

ชื่อผลงานวิจัย	การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ทางGoogle meet โดยใช้สื่อเกม Power pointวงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงิน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1/3 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลบริหารธุรกิจ
ชื่อผู้วิจัย	นางสาวชมพูนุท เนื่องจำนงค์
ตำแหน่ง	ครูผู้สอน
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี บัญชีบัณฑิต
สถานศึกษาที่ติดต่อ	วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลบริหารธุรกิจ 111 หมู่2 ต.บางพระ อ.ศรีราชา จ.ชลบุรี 20110 โทร.087-6058616
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	พ.ศ.2564
ประเภทงานวิจัย	งานวิจัยในชั้นเรียน

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของสื่อเกมPower pointวงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงิน 2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบออนไลน์ทาง Google meet ของนักเรียนหลังเรียนด้วยสื่อเกม Power pointวงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงิน 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยสื่อเกม Power pointวงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงิน ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่1ห้อง3วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลบริหารธุรกิจ จำนวน 45 คน ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 1/2564 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1.แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง งบการเงิน 2.สื่อเกม Power pointวงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงิน 3.แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง งบการเงิน 4.แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ ได้แก่ 1. หาค่าเฉลี่ย \bar{X} และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง 2. เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยสื่อเกม Power pointวงล้อบัญชี ของนักเรียนกลุ่มทดลองกับเกณฑ์ โดยใช้สถิติทดสอบ t-test แบบ One Sample

จากผลการศึกษาดังกล่าว1.สื่อเกม Power pointวงล้อบัญชีมีประสิทธิภาพ 81.85 /84.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 2.ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนแบบออนไลน์ทาง Google meet โดยใช้สื่อเกมPower pointวงล้อบัญชีของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1ห้อง3หลังเรียนด้วยการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 3.ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1ห้อง3 กลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบออนไลน์ทาง Google meet โดยใช้สื่อเกม Power pointวงล้อบัญชี มีค่าเฉลี่ย 4.47 (SD=0.60) ซึ่งผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก

ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

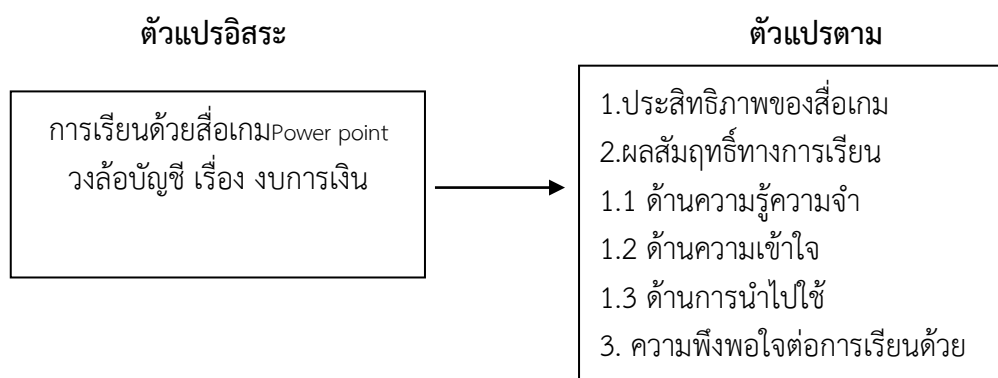
สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (COVID-19) หรือโรคโควิด-19 นับว่าเป็นอีกหนึ่งเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นบนโลกสร้างความสูญเสียให้ทั่วโลก ยังส่งผลกระทบต่อการดำรงชีวิตของทุกคนและสร้างความเสียหายทางเศรษฐกิจจำนวนมาก รวมถึงส่งผลกระทบต่อระบบการศึกษาทั้งนี้กระทรวงศึกษาธิการ ตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อบุคลากร นิสิต นักศึกษา จึงได้ประกาศให้สถาบันการศึกษางดจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน และมาตรการ ให้ความช่วยเหลือผู้ได้รับผลกระทบจากการระบาดของ โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 หรือโรค COVID-19 ตามมาตรการดังกล่าวคือพิจารณาการจัดการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์ เมื่อวันที่ 17 มีนาคม 2563 เรื่อง ให้สถานศึกษาในสังกัดและในกำกับของกระทรวงศึกษาธิการปิดเรียนด้วยเหตุพิเศษ ตั้งแต่วันที่ 18 มีนาคม 2563 เป็นต้นไป โดยให้สถานศึกษาจัดให้มีการเรียนการสอนด้วยการไม่ต้องเข้าชั้นเรียนปรับการเรียนการสอนเป็นทางออนไลน์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2563 ฉบับที่ 2 วันที่ 17 มีนาคม 2563)

การจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์ COVID-19 จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องเร่งดำเนินการ มีการปรับการเรียนการสอนออนไลน์โดยใช้เทคโนโลยีมากขึ้น ทำให้ผู้สอนและผู้เรียนต่างตื่นตัวกับการเรียนผ่านสื่อออนไลน์เป็นอย่างมากซึ่งการจัดการเรียนการสอน ผ่านสื่อออนไลน์เป็นการสอนผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดย ไม่จำเป็นต้องเดินทางมาพบกัน สามารถสอนได้ทุกที่ ทุกเวลา ข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอ และมัลติมีเดีย อื่นๆ จะถูกส่งไปยังผู้เรียนผ่าน Web Browser ผู้เรียน ทุกคนในชั้นเรียนและผู้สอนสามารถติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ อย่างไรก็ตามผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบในการเรียนมากกว่าปกติเพราะไม่มีใครสามารถควบคุมดูแลผู้เรียนได้อย่างใกล้ชิด แอปพลิเคชันที่นิยมใช้ในการสอนผ่านสื่อออนไลน์ในการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์เป็นการเรียนผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ซึ่งใช้การนำเสนอเนื้อหาทางคอมพิวเตอร์ในรูปของสื่อมัลติมีเดีย แอปพลิเคชันที่นิยมใช้ในการสอนผ่านสื่อออนไลน์ ได้แก่ ข้อความอิเล็กทรอนิกส์ ภาพนิ่ง ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว ภาพสามมิติอ็อลิ์ร่นนิ่ง เป็นต้น มีการสร้างสิ่งแวดล้อมทางการเรียนให้มีประสิทธิภาพมาก ขึ้นผ่านทางแอปพลิเคชัน Zoom, Google classroom, Google meet, Microsoft team เป็นต้น ซึ่งเครื่องมือเหล่านี้สามารถโหลดใช้ได้เหมาะกับการเรียนผ่านสื่อออนไลน์เป็นอย่างมาก (รัชดากร พลภักดี, 2563, หน้า 1-5)

เกมการศึกษาเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาด้านสติปัญญา เป็นการเล่นที่ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีความสังเกตดี ได้ฟังและคิดอย่างรวดเร็ว ซึ่งเกมการศึกษาจะเน้นกิจกรรมการเล่นโดยมีครูและกฎกติกาที่ช่วยพัฒนาความคิด เป็นพื้นฐานสำคัญของการเตรียมความพร้อมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน ดังที่ ทิศนา แคมมณี (2550, หน้า 365) อธิบายว่า วิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ ทั้งนี้ ในปัจจุบันมีการพัฒนารูปแบบการสอนในหลากหลายรูปแบบ มีการประยุกต์ใช้สื่อการสอนในรูปแบบของเกม หรือมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา ซึ่งสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา นั้น คือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ออกแบบเพื่อใช้ในการเรียนการสอน โดยผู้ออกแบบ หรือกลุ่มผู้ผลิตโปรแกรม ได้บูรณาการเอาข้อมูลรูปแบบต่าง ๆ เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดีโอ และข้อความ เข้าไปเป็นองค์ประกอบเพื่อการสื่อสาร และการให้ประสบการณ์ เพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพนั่นเอง

จากเหตุผลดังกล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยในฐานะของครูผู้สอน จึงได้สร้างกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ทางGoogle meet โดยใช้สื่อเกมPower pointวงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงิน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1/3 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลบริหารธุรกิจ เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ส่งผลดีต่อการพัฒนาการเรียนการสอนในสถานศึกษา ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทางออนไลน์มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นและส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย



วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของสื่อเกมPower pointวงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงิน
2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบออนไลน์ทาง Google meet ของนักเรียนหลังเรียนด้วยสื่อเกม Power pointวงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงิน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยสื่อเกม Power pointวงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงิน

สมมติฐานการวิจัย

1. สื่อเกมPower pointวงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงิน มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนแบบออนไลน์ทาง Google meet ด้วยสื่อเกม Power pointวงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงิน หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์
3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนแบบออนไลน์ทาง Google meet ด้วยสื่อเกมPower pointวงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงินอยู่ในระดับมาก

นิยามศัพท์

1. สื่อเกม Power pointวงล้อบัญชี หมายถึง กิจกรรมประกอบการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น มีเนื้อหาเกี่ยวกับงบการเงินซึ่งผ่านทางสื่อการสอนPower point แบบออนไลน์ทาง Google meet ในรูปแบบของการแข่งขัน มีกฎกติกา และมีเหตุการณ์ที่สมมุติขึ้น โดยให้นักเรียนได้แก้ปัญหาอย่างมีเหตุผลภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด

2. ประสิทธิภาพของสื่อเกม Power pointวงล้อบัญชี หมายถึง คุณภาพของบทเรียนที่จะทำให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนถึงระดับเกณฑ์ 80/80 โดย 80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทำแบบทดสอบระหว่างเรียนด้วยสื่อเกม Power pointวงล้อบัญชี

ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วน 80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยการสอนแบบออนไลน์ทาง Google meet ด้วยสื่อเกม Power pointวงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงิน ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

3. Google meet หมายถึง โปรแกรมแอปพลิเคชันสำหรับการประชุมวิดีโอคอลหรือการใช้สอนทางออนไลน์โดยสามารถเข้าใช้งานได้สูงสุดครั้งละ 100 คน

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถของนักเรียนหลังการเรียนรู้ด้วยสื่อเกม Power pointวงล้อบัญชี ซึ่งวัดได้จากคะแนนของการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ดังนี้

4.1 ด้านความรู้ความจำ หมายถึง นักเรียนสามารถจำเนื้อหาของสื่อเกม Power pointวงล้อบัญชีเกี่ยวกับเรื่อง งบการเงินได้เป็นอย่างดี

4.2 ด้านความเข้าใจ หมายถึง นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาของสื่อเกม Power pointวงล้อบัญชีเกี่ยวกับเรื่อง งบการเงินได้เป็นอย่างดี

4.3 ด้านการนำไปใช้ หมายถึง นักเรียนสามารถนำความรู้ในการเรียนด้วยสื่อเกม Power pointวงล้อบัญชีไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

5. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกต่อการเรียนด้วยสื่อเกม Power point วงล้อบัญชีเกี่ยวกับเรื่อง งบการเงิน ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

6. นักเรียน หมายถึง บุคคลที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลบริหารธุรกิจ

แนวคิดทฤษฎี

ในการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ทาง Google meet โดยใช้สื่อเกม Power pointวงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงิน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1/3 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลบริหารธุรกิจ

1. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน ประเภทวิชาพาณิชยกรรม/ หลักสูตรหลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

2. วิธีการสอนโดยใช้เกม

2.1 ความหมายของเกม

2.2 วัตถุประสงค์ของวิธีการสอนโดยใช้เกม

2.3 เทคนิคและข้อเสนอแนะต่างๆ ในการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ

2.4 ประโยชน์ของเกมประกอบการจัดการเรียนรู้

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ประเภทวิชาพาณิชยกรรม สาขาวิชาการบัญชี มาตรฐานการศึกษาวิชาชีพ

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์

- ด้านคุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ ได้แก่ ความเสียสละ ความซื่อสัตย์สุจริต ความกตัญญูกตเวที การละเว้นสิ่งเสพติดและการพนัน การมีจิตสำนึกและเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพแลสังคม

ภูมิใจและรักษาเอกลักษณ์ของชาติไทย เคารพสิทธิของผู้อื่น ประพฤติปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของตนเอง ตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีจิตสาธารณะ และจิตสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อม

- ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ได้แก่ ความมีวินัย ความรับผิดชอบ ความรักสามัคคี มีมนุษยสัมพันธ์ ความเชื่อมั่นในตนเอง สนใจใฝ่รู้ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ชยัน ประหยัด อุตุน พึ่งตนเอง ต่อต้านความรุนแรงและการทุจริต ปฏิบัติตนและปฏิบัติงานโดยคำนึงถึงหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ความปลอดภัย อาชีวอนามัย การอนุรักษ์พลังงานและสิ่งแวดล้อม

2. ด้านสมรรถนะแกนกลาง

- ด้านความรู้ ได้แก่ หลักการใช้ภาษาและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร หลักการใช้เหตุผล คติวิเคราะห์ แก้ปัญหาและการจัดการ หลักการดำรงตนและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม หลักการปรับตัวและดำเนินชีวิตในสังคมสมัยใหม่

- ด้านทักษะ ได้แก่ ทักษะการสื่อสารโดยใช้ภาษาและเทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะการคิดและการแก้ปัญหาโดยใช้หลักการและกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ทักษะทางสังคมและการดำรงชีวิตตามหลักศาสนาวัฒนธรรมและความเป็นพลเมืองและหลักการพัฒนาบุคลิกภาพและสุขอนามัย

- ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ ได้แก่ สื่อสารโดยใช้ภาษาไทย ภาษาต่างประเทศและเทคโนโลยีสารสนเทศในชีวิตประจำวันและในงานอาชีพ แก้ไขปัญหาในงานอาชีพ โดยใช้หลักการและกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ปฏิบัติตนตามหลักศาสนา วัฒนธรรม ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรมทางสังคมและสิทธิหน้าที่พลเมือง พัฒนาบุคลิกภาพและสุขอนามัยโดยใช้หลักการและกระบวนการด้านสุขศึกษาและพลศึกษา

3. ด้านสมรรถนะวิชาชีพ

- ด้านความรู้ ได้แก่ หลักการทั่วไปของงานอาชีพเฉพาะและการวิเคราะห์เบื้องต้น หลักการตัดสินใจวางแผนและแก้ไขปัญหา หลักการเลือกใช้เครื่องมือวัสดุอุปกรณ์ในงานอาชีพ หลักการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ หลักการจัดการงานอาชีพ

- ด้านทักษะ ได้แก่ ทักษะการเลือกและประยุกต์ใช้วิธีการ เครื่องมือและวัสดุขั้นพื้นฐานในการปฏิบัติงาน ทักษะการปฏิบัติงานพื้นฐานอาชีพและงานเฉพาะตามแบบแผนที่กำหนด ทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาในการปฏิบัติงาน ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทักษะด้านสุขภาวะและความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน

- ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ ได้แก่ วางแผนดำเนินงานตามหลักการและกระบวนการ โดยคำนึงถึงการ บริหารงานคุณภาพ การอนุรักษ์พลังงาน ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม หลักอาชีวอนามัยและความปลอดภัย และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ปฏิบัติงานพื้นฐานอาชีพด้านการบัญชีตามหลักการและกระบวนการ เลือกใช้และบำรุงรักษาเครื่องมือ วัสดุอุปกรณ์ในงานอาชีพตามหลักการและกระบวนการโดยคำนึงถึงความประหยัดและความปลอดภัย ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่อพัฒนาและสนับสนุนงานอาชีพ รวบรวมเอกสารและบันทึกบัญชีของธุรกิจบริการ ธุรกิจซื้อขายสินค้าและธุรกิจอุตสาหกรรมสำหรับกิจการเจ้าของคนเดียว ห้างหุ้นส่วน และบริษัทจำกัดตามมาตรฐานรายงานทางการเงิน บันทึกบัญชีโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่องานบัญชี

จัดทำแบบแสดงรายการภาษีมูลค่าเพิ่ม ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา และภาษีเงินได้นิติบุคคล ตัดสินใจวางแผนและแก้ไขปัญหาในงานอาชีพการบัญชีที่ไม่อยู่ภายใต้การควบคุมในบางเรื่องประยุกต์ใช้ความรู้ทักษะทางวิชาชีพ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการแก้ปัญหาและการปฏิบัติงานด้านการบัญชีให้คำแนะนำพื้นฐานที่ต้องใช้การตัดสินใจและการปฏิบัติงานแก่ผู้ร่วมงาน

รหัสวิชา20200-1002

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความเข้าใจหลักการ วิธีการและขั้นตอนการจัดทำบัญชีสำหรับกิจการเจ้าของคนเดียว ประเภทธุรกิจบริการ
2. มีทักษะปฏิบัติงานบัญชีตามหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไปสำหรับกิจการเจ้าของคนเดียว ประเภทธุรกิจบริการ
3. มีกิจนิสัย มีระเบียบ ละเอียด รอบคอบ ซื่อสัตย์ มีวินัย ตรงต่อเวลา และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพบัญชี

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการ วิธีการและขั้นตอนการจัดทำบัญชีสำหรับกิจการเจ้าของคนเดียวประเภทธุรกิจบริการ
2. ปฏิบัติงานบัญชีสำหรับกิจการเจ้าของคนเดียวประเภทธุรกิจบริการตามหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไป

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ ความหมาย วัตถุประสงค์ และประโยชน์ของการบัญชี ข้อสมมติทางบัญชีความหมายของสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้เจ้าของตามกรอบแนวคิดสำหรับการรายงานทางการเงิน สมการบัญชี การวิเคราะห์รายการค้า การบันทึกรายการค้า ตามหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไปของธุรกิจบริการเจ้าของคนเดียวในสมุดรายวันทั่วไป สมุดเงินสด 2 ช่อง ผ่านรายการไปบัญชีแยกประเภท งบทดลอง กระดาษทำการชนิด 6 ช่อง งบการเงินปรับปรุง ปิดบัญชี และสรุปงบจบบัญชี

วิธีการสอนโดยใช้เกม

ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนส่วนใหญ่ได้เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากที่สุด หรือจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนนั้นๆ ด้วย เพราะเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนแล้วจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจ จดจำ ไม่เพียงแต่จะได้ความรู้และผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นเท่านั้น แต่ผู้เรียนยังจะได้รับประสบการณ์เพลิดเพลินอีกด้วย การสอนโดยใช้เกมจึงเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนสนุกสนานในการเรียนและทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาจากบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น

1. ความหมายของเกม

เกมเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญสำหรับสร้างความสนใจ และสร้างความสนุกสนานให้แก่เด็ก การเล่นเกมจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่จะส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้และช่วยพัฒนาทักษะทางด้านต่างๆ รวมทั้งเป็นการส่งเสริมกระบวนการในการทำงานเป็นกลุ่ม และการอยู่ร่วมกันกับเพื่อนในสังคม

พิริยพงศ์ เตชะศิริยีนง (2552, หน้า29-30) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมชนิดใดชนิดหนึ่งที่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ในการทำกิจกรรมของเกมและการนำมาประยุกต์เข้ากับการเรียนการสอน ส่งผลให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะทางความคิด เกิดความสนใจและการแสดงออกต่อเจตคติที่ดี ทำให้เกิดคุณค่าและ

ประโยชน์ต่อผู้เรียน ครูผู้สอนจัดทากิจกรรมในการเสริมสนับสนุนผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างมีระบบจากกิจกรรม เพื่อส่งเสริมสติปัญญาในการคิดวิเคราะห์เกิดทักษะที่ได้เกมและนำความรู้พื้นฐานนำมาปรับให้เกิดความสอดคล้องกับจุดประสงค์เนื้อหาที่จะสอน

ทิศนา แคมมณี (2550, หน้า 365) กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

สรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นแข่งขัน ที่มีการกำหนดจุดมุ่งหมาย กฎ กติกา วิธีการเล่น ซึ่งจะต้องมีการตัดสินผลการเล่นตามกติกาที่กำหนด การนำเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะช่วยส่งเสริมบรรยากาศในห้องเรียนให้น่าเรียนมากขึ้น ทำให้บทเรียนน่าสนใจ ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ ของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพ

2. ขั้นตอนสำคัญของการสอนโดยใช้เกม

สุพจน์ วิทลัสตินุ (2552, หน้า 55-56) กล่าวถึง การจัดกิจกรรมโดยการใช้เกมมี 4 ขั้นตอน ได้แก่

1. ขั้นเตรียมการ
2. ขั้นอธิบายและสาธิต
3. ขั้นดำเนินการเล่นเกม
4. ขั้นสรุปและประเมินผลการเล่นเกม

3. เทคนิคและข้อเสนอแนะต่างๆ ในการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ

ทิศนา แคมมณี (2550, หน้า 366-368) กล่าวถึง เทคนิคและข้อเสนอแนะต่างๆ ในการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ

1. การเลือกและนำเสนอเกม เกมที่นำมาใช้ในการสอนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ มุ่งให้ผู้เล่นเกมเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ มิใช่เล่นเพียงเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น อย่างไรก็ตาม ผู้สอนอาจมีการนำเกมที่เล่นกันเพื่อความบันเทิงเป็นสำคัญ มาใช้ในการสอน โดยนำมาเพิ่มขั้นตอนสำคัญคือการวิเคราะห์หรืออภิปรายเพื่อการเรียนรู้ เกมที่ได้รับการออกแบบให้เป็นเกมการศึกษาโดยตรงมีอยู่ด้วยกัน 3 ประเภทคือ 1) เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น 2) เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น และ 3) เกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องคิดตัดสินใจจากข้อมูลที่มี และได้รับผลของการตัดสินใจ เหมือนกับที่ควรจะได้รับในความเป็นจริง เกมแบบนี้มีอยู่ 2 ลักษณะคือ ลักษณะแรกเป็นการจำลองความเป็นจริง ลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เรียกว่าบอร์ดเกม (board game) เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะเป็นพิษ (pollution) เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง (conflict resolution)

การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้วมาปรับดัดแปลงให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน หากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้างและจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลายๆ ครั้ง จนกระทั่งแน่ใจว่า สามารถใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์ หากเป็นการดัดแปลง ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจก่อน แล้วจึงดัดแปลงและทดลองใช้ก่อนเช่นกัน สำหรับการนำเกมการศึกษามาใช้เลยนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจและลองเล่นเกมก่อน เพื่อจะได้เห็นประเด็นและข้อขัดข้องต่างๆ อันจะช่วยให้ผู้สอนมีการ

เตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า ช่วยให้การเล่นจริงของผู้เรียนเป็นไปอย่างราบรื่น ส่วนคอมพิวเตอร์เกมนั้นผู้สอนจำเป็นต้องมีทั้งซอฟต์แวร์ (software) และฮาร์ดแวร์ (hardware) คือตัวเกมและเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับผู้เรียน จึงจะสามารถเล่นได้

2. การชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีวิธีการเล่น และกติกาการเล่นที่มีความยุ่งยากซับซ้อนมากน้อยแตกต่างกัน ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมง่ายๆ มีวิธีเล่นและกติกาไม่ซับซ้อน การชี้แจงก็ย่อมทำได้ง่าย แต่ถ้าเกมนั้นมีความซับซ้อนมาก การชี้แจงก็จะทำได้ยากขึ้นผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจนโดยอาจต้องใช้สื่อเข้าช่วย หรืออาจให้ผู้เรียนซ้อมเล่นก่อนการเล่นจริง

กติกาการเล่น เป็นสิ่งสำคัญมากในการเล่น เพราะกติกานี้จะตั้งขึ้นเพื่อควบคุมให้การเล่นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้สอนควรศึกษากติกาการเล่น และวิเคราะห์ (หากเกมไม่ได้ให้รายละเอียดไว้) กติกาว่า กติกาแต่ละข้อมีขึ้นด้วยวัตถุประสงค์อะไร และควรดูแลให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกติกาของการเล่นอย่างเคร่งครัด

3. การเล่นเกม ก่อนการเล่น ผู้สอนควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่นไม่เช่นนั้น อาจจะทำให้การเล่นเป็นไปอย่างติดขัดและเสียเวลา เสียอารมณ์ ของผู้เล่นด้วย การเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย ในขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่นเกม ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น หากเป็นไปได้ผู้สอนควรมอบหมายผู้เรียนบางคนให้ทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่น และควบคุมกติกาการเล่นด้วย

4. การอภิปรายหลังการเล่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นที่สำคัญมาก หากขาดขั้นตอนนี้ การเล่นเกมก็คงไม่ใช่วิธีสอน แต่เป็นเพียงการเล่นเกมธรรมดาๆ จุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้วิธีต่างๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อจะไปให้ถึงเป้าหมาย ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจว่าจุดเน้นของการใช้เกมในการสอนนั้น ก็เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ การใช้เกมในการสอนโดยทั่วๆ ไป มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่างๆ ที่ต้องการ(ใช้ยุทธวิธีการเล่นที่สนุก และการแข่งขันมาเป็นเครื่องมือในการให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะต่างๆ) 2) เรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกมนั้น (ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมการศึกษา) และ 3) เรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ต่างๆ (ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมการศึกษา)

สรุปได้ว่า เทคนิคในการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพนั้นควรเริ่มจากการตัดสินใจเลือกเกมที่มีเนื้อหาสาระตรงตามวัตถุประสงค์ของเนื้อหาที่ต้องการสอน ก่อนการเล่นจะต้องชี้แจงวิธีการเล่น/กติกาการเล่นให้ผู้เล่นเข้าใจ พร้อมทั้งจัดสถานที่ วัสดุอุปกรณ์ฯ ให้เอื้อต่อการเล่น ในขณะที่เล่นนั้นผู้สอนควรบันทึกพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นด้วย เพื่อนำมาสู่ประเด็นการอภิปราย ในการอภิปรายต้องมุ่งประเด็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสอนนั้นๆ

4. ประโยชน์ของเกมประกอบการจัดการเรียนรู้

พิริยพงศ์ เตชะศิริยีนยง (2552, หน้า37) กล่าวถึง ประโยชน์ของเกมประกอบการเรียนการสอน เป็นเครื่องมือช่วยให้นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ทางด้านความคิด สติปัญญา และอารมณ์ ทำให้เกิดประโยชน์ต่อนักเรียน ดังนี้ เกมทำให้ผู้เล่นเกิดความสนใจ ใฝ่ใจ เกมเสริมสร้างการคิดขั้นตอนตามกติกาที่วางไว้ด้วยการใช้ไหวพริบที่จะชิงโอกาส ตื่นตัวเสมอ เป็นกฎการพัฒนาตัวร่างกายและสติปัญญา อย่างพร้อมๆ กัน โดยไม่ต้องถูกกระตุ้นเพราะสิ่งแวดล้อม แสดงออกพฤติกรรมในความกล้า ความเชื่อมั่น การ

แสดงออก สอนให้รู้จักพัฒนาด้านจริยธรรม คุณธรรม รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย ครุณาส่งที่ดีของเกมมาสร้างความเพลิดเพลินให้กับนักเรียน

สรุปได้ว่า ประโยชน์ของเกมประกอบการจัดการเรียนรู้ คือ เกมช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน ส่งเสริมการพัฒนาการทั้งทางด้านสติปัญญา ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์และด้านสังคม ช่วยสร้างความคุ้นเคยระหว่างครูกับผู้เรียนและระหว่างเพื่อนนักเรียนด้วยกันเอง จูงใจให้นักเรียนรักการเรียน และช่วยให้สรุปบทเรียนได้ง่ายขึ้น

จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับวิธีการสอนโดยใช้เกมสรุปได้ว่า การสอนโดยการใช้เกม หมายถึง การสอนผู้สอนให้ผู้เรียนได้เล่นเกมตามกติกา โดยนำเนื้อหาในบทเรียนมาเป็นส่วนประกอบของการเล่นเกม ซึ่งจะสังเกตพฤติกรรมจากการเล่น เพื่อให้ผู้เรียนและผู้สอนนำการเล่นเกมนั้นมาใช้ในการอภิปรายสรุปผล โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริง ได้เรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกม ผักผ่อนเทคนิค และทักษะต่างๆ เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน อีกทั้งมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนด้วย ซึ่งขั้นตอนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมที่สำคัญมี 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ขั้นเตรียมการ (2) ขั้นอธิบายและสาธิต (3) ขั้นดำเนินการเล่นเกม (4) ขั้นสรุปและประเมินผลการเล่นเกม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ยิ่งเจริญ บุญยัง (2556) ได้ศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การบันทึกรายการเกี่ยวกับสินค้าในสมุดรายวันทั่วไปวิชาบัญชีเบื้องต้น 2 ของนักศึกษา ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) วิทยาลัยอาชีวศึกษาดุสิตพัฒนชยการมีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน เรื่องการบันทึกรายการเกี่ยวกับสินค้าในสมุดรายวันทั่วไป (2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนระหว่างการจัดการเรียนการสอน รูปแบบปกติกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษา (3) เพื่อเพื่อวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาเรื่องการบันทึกรายการเกี่ยวกับสินค้าในสมุดรายวันทั่วไป ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมศึกษามีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อ กระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก

บอพิศ เว็ดสูงเนิน (2561) ได้ศึกษาเรื่อง การประยุกต์ใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot รายวิชาการบัญชีต้นทุน 2 นักศึกษา ปวส.1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยการอาชีพวิเชียรบุรี มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahootและไม่ใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot รายวิชาการบัญชีต้นทุน 2 (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot รายวิชาการบัญชีต้นทุน 2 ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยไม่ใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot รายวิชาการบัญชีต้นทุน 2 มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่า อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot รายวิชา การบัญชีต้นทุน 2 ในภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ณพัฐธิกา อริยะอนันต์เดช (2560) ได้ศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเพื่อการอาชีพเรื่องกระบวนการสื่อสาร โดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมและวิธีการสอนแบบปกติของนักเรียนสาขาธุรกิจค้าปลีก ชั้นปวช.1/1 และ ปวช.1/2 วิทยาลัยเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์ มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างวิชาภาษาไทยเพื่อการอาชีพเรื่องกระบวนการสื่อสาร โดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมและวิธีการสอนแบบปกติ (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนวิชาภาษาไทยเพื่อการอาชีพ เรื่องกระบวนการสื่อสาร โดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมและวิธีการสอนแบบปกติ ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมสูงกว่าวิธีการสอนแบบปกติและค่าระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เรื่องกระบวนการสื่อสาร จากทั้งหมด 5 ข้อ นักเรียนมีระดับความพึงพอใจมากที่สุด 1 ข้อและระดับความพึงพอใจมาก 4 ข้อ

ระเบียบวิธีวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่1ห้อง3 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลบริหารธุรกิจ จำนวน 45 คน

เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล

- 1.แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง งบการเงิน
- 2.สื่อเกม Power pointวงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงิน
- 3.แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง งบการเงิน
- 4.แบบประเมินความพึงพอใจ

ขั้นตอนการสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย

สำหรับวิธีการสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้ **ระยะที่ 1 ขั้นเตรียมการ การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย**

1.การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง งบการเงิน สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ให้เป็นไปตามขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบใช้เกม จากหนังสือคู่มือการจัดการเรียนรู้ รหัสวิชา 20200-1002 วิชาการบัญชีเบื้องต้น ประกอบด้วยเรื่องย่อย 1 เรื่อง ได้แก่ งบการเงิน ตามแนวทางการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้การใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบใช้เกม ดังนี้ ชื่อกลุ่มสาระเรียนรู้ และระดับชั้น สำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน ขั้นที่ 2 สร้างความรู้ ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป ขั้นที่ 4 ประเมินผล

-การหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง งบการเงิน นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขและนำไปใช้เป็นแผนในการทดลองสอนต่อไป จากการที่ได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านพิจารณาความสอดคล้องของจุดประสงค์ เนื้อหา วิธีการจัดกิจกรรม การวัดผลประเมินผลโดยกำหนดเกณฑ์ของค่า IOC ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม

-1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ไม่มีความเหมาะสม

ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้มาคำนวณหาค่า IOC ถ้าได้ผลเฉลี่ยที่ 0.50-1.00 แผนการจัดการเรียนรู้มีความเที่ยงตรงใช้ได้และนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มทดลอง โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าดัชนีความสอดคล้องได้เท่ากับ 1.00

2.การสร้างสื่อเกม Power pointวงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงิน สร้างสื่อเกม Power pointวงล้อบัญชี โดยใช้เนื้อหาการจัดการเรียนการสอนเรื่อง งบการเงิน ตามจุดประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้

-**การหาคุณภาพสื่อเกม Power pointวงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงิน** นำสื่อเกม Power pointวงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงิน ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมของสื่อเกมก่อนนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ทางโปรแกรมGoogle meet

3.การสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง งบการเงิน สร้างชุดฝึกปฏิบัติ เรื่อง งบการเงิน โดยผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตร คำอธิบายรายวิชา และจุดประสงค์ของการเรียนรู้ของวิชา การบัญชีเบื้องต้น ตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน เพื่อใช้ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

-**การหาคุณภาพแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง งบการเงิน** นำชุดฝึกปฏิบัติไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและนำผลการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้เกณฑ์การพิจารณาข้อสอบด้วยค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป โดยแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าดัชนีความสอดคล้องทั้งหมดได้เท่ากับ 1.00

4.การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ สร้างแบบประเมินความพึงพอใจที่นักเรียนมีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อเกม Power pointวงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงิน จำนวน 10 ข้อ

- **การหาคุณภาพแบบประเมินความพึงพอใจ** นำแบบประเมินความพึงพอใจเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาปรับปรุงให้เหมาะสม โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ของแบบประเมินความพึงพอใจ โดยแบบประเมินความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าดัชนีความสอดคล้องได้เท่ากับ 1.00

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทำการเลือกกลุ่มประชากรทดลองโดยสังเกตจากการถาม - ตอบ ก่อนเข้าสู่บทเรียนและระหว่างเรียนรวมถึงการทำแบบฝึกปฏิบัติหลังเรียนจากการสอนทางออนไลน์ผ่านทางโปรแกรม Google meet ของนักเรียนระดับ ปวช. 1 ห้อง 3 จำนวน 45 คน โดยภาพรวมผู้เรียนบางกลุ่มยังขาดทักษะในการจัดทำงบการเงิน ซึ่งยังไม่เป็นที่น่าพึงพอใจ

2. ทำการจัดการเรียนการสอนทางออนไลน์ผ่านทางโปรแกรมGoogle meet โดยใช้สื่อเกม Power pointวงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงิน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าเฉลี่ย \bar{X} และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง 2. เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยสื่อเกม Power pointวงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงินของนักเรียนกลุ่มทดลองกับเกณฑ์โดยใช้สถิติทดสอบ t-test แบบ One Sample

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยความรู้พื้นฐานรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่อง งบการเงิน หลังเรียนของนักศึกษาในกลุ่มทดลองที่เรียนแบบใช้เกมกับเกณฑ์ร้อยละ 80

กลุ่มทดลอง	n	\bar{X}	S.D.	% of Mean	t	p
คะแนนระหว่างเรียน	45	24.56	1.95	81.85	1.91*	.03
คะแนนหลังเรียน	45	25.40	1.56	84.67	6.03*	.00

จากตารางที่ 1 สรุปได้ว่าผลการทดลองระหว่างเรียนแบบออนไลน์ทาง Google meet ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 โดยใช้สื่อเกม Power point วงล้อบัญชี มีคะแนน 24.56 คิดเป็นร้อยละ 81.85 ผลการทดลองหลังเรียนแบบออนไลน์ทาง Google meet ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 โดยใช้สื่อเกม Power point วงล้อบัญชี มีคะแนน 25.40 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 84.67 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์กับคะแนนสอบหลังเรียนของนักศึกษา พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังนั้นสื่อเกมบัญชีมีค่าที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 81.85 / 84.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินความพึงพอใจการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ทาง Google meet โดยใช้สื่อเกม Power point วงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงินเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1/3 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลบริหารธุรกิจสรุปได้ดังนี้

ข้อ	หัวข้อแบบประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D	แปลผล
ด้านสื่อการสอน				
1	สื่อเกม Power point วงล้อบัญชีมีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพในการจัดกิจกรรม	4.56	0.50	มาก
2	สื่อเกม Power point วงล้อบัญชีมีความเหมาะสมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.27	0.64	มาก
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน				
3	นักเรียนมีความเข้าใจในบทเรียนมากขึ้น	4.44	0.73	
4	นักเรียนมีความสนุกสนานกับการเรียนแบบออนไลน์ทาง Google meet โดยใช้สื่อเกม Power point วงล้อบัญชี	4.42	0.60	มาก
5	นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากขึ้น	4.58	0.63	มาก
6	กิจกรรมการเรียนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.53	0.71	มาก
7	นักเรียนมีความตั้งใจและมีสมาธิในการเรียนมากขึ้น	4.53	0.54	มาก
8	นักเรียนมีความสนใจในการเรียนวิชาการบัญชีเบื้องต้นมากขึ้น	4.40	0.58	มาก
9	นักเรียนอยากให้มีการเรียนการสอนด้วยวิธีการสอนโดยใช้สื่อเกม Power point วงล้อบัญชี ในบทเรียนอื่นๆ	4.40	0.68	มาก

10	นักเรียนนำความรู้จากวิชาการบัญชีเบื้องต้น ไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	4.53	0.59	มาก
รวม		4.47	0.60	มาก

จากตารางที่ 2 สรุปได้ว่าผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินความพึงพอใจการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ทาง Google meet โดยใช้สื่อเกม Power point วงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงิน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1/3 มีค่าเฉลี่ย 4.47 (SD=0.60) ซึ่งผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก

อภิปรายข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อเกม Power point วงล้อบัญชี ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 81.85 /84.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 โดย 80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทำแบบทดสอบระหว่างเรียนด้วยสื่อเกม Power point วงล้อบัญชีได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วน 80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยการสอนแบบออนไลน์ทาง Google meet ด้วย สื่อเกม Power point วงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงิน ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

2. ผลการทดสอบของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 กลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบออนไลน์ทาง Google meet โดยใช้สื่อเกม Power point วงล้อบัญชี ผลการทดลองระหว่างเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.56 และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.40 คะแนน และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์กับคะแนนสอบหลังเรียนของนักศึกษา พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 กลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบออนไลน์ทาง Google meet โดยใช้สื่อเกม Power point วงล้อบัญชี มีค่าเฉลี่ย 4.47 (SD=0.60) ซึ่งผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก

อภิปรายผล

จากผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ของการวิจัยในครั้งนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้ ดังนี้ 1. สื่อเกม Power point วงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงิน มีประสิทธิภาพ 81.85 /84.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยความรู้พื้นฐานรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่อง งบการเงิน ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 หลังเรียนด้วยการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบออนไลน์ทาง Google meet โดยใช้สื่อเกม Power point วงล้อบัญชี สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินความพึงพอใจการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ทาง Google meet โดยใช้สื่อเกม Power point วงล้อบัญชี เรื่อง งบการเงิน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1/3 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลบริหารธุรกิจ อยู่ในระดับ มาก แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างแบบออนไลน์ทาง Google meet โดยใช้สื่อเกม Power point วงล้อบัญชี ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนรู้ที่เพิ่มสูงขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ พิริยพงศ์ เตชะศิริยีนง (2552, หน้า 29-30) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมชนิดใดชนิดหนึ่งที่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ในการทำกิจกรรมของเกมและการนำมาประยุกต์เข้ากับการเรียนการสอน ส่งผลให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะทางความคิด เกิดความสนใจและการแสดงออกต่อเจตคติที่ดี ทำให้เกิดคุณค่าและประโยชน์ต่อผู้เรียน ครูผู้สอนจัดทำกลยุทธ์ในการเสริมสนับสนุนผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ที่มีระบบจากกิจกรรม เพื่อส่งเสริมสติปัญญาในการคิดวิเคราะห์เกิดทักษะที่ได้เกมและนำความรู้พื้นฐานนำมาปรับให้เกิดความสอดคล้องกับจุดประสงค์เนื้อหาที่จะสอน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ยิ่งเจริญ บุญยัง (2556) ได้ศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนการสอน โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การบันทึกรายการเกี่ยวกับสินค้าในสมุดรายวันทั่วไปวิชา บัญชีเบื้องต้น 2 ของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุตสาหกรรมวิทยามิตรภาพสงฆ์ (1) เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน เรื่องการบันทึกรายการเกี่ยวกับสินค้าในสมุดรายวันทั่วไป (2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของผู้เรียนระหว่างการจัดการเรียนการสอน รูปแบบปกติกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษา (3) เพื่อเพื่อวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาเรื่องการบันทึกรายการเกี่ยวกับสินค้าในสมุดรายวันทั่วไป ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนที่ผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอน โดยใช้เกมการศึกษามีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอน แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อ กระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก บอพิศ เว็ดสูงเนิน (2561) ได้ศึกษา เรื่อง การประยุกต์ใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot รายวิชาการบัญชีต้นทุน 2 นักศึกษา ปวส.1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยการอาชีพวิเชียรบุรี มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot และไม่ใช่รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot รายวิชาการบัญชีต้นทุน 2 (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot รายวิชาการบัญชีต้นทุน 2 ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยไม่ใช่รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot รายวิชาการบัญชีต้นทุน 2 มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่า อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot รายวิชา การบัญชีต้นทุน 2 ในภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะทั่วไป

จากผลการศึกษาที่พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมทำให้ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ดังนั้น ครูผู้สอนจึงควรนำเกมบัญชีมีคู่ไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของหน่วยการเรียนรู้อื่นๆ และผู้สอนควรมีรางวัลเพื่อเป็นแรงจูงใจในการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นและพยายามแข่งขันให้เป็นผู้ชนะ เพื่อรับรางวัลที่ผู้สอนได้จัดเตรียมไว้ ดังนั้นครูผู้สอนควรมีการจัดรางวัลเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความพยายามในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างสม่ำเสมอ ทั้งในระหว่างเรียนและหลังเรียนต่อไป

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ประเภทวิชาพาณิชยกรรม สาขาวิชาการบัญชี. สืบค้นจาก <http://bsq.vec.go.th/Portals/9/Course/20/2562/20200/20201v3.pdf>.

ณพัฐธิกา อริยะอนันต์เดช. (2560). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเพื่อการอาชีพ เรื่องกระบวนการสื่อสาร โดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมและวิธีการสอนแบบปกติของนักเรียนสาขาธุรกิจค้าปลีก ชั้นปวช.1/1 และ ปวช.1/2. นนทบุรี: วิทยาลัยเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์.

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

ทิตินา แคมมณี. (2552). ศาสตร์การสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 5) กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์จำกัด.

บอพิศ เว็ดสูงเนิน. (2561). การประยุกต์ใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot รายวิชาการบัญชีต้นทุน2 นักศึกษา ปวส.1 สาขาวิชาการบัญชี. เพชรบูรณ์: วิทยาลัยการอาชีพวิเชียรบุรี.

พิริยพงศ์ เตชะศิริยีนง. (2552). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบสืบสวนสอบสวนโดยใช้เกมคณิตศาสตร์ เรื่อง การให้เหตุผล. สารนิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ยิ่งเจริญ บุญยัง. (2556). การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การบันทึกรายการเกี่ยวกับสินค้าในสมุดรายวันทั่วไปวิชาบัญชีเบื้องต้น 2 ของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 . บัญชีบัณฑิต (บช.บ .) กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยอาชีวศึกษาดุสิตพัฒนชยการ.

รัชดากร พลภักดี. (2563). การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์ COVID -19. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม.1(1), 1-5.