



## วิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง การพัฒนาความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบซื้อสินค้าแบบจำลอง  
สถานการณ์เสมือนจริงโดยใช้บอร์ดเกม ของนักศึกษา ระดับชั้นประกาศนียบัตร  
วิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 การบัญชีห้อง 1

นางสาวลัดดาวัลย์ โกทา

แผนกวิชาการบัญชี

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี อาชีวศึกษาจังหวัดลพบุรี

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

ชื่องานวิจัย : การพัฒนาความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงโดยใช้  
บอร์ดเกม ของนักศึกษา ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 การบัญชีห้อง 1

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวลัดดาวัลย์ โกทา

สถานศึกษา : วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี

ปีที่ทำวิจัย : ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างและพัฒนาแบบฝึกทักษะเกี่ยวกับระบบบัญชีซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงโดยใช้บอร์ดเกม และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะระบบบัญชีซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงโดยใช้บอร์ดเกม ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส. 2 การบัญชีห้อง 1 แผนกวิชาการบัญชี และเพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลคะแนนระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียน ด้วยแบบฝึกทักษะที่สร้างขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักศึกษาระดับชั้น ปวส.2 การบัญชีห้อง 1 แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี จำนวน 23 คน โดยใช้แบบฝึกทักษะและแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นเครื่องมือ ส่วนสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ

ผลการวิจัย พบว่า จากการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง บัญชีซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงโดยใช้บอร์ดเกม ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส. 2 การบัญชีห้อง 1 แผนกวิชาการบัญชี ปรากฏผลดังนี้ ผลสัมฤทธิ์ก่อนการใช้แบบฝึกทักษะเกี่ยวกับระบบบัญชีซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงโดยใช้บอร์ดเกม ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.2 การบัญชีห้อง 1 มีคะแนนแบบฝึกทักษะเฉลี่ยเท่ากับ 48 คะแนน อยู่ในระดับพอใช้ ผลสัมฤทธิ์หลังการใช้แบบฝึกทักษะเกี่ยวกับระบบบัญชีซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงโดยใช้บอร์ดเกม ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.2 การบัญชีห้อง 1 มีคะแนนแบบฝึกทักษะเฉลี่ยเท่ากับ 60 คะแนน อยู่ในระดับดี นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากเดิม คิดเป็นร้อยละ 21

## สารบัญ

|                                                    | หน้า |
|----------------------------------------------------|------|
| บทคัดย่อ                                           | ก    |
| สารบัญ                                             | ข    |
| สารบัญตาราง                                        | ค    |
| บทที่ 1 บทนำ                                       |      |
| 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา                 | 1    |
| 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย                        | 1    |
| 1.3 ขอบเขตการวิจัย                                 | 1-2  |
| 1.4 สมมติฐานการวิจัย                               | 2    |
| 1.5 กรอบแนวคิด                                     | 2    |
| 1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ                                | 2    |
| 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ                      | 2    |
| บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง             |      |
| 2.1 ความสำคัญระบบซื้อสินค้า                        | 3    |
| 2.2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง                       | 3-4  |
| 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง                          | 4-5  |
| บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย                         |      |
| 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย        | 6    |
| 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย                     | 6    |
| 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล                            | 6    |
| 3.5 สถิติที่ใช้ในการวิจัยและวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล | 7    |
| บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล                       |      |
| 4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล   | 8    |
| 4.2 เกณฑ์การประเมิน                                | 8    |
| 4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล                           | 8-10 |
| 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ                   |      |
| 5.1 สรุปผลการวิจัย                                 | 11   |
| 5.2 อภิปรายผล                                      | 11   |
| 5.3 ข้อเสนอแนะในการวิจัย                           | 11   |

## สารบัญตาราง

### ตาราง

### หน้า

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ผลการทดสอบก่อนเรียน เรื่อง ระบบซื้อสินค้า

8-9

ตารางที่ 2 วิเคราะห์ผลการทดสอบหลังเรียน เรื่อง ระบบซื้อสินค้า

9-10

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การวางระบบบัญชีเกี่ยวกับการซื้อที่มีประสิทธิภาพ จะช่วยให้กิจการมีระบบการควบคุมภายในที่ดี เนื่องจากทุกกิจกรรมจะแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบต่าง ๆ เกี่ยวกับการจัดซื้อให้ดำเนินไปตามขั้นตอนโดยใช้เอกสารประกอบเป็นหลักฐานในการอ้างอิง ซึ่งในการซื้อจะมีหลักสำคัญตั้งแต่การเสนอซื้อ เมื่อเจ้าหน้าที่ของแผนกคลังสินค้าได้ตรวจสอบให้แน่ใจแล้วว่าควรมีการจัดซื้อก็จะดำเนินการตามขั้นตอนในวิธีปฏิบัติที่ได้วางระบบไว้แล้ว ซึ่งในการซื้อบางครั้งก็อาจจะมีการส่งคืนสินค้าอันเนื่องมาจากสินค้าที่สั่งซื้อไม่ตรงตามที่ระบุไว้ในใบสั่งซื้อ หรืออาจมีส่วนลดเข้ามาเกี่ยวข้องและการซื้อส่วนใหญ่จะซื้อเป็นเงินเชื่อ จึงต้องมีการจ่ายชำระเงินให้แก่เจ้าหนี้ ดังนั้นเพื่อให้การทำงานเป็นไปด้วยความถูกต้องชัดเจน จึงต้องมีการวางระบบบัญชีเหล่านี้ให้มีประสิทธิภาพต่อการควบคุมที่ดี

การเรียนรายวิชาการระบบบัญชี โดยเฉพาะบัญชีซื้อสินค้า เป็นเนื้อหาที่มีลักษณะเป็นกระบวนการและขั้นตอนที่ต้องอาศัยความเข้าใจเชิงตรรกะและการเชื่อมโยงเอกสาร ตั้งแต่การสั่งซื้อ การรับสินค้า จนถึงการบันทึกบัญชีและการจ่ายชำระหนี้ นักศึกษาส่วนใหญ่มักประสบปัญหาในการทำความเข้าใจการไหลของข้อมูลและเอกสารประกอบการบันทึกบัญชีเกี่ยวกับระบบซื้อ เนื่องจากไม่ได้เห็นสถานการณ์จริง ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ทางทฤษฎีเข้ากับการปฏิบัติได้

ครูผู้สอนจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการเชื่อมโยงทางเดินเอกสารระบบบัญชีซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงโดยใช้บอร์ดเกม (Educational Board Game) เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ เสมือนได้อยู่ในสถานการณ์จริง ได้เห็นการไหลของข้อมูลและเอกสารประกอบการบันทึกบัญชีเกี่ยวกับระบบซื้อสินค้า จำนวน 23 คน

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและพัฒนาแบบฝึกทักษะเกี่ยวกับระบบบัญชีซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงโดยใช้บอร์ดเกม ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.2 การบัญชีห้อง 1
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะระบบบัญชีซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงโดยใช้บอร์ดเกม

#### ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรที่ศึกษา คือ นักเรียนระดับ ปวส.2 การบัญชีห้อง 1 ที่เรียนภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568
2. กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับ ปวส.2 การบัญชีห้อง 1 ที่เรียนภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 23 คน ได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2.1 ตัวแปรต้นที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบฝึกทักษะระบบซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงโดยใช้บอร์ดเกม

2.2 ตัวแปรตามที่ใช้ในการวิจัย คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ระบบซื้อสินค้า

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยเป็นวิชาการระบบบัญชี เรื่อง ระบบสินค้าและการควบคุมสินค้าคงเหลือ สำหรับ นักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

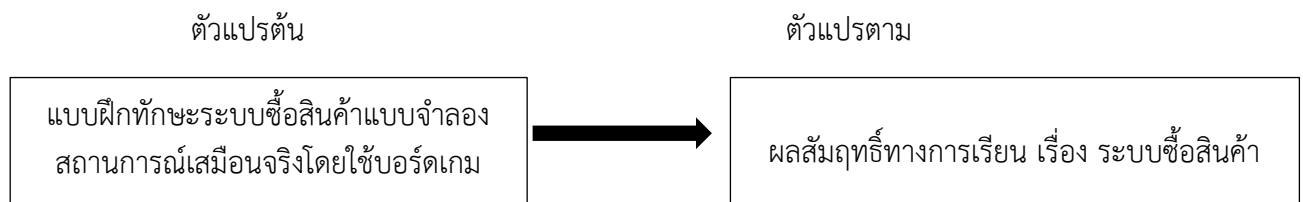
4. ระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย คือ ปีการศึกษา 2568 ภาคเรียนที่ 2 โดยใช้เวลา 6 สัปดาห์ๆ ละ 1 วัน วันละ 2 ชั่วโมง

## สมมติฐานการวิจัย

นักศึกษาที่ใช้ชุดฝึกทักษะเกี่ยวกับระบบบัญชีซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงโดยใช้บอร์ดเกม จะสามารถแสดงการไหลของเอกสารระบบซื้อสินค้าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

## กรอบแนวคิด

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิด ดังนี้



## นิยามศัพท์เฉพาะ

ระบบบัญชีซื้อสินค้า หมายถึง กระบวนการบันทึก รวบรวม และประมวลผลข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจัดซื้อสินค้าหรือวัตถุดิบทั้งหมดของกิจการ ตั้งแต่เริ่มมีความต้องการสั่งซื้อไปจนถึงการบันทึกหนี้สินและเตรียมการชำระเงิน โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ได้ข้อมูลต้นทุนที่ถูกต้อง มีการควบคุมภายในที่รัดกุม และสามารถบริหารจัดการกระแสเงินสดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แบบฝึกทักษะ หมายถึง แบบฝึกทักษะเกี่ยวกับระบบบัญชีซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงโดยใช้บอร์ดเกม ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.2 การบัญชีห้อง 1

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบซื้อสินค้า ซึ่งวัดได้จากแบบฝึกทักษะเกี่ยวกับระบบบัญชีซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงโดยใช้บอร์ดเกม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนได้พัฒนาการเรียนรู้เรื่องระบบซื้อสินค้าได้อย่างถูกต้อง
2. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการพัฒนาแบบฝึกทักษะ เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนเรื่องระบบซื้อสินค้า รายวิชาการบัญชี
3. เป็นการกระตุ้นให้ครูแสวงหานวัตกรรม ตลอดจนเทคนิคใหม่ๆ มาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องตามลำดับดังนี้

1. ความสำคัญของระบบซื้อสินค้า
2. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### ความสำคัญของระบบซื้อสินค้า

การวางระบบบัญชีเกี่ยวกับการซื้อที่มีประสิทธิภาพ จะช่วยให้กิจการมีระบบการควบคุมภายในที่ดี เนื่องจากทุกกิจกรรมจะแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบต่าง ๆ เกี่ยวกับการจัดซื้อให้ดำเนินไปตามขั้นตอนโดยใช้เอกสารประกอบเป็นหลักฐานในการอ้างอิง ซึ่งในการซื้อจะมีหลักสำคัญตั้งแต่การเสนอซื้อ เมื่อเจ้าหน้าที่ของแผนกคลังสินค้าได้ตรวจสอบให้แน่ใจแล้วว่าควรมีการจัดซื้อก็จะดำเนินตามขั้นตอนในวิธีปฏิบัติที่ได้วางระบบไว้แล้ว ซึ่งในการซื้อบางครั้งก็อาจจะมีการส่งคืนสินค้าอันเนื่องมาจากสินค้าที่สั่งซื้อไม่ตรงตามที่ระบุไว้ในใบสั่งซื้อ หรืออาจมีส่วนลดเข้ามาเกี่ยวข้องและการซื้อส่วนใหญ่จะซื้อเป็นเงินเชื่อ จึงต้องมีการจ่ายชำระเงินให้แก่เจ้าหนี้ ดังนั้นเพื่อให้การทำงานเป็นไปด้วยความถูกต้องชัดเจน จึงต้องมีการวางระบบบัญชีเหล่านี้ให้มีประสิทธิภาพง่ายต่อการควบคุมที่ดี

#### แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทิสนา แคมมณี (2562 : 370) กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง คือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยให้ผู้เรียนลงไปในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล และกติกาการเล่น ที่สะท้อนความเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น โดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริงในการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่าง ๆ ซึ่งการตัดสินใจนั้นจะส่งผลถึงผู้เล่นในลักษณะเดียวกันกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง

นันทรัตน์ เกียรติศักดิ์โสภณ และณัฐริกา สงสังข์ (2566) กล่าวว่า เกมการศึกษา คือสื่อการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะต่างๆ เพราะเกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนสามารถกระทำด้วยตนเองและได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เกมการศึกษาอาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้แต่ต้องมีกติกาการเล่นที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน แต่ไม่ต้องมีกฎระเบียบมากนัก สามารถใช้ในการจูงใจผู้เรียน ผ่อนคลายความเครียด อีกทั้งยังส่งเสริมพัฒนาการทั้งในด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา ในขณะเดียวกันก็สามารถนำเอาแง่คิดจากการเล่นเกมไปวิเคราะห์วิจารณ์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ต่อไปได้

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง คือ การจำลองสถานการณ์จริงในไว้ในชั้นเรียน ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองเสมือนอยู่ในสถานการณ์จริง ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจ วิเคราะห์ความคิด ความรู้สึกต่อกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติในสถานการณ์ และสรุปหลักการหรือแนวคิดที่จะนำไปประยุกต์ในสถานการณ์ใหม่

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อภिरดี เดชพงษ์สัมฤทธิ์ (2567) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมการเรียนรู้ตามแนวทางทฤษฎีพัฒนาการทางความคิดของเพียเจต์ เพื่อส่งเสริมทักษะการยืดหยุ่นทางความคิดของนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลการพัฒนาบอร์ดเกมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมทักษะการยืดหยุ่นทางความคิดของนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 มีองค์ประกอบ ได้แก่ 1) กำหนดเนื้อหาหรือเนื้อเรื่อง 2) การกำหนดจุดประสงค์ 3) การเลือกใช้กลไก 4) กฎ กติกา 5) ระยะเวลาในการเล่น 6) การสะท้อนกลับ และ 7) การออกแบบกราฟิกในเกม 2) ผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังทดสอบบอร์ดเกมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมทักษะการยืดหยุ่นทางความคิดของกลุ่มตัวอย่างพบว่า คะแนนหลังทดสอบอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=3.71$ , S.D.=0.82) มีคะแนนมากกว่าก่อนทดสอบซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X}=3.01$ , S.D.=0.04) โดยประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ คือ 1) องค์ประกอบ ทางเลือก คะแนนหลังทดสอบอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=3.54$ , S.D.=0.84) มีคะแนนมากกว่าก่อนทดสอบอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X}=3.12$ , S.D.=0.68) 2) องค์ประกอบ การควบคุม คะแนนหลังทดสอบอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=3.54$ , S.D.=0.84) มีคะแนนมากกว่าก่อนทดสอบอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X}=3.00$ , S.D.=0.61) 3) องค์ประกอบ การรับรู้ประสิทธิภาพของตนเอง คะแนนหลังทดสอบอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=3.74$ , S.D.=0.72) มีคะแนนมากกว่าก่อนทดสอบอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X}=2.92$ , S.D.=0.59) สรุปได้ว่า คะแนนทักษะการยืดหยุ่นทางความคิด หลังทดสอบด้วยบอร์ดเกมตามแนวทางทฤษฎีฯ สูงกว่าก่อนเรียน ที่ระดับนัยสำคัญ .05 โดยก่อนทดสอบ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.01 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.04 หลังทดสอบ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.71 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.82 โดยมีค่า t test เท่ากับ 1.734

อโนทัย พลภาณูมาส และ ธันวารินทร์ ต๊ะเสาร (2566) ได้ศึกษา เรื่อง การศึกษาการใช้บอร์ดเกมส์ประกอบการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีขั้นต้น เรื่องสมการบัญชี กรณีศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาการบัญชี คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ตาก พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบอร์ดเกมรายวิชาการบัญชีขั้นต้น เรื่องสมการบัญชี หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.010 และ 0.050 ระดับความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกม สำหรับนักศึกษาสาขาการบัญชีชั้นปีที่ 1 อยู่ในระดับที่มาก มีค่าเฉลี่ย 4.338 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.795

ดังนั้นจากข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ทำวิจัยเรื่องการแก้ปัญหาความรู้ ความเข้าใจ โดยการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงโดยใช้บอร์ดเกม ของนักศึกษา ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 การบัญชีห้อง 1 เพื่อให้เกิดกระบวนการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และเป็นประโยชน์ต่อครูและนักศึกษา ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมกรรมการเรียนการสอน



### บทที่ 3

#### วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ สร้างและพัฒนาแบบฝึกทักษะการคำนวณภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา โดยใช้สถานการณ์เสมือนจริง (Simulation) มีวิธีดำเนินการดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
  - วิธีการสร้างเครื่องมือ
  - แผนการสอน
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. สถิติที่ใช้ในการวิจัยและวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นปวช.1 การบัญชีห้อง 3 ที่เรียนภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าในการวิจัยครั้งนี้ คือ เป็นนักเรียนระดับชั้น ปวช.1 การบัญชีห้อง 3 จำนวน 23 คน ได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

- ตัวแปรต้นที่ใช้ในการวิจัย คือ ชุดฝึกทักษะเรื่องการคำนวณภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา
  - ตัวแปรตามที่ใช้ในการวิจัย คือ การพัฒนาทักษะการเรียนรู้เรื่องการคำนวณภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา
- เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยเป็นวิชาการบัญชีภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา เรื่อง การคำนวณภาษีเงินได้บุคคลธรรมดาของนักเรียนระดับชั้น ปวช.1 การบัญชีห้อง 3 แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี

ระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โดยใช้เวลา 6 สัปดาห์ๆ ละ 1 วัน วันละ 2 ชั่วโมง

#### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ผู้วิจัยใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มี 2 อย่างคือ

- 2.1 แบบฝึกทักษะระบบซื้อสินค้า ได้แก่
  - แบบฝึกปฏิบัติการระบบซื้อสินค้า ตามโจทย์ที่กำหนดให้จำนวน 1 ชุด
- 2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ระบบซื้อสินค้า ได้แก่
  - ฝึกปฏิบัติการระบบซื้อสินค้า ก่อนเรียนและหลังเรียน 1 ชุด

#### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

- 3.1 แจกจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและกิจกรรมที่ปฏิบัติในหน่วยการเรียนรู้
- 3.2 ประเมินความรู้นักศึกษาเกี่ยวกับระบบซื้อสินค้า
- 3.3 แจกคะแนนการวัดผลการเรียนรู้ก่อนการเรียนเรื่องระบบซื้อสินค้า
- 3.4 ครูผู้สอนอธิบายและสาธิตการระบบซื้อสินค้า
- 3.5 ผู้สอนมอบหมายแบบฝึกทักษะเรื่องระบบซื้อสินค้า
- 3.6 นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเป็นรายบุคคล
- 3.7 นำแบบทดสอบมาตรวจเพื่อให้คะแนน

#### 4. สถิติที่ใช้ในการวิจัยและวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

##### สถิติที่ใช้ในการวิจัย

4.1 การวิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ระบบบัญชีซื้อสินค้า สถิติที่ใช้ได้แก่

4.1.1 ค่าร้อยละ (Percentage)

4.1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) ( $\bar{X}$ ) คำนวณจากสูตร (สนอง อินละคร.2543:65)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

|                 |     |                              |
|-----------------|-----|------------------------------|
| เมื่อ $\bar{X}$ | แทน | คะแนนเฉลี่ย                  |
| $\sum X$        | แทน | ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม  |
| $N$             | แทน | จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง |

##### 4.2 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2.1 หาค่าร้อยละ (Percentage)

4.2.2 หาค่าเฉลี่ย (Mean)

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาการเรียนรู้วิชาระบบบัญชี เรื่อง ระบบซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงโดยใช้บอร์ดเกม ของนักศึกษา ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 การบัญชีห้อง 1 ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับหัวข้อต่อไปนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. เกณฑ์การประเมิน
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจในการแปลความหมายและเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลให้ถูกต้องตลอดจนการสื่อความหมายของข้อมูลที่ตรงกัน ผู้วิจัยได้กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

$N$  แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง  
 $\bar{X}$  แทน ค่าเฉลี่ย  
% แทน ร้อยละ

#### 2. เกณฑ์การประเมินมีดังนี้

|            |       |       |         |                                                     |
|------------|-------|-------|---------|-----------------------------------------------------|
| ระดับคะแนน | 70-80 | คะแนน | หมายถึง | ผู้เรียนมีระดับความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับ ดีมาก   |
| ระดับคะแนน | 60-69 | คะแนน | หมายถึง | ผู้เรียนมีระดับความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับ ดี      |
| ระดับคะแนน | 50-59 | คะแนน | หมายถึง | ผู้เรียนมีระดับความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับ ปานกลาง |
| ระดับคะแนน | 40-49 | คะแนน | หมายถึง | ผู้เรียนมีระดับความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับ พอใช้   |
| ระดับคะแนน | 1-39  | คะแนน | หมายถึง | ผู้เรียนมีระดับความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับ แก้ไข   |

#### 3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 วิเคราะห์ผลการทดสอบก่อนเรียน เรื่อง ระบบซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริง โดยใช้บอร์ดเกม

ตารางที่ 1 วิเคราะห์การทดสอบก่อนเรียน เรื่องระบบซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงโดยใช้บอร์ดเกม

| นักศึกษาคนที่ | คะแนนสอบก่อนเรียน | เกณฑ์การประเมิน | นักเรียนคนที่ | คะแนนสอบก่อนเรียน | เกณฑ์การประเมิน |
|---------------|-------------------|-----------------|---------------|-------------------|-----------------|
| 1             | 30                | แก้ไข           | 8             | 50                | ปานกลาง         |
| 2             | 75                | ดีมาก           | 9             | 38                | แก้ไข           |
| 3             | 72                | ดีมาก           | 10            | 36                | แก้ไข           |
| 4             | 70                | ดีมาก           | 11            | 32                | แก้ไข           |
| 5             | 45                | พอใช้           | 12            | 55                | ปานกลาง         |
| 6             | 20                | แก้ไข           | 13            | 35                | แก้ไข           |
| 7             | 40                | พอใช้           | 14            | 74                | ดีมาก           |

| นักศึกษา<br>คนที่       | คะแนนสอบ<br>ก่อนเรียน | เกณฑ์การประเมิน | นักเรียน<br>คนที่ | คะแนนสอบ<br>ก่อนเรียน | เกณฑ์การประเมิน |
|-------------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|-----------------------|-----------------|
| 15                      | 38                    | แก้ไข           | 20                | 48                    | พอใช้           |
| 16                      | 70                    | ดีมาก           | 21                | 71                    | ดีมาก           |
| 17                      | 68                    | ดี              | 22                | 64                    | ดี              |
| 18                      | 31                    | แก้ไข           | 23                | 32                    | แก้ไข           |
| 19                      | 25                    | แก้ไข           |                   |                       |                 |
| ผลรวมคะแนน              |                       |                 |                   | 1,119                 |                 |
| ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) |                       |                 |                   | 48                    |                 |

ตารางที่ 1 พบว่านักศึกษาที่เรียน เรื่อง ระบบซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริง โดยใช้บอร์ดเกม มีคะแนนแบบฝึกหัดเฉลี่ยเท่ากับ 48 คะแนน อยู่ในระดับพอใช้ (1,119/23)

1,119 หมายถึง คะแนนรวม

23 หมายถึง จำนวนนักศึกษา

ตารางที่ 2 วิเคราะห์การทดสอบหลังเรียน เรื่องระบบซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงโดยใช้บอร์ดเกม

| นักศึกษา<br>คนที่ | ผลการทดสอบ<br>(80 คะแนน) |                     |           |                     | ระดับความรู้ |      | คิดเป็น<br>ร้อยละ |
|-------------------|--------------------------|---------------------|-----------|---------------------|--------------|------|-------------------|
|                   | ก่อนเรียน                | เกณฑ์การ<br>ประเมิน | หลังเรียน | เกณฑ์การ<br>ประเมิน | เพิ่มขึ้น    | ลดลง |                   |
| 1                 | 30                       | แก้ไข               | 38        | แก้ไข               | ✓            |      | 27                |
| 2                 | 75                       | ดีมาก               | 80        | ดีมาก               | ✓            |      | 7                 |
| 3                 | 72                       | ดีมาก               | 75        | ดีมาก               | ✓            |      | 4                 |
| 4                 | 70                       | ดีมาก               | 75        | ดีมาก               | ✓            |      | 7                 |
| 5                 | 45                       | พอใช้               | 53        |                     | ✓            |      | 18                |
| 6                 | 20                       | แก้ไข               | 24        | แก้ไข               | ✓            |      | 20                |
| 7                 | 40                       | พอใช้               | 60        | ดี                  | ✓            |      | 50                |
| 8                 | 50                       | ปานกลาง             | 73        | ดีมาก               | ✓            |      | 46                |
| 9                 | 38                       | แก้ไข               | 70        | ดีมาก               | ✓            |      | 84                |
| 10                | 36                       | แก้ไข               | 69        | ดี                  | ✓            |      | 92                |
| 11                | 32                       | แก้ไข               | 48        | พอใช้               | ✓            |      | 50                |
| 12                | 55                       | ปานกลาง             | 76        | ดีมาก               | ✓            |      | 38                |
| 13                | 35                       | แก้ไข               | 38        | แก้ไข               | ✓            |      | 9                 |
| 14                | 74                       | ดีมาก               | 80        | ดีมาก               | ✓            |      | 8                 |
| 15                | 38                       | แก้ไข               | 54        | ปานกลาง             | ✓            |      | 42                |
| 16                | 70                       | ดีมาก               | 78        | ดีมาก               | ✓            |      | 11                |
| 17                | 68                       | ดี                  | 72        | ดีมาก               | ✓            |      | 6                 |

| นักศึกษา<br>คนที่       | ผลการทดสอบ<br>(80 คะแนน) |                     |           |                     | ระดับความรู้ |      | คิดเป็น<br>ร้อยละ |
|-------------------------|--------------------------|---------------------|-----------|---------------------|--------------|------|-------------------|
|                         | ก่อนเรียน                | เกณฑ์การ<br>ประเมิน | หลังเรียน | เกณฑ์การ<br>ประเมิน | เพิ่มขึ้น    | ลดลง |                   |
| 18                      | 31                       | แก้ไข               | 35        | แก้ไข               | ✓            |      | 13                |
| 19                      | 25                       | แก้ไข               | 30        | แก้ไข               | ✓            |      | 20                |
| 20                      | 48                       | พอใช้               | 62        | ดี                  | ✓            |      | 29                |
| 21                      | 71                       | ดีมาก               | 80        | ดีมาก               | ✓            |      | 13                |
| 22                      | 64                       | ดี                  | 76        | ดีมาก               | ✓            |      | 19                |
| 23                      | 32                       | แก้ไข               | 37        | แก้ไข               | ✓            |      | 16                |
| ผลรวมคะแนนหลังเรียน     |                          |                     |           |                     | 1,383        |      |                   |
| ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) |                          |                     |           |                     | 60           |      |                   |

จากตาราง 2 พบว่านักศึกษามีคะแนนทดสอบหลังเรื่องระบบซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริง โดยใช้บอร์ดเกม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 60 คะแนน อยู่ในระดับดี (1,383/23)

1,383 หมายถึง คะแนนรวม

23 หมายถึง จำนวนนักศึกษา

การคิดอัตราร้อยละ

$$\begin{aligned}
 & \frac{\text{ผลการทดสอบหลังเรียน} - \text{ผลการทดสอบก่อนเรียน} \times 100}{\text{ผลการทดสอบก่อนเรียน}} \\
 = & \frac{1,383 - 1,119 \times 100}{1,119} \\
 = & 21 \%
 \end{aligned}$$

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

ผลจากการวิจัย เรื่อง การพัฒนาความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงโดยใช้บอร์ดเกม ของนักศึกษา ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 การบัญชีห้อง 1 ของนักเรียนระดับชั้น แผนกวิชาการบัญชี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จากการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและพัฒนาแบบฝึกทักษะเกี่ยวกับระบบบัญชีซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงโดยใช้บอร์ดเกม ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.2 การบัญชีห้อง 1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะระบบบัญชีซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงโดยใช้บอร์ดเกม

#### 5.2 อภิปรายผล

จากการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง เรื่อง การพัฒนาความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงโดยใช้บอร์ดเกม ปรากฏผลดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ก่อนการใช้แบบฝึกทักษะการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงโดยใช้บอร์ดเกม ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.2 การบัญชีห้อง 1 มีคะแนนแบบฝึกทักษะเฉลี่ยเท่ากับ 48 คะแนน อยู่ในระดับพอใช้

2. ผลสัมฤทธิ์หลังการใช้แบบฝึกทักษะการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบซื้อสินค้าแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงโดยใช้บอร์ดเกม ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.2 การบัญชีห้อง 1 มีคะแนนแบบฝึกทักษะเฉลี่ยเท่ากับ 60 คะแนน อยู่ในระดับดี นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากเดิม คิดเป็นร้อยละ 21

#### 5.3 ข้อเสนอแนะในการวิจัย

- ไม่มี

## บรรณานุกรม

ทิตนา แคมมณี. (2552). **รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นันทรัตน์ เกียรติศักดิ์โสภณ และ ญัฐริกา สงสังข์. (2566). “การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาความจริงเสริมสำหรับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องโปรแกรม Scratch ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4” **JOURNAL OF SCIENCE AND TECHNOLOGY, SOUTHEAST BANGKOK UNIVERSITY**. 4, 2. 191-208

อโนทัย พลภาณุมาศ และ ธันวารินทร์ ต๊ะเสาร์. (2567). “การศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมส์ประกอบการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีขั้นต้น เรื่อง สมการบัญชี กรณีศึกษานักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาการบัญชี คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ตาก” **วารสารบริหารธุรกิจอุตสาหกรรม**. 6,1. 93-100