

ชื่อผลงานวิจัย	: การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุด กิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคล ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา
ชื่อผู้วิจัย	: นายอรรฐพลชัย แก้ววิภู
ตำแหน่งผู้วิจัย	: ครูผู้สอน
วุฒิการศึกษาผู้วิจัย	: ปริญญาตรี สาขาการบัญชี (บช.บ)
สถานศึกษาที่สังกัด	: วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา
การติดต่อผู้วิจัย	: 096-6852405 และ port2529ybac@gmail.com
ปีที่ทำการวิจัยสำเร็จ	: 2564
ประเภทงานวิจัย	: ประเภทที่ 1 วิจัยชั้นเรียน

บทคัดย่อ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคล ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคล ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี (2) เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคล ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคล จำนวน 32 คน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1/2563 วิชาการบัญชี จำนวน 20 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชาภาษีเงินได้นิติบุคคล แบบทดสอบก่อน – หลังเรียน สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย(Arithmetic Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ E1/E2

ผลการศึกษาพบว่า (1) ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคล มีประสิทธิภาพเท่ากับ 74.75/84.50 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ 70/80 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังจากเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคล สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : เกมคำศัพท์ / คำศัพท์ภาษาอังกฤษ / การพัฒนาการเรียนรู้อ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การเรียนภาษาต่างประเทศให้ประสบความสำเร็จขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการองค์ประกอบที่สำคัญประการหนึ่งคือการรู้จักคำศัพท์ ซึ่งทำให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูดและพูดสื่อสารกับผู้อื่นได้ เมื่อผู้เรียนมีคลังคำในภาษามากย่อมนำมาใช้ในการสื่อสารมาก ดังที่ วรรณพร ศิลาขาว (2555:15) กล่าวไว้ว่า “คำศัพท์เป็นพื้นฐานของภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้คำศัพท์เป็นอันดับแรกเพราะเป็นองค์ประกอบในการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะในการฟัง พูด อ่าน และเขียน”

คำศัพท์จึงมีความสำคัญอย่างมากต่อการเรียนรู้ภาษาทุกภาษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการฝึกทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน คำศัพท์เป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านนี้ เพราะจากคำศัพท์ ผู้เรียนสามารถนำมาสร้างเป็นวลีหรือประโยคในการสื่อสารได้ แต่ถ้าผู้เรียนไม่มีความรู้ด้านคำศัพท์ การเรียนภาษาทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนย่อมไม่ประสบผลสำเร็จ ดังที่ อนุภาพ ตลโสภณ (2556:45) กล่าวว่า “ถ้าไม่มีความแม่นยำหรือไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์แล้ว จะเรียนภาษาได้ดีทั้งการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียนได้ยาก การที่ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มาก จำได้แม่นยำและสามารถนำไปใช้อย่างถูกต้องคล่องแคล่วย่อมเรียนได้ผลดี คำศัพท์จึงมีความสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการเรียนภาษาต่างประเทศ”

จากประสบการณ์การสอน ผู้วิจัยเห็นว่า อุปสรรคสำคัญประการหนึ่งสำหรับนักศึกษาจำนวนมากคือความรู้คำศัพท์ไม่เพียงพอ ความรู้ด้านคำศัพท์ หมายถึง ความเข้าใจด้านความหมายของคำศัพท์ การสะกดคำ และความสามารถด้านการใช้คำในประโยค เมื่อนักศึกษาไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ก็จะฟังและอ่านไม่รู้เรื่อง จับใจความไม่ได้ ใช้คำศัพท์ผิดความหมายทำให้การสื่อสารไม่ประสบความสำเร็จ ส่วนด้านการเขียน นักเรียนมักจะสะกดคำไม่ถูกต้องและเขียนไม่ได้ใจความหมายชัดเจน สาเหตุอาจจะเป็นเพราะว่าหลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษในประเทศไทยส่วนมากและให้ความสำคัญกับคำศัพท์น้อยนักเรียนมักจะเรียนคำศัพท์แบบแปลและพยายามท่องคำศัพท์ให้มากที่สุดเท่าที่จะจำได้ ซึ่งการเรียนแบบนี้เรียนไม่สามารถนำมาใช้ได้จริงในสถานการณ์ต่างๆ เพราะไม่มีโอกาสในการใช้ภาษาในบริบทจริง การเรียนรู้คำศัพท์จึงไม่ได้ผลเท่าที่ควร

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาค้นคว้าและแสวงหาแนวทางที่จะให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ เห็นว่า วิธีเพิ่มพูนคำศัพท์มีหลายวิธี และวิธีการสอนที่ส่งเสริมความรู้ด้านคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพอย่างหนึ่งคือการใช้กิจกรรมเกม ดังที่จอห์นสัน (Johnson, 2001:76 - 161) ได้ทำวิจัย เรื่อง “การเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนในระดับหนึ่งโดยใช้เกมการเคลื่อนไหว เกมเฉื่อย และกิจกรรมปกติ เป็นสื่อการสอนในแต่ละกลุ่ม” โดยกลุ่มเกมเคลื่อนไหวเป็นการเล่นเกมที่ต้องเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย กลุ่มเกมเฉื่อยเป็นการเล่นเกมที่ใช้บัตรคำและกระดานดำ ส่วนกลุ่มกิจกรรมปกติใช้สมุดแบบฝึกหัด พบว่า การสร้างความจำในการเรียนคำศัพท์ให้ได้ผล ครูควรจัดการเรียนการสอนให้อยู่ในรูปแบบของเกมจะทำให้เด็กเรียนสนุกยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่า กลุ่มเกมเคลื่อนไหวได้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าอีกสองกลุ่ม และกลุ่มเกมเฉื่อยได้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากิจกรรมปกติสอดคล้องกับวรรณพร ศิลาขาว (2550:บทคัดย่อ) ที่ได้ทำวิจัยเรื่อง “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์

ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน” ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ ได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ และยังพบว่า นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ แสดงให้เห็นว่า การใช้เกมจะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการใช้เกมอักษรไขว้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา เพื่อให้ นักศึกษาเกิดความรู้ ความคงทนในการจำคำศัพท์และสามารถนำไปใช้ได้ ทั้งในด้านการฟัง การอ่าน และการเขียน อันจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษา และยังเป็นแนวทางสำหรับอาจารย์ผู้สอนในการทำกิจกรรมเกมคำศัพท์ประกอบการสอนวิชาภาษาอังกฤษอีกด้วย

วัตถุประสงค์

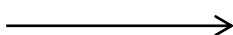
1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุด กิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคล ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี
2. เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุด กิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคล ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี

กรอบแนวคิดการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคล ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา

ตัวแปรต้น

ชุด กิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา
ภาษีเงินได้นิติบุคคล



ตัวแปรตาม

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรม
เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคล ใน
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของชั้นปีที่ 2
ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัย
เทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา

สมมติฐานการวิจัย

- 1.ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคล ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา มีประสิทธิภาพ 80/80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษาอังกฤษได้นิติบุคคล ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา หลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนรู้

นิยามคำศัพท์

1. เกมอักษรไขว้ หมายถึง เป็นเกมต่อคำที่มีจุดเด่นที่ทำให้สนุก สามารถเล่นพร้อมกันได้หลายคนและค้นหาผู้แพ้ชนะ มีวิธีเล่นคือ ให้นำตัวอักษรภาษาอังกฤษมาเรียนต่อกันให้เป็นคำศัพท์ทางบัญชีตามจำนวนที่กำหนด เล่นไปเรื่อยๆ ถ้าไม่มีตัวมีสิทธิจั่วเพิ่มได้ในตาของตัวเอง จนกว่าตัวอักษรที่ตัวจะหมดก็จะถือว่าเป็นผู้ชนะในการเล่นเกมนี้นี้

2. คำศัพท์ทางการบัญชี หมายถึง คำศัพท์ทางบัญชี เป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่ง เพราะคำศัพท์ทางบัญชี อาจมีบางโอกาส ที่ได้ใช้ในการสนทนา เพื่อสื่อความหมายที่รัดกุม หรือแฝงคำศัพท์ในข้อมูลเนื้อหา การมีความรู้และสามารถในการใช้คำศัพท์ทางบัญชี ถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่จะบ่งบอกว่านักบัญชีผู้นั้นสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพมากเพียงใด ดังนั้น คำศัพท์ทางบัญชี จึงเป็นสิ่งหนึ่งที่นำคำนี้ถึง สำหรับเหล่านักบัญชี

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หมายถึง คะแนนเฉลี่ยสะสมที่แสดงถึงความสามารถของนักเรียน ซึ่งวัดผลการเรียนเฉลี่ยรายวิชาเมื่อสิ้นภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 แบ่งออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

3.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ หมายถึงนักเรียนที่มีผลการเรียนเฉลี่ย สะสมต่ำกว่า 2.50

3.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนปานกลาง หมายถึง นักเรียนที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 2.50 - 3.00

3.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง หมายถึง นักเรียนที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 3.00 - 4.00

1. แนวคิดและทฤษฎีการเรียนการสอน

นิว สแตนดาร์ด เอ็นไซโคลพีเดีย (New standard Encyclopedia. 2015: G-21) ได้นิยามคำว่า เกมหมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นมีทั้งเกมเงียบ (Quiet Game) และเกมที่ต้องใช้ความว่องไว (Active Games) ซึ่งมีทั้งเกมที่เล่นคนเดียว สองคนหรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็เล่นเพื่อสนุกสนาน เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดบางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกาย และสมองบางเกมก็ฝึกทักษะ บางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ

แกรมบส์ คาร์ร์ และฟิทซ์ (Grambs; Carr; & Fitch. 2014: 244) ได้ให้ความหมายของเกมว่า เกมเป็นนวัตกรรมการศึกษา ซึ่งครูส่วนมากยอมรับว่ากิจกรรมการเล่นหรือเกมสามารถใช้ในการจูงใจนักเรียน ครูสามารถนำเกมไปใช้ในการสอน เพื่อให้การสอนดำเนินไป จนบรรลุเป้าหมายได้ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่จัดสภาพแวดล้อมของนักเรียน ให้เกิดการแข่งขัน อย่างมีกฎเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ และเป็นกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน

อาร์โนลด์ (Arnold. 2012: 110 - 113) ได้ให้ความหมายของ เกม คือ การเล่น ซึ่งอาจมีเครื่องเล่นหรือไม่มีเครื่องเล่นก็ได้ เกมเป็นสื่อที่อาจกล่าวได้ว่า มีความใกล้ชิดกับเด็กมากมีความสัมพันธ์กับชีวิตและพัฒนาการของเด็กมาตั้งแต่เกิด จนทำให้เกือบลืมไปว่าการเล่นของเด็กนั้น มีส่วนช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กเป็นอย่างมาก

รีส (Reese. 2015: 19) ได้กล่าวว่า เกมเป็นโครงสร้างของกิจกรรม ซึ่งกำหนดกฎเกณฑ์ ในการเล่น อาจมีผู้เล่น 2 คน หรือมากกว่า 2 คน เล่นเพื่อบรรลุตามจุดหมายที่ตั้งไว้ซึ่งการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนอาจทำได้หลายวิธี คือ

1. เป็นวิธีการสอน
2. นำเข้าสู่บทเรียน
3. เป็นอุปกรณ์ประกอบการเรียน
4. เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนเล่นในเวลาว่างเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

ประภากร โล่ทองคำ (2552: 57) ได้ให้ความหมาย ของเกม หรือการเล่นเป็นสถานการณ์ในการสอนอย่างหนึ่ง ที่กำหนดกติกาการเล่น กำหนดกระบวนการเล่นเพื่อให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมทางอารมณ์ มีความสนุกสนานและในขณะเดียวกันก็จะนำเอาแรงคิดหรือความเห็นจากการเล่นไปวิเคราะห์วิจารณ์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ต่อไป

สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และ ลออ ชูติกร (2555: 169) ได้กล่าวว่า เกม หรือ การเล่นของเด็กแต่เป็นการเล่นที่พัฒนาขึ้นจากการเล่นที่ต้องมีระเบียบข้อบังคับมาเป็นการเล่นที่มีกติกามีกฎเกณฑ์ มีการการแข่งขัน แพ้ชนะเป็นการเล่นของเด็กที่อยู่ในระยะที่พัฒนาการ ทางสังคมของเด็กเริ่มมากขึ้น เด็กสนใจในการเล่นกับผู้อื่นเพิ่มขึ้น ในระยะแรก ก็เป็นการเล่น กลุ่มน้อยก่อนกลุ่มละ 2 - 3 คน การเล่นก็มีกติกาเล็กน้อยโดยมุ่งหวังให้เด็กได้รับความ เพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่ต่อมา เมื่อเด็กพัฒนาทางสังคมมากขึ้นสามารถเล่นรวมกลุ่มใหญ่ได้ดี การเล่นของเด็กจะมีระเบียบกฎเกณฑ์ข้อบังคับเพิ่มขึ้น มีการวางกติกาการเล่นและมีการแข่งขันกับแพ้ชนะกัน

กำพล ดำรงค์วงศ์ (2555: 11) ได้ให้คำนิยามของเกมว่าเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ ที่ดีสำหรับนักเรียนเพราะเกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียนกระทำด้วยตนเองการใช้เกมจึงเป็น ประสบการณ์ตรงที่นักเรียนได้รับการสัมผัสด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิด การเรียนรู้ที่ดีที่สุดมีความคิดริเริ่ม เกิดจินตนาการ อันเป็นการแสดงถึงความก้าวหน้าทาง ระดับสติปัญญาของนักเรียน

เกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนับเป็นกิจกรรมการเล่นตามทฤษฎีการเล่นเชิงรู้คิด (The Cognition -Theory of Play) ตามหลักของ เพียเจต์ (Piaget) การเล่นเป็นส่วนสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญา เพราะการเล่นเป็นการกระทำที่ถือว่า เป็นการแสดงของผลรวม ในพฤติกรรมทั้งหมดที่เด็กกระทำ และแสดงออก ซึ่งตัวเด็กได้คิดแล้วกระทำด้วยความพึงพอใจ

โคลัมบัส (เยาวพา เดเซคูปต์. 2552: 51 ; อ้างอิงจาก Kolumbus.2014: 141 – 149) ได้ให้ความหมายของเกมการศึกษา (Didactic Game) คือ เกมที่พัฒนาการคิดของเด็ก ซึ่งจะต้องคิดและหาเหตุผล ครูสามารถบอกได้ว่า เด็กมีความเข้าใจในความคิดรวบยอดเรื่อง นั้นๆอย่างไร

แกรมส์ คาร์ร และ ฟิทซ์ (Grambs; Carr; & Fitch. 2015: 244) กล่าวว่า เกมเป็น นวัตกรรมการศึกษา ซึ่งครูส่วนมากยอมรับว่ากิจกรรมการเล่น หรือเกมสามารถใช้ในการจูงใจนักเรียน ครูสามารถนำเกมไปใช้ในการสอน เพื่อให้การสอนดำเนินไป จนบรรลุเป้าหมาย ได้เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่จัดสภาพแวดล้อมของนักเรียนให้เกิดการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ และเป็นกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน

ประภากร โล่ห์ทองคำ และคนอื่นๆ (2555: 57) กล่าวว่า เกม หรือการเล่นเป็น สถานการณ์ในการสอนอย่างหนึ่ง ที่กำหนดกติกาการเล่น กำหนดกระบวนการเล่น เพื่อให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมทางอารมณ์ มีความสนุกสนาน และในขณะเดียวกัน ก็จะนำเอาแนวคิด หรือ ความเห็นจากการเล่นไปวิเคราะห์วิจารณ์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ต่อไป

บุญชู สนั่นเสียง (2557: 438) ได้กล่าวถึงเกมการศึกษา (Didactic Game) เป็น อุปกรณ์เครื่องช่วยสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับความพอใจ และความสนุกสนาน อีกทั้งยังทำ ทายที่จะให้เด็กเล่นเสมอ ช่วยให้เด็กมีความพร้อมในทุกๆ ด้าน แต่ที่เน้นเฉพาะ คือ สติปัญญา เด็กได้ฝึกใช้ประสาทสัมผัสกับกล้ามเนื้อมือ ฝึกสังเกต เปรียบเทียบในเรื่องรูปทรง จำนวน ประเภทและฝึกคิดหาเหตุผล

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2554: 145) ได้กล่าวถึง ความหมายของเกมการศึกษา (Didactic Game) ว่าเกมการศึกษาเป็นของเล่นที่ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีความสังเกตดี ช่วยให้มองเห็นได้ฟัง หรือคิดอย่างรวดเร็ว ซึ่งเกมการศึกษาจะต่าง จากของเล่นอย่างอื่น แต่ละชุดจะมีวิธีเล่น โดยเฉพาะ อาจเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม ผู้เล่น สามารถตรวจสอบการเล่นว่าถูกต้องหรือไม่ เกมเป็นอุปกรณ์เครื่องช่วยสอนที่ช่วยให้นักเรียน ได้พัฒนาสติปัญญาในด้านการคิด การสังเกต การคิดหาเหตุผล เนื่องจากเกมการศึกษาแต่ละ ชุด จะมีวิธีเล่น โดยเฉพาะอาจเล่นคนเดียว หรือเป็นกลุ่ม และผู้เล่นสามารถตรวจสอบว่า เล่น ถูกต้องหรือไม่ด้วยตนเอง รวมทั้งเด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสกับกล้ามเนื้อหลังจากเล่นเกมแล้ว เด็กก็จะเกิดความคิดรวบยอดในเรื่องๆ นั้นได้

จากความหมายของเกมที่ได้กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า เกม หมายถึง สื่อที่ ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะต่างๆ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียน กระทำด้วยตนเอง เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ในการเล่นอาจมีผู้เล่น 2 คน หรือ มากกว่า 2 คน ก็ได้ในการนำเกมมาใช้สำหรับการเรียนการสอนทำได้หลายวิธี อาจมีการ แข่งขันหรือไม่ก็ได้แต่ต้องมีกติกาการเล่นที่กำหนดไว้ แต่ไม่ต้องมีกฎระเบียบมากนัก สามารถใช้ในการจูงใจนักเรียน ผ่อนคลายความเครียด อีกทั้งยังส่งเสริมพัฒนาการทั้งในด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา ในขณะเดียวกันก็สามารถนำเอาแง่คิดจากการเล่นเกมไป วิเคราะห์ วิจัย เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ต่อไป

ดังคำกล่าวของ รศ.ดร.ประหยัด จิระวรพงศ์ ได้กล่าวว่าเกมการณการเรียนรู้(Games crossword) เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อมๆ กับการได้รับความรู้โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้นๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่างๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมนั้นด้วยเช่นเดียวกับ และ รศ.ดร.ถนอมพร เลหาจรัสแสง ได้กล่าวว่า Games crossword ถือเป็น elearning อีกรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียนเอง บนพื้นฐานแนวคิดที่จะทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกสนาน

ทฤษฎีเกม (kasineepuipei, 2557:ออนไลน์) เป็นเรื่องเกี่ยวกับการตัดสินใจในสถานการณ์หนึ่งๆ โดยมีเงื่อนไขที่ผูกอยู่กับการตัดสินใจของผู้อื่นที่ร่วมเล่นเกมอยู่ด้วย ผู้ที่บุกเบิกทฤษฎีนี้ คือจอห์น ฟอน นิวแมน และ ออสการ์ มอร์เกินสเตรน ในปี 1944 และ ได้ถูกพัฒนาอย่างก้าวกระโดดอีกครั้งในอีก 50 ปีต่อมา โดยจอห์น เอฟ แนชซึ่งเรื่องของ ศ. จอห์น แนช นี้ได้ถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ด้วย ชื่อ A Beautiful Mind อันที่จริงแล้ว ลักษณะสถานการณ์ของทฤษฎีเกม เป็นสิ่งที่เราเจอเจออยู่เป็นประจำแทบทุกวัน เพียงแต่อาจจะไม่ได้คิดแจจออกมาเป็นระบบในรูปแบบที่จะเอื้อให้เราตัดสินใจได้ดีที่สุดในสภาพการณ์นั้นๆ เรามาเริ่มตั้งแต่พื้นฐานกันก่อนเลยนะครับ เป็นตัวอย่างสุดคลาสสิก ของทฤษฎีเกม ที่ชื่อว่า ความลำบากใจของนักโทษ (Prisoner's Dilemma) สถานการณ์มีอยู่ว่า ตำรวจจับผู้ต้องหาได้ 2 คน คือ นาย ก. และ นาย ข. ผู้ต้องหาสองนายนี้ถูกจับแยกไปสอบปากคำเพื่อไม่ให้ได้ยินคำตอบของอีกคนหนึ่ง ทางเลือกของแต่ละคน คือ 1.ไม่รับสารภาพ 2. รับสารภาพว่ากระทำผิดร่วมกัน กรณีและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น คือ

1. ถ้าทั้งสองไม่รับสารภาพ ทางตำรวจจะไม่มีหลักฐานและตั้งข้อหาได้เพียงเล็กน้อยคือ จำคุกคนละ 1 ปี
2. หากคนใดคนหนึ่งรับสารภาพและอีกคนไม่รับสารภาพ คนที่รับสารภาพจะไม่ต้องรับโทษและถูกกันตัวเป็นพยาน ส่วนคนที่ไม่รับจะโดนโทษจำคุก 10 ปี
3. หากทั้งคู่รับสารภาพ ศาลจะลดโทษให้ครึ่งหนึ่งเหลือจำคุกคนละ 5 ปี

2. สื่อการเรียนการสอน

Games crossword หรือ GC ถือเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์สำหรับนักพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ในการจัดหลักสูตรและกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ เพื่อให้บุคลากรในองค์กรไม่ปฏิเสธการเรียนรู้ทำให้บุคลากรเองมีการพัฒนาศักยภาพและความสามารถ และนอกจากนี้ Games crossword หรือ GC ยังช่วยเหลือในเรื่องของ

การมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียนอีกด้วยเป็นผลให้เกิดความสัมพันธ์อันดีต่อกันระหว่างบุคคลากรในองค์กรเดียวกัน ช่วยเหลือซึ่งกันในการปฏิบัติหน้าที่ซึ่งเป็นประโยชน์กับองค์กรในที่สุด

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จที่ได้รับจากความพยายามเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ หรือระดับของความสำเร็จที่ได้รับในแต่ละด้าน โดยเฉพาะหรือโดยทั่วไป (เดโชสวนานนท์. 2512:34)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ระดับความสำเร็จที่ได้รับจากการเรียนซึ่งได้ประเมินผลจากหลายวิธีดังต่อไปนี้ (อัจฉรา สุขารมณ และอรพิทร์ ชูชม. 2530 : 3)

1. กระบวนการที่ได้จากแบบทดสอบ โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยทั่วไป
2. กระบวนการที่ได้จากเกรดเฉลี่ยของโรงเรียน ซึ่งต้องอาศัยกรรมวิธีที่ซับซ้อนและช่วงเวลายาวนาน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่นิยมใช้กันทั่วไป มักอยู่ในรูปของเกรดที่ได้จากวิทยาลัย เนื่องจากให้ผลที่น่าเชื่อถือมากกว่า เพราะการประเมินผลการเรียนของนักเรียน ครูผู้สอนต้องพิจารณาองค์ประกอบอื่น ๆ หลายด้านจึงย่อมดีกว่าการแสดงความดีของความสำเร็จทางการเรียนจากการทดสอบนักศึกษาด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั่ว ๆ ไป เพียงครั้งเดียว

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กัญญาชลา ศิริชัย (2559 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มิติสัมพันธ์ที่มีต่อความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผลของเด็กปฐมวัย ผลทำให้เด็กปฐมวัย หลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามิติสัมพันธ์ มีพัฒนาการด้านการคิดอย่างมีเหตุผล สูงขึ้น

ลักษณา แก้วทอง (2559:บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยเกม การศึกษาผลการศึกษาพบว่าแผนการจัดประสบการณ์ด้านความคิดสร้างสรรค์ด้วยเกม การศึกษามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และสามารถทำให้เด็กมีการพัฒนาด้านความคิด สร้างสรรค์เพิ่มขึ้น

นางอารยา ระศร(2558 : บทคัดย่อ)ได้ศึกษาผลการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริม พัฒนาการด้านสติปัญญา ชั้นอนุบาลปีที่ 2โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการ เรียนรู้ของสมองผลการศึกษาค้นคว้าพบว่าแผนการจัดประสบการณ์การเพื่อส่งเสริม พัฒนาการด้านสติปัญญาชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษา ตามแนวคิดพัฒนาการและการ เรียนรู้ของสมอง(Brain - based Learning) มีประสิทธิภาพ 86.00 / 88.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ ที่ตั้งไว้ ดชนีประสิทธิผลของแผนการจัดประสบการณ์การเพื่อพัฒนาการด้านสติปัญญาชั้น อนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมองมีค่าเท่ากับ 0.6565 คิดเป็นร้อยละ 65.65 และนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริม พัฒนาการด้านสติปัญญาชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษา ตามแนวคิดพัฒนาการและการ เรียนรู้ของสมอง (Brain - based Learning) มีคะแนนเฉลี่ยพัฒนาการด้านสติปัญญาหลัง เรียนสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ในการวิจัยนี้มุ่งศึกษาเกี่ยวกับเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษาอังกฤษได้นิตบุคคล ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา มีขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานเรียงตามลำดับดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา ภาษาอังกฤษได้นิตบุคคลจำนวน 32 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวาที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2/2563 วิชา ภาษาอังกฤษได้นิตบุคคล ได้มาโดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง คือนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 จำนวน 20 คน

2. วิธีการดำเนินโครงการ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยของระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษได้นิตบุคคล ได้แก่

1. การสร้างเกม Crossword Labs โดยเข้าไปที่ <http://crosswordlabs.com>

1.1 ศึกษาวิธีการสร้างเกมส์ Crossword ในคู่มือ โดยใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในรายวิชา ภาษาอังกฤษได้นิตบุคคล จำนวน 20 คำ

1.2 นำสื่อการสอนที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่ นางอำไพ ดวงแก้ว ตำแหน่งรองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ นางศุภรัตน์ คงนคร ตำแหน่งผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ และนางสาวนภาพร ศรีทองเกิด ตำแหน่งผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนากิจการ นักเรียน/นักศึกษา ได้ตรวจแก้ไขเพื่อตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาว่าแบบทดสอบที่สร้างขึ้นมานั้น สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ การเรียนรู้หรือไม่ โดยมีเกณฑ์กำหนดความคิดเห็นไว้(พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543, น. 117) ดังนี้

1.3 เกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ วิชา ภาษาอังกฤษได้นิตบุคคล จำนวน 20 คำข้อ คือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

นำสื่อการเรียนรู้เรื่อง ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษาอังกฤษได้นิตบุคคล ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 20 คน หลังจากนั้นทำการประเมินผลด้วยการตอบแบบสอบถามที่ผู้จัดทำโครงการได้สร้างขึ้น

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินโครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่อง ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษาอังกฤษได้นิตบุคคล มีจำนวน 20 ฉบับ คือ สื่อการเรียนรู้ แบบสอบถามความพึงพอใจของการใช้สื่อการเรียนรู้

4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ผู้ประเมินได้นำข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย (X) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการหาค่าประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ ดังนี้

กำหนดค่าคะแนนจากแบบสอบถาม เป็น 5 ระดับ คือ

ระดับ 5	หมายถึง	มากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	มาก
ระดับ 3	หมายถึง	ปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	น้อย
ระดับ 1	หมายถึง	น้อยที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.51 – 5.00	อยู่ในระดับ มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.51 – 4.50	อยู่ในระดับ มาก
ค่าเฉลี่ย	2.51 – 3.50	อยู่ในระดับ ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.51 – 2.50	อยู่ในระดับ น้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.50	อยู่ในระดับ น้อยที่สุด

4.1) ค่าเฉลี่ย (Mean) หรือเรียกว่าค่ากลางเลขคณิต ค่าเฉลี่ย ค่ามัชฌิมเลขคณิต เป็นต้น

(บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 102)

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

เมื่อ	\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

4.2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เป็นการวัดการกระจายที่นิยมใช้กันมาก

เขียนแทนด้วย S.D. หรือ S (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 : 103)

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

เมื่อ	S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum x^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง
	$(\sum x)^2$	แทน	กำลังสองของคะแนนผลรวม
	n	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

4.3) การหาค่าประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ คือการหาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) และ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) ซึ่งมีสูตรคำนวณ ดังนี้ (เมธิญ กิจระการ , 2544:46 - 51)

$$\text{สูตร 1 } E_1 = \frac{\sum X_1}{N} \times 100 \quad \text{สูตร 2 } E_2 = \frac{\sum X_2}{N} \times 100$$

ผู้จัดทำได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามความมุ่งหมายของการสื่อสารเรียนรู้ โดยใช้ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคล และแปรผลจากแบบสอบถามที่เก็บรวบรวมจากกลุ่มตัวอย่าง โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้นและสาขาวิชา

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน เกี่ยวกับการใช้คู่มือการใช้สื่อการเรียนรู้ “โดยใช้ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคล” ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา กรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้นและสาขาวิชา

ตารางที่ 1 จำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ชาย	7	35
หญิง	13	65
รวม	20	100

จากตารางที่ 1 พบว่าสถานภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียน จำนวนตาม เพศ จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 20 คน

- เพศชาย จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 35
- เพศหญิง จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 65

ตารางที่ 2 จำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
15-16	16	80
17-18	4	20
รวม	20	100

จากตารางที่ 2 พบว่าสถานภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียน จำนวนตาม อายุ จากกลุ่มตัวอย่าง ทั้งสิ้น จำนวน 20 คน

- อายุ 15-16 จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 80
- อายุ 17-18 จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 20

ตารางที่ 3 จำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับชั้น

ระดับชั้น	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ปวช.	20	100
ปวส.	-	-
รวม	20	100

จากตารางที่ 3 พบว่าสถานภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียน จำนวนตาม ระดับชั้น จากกลุ่ม ตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 20 คน

- ปวช. จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 100
- ปวส. จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -

ตารางที่ 4 จำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามสาขาวิชา

สาขาวิชา	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
การบัญชี	20	100
การตลาด	-	-
คอมพิวเตอร์	-	-
รวม	20	100

จากตารางที่ 4 พบว่าสถานภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียน จำนวนตาม สาขาวิชา จากกลุ่ม ตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 20 คน

- การบัญชี จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 100
- การตลาด จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -
- คอมพิวเตอร์ จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -

ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคล ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 สาขาวิชาการ บัญชี จำนวน 20 คน

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล		คะแนนสอบ	
			ก่อนเรียน	หลังเรียน
1	นายวัทธิกร	วันตะธรรม	15	16
2	นายก้องเกียรติ	ธรรมวิเศษ	16	17
3	นายชัยวัฒน์	ราชธานี	13	15
4	นายเกียรติศักดิ์	มะปรังก่า	17	18
5	นายพงษ์เทพ	แก่นจันทร์	18	19
6	นายวิวัฒน์	สุขเสริม	14	16
7	นายนฤพัทธ์	มูลแก่น	15	17
8	นางสาวศิวพร	ปุระนะ	16	18
9	นางสาวโสภา	แหวนเพชร	12	14
10	นางสาวปนัดดา	ทองคำ	13	14
11	นางสาวชาลิสสา	เนตรภักดี	12	15
12	นางสาวธัญชนก	เนติปริษา	17	18
13	นางสาวณิชกานต์	สิทธิจินดา	16	19
14	นางสาวพรพชร	อนุศักดิ์	17	19
15	นางสาววิสุณี	ภูษางาม	13	16
16	นางสาวปยุตา	แจ่มใส	14	17
17	นางสาววาสนา	รัตตะสา	12	15
18	นางสาววลัยพร	สวนสวรรค์	16	18
19	นางสาวผกาดี	จิณรินทร์	15	18
20	นางสาวจิวดี	บินสมัน	18	19
รวม			299	338
ค่าเฉลี่ย			14.95	16.90
E_1/E_2			74.75	84.50

จากตาราง ผลการเปรียบเทียบสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรม เกม อักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคล ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 20 คน ในภาพรวม พบว่ามีประสิทธิภาพเท่ากับ 74.75/84.50 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 70/80 แสดงว่าชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคล ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพสูงตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน เกี่ยวกับการใช้คู่มือการใช้สื่อการเรียนรู้ “โดยใช้ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคล” ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา กรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 6 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยโดยใช้ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคล ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 20 คน ปรากฏผลดังตารางต่อไปนี้

รายการ	ค่าเฉลี่ย \bar{x}	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน S.D.	ระดับความพึง พอใจ
เนื้อหาของวิจัย			
1. อธิบายเนื้อหาได้ถูกต้อง สมบูรณ์	4.69	0.47	ดีมาก
2. ใช้แหล่งข้อมูลที่หลากหลายและน่าเชื่อถือ	4.51	0.51	ดีมาก
3. เนื้อหาเข้าใจง่ายและชัดเจน	4.66	0.48	ดีมาก
4. เวลาในการนำเสนอโครงการเหมาะสมกับเนื้อหา	4.57	0.65	ดีมาก
ประโยชน์ของวิจัย			
5. สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน	4.54	0.61	ดีมาก
6. ช่วยแก้ปัญหาให้แก่ตนเองและชุมชน	4.54	0.66	ดีมาก
การใช้เทคโนโลยี			
7. ใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมในการนำเสนอข้อมูลที่ทันสมัย	4.54	0.66	ดีมาก
8. ใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมในการนำเสนอข้อมูลได้คล่องแคล่ว	4.69	0.58	ดีมาก
คุณลักษณะของผู้ทำวิจัย			
9. การเตรียมตัวของผู้จัดทำวิจัยในการนำเสนอผลงาน	4.54	0.66	ดีมาก
10. การใช้ข้อมูลเพิ่มเติมหรือการตอบคำถามเมื่อมีการซักถาม	4.74	0.44	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.60	0.57	ดีมาก

เกณฑ์การวัดระดับความพึงพอใจ

4.51 – 5.00	มากที่สุด
3.51 – 4.50	มาก
2.51 – 3.50	ปานกลาง
1.50 – 2.50	น้อย
1.00 – 1.50	น้อยที่สุด

ผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อการเรียนรู้ โดยใช้ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชาภาษาอังกฤษได้นิตินบุคคล โดยภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.57 และเมื่อพิจารณา รายข้อพบว่าผู้ประเมินมีความพึงพอใจในเรียงตามลำดับดังนี้

ลำดับที่ 1 การให้ข้อมูลเพิ่มเติมหรือการตอบคำถามเมื่อมีการซักถาม มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.74, มีค่า S.D.= 0.44, เวลาในการนำเสนอโครงการเหมาะสมกับเนื้อหา มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.57 มีค่า S.D.= 0.65

ลำดับที่ 2 ใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมในการนำเสนอข้อมูลได้คล่องแคล่ว มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.69, ค่า S.D. = 0.58, อธิบายเนื้อหาได้ถูกต้องสมบูรณ์มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.69, ค่า S.D. = 0.47

ลำดับที่ 3 ช่วยแก้ปัญหาให้แก่ตนเองและชุมชน มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.54, ค่า S.D. = 0.66

ลำดับที่ 4 การเตรียมตัวของผู้จัดทำโครงการในการนำเสนอผลงาน และเนื้อหาเข้าใจง่ายและชัดเจน มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.54, ค่า S.D. = 0.66

ลำดับที่ 5 การให้ข้อมูลเพิ่มเติมหรือการตอบคำถามเมื่อมีการซักถาม มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.74, ค่า S.D. = 0.44

ลำดับที่ 6 ใช้แหล่งข้อมูลที่หลากหลายและน่าเชื่อถือ มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.51, ค่า S.D. = 0.51

ลำดับที่ 7 สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.54, ค่า S.D. = 0.61

สรุปผล

1. นักเรียนสามารถใช้สื่อการเรียนรู้ ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษาอังกฤษได้นิตินบุคคล ในการเรียนในชั้นเรียนและยังใช้ในการศึกษาด้วยตนเองได้
2. ความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนรู้ ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษาอังกฤษได้นิตินบุคคล นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ที่ระดับ 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.57 คือ ดีมาก

อภิปรายผล

จากการศึกษาการใช้สื่อการเรียนรู้ ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษาอังกฤษได้นิตินบุคคลสร้างสื่อการเรียนรู้มีประเด็นที่น่าสนใจอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. สื่อการเรียนรู้ ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคลเป็นการนำความรู้ความสามารถจากการเรียนในสาขาบัญชีมาพัฒนาเป็นสื่อการเรียนการสอน และจากการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ทางอินเทอร์เน็ต มาสร้างเรื่อง ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคลเพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียน และสื่อการเรียนรู้ในการศึกษาด้วยตนเอง ซึ่งสามารถนำมาใช้ได้จริงในการเรียนการสอนในสาขาวิชาการบัญชีและประยุกต์ใช้กับสาขาวิชาอื่นได้อีกด้วย

2. ความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนรู้ เรื่อง ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคล ผลปรากฏว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อเกมที่ระดับดีมาก คือ ระดับ 4.60 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสื่อการเรียนรู้อธิบายเนื้อหาได้ถูกต้องสมบูรณ์ เนื้อหาเข้าใจง่ายและชัดเจน การนำเสนอข้อมูลได้อย่างคล่องแคล่ว เวลาการนำเสนอโครงการเหมาะสม สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน หรือเผยแพร่ต่อสาธารณะชน มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก

ปัญหาและอุปสรรค

1. ผู้เรียนไม่มีทักษะความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในทางบัญชี
2. ระยะเวลาในการจัดทำแบบทดสอบเป็นเวลานาน
3. ผู้เรียนไม่มีความพร้อมและตั้งใจในการทำแบบทดสอบ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้สนใจสามารถนำผลการวิจัยในครั้งนี้ไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด
2. ผู้สนใจสามารถเปรียบเทียบวิธีวิจัยในครั้งนี้ไปเป็นแนวทางเพื่อจัดทำงานวิจัยได้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ผู้วิจัยต้องพัฒนาใช้ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคล ให้คงมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/80 โดยเห็นได้ว่างานวิจัยครั้งนี้มีคะแนนร้อยละของการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนเท่ากับ 74.75 (E1) และมีคะแนนจากการทดสอบหลังเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคลเท่ากับ 84.50 (E2) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้
2. ผู้วิจัยต้องรักษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยอ้างอิงจากผลการทดสอบหลังเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคลในครั้งนี้ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ผู้วิจัยต้องออกแบบและพัฒนาเทคนิควิธีการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคล เพื่อให้นักศึกษาเกิดความพึงพอใจในระดับมากเป็นอย่างน้อย ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้ นักเรียนมีคะแนนความพึงพอใจในภาพรวม ถึง 4.60 จัดอยู่ในระดับมากที่สุด
4. ผู้วิจัยควรออกแบบชุดกิจกรรม เกมอักษรไขว้ วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคล ให้มีความสวยงามมากยิ่งขึ้นเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน

บรรณานุกรม

อนงค์นุช ปอเจริญ

2562 จัดพิมพ์ครั้งที่ 1 การบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคล .กรุงเทพฯ : พัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.)

จารุวรรณ เข้มตัน

2563 การพัฒนาผลการเรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ผ่าน Google Sites วิชาหลักการ
จัดการ

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีอินทบุรี : นนทบุรี

ศิวรานันท์ ร่มจำปา

2559 การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับชั้นปวช.

ชั้นปี ที่ 3/1 สาขาภาษาต่างประเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษาสันติราษฎร์ ในพระอุปถัมภ์ฯ :

กรุงเทพฯ

กนกวรรณ รอดคุ้ม ศิตา เขียมขันติถาวร และอารีรักษ์ มีแจ้ง

2559 ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 : กรุงเทพฯ

มิสบังอร รุ่งอรุณ

2558 การพัฒนาความสามารถในการท่องศัพท์และท่องอาขยานภาษาอังกฤษของ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/8 โรงเรียนอัสสัมชัญแผนกประถมโดยการใช้เกม :

กรุงเทพฯ

กัญญวรา สารเนตร และ ศุภวรรณ ทองแดง

2559 วิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียนด้วยเกมส์อักษรไขว้ คำศัพท์

ภาษาอังกฤษทางบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ จังหวัดระยอง