

**ชื่อผู้วิจัย** : นางแพรวพรรณ กิตติภูติกุล  
**ชื่อเรื่อง** : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์  
หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้นโดยใช้สื่อเกมส์บัญชีของนักเรียนชั้นปวช.1 กลุ่ม พณบ.12  
สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยการอาชีพสตึก  
**สาขาวิชา** : การบัญชี  
**ปีการศึกษา** : ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเกมส์บัญชีวิชา การบัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวด สินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้ถือหุ้น สำหรับนักเรียนชั้นปวช.1 กลุ่ม พณบ.12 สาขาวิชาการ บัญชีให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์80/80 หาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้น ปวช.1 กลุ่ม พณบ.12 สาขาวิชาการบัญชี ก่อนเรียน และหลังเรียน วิชา การบัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และ ส่วนของผู้ถือหุ้น โดยใช้เกมส์บัญชี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยเกม แบบฝึกทักษะ 3 ชุด แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 1 แผน แบบทดสอบจำนวน 2 ฉบับ ๆ ละ 10 ข้อ ใช้กับนักเรียนชั้นปวช.1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยการอาชีพสตึก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 15 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า เกมส์บัญชี วิชา การบัญชีเบื้องต้น สำหรับนักเรียนปวช.1 กลุ่ม พณบ.12 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยการอาชีพสตึก ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นมี ประสิทธิภาพเท่ากับ 82.91/83.94 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ 80/80 ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของนักเรียนชั้นปวช. 1 พณบ.12 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยการอาชีพสตึก ก่อนเรียน และหลังเรียน วิชาการบัญชีเบื้องต้น โดยใช้เกมส์ เท่ากับ 0.6131 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น 0.6131 หรือคิดเป็นร้อยละ 61.31