลักสูตร วิเคราะห์คำอธิบายรายวิชาการกระทยอดธนาครและบัญชีเดี่ยว ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
2. สร้างเครื่องมือ ร่างแผนการสอนและชุดสถานการณ์จำลองโดยเน้นรายการคลาดเคลื่อนที่พบบ่อย (เช็คค่างจ่าย, เงินฝากระหว่างทาง ฯลฯ)
3. ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ นำเครื่องมือให้ผู้เชี่ยวชาญในวิทยาลัยเทคนิคปทุมธานี จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (IOC) และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการตามแบบแผนการทดลองกลุ่มเดียว วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest-Posttest Design) ดังนี้

1. ขั้นก่อนการทดลอง

ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) กับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 28 คน
2. ขั้นดำเนินการ (Action) จัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม "Bank & Book Role Play" ขั้นดำเนินการทดลอง
 - 2.1 แบ่งนักศึกษา 28 คน ออกเป็น 14 คู่
 - 2.2 กำหนดบทบาท "พนักงานธนาคาร" และ "พนักงานบัญชีกิจการ"
 - 2.3 ให้แต่ละคู่ทำการตรวจสอบและวิเคราะห์รายการกระหยดยอดจากเอกสารจำลอง
3. ขั้นหลังการทดลอง

ในขั้นหลังการทดลอง ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

 - 3.1 ผู้วิจัยแจกแบบสอบถามเพื่อวัดความพึงพอใจของนักศึกษาในการเขียนวิธีการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติคู่ขนาน (Bank & Book Role Play) ในสัปดาห์ที่ 3
 - 3.2 ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่ผ่านกระบวนการเขียนวิธีการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติคู่ขนาน (Bank & Book Role Play) เปรียบเทียบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาก่อนการเข้าสู่กระบวนการเขียนวิธีการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติคู่ขนาน (Bank & Book Role Play)
 - 3.3 นำคะแนนรวมที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยวิธีทางสถิติ เพื่อตรวจสอบสมมติฐานที่ตั้งไว้

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากผลการทดสอบในชั้นเรียนเปรียบเทียบระหว่างก่อนและหลังเข้าสู่กระบวนการเขียนวิธีการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติคู่ขนาน (Bank & Book Role Play)
2. วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระหว่างก่อนและหลังเข้าสู่กระบวนการเขียนวิธีการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติคู่ขนาน (Bank & Book Role Play)

สถิติที่ใช้

1. ค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนของนักศึกษา

โดยใช้สูตร $\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$

เมื่อ $\bar{x}$ = คะแนนเฉลี่ย

$\sum x$ = ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N = จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง

2. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน

โดยใช้สูตร S.D. = $\sqrt{\frac{n\sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$

เมื่อ S.D. = ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X = ค่าคะแนน

N = จำนวนคะแนนในกลุ่ม

$\sum$ = ผลรวม

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการวิเคราะห์รายการกระทบบยอดเงินฝากธนาคาร โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติคู่ขนาน (Bank & Book Role Play) ของนักศึกษาชั้น ปวช.2 ห้อง 2 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 28 คน โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกัน ซึ่งมีคะแนนเต็ม 20 คะแนน ปรากฏผลดังตารางที่ 4-1

ตารางที่ 4-1 เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน (N = 28)

ที่	รหัสนักศึกษา	คะแนนก่อนเรียน (20)	คะแนนหลังเรียน (20)	คะแนนที่เพิ่มขึ้น
1	67202010005	8	14	+9
2	67202010039	5	15	+10
3	67202010040	10	18	+8
4	67202010041	9	17	+8
5	67202010042	7	13	+6
6	67202010044	10	18	+8
7	67202010046	9	18	+9
8	67202010047	5	14	+11
9	67202010048	8	16	+8
10	67202010051	9	17	+8
11	67202010053	6	15	+9
12	67202010054	8	16	+8
13	67202010055	9	17	+8
14	67202010057	7	14	+7
15	67202010059	8	17	+9
16	67202010060	9	18	+9

ที่	รหัสนักศึกษา	คะแนนก่อนเรียน (20)	คะแนนหลังเรียน (20)	คะแนนที่เพิ่มขึ้น
17	67202010062	9	17	+8
18	67202010063	8	16	+8
19	67202010064	8	17	+9
20	67202010065	8	17	+9
21	67202010066	7	15	+8
22	67202010067	10	18	+8
23	67202010068	7	15	+8
24	67202010069	10	17	+7
25	67202010070	8	17	+9
26	67202010072	7	16	+9
27	67202010073	9	17	+8
28	67202010076	8	18	+10
ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)		8.07	16.32	+8.43
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)		1.36	1.44	-
ร้อยละ		40%	80%	+40%

ตารางที่ 4-1 เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน (N = 28)

จากตารางที่ 4-1 เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน (N = 28) นักศึกษาชั้น ปวช.2 ห้อง 2 ทั้ง 28 คน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 8.07 คะแนน และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 16.32 คะแนน โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ 8.43 คะแนน คิดเป็นร้อยละที่เพิ่มขึ้น 40% ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติคู่ขนาน ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจและทักษะการวิเคราะห์รายการกระหายอดธนาคารเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด

4.2 ผลการวิเคราะห์คะแนนจากกิจกรรมการวิเคราะห์รายการ (ขณะปฏิบัติกิจกรรม) รายวิชาการบัญชีการกระทยอดธนาคารและบัญชีเดี่ยว เรื่อง การกระทยอดธนาคาร

ผลการวิเคราะห์คะแนนจากกิจกรรมการวิเคราะห์รายการ (ขณะปฏิบัติกิจกรรม) รายวิชาการบัญชีการกระทยอดธนาคารและบัญชีเดี่ยว เรื่อง การกระทยอดธนาคาร นอกเหนือจากคะแนนสอบ ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมการจับคู่ 14 คู่ ในขณะทำกิจกรรม Role Play โดยพิจารณาจากความถูกต้องในการระบุรายการปรับปรุง (Checklist) พบผลการวิเคราะห์ดังตารางที่ 4-2 ดังนี้

ตารางที่ 4-2 ผลการวิเคราะห์ทักษะการแยกแยะรายการปรับปรุง (N = 14 คู่)

รายการที่วิเคราะห์	ระบุถูกต้อง (คู่)	คิดเป็นร้อยละ
1. เงินฝากระหว่างทาง (Deposit in Transit)	14	100%
2. เช็คค้างจ่าย (Outstanding Check)	13	92.86%
3. ค่าธรรมเนียมธนาคาร (Service Charge)	14	100%
4. เช็คคืน (NSF Check)	12	85.71%
5. ข้อผิดพลาดในการบันทึกตัวเลข (Errors)	11	78.57%

จากตารางที่ 4-2 ผลการวิเคราะห์ทักษะการแยกแยะรายการปรับปรุง จำนวน 14 คู่ นักศึกษาส่วนใหญ่มีความเข้าใจดีเยี่ยมในรายการพื้นฐาน เช่น เงินฝากระหว่างทางและค่าธรรมเนียมธนาคาร อย่างไรก็ตาม รายการ "ข้อผิดพลาดในการบันทึกตัวเลข" ยังเป็นจุดที่นักศึกษาบางส่วน (3 คู่) ยังต้องใช้เวลาในการวิเคราะห์นานกว่ารายการอื่น ซึ่งผู้วิจัยได้เข้าชี้แนะในระหว่างกิจกรรมจนสามารถทำได้ถูกต้องในที่สุด

4.3 การวิเคราะห์และอภิปรายผลเชิงคุณภาพจากการสังเกตพฤติกรรม

นอกเหนือจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้นในเชิงปริมาณ ผู้วิจัยได้ทำการบันทึกผลการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาชั้น ปวช.3 ห้อง 2 จำนวน 28 คน ในขณะดำเนินกิจกรรมบทบาทสมมติคู่ขนาน (Bank & Book Role Play) ซึ่งสามารถสรุปประเด็นการเรียนรู้เชิงคุณภาพที่สำคัญได้ดังนี้

1. การเปลี่ยนผ่านจากความสับสนสู่การสร้างความเข้าใจด้วยตนเอง (Cognitive Transition) ในระยะเริ่มแรกของการทำกิจกรรม นักศึกษาส่วนใหญ่แสดงออกถึงความไม่แน่ใจในการระบุฝั่งที่จะต้องปรับปรุงรายการ (ด้านกิจการ หรือ ด้านธนาคาร) อย่างไรก็ตาม เมื่อนักศึกษาได้สวม

บทบาทเป็น "ผู้ถือครองข้อมูล" (Data Owner) ความสับสนดังกล่าวได้เปลี่ยนเป็นการสับสนอย่างมีเป้าหมาย โดยเฉพาะในกลุ่มการเรียนรู้ที่พบว่ายอดเงินไม่ตรงกัน นักศึกษาจะเกิดกระบวนการ "โต้แย้งทางวิชาการ" (Academic Argument) เพื่อพิสูจน์ความถูกต้องของเอกสารในมือตนเอง ซึ่งพฤติกรรมนี้สะท้อนให้เห็นถึงการเกิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ผู้เรียนไม่ได้เพียงแต่รอคำเฉลยจากผู้สอน แต่พยายามใช้ตรรกะทางบัญชีในการแก้ปัญหา

2. ประสิทธิภาพของปฏิสัมพันธ์แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer-to-Peer Interaction) ผู้วิจัยพบว่า การจับคู่ทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย นักศึกษาที่มีทักษะการคำนวณดีกว่าสามารถอธิบายลำดับขั้นตอนการกระหายอดให้กับคู่ของตนด้วยภาษาที่เข้าใจง่ายและเป็นกันเอง ซึ่งช่วยลดความตระหนักรู้ (Anxiety) ในวิชาบัญชีลงได้มาก ส่งผลให้นักศึกษาที่ไม่กล้าซักถามผู้สอนในคาบเรียนปกติ มีความกล้าในการซักถามและแลกเปลี่ยนข้อมูลกับคู่ของตนเอง จนนำไปสู่การหาข้อสรุปในรายการที่ซับซ้อน เช่น รายการเช็คคิน (NSF Check) หรือข้อผิดพลาดในการบันทึกตัวเลขได้สำเร็จ

3. การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงระบบ (Systematic Thinking) กิจกรรมบทบาทสมมติช่วยให้นักศึกษามองเห็น "กระแสของข้อมูล" (Information Flow) ได้ชัดเจนขึ้น นักศึกษาสามารถระบุได้ว่า รายการใดที่ "ธนาคารทราบแต่กิจการยังไม่ทราบ" และรายการใดที่ "กิจการดำเนินการไปแล้วแต่ยังไม่ถึงธนาคาร" ความเข้าใจในมิติของ "เวลา" และ "ลำดับการบันทึก" นี้เองที่เป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้ผลสอบหลังเรียน (Post-test) ของนักศึกษาสูงขึ้น เนื่องจากผู้เรียนไม่ได้จดจำเพียงสูตรการบวกหรือหักรายการ แต่เข้าใจถึงที่มาและเหตุผลของรายการนั้นๆ อย่างแท้จริง

4. เจตคติและความสนใจต่อบทเรียน จากการสังเกตพบว่า นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมสูงกว่าการเรียนรู้แบบบรรยายปกติ มีการแสดงออกถึงความภาคภูมิใจเมื่อสามารถทำให้ยอดคงเหลือของทั้งสองฝ่าย "กระหายอดจนเท่ากัน" (Balanced) ได้สำเร็จ พฤติกรรมความสำเร็จนี้ (Success Experience) ช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง (Self-efficacy) และสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพการบัญชีในระดับขั้นที่สูงขึ้นต่อไป

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษางานวิจัยเรื่อง พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาโดยวิธีการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นเทคโนโลยีการศึกษา วิชา การบัญชีเดี่ยวและการกระทยอด ของนักศึกษา ระดับ ปวช.2 ห้อง 2 สาขางาน การบัญชี วิทยาลัยเทคนิคปทุมธานี ผู้วิจัยได้สรุปเป็นออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย
2. วิธีดำเนินการวิจัย
3. สรุปผลการวิจัย
4. อภิปรายผลการวิจัย
5. ข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักศึกษาสามารถจำแนกและวิเคราะห์ข้อผิดพลาดในการกระทยอดธนาคารได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติคู่ขนาน

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร

นักศึกษา สาขาวิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระทยอด ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 วิทยาลัยเทคนิคปทุมธานี สาขางาน การบัญชี ระดับชั้น ปวช.2 จำนวน 3 กลุ่ม

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา นักศึกษา สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 28 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 วิทยาลัยเทคนิคปทุมธานี สาขางาน การบัญชี ระดับชั้น ปวช.2 กลุ่ม 2

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรต้น กิจกรรมการเรียนการสอนแบบบทบาทสมมติคู่ขนาน (คนหนึ่งเป็นธนาคาร คนหนึ่งเป็นกิจการ)

ตัวแปรตาม ทักษะการวิเคราะห์รายการกระทยอดและความพึงพอใจต่อการเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาการกระหนดยอดธนาคารและบัญชีเดี่ยว เรื่อง การกระหนดยอดธนาคาร
2. ชุดสถานการณ์จำลอง "Bank & Book Role Play"
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน และ หลังเรียน (Pre-test / Post-test) รายวิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระหนดยอด เรื่อง การกระหนดยอดธนาคาร
4. แบบประเมินทักษะการวิเคราะห์รายการ
5. แบบสอบถามความพึงพอใจ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากผลการทดสอบในชั้นเรียนเปรียบเทียบระหว่างก่อนและหลังเข้าสู่กระบวนการเขียนวิธีการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติคู่ขนาน (Bank & Book Role Play)
2. วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระหว่างก่อนและหลังเข้าสู่กระบวนการเขียนวิธีการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติคู่ขนาน (Bank & Book Role Play)

5.1 สรุปผลการวิจัย

1. **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หลังจากการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมบทบาทสมมติคู่ขนาน นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 16.32 สูงกว่าก่อนเรียน = 8.43 อย่างเห็นได้ชัด โดยมีพัฒนาการของคะแนนเพิ่มขึ้นร้อยละ 40.75 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้
2. **ทักษะการวิเคราะห์รายการ** จากการสังเกตพฤติกรรม พบว่านักศึกษาทั้ง 14 คู่ สามารถแยกแยะรายการระหว่างฝั่งธนาคารและฝั่งกิจการได้ถูกต้องแม่นยำขึ้น โดยเฉพาะรายการค่าธรรมเนียมธนาคารและเงินฝากระหว่างทางที่มีความถูกต้องถึงร้อยละ 100
3. **ความพึงพอใจ** นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับ "มากที่สุด" เนื่องจากกิจกรรมมีความสนุกสนาน ไม่ตึงเครียด และช่วยให้เข้าใจเนื้อหาที่เคยสับสนได้ชัดเจนขึ้นผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากสรุปผลการวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยมีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายผลเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติคู่ขนาน (Bank & Book Role Play) ดังนี้

1. **ประสิทธิภาพของนวัตกรรมต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** ผลการวิจัยพบว่านักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 40.75

ทั้งนี้เนื่องมาจากกิจกรรมบทบาทสมมติคู่ขนานช่วยเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้จาก "นามธรรม" (การอ่านโจทย์จากตำรา) ให้เป็น "รูปธรรม" (การปฏิบัติจากเอกสารจำลอง) การที่นักศึกษาได้สัมผัสใบแจ้งยอดธนาคาร (Bank Statement) และสมุดบัญชีที่มีหน้าตาคล้ายของจริง ทำให้นักศึกษาเกิดความตระหนักในบทบาทหน้าที่ของพนักงานบัญชี สอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) ซึ่งส่งผลให้ความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนและแม่นยำกว่าการท่องจำเพียงอย่างเดียว

2. การแก้ปัญหาความสับสนในการวิเคราะห์รายการด้วยเทคนิค "เจ้าของข้อมูล" ประเด็นหลักที่นักศึกษามักสับสนคือ การระบุรายการใดต้องปรับปรุงที่ฝั่งธนาคารหรือฝั่งกิจการ การใช้เทคนิค "บทบาทสมมติคู่ขนาน" โดยแบ่งหน้าที่ชัดเจนระหว่าง "ตัวแทนธนาคาร" และ "ตัวแทนกิจการ" เป็นกุญแจสำคัญในการแก้ปัญหา เพราะเมื่อนักศึกษาได้รับมอบหมายให้ถือครองเอกสารเพียงชุดเดียว พวกเขาจะเกิดสัญชาตญาณในการปกป้องความถูกต้องของข้อมูลตนเอง และต้องทำการ "สืบค้น" ว่าเหตุใดข้อมูลของเพื่อนอีกฝั่งถึงไม่ตรงกับตน กระบวนการนี้ช่วยให้นักศึกษาจำแนกรายการคลาดเคลื่อน (เช่น เชื้อค้ำจ่าย หรือ เงินฝากระหว่างทาง) ได้โดยอัตโนมัติจากสถานการณ์บังคับ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ที่เน้นการแก้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)

3. บทบาทของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน จากการสังเกตพบว่า การจับคู่ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Peer Tutoring) ในระดับที่เข้มข้น นักศึกษาที่มีความเข้าใจมากกว่าสามารถถ่ายทอดเทคนิคการสังเคราะห์รายการให้กับเพื่อนในภาษาที่เข้าใจง่ายและเป็นกันเอง ลดช่องว่างระหว่างวัยและระดับความรู้ (Zone of Proximal Development ZPD) ตามแนวคิดของ Vygotsky การที่นักศึกษาต้องอภิปรายร่วมกันเพื่อหาข้อยุติก่อนจัดทำงบกระทบยอด ไม่เพียงแต่ช่วยให้งานถูกต้อง แต่ยังช่วยเสริมสร้างทักษะการทำงานร่วมกันและการสื่อสาร ซึ่งเป็นสมรรถนะสำคัญ (Competency) ของนักศึกษาในระดับ ปวช. ที่เตรียมตัวเข้าสู่สถานประกอบการ

4. การสร้างเจตคติและความเชื่อมั่นในตนเอง (Self-Efficacy) ความสำเร็จในการทำให้อยุดคงเหลือทั้งสองฝ่าย "ตรงกัน" ในกิจกรรม (Balanced) ส่งผลให้นักศึกษาเกิดความภาคภูมิใจและลดความกลัวต่อวิชาบัญชี ความรู้สึกเชิงบวกนี้ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียนบทต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของหลายท่านที่ระบุว่า บรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและท้าทายผ่านสถานการณ์จำลองจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและมีทัศนคติที่ดีต่อรายวิชาชีววิทยายิ่งขึ้น

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้ (Recommendations for Implementation)

1. การออกแบบสื่อและสถานการณ์จำลอง (Scenario Design) ผู้สอนควรออกแบบชุดเอกสารจำลอง (Bank Statement และ Ledger) ให้มีความใกล้เคียงกับเอกสารจริงในสถานประกอบการมากที่สุด โดยควรเพิ่มความซับซ้อนของรายการคลาดเคลื่อนที่ระดับ (Scaffolding) เริ่มจากรายการที่เข้าใจง่าย เช่น ค่าธรรมเนียมธนาคาร ไปสู่รายการที่ต้องใช้การคิดวิเคราะห์ขั้นสูง เช่น ข้อผิดพลาดในการบันทึกตัวเลขสลับหลัก (Transposition Error) เพื่อกระตุ้นทักษะการสังเกตของผู้เรียน

2. การบริหารจัดการบทบาทสมมติ (Role Management) ในการจัดกิจกรรม ครูผู้สอนควรมีการสลับบทบาท (Role Rotation) ระหว่างพนักงานธนาคารและพนักงานกิจการ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในบริบทของข้อมูลจากทั้งสองฝั่งอย่างถ่องแท้ และป้องกันการเกิดความเข้าใจเพียงด้านเดียว

3. การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Environment) ควรเน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างคู่เรียน ครูผู้สอนควรทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) โดยการตั้งคำถามกระตุ้น (Prompting Questions) มากกว่าการเฉลยคำตอบในทันที เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการทางปัญญาร่วมกับเพื่อนในการหาทางออกของปัญหา

4. การสะท้อนคิดหลังปฏิบัติการ (Structured Debriefing) หลังจบกิจกรรมในแต่ละครั้ง ควรจัดให้มีการสรุปบทเรียนร่วมกันทั้งชั้นเรียน เพื่อให้นักศึกษาแต่ละคู่นำเสนอ "เทคนิคการสืบค้นข้อผิดพลาด" ที่ค้นพบ เป็นการแลกเปลี่ยนกลยุทธ์การเรียนรู้ (Meta-cognitive Strategies) ระหว่างกลุ่มเพื่อน

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป (Recommendations for Future Research)

1. การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Integration) ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ระหว่างการใช้เอกสารกระดาษจำลองกับการใช้สื่อดิจิทัล เช่น โปรแกรมบัญชีสำเร็จรูป หรือ Spreadsheet เพื่อพัฒนาทักษะการกระหายยอดในรูปแบบการบัญชีดิจิทัล (Digital Accounting) ให้สอดคล้องกับมาตรฐานอาชีพในปัจจุบัน

2. การศึกษาตัวแปรด้านเจตคติและพฤติกรรม ควรมีการขยายขอบเขตการวิจัยเพื่อศึกษาตัวแปรอื่นๆ ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ เช่น ความคงทนในการเรียนรู้ (Retention) หลังจากผ่านกิจกรรมไปแล้ว 1 ภาคเรียน หรือศึกษาความมั่นใจในตนเอง (Self-confidence) ในการปฏิบัติงานบัญชีภายใต้แรงกดดัน

3. การขยายผลสู่เนื้อหาบัญชีอื่น ควรมีการประยุกต์ใช้กิจกรรมบทบาทสมมติคู่ขนานไปสู่หัวข้อวิชาที่มีความซับซ้อนของเอกสารเชื่อมโยงกัน เช่น การบัญชีภาษีมูลค่าเพิ่ม (การกระทบยอดภาษีซื้อ-ภาษีขาย) หรือการบัญชีสินค้าคงเหลือ เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของรูปแบบการสอนในเนื้อหาที่หลากหลายขึ้น

4. การวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มควบคุม ในการวิจัยครั้งต่อไป อาจเพิ่มความเข้มข้นทางสถิติโดยใช้รูปแบบการวิจัยที่มีกลุ่มควบคุม (Control Group) เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพระหว่างการสอนแบบปกติกับการสอนแบบบทบาทสมมติให้ชัดเจนยิ่งขึ้นในเชิงมหภาค

บรรณานุกรม

- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2567). **หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ.**
- รัชชาสร ชันโคกกรวด. (2567). การกระหายอดธนาคารและบัญชีเดียว. พิมพ์ครั้งที่ 1. สำนักพิมพ์เอ็มพันธ์.
- นภา วงศ์วิวัฒน์. (2563). **การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาทักษะการวิเคราะห์งบการเงิน.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ประเสริฐ สุขสวัสดิ์. (2565). การเรียนรู้แบบร่วมมือในวิชาบัญชีสำหรับนักศึกษาอาชีวศึกษา. วารสารการวิจัยและพัฒนากการอาชีวศึกษา, 7(2), 45-58.
- สมชาย มั่นใจ. (2562). **การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีโดยใช้สถานการณ์จำลองและบทบาทสมมติ.** วารสารครุศาสตร์อาชีวศึกษา, 10(1), 112-125.
- วิภา แสงอรุณ. (2564). **ผลของการจัดการเรียนรู้แบบ Role Play ต่อความวิตกกังวลในการเรียนวิชาบัญชี.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). **Active Learning: Creating Excitement in the Classroom.** Washington, DC: School of Education and Human Development, George Washington University.
- Topping, K. J. (1996). **The Effectiveness of Peer Tutoring in Further and Higher Education: A Typology and Review of the Literature.** Higher Education, 32(3), 321-345.