

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน ในรายวิชาการบัญชีตัวเงิน ของนักเรียน ระดับ ปวช. ปีที่ 2 กลุ่ม พณบ.21 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยการอาชีพสตึก
ชื่อผู้ศึกษา	นางจิตรา จิตตวิวัฒนา
สถานศึกษา	วิทยาลัยการอาชีพสตึก
ปีการศึกษา	1/2567

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) วิชาการบัญชีตัวเงิน ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 กลุ่ม พณบ. 21 แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยการอาชีพสตึก กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ 1) แผนการจัดการบัญชีตัวเงิน 2) แบบทดสอบวัดผลประเมินผล เรื่อง การบัญชีสำหรับกิจการซื้อขายสินค้า และ 3) แบบบันทึกคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการศึกษาพบว่า

1. การเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนคะแนนรวมจากการทำแบบทดสอบ หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ในรายวิชาการบัญชีตัวเงิน ของนักเรียน ระดับ ปวช.ชั้นปีที่ 2 กลุ่ม พณบ.21 แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยการอาชีพสตึก ซึ่งประกอบด้วย คะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ย 14.62 คะแนนจากการทดสอบหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย 28.07 ค่าคะแนนเพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 92.02

2. การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนคะแนนรวมจากการทำแบบทดสอบหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ในรายวิชาการบัญชีตัวเงิน ของนักเรียน ระดับ ปวช.ชั้นปีที่ 2 กลุ่ม พณบ. 21 แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยการอาชีพสตึกแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้