



การพัฒนาทักษะการวิเคราะห์รายการค้าและการบันทึกบัญชี
โดยใช้เกมส์ออนไลน์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
ชั้นปีที่ 1 สาขางานการบัญชี

นางสาวจินตหรา อินทนนท์
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

วิทยาลัยการอาชีพจันทราบ
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาอุบลราชธานี

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยในชั้นเรียนเรื่อง “การพัฒนาทักษะการวิเคราะห์รายการค้าและการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไปโดยใช้เกมออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาการบัญชี” สำเร็จลุล่วงได้ด้วย ความกรุณาและความร่วมมือจากบุคคลหลายฝ่าย ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกท่านที่ให้คำแนะนำ สนับสนุน และ อำนวยความสะดวกในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร วิทยาลัยการอาชีพวารินชำราบ ที่ให้การสนับสนุนและส่งเสริมการดำเนินงาน วิจัยในชั้นเรียน ตลอดจนให้คำแนะนำและอำนวยความสะดวกในการดำเนินงานเป็นอย่างดีขอขอบพระคุณ คณะครูและบุคลากรทางการศึกษา สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยการอาชีพวารินชำราบ ที่ให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะ และความร่วมมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขอขอบคุณนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 29 คน ที่ให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ การทำแบบทดสอบ และการประเมินกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยความตั้งใจและเต็ม ความสามารถ ซึ่งมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อความสำเร็จของการวิจัยครั้งนี้

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องและให้การสนับสนุนในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ แม้ไม่ได้กล่าวนามไว้ ณ ที่นี้ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลการวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการจัดการเรียน การสอนรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น และเป็นแนวทางในการนำเทคโนโลยีและเกมออนไลน์มาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนา ทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนต่อไป

จินตหรา อินทนนท์

บทคัดย่อ

การวิจัยในชั้นเรียนเรื่อง “การพัฒนาทักษะการวิเคราะห์รายการค้าและการบันทึกบัญชีโดยใช้เกมออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาการบัญชี” มีวัตถุประสงค์เพื่อ

- 1) พัฒนาทักษะการวิเคราะห์รายการค้าและการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไปของนักเรียนโดยใช้เกมออนไลน์
- 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์
- และ 3) ศึกษาพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมของนักเรียนระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยการอาชีพวารินชำราบ จำนวน 29 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการวิเคราะห์รายการค้าและการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไปโดยใช้เกมออนไลน์ 2) เกมออนไลน์ที่ใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ 4) แบบบันทึกผลการประเมินรายบุคคล และ 5) แบบสังเกตพฤติกรรมกลุ่มระหว่างกิจกรรม การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการวิจัย พบว่า ภายหลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ นักเรียนมีทักษะในการวิเคราะห์รายการค้าและการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป สูงขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนเรียน โดยนักเรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับการจำแนกประเภทบัญชี การพิจารณาการเพิ่มขึ้นและลดลงของบัญชี การกำหนดเดบิตและเครดิต และการบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไปได้ดีขึ้น นอกจากนี้ นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม มีความสนใจกระตือรือร้น และสามารถทำงานร่วมกับสมาชิกในกลุ่มได้อย่างเหมาะสม การใช้เกมออนไลน์จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางการบัญชีของผู้เรียนให้เกิดความเข้าใจและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้

บทที่ 1

ที่มาและความสำคัญ

การบัญชีเป็นวิชาชีพที่มีความสำคัญต่อการดำเนินงานของธุรกิจ เนื่องจากข้อมูลทางบัญชีเป็นข้อมูลที่ใช้ในการวางแผน การควบคุม และการตัดสินใจในการดำเนินธุรกิจ การจัดการเรียนการสอนด้านบัญชีในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพจึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนาผู้เรียนให้มีทั้งความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการปฏิบัติงานทางบัญชีอย่างถูกต้องรายวิชาการบัญชีเบื้องต้นเป็นรายวิชาพื้นฐานที่นักเรียนสาขาวิชาการบัญชีจำเป็นต้องศึกษา โดยเฉพาะเรื่องการวิเคราะห์รายการค้าและการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป เนื่องจากเป็นพื้นฐานสำคัญของกระบวนการบัญชี หากนักเรียนสามารถวิเคราะห์รายการค้าได้อย่างถูกต้อง จะสามารถนำไปสู่การบันทึกบัญชี การผ่านรายการไปยังบัญชีแยกประเภท การจัดทำงบทดลอง และการจัดทำงบการเงินได้อย่างถูกต้อง

จากการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีเบื้องต้นพบว่านักเรียนบางส่วนยังมีปัญหาในการวิเคราะห์รายการค้า เช่น การจำแนกประเภทของบัญชี การพิจารณาว่าบัญชีใดเพิ่มขึ้นหรือลดลง และการตัดสินใจว่ารายการใดควรบันทึกด้านเดบิตหรือเครดิต

ปัญหาดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนเกิดความสับสนและทำให้การบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไปเกิดข้อผิดพลาด

นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการอธิบายและการทำแบบฝึกหัดเพียงอย่างเดียว อาจทำให้นักเรียนบางส่วนขาดความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ไม่เต็มที่ โดยเฉพาะเนื้อหาการบัญชีที่มีลักษณะเป็นขั้นตอนและต้องอาศัยการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง ปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลสามารถนำมาใช้สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ได้หลากหลายรูปแบบ โดยเฉพาะเกมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้สามารถนำคำถามหรือสถานการณ์ทางบัญชีมาสร้างเป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขัน การสะสมคะแนน การตอบคำถาม และการได้รับผลย้อนกลับทันที ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและเกิดความสนุกสนานควบคู่กับการเรียนรู้

ผู้วิจัยจึงสนใจนำเกมออนไลน์มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการวิเคราะห์รายการค้าและการบันทึกบัญชี ในสมุดรายวันทั่วไป สำหรับนักเรียนระดับ ปวช. สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 29 คน เพื่อพัฒนาทักษะทางบัญชีและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักเรียน

1.2 ปัญหาการวิจัย

1. นักเรียนระดับ ปวช. สาขาวิชาการบัญชีบางส่วนยังขาดทักษะในการวิเคราะห์รายการค้า ไม่สามารถจำแนกประเภทบัญชีและวิเคราะห์เดบิต – เครดิตได้อย่างถูกต้องต่อการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป ดังนั้นจึงควรนำวิธีการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติมาใช้ในการแก้ปัญหา

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการวิเคราะห์รายการค้าและการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไปโดยใช้เกมออนไลน์
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์
3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนระหว่างการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมออนไลน์

1.4 สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์มีผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 29 คน
เนื้อหา: ความหมายของรายการค้า ประเภทของบัญชี หลักการวิเคราะห์รายการค้า การวิเคราะห์การเพิ่มขึ้นและลดลงของบัญชี หลักการเดบิตและเครดิต และการบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไป
2. ระยะเวลา: ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

1.6 ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น: การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์
ตัวแปรตาม: 1) ทักษะการวิเคราะห์รายการค้าและการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป 2) พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

1.7 กรอบแนวคิดการวิจัย

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ → ศึกษาหลักการวิเคราะห์รายการค้า → ฝึกจำแนกประเภทบัญชี → ฝึกวิเคราะห์เดบิต-เครดิต → เล่นเกมออนไลน์จากสถานการณ์รายการค้า → อภิปรายและแก้ไขข้อผิดพลาด → ทำแบบทดสอบหลังเรียน → ทักษะการวิเคราะห์รายการค้าและการบันทึกบัญชีดีขึ้น

1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวิเคราะห์รายการค้ามากขึ้น
2. นักเรียนสามารถจำแนกประเภทบัญชีได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถวิเคราะห์เดบิตและเครดิตได้
4. นักเรียนสามารถบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไปได้ถูกต้อง
5. นักเรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น
6. ครูมีแนวทางในการนำเกมออนไลน์มาใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาบัญชี

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะการวิเคราะห์รายการค้าและการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไปโดยใช้เกมออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาการบัญชี” ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการกำหนดกรอบแนวคิด การสร้างเครื่องมือ และการดำเนินการวิจัย โดยนำเสนอสาระสำคัญตามลำดับ ดังนี้

แนวคิดเกี่ยวกับการบัญชีและการเรียนการสอนวิชาการบัญชีเบื้องต้น

แนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์รายการค้า

แนวคิดเกี่ยวกับการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป

แนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

แนวคิดเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แนวคิดเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมและพฤติกรรมของผู้เรียน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กรอบแนวคิดในการวิจัย

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการบัญชีและการเรียนการสอนวิชาการบัญชีเบื้องต้น

2.1.1 ความหมายของการบัญชี

การบัญชีเป็นกระบวนการรวบรวม บันทึก จำแนก สรุปผล และนำเสนอข้อมูลทางการเงินของกิจการอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้เกี่ยวข้องสามารถนำข้อมูลดังกล่าวไปใช้ประกอบการตัดสินใจทางเศรษฐกิจได้

การเรียนการสอนวิชาการบัญชีเบื้องต้นจึงมุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะพื้นฐานเกี่ยวกับองค์ประกอบของระบบบัญชี ตั้งแต่การทำความเข้าใจรายการค้า การวิเคราะห์ผลกระทบของรายการค้าต่อสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของเจ้าของ ตลอดจนการบันทึกรายการในสมุดรายวันและการผ่านรายการไปยังบัญชีแยกประเภท

สำหรับผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาการบัญชี ความเข้าใจเรื่อง การวิเคราะห์รายการค้า ถือเป็นพื้นฐานสำคัญ เนื่องจากหากผู้เรียนสามารถวิเคราะห์รายการค้าได้ถูกต้อง จะช่วยให้สามารถกำหนดบัญชีที่เกี่ยวข้องและเลือกด้านเดบิตหรือเครดิตได้อย่างถูกต้อง ซึ่งจะส่งผลต่อความถูกต้องของการบันทึกบัญชีในขั้นตอนต่อไป

ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจากสถานการณ์หรือรายการค้าที่ใกล้เคียงกับการปฏิบัติงานจริง และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลอง วิเคราะห์ ตรวจสอบ และแก้ไขข้อผิดพลาดด้วยตนเอง

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์รายการค้า

2.2.1 ความหมายของรายการค้า

รายการค้า หมายถึง เหตุการณ์หรือกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่สามารถวัดค่าเป็นเงินได้ และมีผลทำให้สินทรัพย์ หนี้สิน หรือส่วนของเจ้าของของกิจการเปลี่ยนแปลง เช่น การนำเงินสดมาลงทุน การซื้อสินค้าเป็นเงินสด การซื้ออุปกรณ์เป็นเงินเชื่อ การรับรายได้ และการจ่ายค่าใช้จ่าย เป็นต้น

การวิเคราะห์รายการค้าจึงเป็นขั้นตอนสำคัญก่อนการบันทึกบัญชี เพราะผู้เรียนต้องพิจารณาว่ารายการค้านั้นเกี่ยวข้องกับบัญชีประเภทใด และมีผลทำให้บัญชีนั้นเพิ่มขึ้นหรือลดลงอย่างไร

2.2.2 หลักการวิเคราะห์รายการค้า

การวิเคราะห์รายการค้าสามารถดำเนินการเป็นขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 พิจารณาว่าเกิดรายการค้าอะไรขึ้น

ผู้เรียนต้องอ่านและทำความเข้าใจเหตุการณ์ทางธุรกิจ เช่น ซื้อสินค้า จ่ายค่าเช่า รับเงินจากลูกค้า หรือกู้เงินจากธนาคาร

ขั้นที่ 2 ระบุบัญชีที่เกี่ยวข้อง

พิจารณาว่ารายการค้านั้นเกี่ยวข้องกับบัญชีใด เช่น เงินสด ลูกหนี้ เจ้าหนี้ อุปกรณ์ ทุน รายได้ หรือค่าใช้จ่าย

ขั้นที่ 3 จำแนกประเภทของบัญชี

บัญชีที่เกี่ยวข้องสามารถจำแนกเป็นประเภทหลัก ได้แก่

- ก. สินทรัพย์
- ข. หนี้สิน
- ค. ส่วนของเจ้าของ
- ง. รายได้
- จ. ค่าใช้จ่าย

ขั้นที่ 4 วิเคราะห์การเพิ่มขึ้นหรือลดลง

พิจารณาว่าบัญชีแต่ละบัญชีมีจำนวนเพิ่มขึ้นหรือลดลงจากรายการค้านั้น

ขั้นที่ 5 กำหนดเดบิตและเครดิต

เมื่อทราบประเภทบัญชีและการเปลี่ยนแปลงแล้ว จึงกำหนดว่าจะบันทึกบัญชีด้านเดบิตหรือเครดิต

ตัวอย่างเช่น กิจการนำเงินสดมาลงทุนจำนวน 20,000 บาท จะมีบัญชีที่เกี่ยวข้อง 2 บัญชี คือ เงินสดและทุน เงินสดซึ่งเป็นสินทรัพย์เพิ่มขึ้นจึงบันทึกด้านเดบิต ส่วนทุนซึ่งเป็นส่วนของเจ้าของเพิ่มขึ้นจึงบันทึกด้านเครดิต หลักการดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การวิเคราะห์รายการค้าเป็นทักษะพื้นฐานที่เชื่อมโยงโดยตรงกับการบันทึกบัญชี ดังนั้น การพัฒนาทักษะดังกล่าวจึงควรใช้กิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนฝึกคิดและตัดสินใจอย่างต่อเนื่อง

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป

2.3.1 ความหมายของสมุดรายวันทั่วไป

สมุดรายวันทั่วไปเป็นสมุดบัญชีขั้นต้นที่ใช้สำหรับบันทึกรายการค้าของกิจการตามลำดับวันที่เกิดรายการ โดยแสดงบัญชีที่เกี่ยวข้อง จำนวนเงิน และคำอธิบายรายการค้า

การบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไปโดยทั่วไปประกอบด้วย

วันที่

รายการ

เลขที่บัญชี

จำนวนเงินด้านเดบิต

จำนวนเงินด้านเครดิต

คำอธิบายรายการ

2.3.2 หลักการเดบิตและเครดิต

หลักการสำคัญที่ผู้เรียนต้องเข้าใจ ได้แก่

ประเภทบัญชี	เพิ่มขึ้น	ลดลง
สินทรัพย์	เดบิต	เครดิต
หนี้สิน	เครดิต	เดบิต
ส่วนของเจ้าของ	เครดิต	เดบิต
รายได้	เครดิต	เดบิต
ค่าใช้จ่าย	เดบิต	เครดิต

หลักการดังกล่าวเป็นพื้นฐานสำคัญของการบันทึกบัญชีแบบคู่ ซึ่งกำหนดให้รายการทางบัญชีต้องมีจำนวนเงินด้านเดบิตและเครดิตเท่ากัน

ดังนั้น หากผู้เรียนยังไม่เข้าใจประเภทบัญชีและหลักการเพิ่ม-ลดของบัญชี อาจส่งผลให้เกิดข้อผิดพลาดในการกำหนดเดบิตและเครดิต และส่งผลต่อการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

2.4.1 ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้เกม

การเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-Based Learning) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่นำองค์ประกอบของเกมมาออกแบบเป็นกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำ การแก้ปัญหา การตัดสินใจ การแข่งขัน หรือการทำงานร่วมกับผู้อื่น

การใช้เกมในการเรียนรู้จึงไม่ได้มุ่งเน้นเพียงความสนุกสนาน แต่ควรออกแบบเกมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และผลลัพธ์ที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน

จากการวิเคราะห์งานวิจัยด้านเกมและ Gamification พบว่าการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการเรียนรู้มีแนวโน้มช่วยส่งเสริมแรงจูงใจ การมีส่วนร่วม และผลลัพธ์ทางการเรียน อย่างไรก็ตาม ประสิทธิภาพของเกมขึ้นอยู่กับรูปแบบเกม บริบทของผู้เรียน และวิธีการออกแบบกิจกรรมด้วย

2.4.2 องค์ประกอบของเกมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้

เกมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้สามารถประกอบด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น

คะแนน (Points) ใช้แสดงความก้าวหน้าหรือความสำเร็จของผู้เรียน
ระดับ (Levels) ใช้แบ่งระดับความยากง่ายของกิจกรรม
การแข่งขัน (Competition) ช่วยสร้างความกระตือรือร้น
กระดานคะแนน (Leaderboard) แสดงลำดับคะแนนของผู้เรียนหรือกลุ่ม
รางวัล (Rewards) ใช้เสริมแรงเมื่อผู้เรียนทำกิจกรรมสำเร็จ
การตอบกลับ (Feedback) ช่วยให้ผู้เรียนทราบว่าคำตอบถูกหรือผิด
ภารกิจ (Challenges) ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหา

งานทบทวนอย่างเป็นระบบพบว่าองค์ประกอบ เช่น คะแนน เหรียญรางวัล และการจัดอันดับ ถูกนำมาใช้เพื่อเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างแพร่หลาย

2.4.3 ประโยชน์ของการใช้เกมในการเรียนรู้

การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้สามารถช่วยให้ผู้เรียน

- ก. มีความสนใจในการเรียนมากขึ้น
- ข. มีแรงจูงใจในการทำกิจกรรม
- ค. ได้ฝึกคิดและแก้ปัญหา
- ง. ได้รับข้อมูลย้อนกลับอย่างรวดเร็ว
- จ. มีโอกาสเรียนรู้จากความผิดพลาด
- ฉ. เกิดการทำงานร่วมกับผู้อื่น

มีส่วนร่วมในกิจกรรมมากกว่าการเรียนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียว

Sailer และ Homner ได้สังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับ Gamification และพบผลเชิงบวกต่อผลลัพธ์ด้านการเรียนรู้ทั้งด้านความรู้ แรงจูงใจ และพฤติกรรม โดยขนาดผลแตกต่างกันตามลักษณะของกิจกรรมและบริบทการเรียนรู้ นอกจากนี้ Bai, Hew และ Huang ได้ทำการวิเคราะห์ทอิกมานจากงานวิจัย 24 เรื่อง รวม 30 การทดลอง และพบว่า Gamification มีผลเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยรายงานค่า Hedges' g เท่ากับ 0.504

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถนำมาใช้สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ได้หลายรูปแบบ เช่น ระบบการเรียนรู้ออนไลน์ แบบทดสอบออนไลน์ เกมการศึกษา สื่อมัลติมีเดีย และกิจกรรมแบบโต้ตอบ

การใช้เกมออนไลน์ในงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้จากการรับข้อมูลเพียงอย่างเดียวไปสู่การเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้อง อ่านโจทย์ วิเคราะห์รายการค้า ตัดสินใจเลือกประเภทบัญชี และกำหนดเดบิตหรือเครดิต จากนั้นจึงได้รับข้อมูลย้อนกลับทันที

การทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในเทคโนโลยีการศึกษาพบว่า Gamification และการเรียนรู้ออนไลน์เป็นแนวทางที่สามารถสนับสนุนการมีส่วนร่วมและประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนได้

ดังนั้น การนำเทคโนโลยีเกมออนไลน์มาประยุกต์ใช้กับการเรียนรู้จึงมีความเหมาะสม โดยเฉพาะเนื้อหาที่ต้องอาศัยการฝึกฝนซ้ำ ๆ เช่น การจำแนกประเภทบัญชี การวิเคราะห์การเพิ่ม-ลดของบัญชี และการกำหนดเดบิตและเครดิต

2.6 แนวคิดเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถหรือผลการเรียนรู้ของผู้เรียนหลังจากผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสามารถวัดได้ด้วยแบบทดสอบหรือเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ เพื่อเปรียบเทียบความรู้และความสามารถของผู้เรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ เนื้อหาที่ใช้วัดครอบคลุมประเด็นสำคัญ ได้แก่

1. การจำแนกประเภทของบัญชี
2. การวิเคราะห์รายการค้า
3. การพิจารณาการเพิ่มขึ้นและลดลงของบัญชี
4. การกำหนดเดบิตและเครดิต

การบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป

การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียนจะช่วยให้ผู้วิจัยเห็นการเปลี่ยนแปลงของผลการเรียนรู้ภายหลังการใช้กิจกรรมเกมออนไลน์

2.7 แนวคิดเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมและพฤติกรรมของผู้เรียน

การมีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นองค์ประกอบสำคัญของการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากผู้เรียนที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมจะมีโอกาสได้ฝึกคิด ฝึกปฏิบัติ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเรียนรู้จากสมาชิกในกลุ่ม

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดให้มีการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างกิจกรรม โดยพิจารณาประเด็นต่าง ๆ เช่น

1. ความสนใจและความกระตือรือร้น
2. การเข้าร่วมกิจกรรม
3. ความรับผิดชอบ
4. การแสดงความคิดเห็น
5. การทำงานร่วมกับสมาชิกในกลุ่ม
6. การปฏิบัติตามกติกาของเกม
7. ความพยายามในการแก้ปัญหา

แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับผลการทบทวนวรรณกรรมที่พบว่า Gamification สามารถเกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วม แรงจูงใจ ความร่วมมือ และผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.8.1 งานวิจัยเกี่ยวกับ Gamification และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Zainuddin และคณะ ได้ทบทวนงานวิจัยเชิงประจักษ์จำนวน 46 เรื่องเกี่ยวกับ Gamification ในการเรียนการสอน พบประเด็นสำคัญว่า Gamification มีศักยภาพในการส่งเสริม การมีส่วนร่วม แรงจูงใจ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสัมพันธ์ทางสังคม ของผู้เรียน แต่ผลลัพธ์อาจแตกต่างกันตามบริบทและรูปแบบการออกแบบกิจกรรม

Sailer และ Homner ได้ศึกษาด้วยวิธีการวิเคราะห์ห่อถัก พบว่า Gamification มีผลเชิงบวกต่อผลลัพธ์ด้านความรู้ แรงจูงใจ และพฤติกรรมของผู้เรียน โดยเฉพาะเมื่อมีการออกแบบองค์ประกอบของเกมให้สอดคล้องกับเป้าหมายทางการเรียนรู้

Zhang และ Yu ได้วิเคราะห์ห่อถักเปรียบเทียบ Gamification และ Game-Based Learning พบว่าแนวทางทั้งสองมีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจ แต่รูปแบบและขนาดของผลแตกต่างกัน ดังนั้นการเลือกใช้เกมควรพิจารณาจากวัตถุประสงค์และบริบทของรายวิชา

2.8.2 งานวิจัยเกี่ยวกับเกมออนไลน์และการมีส่วนร่วม

การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบของ Antonaci, Klemke และ Specht พบว่า Gamification ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ออนไลน์เกี่ยวข้องกับผลลัพธ์หลายด้าน ได้แก่ ผลการเรียนรู้ แรงจูงใจ การมีส่วนร่วม ทักษะคิด ความร่วมมือ และการตระหนักรู้ทางสังคม

นอกจากนี้ การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบที่เผยแพร่ในปี 2025 ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับ Gamification ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ออนไลน์ พบว่าหลายการศึกษารายงานความแตกต่างที่มีนัยสำคัญด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ และยังพบแนวโน้มเชิงบวกทั้งด้านความรู้ แรงจูงใจ การมีส่วนร่วม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จากงานวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเห็นว่า การนำเกมออนไลน์มาใช้ในการเรียนการสอนวิชาการบัญชีเบื้องต้นมีความเหมาะสม เนื่องจากเนื้อหาเรื่องการวิเคราะห์รายการค้าและการบันทึกบัญชีจำเป็นต้องอาศัยการฝึกปฏิบัติ การตอบคำถาม การตัดสินใจ และการได้รับข้อมูลย้อนกลับอย่างต่อเนื่อง

2.9 สรุปสาระสำคัญจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การวิเคราะห์รายการค้าเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนวิชาการบัญชี เนื่องจากผู้เรียนจำเป็นต้องสามารถระบุบัญชีที่เกี่ยวข้อง จำแนกประเภทบัญชี วิเคราะห์การเพิ่มขึ้นหรือลดลง และกำหนดเดบิตและเครดิตได้อย่างถูกต้อง ก่อนนำไปบันทึกในสมุดรายวันทั่วไป

ในด้านการจัดการเรียนรู้ การใช้เกมออนไลน์สามารถนำองค์ประกอบของเกม เช่น คะแนน การแข่งขันภารกิจ การตอบกลับ และการจัดอันดับ มาใช้สร้างกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการเรียน งานวิจัยและการวิเคราะห์ห่อถักหลายฉบับสนับสนุนว่า Gamification และ Game-Based Learning สามารถส่งเสริมผลการเรียนรู้และแรงจูงใจได้ แต่ประสิทธิผลขึ้นอยู่กับรูปแบบกิจกรรมและบริบทของผู้เรียน

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมเกมออนไลน์สำหรับเนื้อหา การวิเคราะห์รายการค้าและการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนได้ฝึกวิเคราะห์และตัดสินใจจากรายการค้า

ฝึกกำหนดเดบิตและเครดิต และได้รับข้อมูลย้อนกลับจากกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งคาดว่าจะช่วยพัฒนาทักษะทาง
บัญชี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน
สามารถจัดทำบรรณานุกรมสำหรับงานวิจัยฉบับนี้ได้ดังนี้

Antonaci, A., Klemke, R., & Specht, M. (2019). The effects of gamification in online learning environments: A systematic literature review. *Informatics*, 6(3), 32.

Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*, 30, 100322.

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77–112.

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326.

Zhang, Q., & Yu, Z. (2022). Meta-analysis on investigating and comparing the effects on learning achievement and motivation for gamification and game-based learning. *Education Research International*, 2022, Article 1519880.

Wibowo, G. A., & Saliman. (2025). Gamification in Online Learning: A Systematic Review of Engagement and Learning Outcomes in Digital Education. *Online Learning in Educational Research*, 5(2).

Simsek, E., & Karakus Yilmaz, T. (2025). A Systematic Review of the Effects of Gamification in Online Learning Environments on Learning Outcomes. *Open Praxis*, 17(1), 166–183.

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

1. วิธีดำเนินการ

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียนด้านการวิเคราะห์รายการค้า การจำแนกบัญชี การวิเคราะห์เดบิต-เครดิต และหลักการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้เกมออนไลน์เป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งส่งเสริมการมีส่วนร่วม การทำงานร่วมกับผู้อื่น และความรับผิดชอบต่อภาระงาน

1.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 29 คน

1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงาน ประกอบด้วย

1. แบบบันทึกผลการประเมินรายบุคคล เรื่อง การวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้เกมออนไลน์
2. แบบสังเกตพฤติกรรมกลุ่มระหว่างกิจกรรม
3. กิจกรรมเกมออนไลน์ เรื่อง “วิเคราะห์รายการค้า”
4. แบบประเมินรายบุคคลกำหนดคะแนนเต็ม 46 คะแนน ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่

รายการประเมิน	คะแนนเต็ม
1. การวิเคราะห์รายการค้า	10
2. การจำแนกบัญชี	10
3. การวิเคราะห์เดบิต-เครดิต	16
4. หลักการวิเคราะห์รายการค้า	20
รวม	46

ส่วนแบบสังเกตพฤติกรรมกลุ่มพิจารณาการมีส่วนร่วมในการเล่นเกมน การตั้งใจวิเคราะห์โจทย์ การสื่อสารและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การช่วยเหลือสมาชิกในกลุ่ม และความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

1.3 ขั้นตอนการดำเนินงาน

ขั้นที่ 1 เตรียมความพร้อม

ผู้วิจัยเตรียมเนื้อหา กิจกรรมเกมออนไลน์ แบบประเมินรายบุคคล และแบบสังเกตพฤติกรรมกลุ่มให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ขั้นที่ 2 ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้เรียนเข้าร่วมเกมออนไลน์ โดยวิเคราะห์สถานการณ์จำลองของกิจการผ่านภารกิจต่าง ๆ พร้อมบันทึกคำตอบและเหตุผลตามโจทย์ที่กำหนด

ขั้นที่ 3 ประเมินผลก่อนเรียน

ดำเนินการประเมินความสามารถของผู้เรียนก่อนจัดกิจกรรม โดยบันทึกคะแนนเป็น ครั้งที่ 1 (ก่อนเรียน)

ขั้นที่ 4 จัดกิจกรรมโดยใช้เกมออนไลน์

ผู้เรียนฝึกวิเคราะห์รายการค้า เช่น การลงทุนของเจ้าของ การซื้ออุปกรณ์ การซื้อสินค้าเป็นเงินเชื่อ การขายสินค้า การจ่ายค่าเช่า การกู้เงิน และการรับ-จ่ายชำระหนี้

ขั้นที่ 5 ประเมินผลหลังเรียน

หลังจากผู้เรียนผ่านกิจกรรมเกมออนไลน์ ดำเนินการประเมินอีกครั้งและบันทึกเป็น ครั้งที่ 2 (หลังเรียน)

ขั้นที่ 6 วิเคราะห์และสรุปผล

นำคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนทั้ง 29 คนมาคำนวณค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงของคะแนน

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินรายบุคคลของนักเรียน 29 คน ถูกนำมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่

2.1 ค่าร้อยละ

ใช้เพื่อแสดงระดับคะแนนของผู้เรียน โดยคำนวณจาก

$$\text{ร้อยละ} = (\text{คะแนนที่ได้} \div \text{คะแนนเต็ม}) \times 100$$

เนื่องจากแบบประเมินมีคะแนนเต็ม 46 คะแนน จึงนำคะแนนที่ได้มาคิดเป็นคะแนนร้อยละตามแบบประเมินที่กำหนดไว้

2.2 ค่าเฉลี่ย

ใช้ในการหาคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทั้งห้องก่อนเรียนและหลังเรียน

ข้อมูลคะแนนรายบุคคลของนักเรียนทั้ง 29 คนปรากฏในแบบบันทึกผลการประเมินของเอกสารแนบ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า นักเรียนจำนวน 29 คน มีคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินครั้งที่ 1 ก่อนเรียน เท่ากับ 68.79 คะแนน และจากการประเมินครั้งที่ 2 หลังเรียน เท่ากับ 81.21 คะแนน โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน 12.41 คะแนน นักเรียนจำนวน 28 คนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีนักเรียนจำนวน 1 คนที่มีคะแนนลดลง แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการด้านการวิเคราะห์รายการค้าหลังเข้าร่วม กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์

1. วิธีดำเนินการ

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียนด้าน การวิเคราะห์รายการค้า การจำแนกบัญชี การวิเคราะห์เดบิต-เครดิต และหลักการวิเคราะห์รายการค้า โดยใช้เกมออนไลน์เป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งส่งเสริมการมีส่วนร่วม การทำงานร่วมกับผู้อื่น และความรับผิดชอบต่อภาระงาน

1.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 29 คน

1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงาน ประกอบด้วย
2. แบบบันทึกผลการประเมินรายบุคคล เรื่อง การวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้เกมออนไลน์
3. แบบสังเกตพฤติกรรมกลุ่มระหว่างกิจกรรม
4. กิจกรรมเกมออนไลน์ เรื่อง “วิเคราะห์รายการค้า”
5. แบบประเมินรายบุคคลกำหนดคะแนนเต็ม 46 คะแนน ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่

รายการประเมิน	คะแนนเต็ม
1. การวิเคราะห์รายการค้า	10
2. การจำแนกบัญชี	10
3. การวิเคราะห์เดบิต-เครดิต	16
4. หลักการวิเคราะห์รายการค้า	20
รวม	46

ส่วนแบบสังเกตพฤติกรรมกลุ่มพิจารณาการมีส่วนร่วมในการเล่นเกมน การตั้งใจวิเคราะห์โจทย์ การสื่อสารและ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น การช่วยเหลือสมาชิกในกลุ่ม และความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินรายบุคคลของนักเรียน 29 คน ถูกนำมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่

2.1 ค่าร้อยละ

ใช้เพื่อแสดงระดับคะแนนของผู้เรียน โดยคำนวณจาก

$$\text{ร้อยละ} = (\text{คะแนนที่ได้} \div \text{คะแนนเต็ม}) \times 100$$

เนื่องจากแบบประเมินมีคะแนนเต็ม 46 คะแนน จึงนำคะแนนที่ได้มาคิดเป็นคะแนนร้อยละตามแบบประเมินที่กำหนดไว้

2.2 ค่าเฉลี่ย

ใช้ในการหาคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทั้งห้องก่อนเรียนและหลังเรียน

จากข้อมูลในเอกสาร พบว่า

การประเมิน	จำนวนผู้เรียน (N)	ค่าเฉลี่ย	S.D.
ครั้งที่ 1 ก่อนเรียน	29	68.79	5.91
ครั้งที่ 2 หลังเรียน	29	81.21	8.48
ผลต่าง	29	+12.41	—

ข้อมูลคะแนนรายบุคคลของนักเรียนทั้ง 29 คนปรากฏในแบบบันทึกผลการประเมินของเอกสารแนบ

2.3 การเปรียบเทียบผลก่อนเรียนและหลังเรียน

จากการเปรียบเทียบคะแนน พบว่า

$$\text{ค่าเฉลี่ยก่อนเรียน} = 68.79$$

$$\text{ค่าเฉลี่ยหลังเรียน} = 81.21$$

$$\text{คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น} = 12.41 \text{ คะแนน}$$

นักเรียน 28 คน มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

นักเรียน 1 คน มีคะแนนหลังเรียนต่ำกว่าก่อนเรียน

ไม่มีนักเรียนที่มีคะแนนเท่ากันทั้งสองครั้ง

คิดเป็นการเพิ่มขึ้นของคะแนนเฉลี่ยประมาณ 18.04% เมื่อเทียบกับค่าเฉลี่ยก่อนเรียน

เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียน

คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนระดับ ปวช.1 จำนวน 29 คน จากแบบประเมินการวิเคราะห์รายการคำโดยใช้เกมออนไลน์

3. สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การวิเคราะห์รายการคำโดยใช้เกมออนไลน์ กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 29 คน พบว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการวิเคราะห์รายการคำหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมสูงขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนเรียน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 68.79 คะแนน และ คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 81.21 คะแนน โดยคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 12.41 คะแนน นอกจากนี้ นักเรียนจำนวน 28 คนจาก 29 คน มี

คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการด้านการวิเคราะห์รายการค้าหลังเข้าร่วมกิจกรรม

เมื่อพิจารณาจากลักษณะกิจกรรม ผู้เรียนได้ฝึกวิเคราะห์รายการค้า จำแนกประเภทบัญชี วิเคราะห์การเพิ่มขึ้นและลดลงของสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของเจ้าของ รวมถึงระบุบัญชีเดบิต-เครดิตและอธิบายเหตุผล ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของการเรียนบัญชีเบื้องต้น

ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์มีแนวโน้มช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะการวิเคราะห์รายการค้าของผู้เรียน โดยเฉพาะการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์โจทย์ และมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม ข้อมูลชุดนี้เป็นการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน จึงควรใช้คำว่า “มีแนวโน้มพัฒนา” หรือ “คะแนนหลังเรียนสูงขึ้น” มากกว่าการสรุปว่าเกมออนไลน์เป็นสาเหตุโดยตรง เว้นแต่จะมีการทดสอบนัยสำคัญทางสถิติเพิ่มเติม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า นักเรียนจำนวน 29 คน มีคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินครั้งที่ 1 ก่อนเรียน เท่ากับ 68.79 คะแนน และจากการประเมินครั้งที่ 2 หลังเรียน เท่ากับ 81.21 คะแนน โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน 12.41 คะแนน นักเรียนจำนวน 28 คนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีนักเรียนจำนวน 1 คนที่มีคะแนนลดลง แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการด้านการวิเคราะห์รายการค้าหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ผลต่าง	ผลการพัฒนา
1	นางสาวกนกเนตร บุคตาพงษ์	70	80	+10	พัฒนาขึ้นอย่างชัดเจน
2	นางสาวกรรณก แก้ววงษา	72	82	+10	พัฒนาขึ้นอย่างชัดเจน
3	นางสาวกรรณกมล จันทะไพ	75	80	+5	พัฒนาขึ้น
4	นางสาวกัลยกร แก้วคำชาติ	70	82	+12	พัฒนาขึ้นอย่างชัดเจน
5	นางสาวจุฬาลักษณ์ บุญมานนท์	62	89	+27	พัฒนาขึ้นมาก
6	นางสาวนันทิวา ศาลาแก้ว	67	89	+22	พัฒนาขึ้นมาก
7	นางสาวนิชานันท์ วิลาพันธ์	68	82	+14	พัฒนาขึ้นอย่างชัดเจน
8	นางสาวปภาวี มูลชาติ	72	86	+14	พัฒนาขึ้นอย่างชัดเจน
9	นางสาวปลายฝน แก้วสง่า	72	84	+12	พัฒนาขึ้นอย่างชัดเจน
10	นางสาวพลอยปภัส บุตรเทียม	76	85	+9	พัฒนาขึ้น
11	นางสาวรัศมี มณีสุข	72	82	+10	พัฒนาขึ้นอย่างชัดเจน
12	นางสาวลักขณา ทองบุตร	72	82	+10	พัฒนาขึ้นอย่างชัดเจน
13	นางสาววาสนา โสมลาภ	76	82	+6	พัฒนาขึ้น
14	นางสาววิลาสินี แก่นการ	75	83	+8	พัฒนาขึ้น
15	นางสาวเกวลิน นางวงศ์	65	87	+22	พัฒนาขึ้นมาก

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ผลต่าง	ผลการพัฒนา
16	นางสาวสไบแก้ว นรมาศ	75	88	+13	พัฒนาขึ้นอย่างชัดเจน
17	นางสาวสุภาพร คุณคง	75	80	+5	พัฒนาขึ้น
18	นางสาวหทัยทิพย์ ดวงอก	65	82	+17	พัฒนาขึ้นมาก
19	นางสาวอนัฐริชาดา พันธโมลา	76	85	+9	พัฒนาขึ้น
20	นางสาวอินทิพร เลาะบุญ	72	85	+13	พัฒนาขึ้นอย่างชัดเจน
21	นางสาวนันทนา ดวงสนิท	62	86	+24	พัฒนาขึ้นมาก
22	นางสาวปริยาภรณ์ เรืองแสน	63	87	+24	พัฒนาขึ้นมาก
23	นางสาววิภาดา ดวงสนิท	64	82	+18	พัฒนาขึ้นมาก
24	นางสาวจิรารัตน์ สุนิที	65	85	+20	พัฒนาขึ้นมาก
25	นางสาวชญาณี ลายประจักษ์	58	60	+2	พัฒนาขึ้นเล็กน้อย
26	นางสาวลลิตา แก้วลี	70	82	+12	พัฒนาขึ้นอย่างชัดเจน
27	นางสาวสร้อยมุก ศรีมานะ	58	50	-8	คะแนนลดลง ควรได้รับการส่งเสริมเพิ่มเติม
28	นางสาวบัณฑิตา บรรเทาพัน	56	66	+10	พัฒนาขึ้นอย่างชัดเจน
29	นางสาวสุภัทสร สีแสง	72	82	+10	พัฒนาขึ้นอย่างชัดเจน

สรุปภาพรวมรายบุคคล

จากนักเรียนทั้งหมด 29 คน พบว่า

28 คน มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

1 คน มีคะแนนหลังเรียนลดลง

ไม่มีนักเรียนที่มีคะแนนเท่ากันทั้งก่อนและหลังเรียน

ผู้เรียนที่มีพัฒนาการเพิ่มขึ้นมากที่สุด คือ นางสาวจุฬาลักษณ์ บุญมานนท์ (+27 คะแนน)

รองลงมา ได้แก่ นางสาวนันทนา ดวงสนิท (+24 คะแนน) และ นางสาวปริยาภรณ์ เรืองแสน (+24 คะแนน)

ผู้เรียนที่มีคะแนนเพิ่มขึ้นน้อยที่สุด คือ นางสาวชญาณี ลายประจักษ์ (+2 คะแนน)

ผู้เรียนที่คะแนนลดลง คือ นางสาวสร้อยมุก ศรีมานะ (-8 คะแนน)

ผลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการด้านการวิเคราะห์รายการค้าหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ อย่างไรก็ตาม สำหรับผู้เรียนที่มีคะแนนเพิ่มขึ้นเพียงเล็กน้อยหรือมีคะแนนลดลง ควรจัดกิจกรรมซ่อมเสริมและติดตามเป็นรายบุคคลต่อไป โดยเน้นการฝึกวิเคราะห์รายการค้า การจำแนกบัญชี และการวิเคราะห์เดบิต-เครดิต ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของแบบประเมิน

ตารางสรุปผลค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การประเมิน	N	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	S.D.	แปลผล
ครั้งที่ 1 ก่อนเรียน	29	68.79	5.91	ระดับปานกลาง
ครั้งที่ 2 หลังเรียน	29	81.21	8.48	ระดับดี
ผลต่าง	29	12.41	7.40	พัฒนาขึ้น

หมายเหตุ: ค่า S.D. คำนวณโดยใช้ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง (Sample S.D.)

การวิเคราะห์ผล

จากตารางพบว่า นักเรียนจำนวน 29 คน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 68.79 คะแนน และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.91 หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นเป็น 81.21 คะแนน และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 8.48

เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 12.41 คะแนน แสดงให้เห็นว่าโดยภาพรวมผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการวิเคราะห์รายการค้าหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ ข้อมูลการประเมินในเอกสารกำหนดให้ประเมินความสามารถด้านการวิเคราะห์รายการค้า การจำแนกบัญชี การวิเคราะห์เดบิต-เครดิต และหลักการวิเคราะห์รายการค้า รวมคะแนนเต็ม 46 คะแนน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์คะแนนการประเมินความสามารถในการวิเคราะห์รายการค้าของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 29 คน พบว่า การประเมินครั้งที่ 1 ก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 68.79 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 5.91 ขณะที่การประเมินครั้งที่ 2 หลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 81.21 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 8.48

เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 12.41 คะแนน สะท้อนให้เห็นว่า หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ นักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนด้านการวิเคราะห์รายการค้าเพิ่มขึ้น

ดังนั้น ผลการประเมินโดยภาพรวมแสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้เกมออนไลน์ สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการวิเคราะห์รายการค้าเพิ่มขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนเรียน ทั้งนี้ การสรุปดังกล่าวเป็นการพิจารณาจากค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการประเมินก่อนเรียนและหลังเรียน

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยในชั้นเรียนเรื่อง “การพัฒนาทักษะการวิเคราะห์รายการค้าและการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไปโดยใช้เกมออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาการบัญชี” มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการวิเคราะห์รายการค้าและการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไปของผู้เรียน โดยใช้เกมออนไลน์เป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม และศึกษาการมีส่วนร่วมของผู้เรียนระหว่างการทำกิจกรรม

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 29 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบบันทึกผลการประเมินรายบุคคล เรื่องการวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้เกมออนไลน์ และแบบสังเกตพฤติกรรมกลุ่มระหว่างกิจกรรม โดยกิจกรรมเกมออนไลน์ให้ผู้เรียนวิเคราะห์สถานการณ์จำลองของกิจการผ่านภารกิจต่าง ๆ และบันทึกคำตอบพร้อมเหตุผลตามโจทย์ที่กำหนด

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 ผลการพัฒนาทักษะการวิเคราะห์รายการค้าและการบันทึกบัญชี

ผลการประเมินก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนจำนวน 29 คน พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 68.79 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.91 ขณะที่ คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 81.21 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 8.48

เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนกับหลังเรียน พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน สูงวก่อนเรียน 12.41 คะแนน แสดงให้เห็นว่า หลังจากผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกปฏิบัติผ่านเกมออนไลน์ ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการวิเคราะห์รายการค้าเพิ่มขึ้น

จากข้อมูลรายบุคคล พบว่า นักเรียน 28 คนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีนักเรียน 1 คนที่มีคะแนนหลังเรียนลดลง โดยนักเรียนที่มีพัฒนาการเพิ่มขึ้นมากที่สุด คือ นางสาวจุฬาลักษณ์ บุญมานนท์ จาก 62 คะแนน เป็น 89 คะแนน เพิ่มขึ้น 27 คะแนน ส่วนผู้เรียนที่มีคะแนนเพิ่มขึ้นรองลงมา ได้แก่ นางสาวนันทนา ดวงสนิท และนางสาวปริยาภัทร เรืองแสน ซึ่งเพิ่มขึ้นคนละ 24 คะแนน

ผลดังกล่าวสะท้อนว่า การนำเกมออนไลน์มาใช้ในการจัดกิจกรรมสามารถช่วยส่งเสริมการฝึกวิเคราะห์รายการค้า โดยผู้เรียนต้องพิจารณาบัญชีที่เพิ่มขึ้นหรือลดลง จำแนกประเภทบัญชี และวิเคราะห์เดบิต-เครดิตจากสถานการณ์จำลองของกิจการ เช่น การลงทุนของเจ้าของ การซื้ออุปกรณ์ การซื้อสินค้าเป็นเงินเชื่อ การขายสินค้า การจ่ายค่าเช่า การกู้เงิน และการรับชำระหนี้

5.1.2 ผลการประเมินทักษะรายบุคคล

1. แบบประเมินรายบุคคลประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่
2. การวิเคราะห์รายการค้า คะแนนเต็ม 10 คะแนน

3. การจำแนกบัญชี คะแนนเต็ม 10 คะแนน
4. การวิเคราะห์เดบิต-เครดิต คะแนนเต็ม 16 คะแนน
5. หลักการวิเคราะห์รายการค้า คะแนนเต็ม 20 คะแนน
6. รวมคะแนนเต็ม 46 คะแนน และนำคะแนนที่ได้มาคำนวณเป็นคะแนนร้อยละ

7. ผลการประเมินดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า กิจกรรมการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ มากกว่าการจดจำเพียงอย่างเดียว โดยผู้เรียนต้องสามารถวิเคราะห์รายการค้าที่เกิดขึ้น จำแนกบัญชี วิเคราะห์การเพิ่มขึ้นหรือลดลงของสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของเจ้าของ รวมถึงระบุบัญชีเดบิต-เครดิตและอธิบายเหตุผลได้

5.1.3 ผลการมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม

จากแบบสังเกตพฤติกรรมกลุ่มระหว่างกิจกรรม ได้กำหนดพฤติกรรมที่ใช้ในการสังเกต ได้แก่ การมีส่วนร่วมในการเล่น เกม การตั้งใจวิเคราะห์โจทย์ การสื่อสารและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การช่วยเหลือสมาชิกในกลุ่ม และความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย โดยใช้ระดับการประเมิน 5, 4 และ 3 ตามแบบประเมินที่กำหนด กิจกรรมเกมออนไลน์เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์สถานการณ์ทางบัญชีร่วมกับสมาชิกในกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และร่วมกันหาคำตอบจากภารกิจที่กำหนด ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์ของกิจกรรม ที่ต้องการให้ผู้เรียนสามารถใช้เกมออนไลน์ในการเรียนรู้และแก้ปัญหาทางบัญชี ตลอดจนทำงานร่วมกับผู้อื่น มีส่วนร่วม และรับผิดชอบต่อภาระงาน

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของผู้เรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยเพิ่มขึ้นจาก 68.79 คะแนน เป็น 81.21 คะแนน หรือเพิ่มขึ้นเฉลี่ย 12.41 คะแนน และนักเรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการทางการเรียนที่ดีขึ้น โดยมีนักเรียน 28 คนจาก 29 คนที่มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ผลดังกล่าวอาจเนื่องมาจากการใช้เกมออนไลน์ช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีลักษณะเป็นการเรียนรู้ผ่านภารกิจ ผู้เรียนต้องนำความรู้เรื่องการวิเคราะห์รายการค้ามาใช้ในการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จำลอง ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจด้วยตนเอง อีกทั้งการทำกิจกรรมเป็นกลุ่มช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

นอกจากนี้ รูปแบบกิจกรรมยังสอดคล้องกับลักษณะของเนื้อหาวิชาการบัญชีเบื้องต้น ซึ่งผู้เรียนจำเป็นต้องฝึกวิเคราะห์รายการค้าอย่างต่อเนื่อง การให้ผู้เรียนได้ฝึกจากรายการค้าที่มีลักษณะใกล้เคียงกับสถานการณ์ทางธุรกิจ เช่น การลงทุน การซื้อสินค้า การขายสินค้า การกู้เงิน และการชำระหนี้ ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์ที่กำหนด และฝึกการตัดสินใจเกี่ยวกับบัญชีที่เกี่ยวข้องและเดบิต-เครดิตได้อย่างเป็นขั้นตอน

อย่างไรก็ตาม พบว่ามีนักเรียน 1 คนที่มีคะแนนหลังเรียนลดลงจากก่อนเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผลของการใช้เกมออนไลน์อาจแตกต่างกันในผู้เรียนแต่ละคน ผู้เรียนบางรายอาจยังมีความปัญหาในการทำความเข้าใจหลักการวิเคราะห์รายการค้า หรืออาจต้องการเวลาในการฝึกปฏิบัติเพิ่มเติม ดังนั้น ครูผู้สอนควรติดตามผู้เรียนเป็นรายบุคคลและจัดกิจกรรมเสริมให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียน

โดยภาพรวม ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า การใช้เกมออนไลน์เป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาการบัญชีเบื้องต้น เพื่อส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์รายการค้าและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้ โดยเฉพาะเมื่อกิจกรรมมีการกำหนดสถานการณ์ ภารกิจ และคำถามที่ให้ผู้เรียนต้องใช้เหตุผลทางบัญชีประกอบการตอบ

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

- ครูผู้สอนควรนำเกมออนไลน์มาใช้เป็นกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ควบคู่กับการอธิบายหลักการทางบัญชี เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริงอย่างต่อเนื่อง
- ควรออกแบบโจทย์เกมให้มีระดับความยากจากง่ายไปยาก เริ่มจากการจำแนกประเภทบัญชี แล้วจึงพัฒนาไปสู่การวิเคราะห์การเพิ่มขึ้น-ลดลง และการวิเคราะห์เดบิต-เครดิต
- ควรจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ทำงานเป็นกลุ่ม เพื่อส่งเสริมการสื่อสาร การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การช่วยเหลือกัน และความรับผิดชอบต่อภาระงานสำหรับผู้เรียนที่มีผลการประเมินต่ำหรือมีพัฒนาการน้อย ควรจัดกิจกรรมฝึกเสริมเป็นรายบุคคล โดยใช้โจทย์ที่มีความซับซ้อนเหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน
- ครูควรใช้แบบประเมินรายบุคคลร่วมกับแบบสังเกตพฤติกรรมกลุ่ม เพื่อให้สามารถประเมินได้ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน

5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

- ควรศึกษาผลของการใช้เกมออนไลน์กับเนื้อหาบัญชีในหัวข้ออื่น เช่น การบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป บัญชีแยกประเภท และงบทดลอง
- ควรพัฒนาเกมออนไลน์ให้มีภารกิจหลายระดับ และมีข้อมูลย้อนกลับทันที เพื่อให้ผู้เรียนสามารถตรวจสอบและแก้ไขข้อผิดพลาดของตนเองได้
- ควรศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์เพิ่มเติม เพื่อให้ทราบความคิดเห็นและความต้องการของผู้เรียน
- ควรเพิ่มระยะเวลาในการเก็บข้อมูลและติดตามผลหลังการจัดกิจกรรม เพื่อศึกษาว่าทักษะการวิเคราะห์รายการค้าที่ผู้เรียนพัฒนาขึ้นสามารถคงอยู่และนำไปใช้กับเนื้อหาอื่นได้หรือไม่
- ควรศึกษาหรือเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์กับรูปแบบการจัดการเรียนรู้รูปแบบอื่น เพื่อหาแนวทางที่เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะทางการบัญชีของผู้เรียนในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพต่อไป

5.4 สรุปภาพรวมของการดำเนินงาน

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการเพื่อพัฒนาทักษะการวิเคราะห์รายการค้าและการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไปของนักเรียนระดับ ปวช.1 สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 29 คน โดยใช้เกมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนได้ฝึกวิเคราะห์สถานการณ์จำลองของกิจการผ่านภารกิจต่าง ๆ และร่วมกันแก้ปัญหาทางบัญชี

ผลการดำเนินงานพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 12.41 คะแนน และนักเรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการที่ดีขึ้น โดยมีนักเรียน 28 คนจาก 29 คนที่มีคะแนนเพิ่มขึ้น จึงสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดย

ใช้เกมออนไลน์สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์รายการค้าและเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการเรียนวิชาการบัญชีเบื้องต้นได้

ทั้งนี้ การจัดกิจกรรมควรดำเนินควบคู่กับการให้คำแนะนำและการติดตามผู้เรียนเป็นรายบุคคล เพื่อช่วยเหลือผู้เรียนที่ยังมีข้อบกพร่อง และเพื่อให้การใช้เกมออนไลน์เกิดประสิทธิภาพสูงสุดต่อการพัฒนาทักษะทางการบัญชีของผู้เรียน

ภาคผนวก

แบบทดสอบก่อนเรียน

เรื่อง การวิเคราะห์รายการค้าและการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป

รายวิชา: การบัญชีเบื้องต้น

ระดับ: ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี

จำนวน: 20 ข้อ คะแนนเต็ม: 20 คะแนน เวลา: 30 นาที

คำชี้แจง

แบบทดสอบเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

ข้อละ 1 คะแนน รวม 20 คะแนน

ข้อ 1 ข้อใดกล่าวถึง “รายการค้า” ได้ถูกต้องที่สุด

- ก. เหตุการณ์ทุกอย่างที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน
- ข. เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานของกิจการและสามารถวัดค่าเป็นเงินได้
- ค. เหตุการณ์ที่ทำให้กิจการมีกำไรเท่านั้น
- ง. เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการซื้อสินค้าเท่านั้น

ข้อ 2 เจ้าของกิจการนำเงินสดมาลงทุนในกิจการ จำนวน 30,000 บาท รายการนี้ทำให้บัญชีใดเพิ่มขึ้น

- ก. เงินสดและทุน
- ข. เงินสดและค่าใช้จ่าย
- ค. ลูกหนี้และเจ้าหนี้
- ง. สินค้าและรายได้

ข้อ 3 จากรายการ “เจ้าของนำเงินสดมาลงทุน 30,000 บาท” การบันทึกบัญชีที่ถูกต้องคือข้อใด

- ก. เดบิต ทุน 30,000 / เครดิต เงินสด 30,000
- ข. เดบิต เงินสด 30,000 / เครดิต ทุน 30,000
- ค. เดบิต เงินสด 30,000 / เครดิต รายได้ 30,000
- ง. เดบิต ค่าใช้จ่าย 30,000 / เครดิต เงินสด 30,000

ข้อ 4 กิจการซื้ออุปกรณ์สำนักงานเป็นเงินสด 5,000 บาท รายการนี้มีผลอย่างไร

- ก. อุปกรณ์สำนักงานเพิ่มขึ้น เงินสดลดลง
- ข. อุปกรณ์สำนักงานลดลง เงินสดเพิ่มขึ้น
- ค. สินค้าคงเหลือเพิ่มขึ้น เจ้าหนี้เพิ่มขึ้น
- ง. ลูกหนี้เพิ่มขึ้น เงินสดลดลง

ข้อ 5 จากรายการ “ซื้ออุปกรณ์สำนักงานเป็นเงินสด 5,000 บาท” ข้อใดเป็นการบันทึกบัญชีที่ถูกต้อง

- ก. เดบิต เงินสด / เครดิต อุปกรณ์สำนักงาน
- ข. เดบิต อุปกรณ์สำนักงาน / เครดิต เงินสด

ค. เดบิต ค่าใช้จ่าย / เครดิต เจ้าหนี้

ง. เดบิต เจ้าหนี้ / เครดิต เงินสด

ข้อ 6 กิจการซื้อสินค้าเป็นเงินเชื่อ 8,000 บาท บัญชีใดเพิ่มขึ้น

ก. เงินสดและทุน

ข. สินค้าและเจ้าหนี้

ค. ลูกหนี้และเงินสด

ง. ค่าใช้จ่ายและเงินสด

ข้อ 7 จากรายการ “ซื้อสินค้าเป็นเงินเชื่อ 8,000 บาท” การบันทึกบัญชีที่ถูกต้องคือข้อใด

ก. เดบิต สินค้า 8,000 / เครดิต เจ้าหนี้ 8,000

ข. เดบิต เจ้าหนี้ 8,000 / เครดิต สินค้า 8,000

ค. เดบิต เงินสด 8,000 / เครดิต สินค้า 8,000

ง. เดบิต สินค้า 8,000 / เครดิต เงินสด 8,000

ข้อ 8 กิจการขายสินค้าเป็นเงินสด 6,000 บาท รายการนี้ทำให้บัญชีใดเพิ่มขึ้น

ก. เงินสดและรายได้จากการขาย

ข. สินค้าและเจ้าหนี้

ค. ลูกหนี้และเงินสด

ง. ค่าใช้จ่ายและทุน

ข้อ 9 จากรายการ “ขายสินค้าเป็นเงินสด 6,000 บาท” ข้อใดเป็นการวิเคราะห์รายการค้าที่ถูกต้อง

ก. เงินสดเพิ่มขึ้น รายได้เพิ่มขึ้น

ข. เงินสดลดลง รายได้ลดลง

ค. สินค้าเพิ่มขึ้น เจ้าหนี้เพิ่มขึ้น

ง. ลูกหนี้เพิ่มขึ้น เงินสดลดลง

ข้อ 10 กิจการจ่ายค่าเช่าร้านเป็นเงินสด 3,000 บาท รายการนี้มีผลอย่างไร

ก. เงินสดเพิ่มขึ้นและค่าเช่าเพิ่มขึ้น

ข. เงินสดลดลงและค่าเช่าเพิ่มขึ้น

ค. เงินสดลดลงและทุนเพิ่มขึ้น

ง. เจ้าหนี้เพิ่มขึ้นและเงินสดเพิ่มขึ้น

ข้อ 11 การบันทึกบัญชีสำหรับ “จ่ายค่าเช่าร้านเป็นเงินสด 3,000 บาท” ข้อใดถูกต้อง

ก. เดบิต เงินสด / เครดิต ค่าเช่า

ข. เดบิต ค่าเช่า / เครดิต เงินสด

ค. เดบิต เจ้าหนี้ / เครดิต ค่าเช่า

ง. เดบิต ทุน / เครดิต เงินสด

ข้อ 12 กิจการกู้เงินจากธนาคารเป็นเงินสด 20,000 บาท บัญชีใดเพิ่มขึ้น

ก. เงินสดและเจ้าหนี้

ข. เงินสดและเงินกู้ธนาคาร

ค. ลูกหนี้และทุน

ง. สินค้าและรายได้

ข้อ 13 จากรายการ “กู้เงินจากธนาคาร 20,000 บาท” การบันทึกบัญชีที่ถูกต้องคือข้อใด

ก. เดบิต เงินกู้ธนาคาร / เครดิต เงินสด

ข. เดบิต เงินสด / เครดิต เงินกู้ธนาคาร

ค. เดบิต ทุน / เครดิต เงินสด

ง. เดบิต ค่าใช้จ่าย / เครดิต เงินกู้ธนาคาร

ข้อ 14 กิจการรับชำระหนี้จากลูกหนี้เป็นเงินสด 4,000 บาท รายการนี้มีผลอย่างไร

ก. เงินสดเพิ่มขึ้น ลูกหนี้ลดลง

ข. เงินสดลดลง ลูกหนี้เพิ่มขึ้น

ค. เงินสดเพิ่มขึ้น เจ้าหนี้ลดลง

ง. เงินสดลดลง เจ้าหนี้เพิ่มขึ้น

ข้อ 15 จากรายการ “รับชำระหนี้จากลูกหนี้ 4,000 บาท” ข้อใดเป็นการบันทึกบัญชีที่ถูกต้อง

ก. เดบิต ลูกหนี้ / เครดิต เงินสด

ข. เดบิต เงินสด / เครดิต ลูกหนี้

ค. เดบิต เจ้าหนี้ / เครดิต เงินสด

ง. เดบิต เงินสด / เครดิต รายได้

ข้อ 16 กิจการจ่ายชำระหนี้ให้เจ้าหนี้เป็นเงินสด 3,000 บาท รายการนี้มีผลอย่างไร

ก. เงินสดเพิ่มขึ้น เจ้าหนี้เพิ่มขึ้น

ข. เงินสดลดลง เจ้าหนี้ลดลง

ค. เงินสดเพิ่มขึ้น ลูกหนี้ลดลง

ง. เงินสดลดลง ลูกหนี้เพิ่มขึ้น

ข้อ 17 จากรายการ “จ่ายชำระหนี้ให้เจ้าหนี้ 3,000 บาท” ข้อใดเป็นการบันทึกบัญชีที่ถูกต้อง

ก. เดบิต เงินสด / เครดิต เจ้าหนี้

ข. เดบิต เจ้าหนี้ / เครดิต เงินสด

ค. เดบิต ค่าใช้จ่าย / เครดิต เงินสด

ง. เดบิต ลูกหนี้ / เครดิต เงินสด

ข้อ 18 ข้อใดเป็นหลักสำคัญในการวิเคราะห์รายการค้าก่อนบันทึกบัญชี

ก. พิจารณาเฉพาะจำนวนเงิน

ข. พิจารณาว่าบัญชีใดเกี่ยวข้อง และบัญชีแต่ละบัญชีเพิ่มขึ้นหรือลดลงอย่างไร

ค. พิจารณาเฉพาะบัญชีเงินสด

ง. บันทึกเดบิตก่อนโดยไม่ต้องวิเคราะห์รายการค้า

ข้อ 19 ข้อใดเรียงลำดับขั้นตอนการวิเคราะห์รายการค้าได้เหมาะสมที่สุด

ก. บันทึกบัญชี → วิเคราะห์รายการ → จำแนกบัญชี

ข. จำแนกบัญชี → วิเคราะห์เพิ่มเติม → กำหนดเดบิตเครดิต → บันทึกบัญชี

ค. กำหนดเครดิต → บันทึกบัญชี → วิเคราะห์รายการ

ง. วิเคราะห์จำนวนเงิน → บันทึกบัญชี → จำแนกบัญชี

ข้อ 20 หากกิจการซื้ออุปกรณ์สำนักงานเป็นเงินสด 5,000 บาท นักเรียนควรวิเคราะห์อย่างไร

ก. สินทรัพย์ประเภทอุปกรณ์เพิ่มขึ้น และสินทรัพย์ประเภทเงินสดลดลง

ข. สินทรัพย์เพิ่มขึ้น และหนี้สินเพิ่มขึ้น

ค. สินทรัพย์ลดลง และทุนเพิ่มขึ้น

ง. หนี้สินลดลง และทุนเพิ่มขึ้น

เฉลยแบบทดสอบ

ข้อ	คำตอบ	ข้อ	คำตอบ
1	ข	11	ข
2	ก	12	ข
3	ข	13	ข
4	ก	14	ก
5	ข	15	ข
6	ข	16	ข
7	ก	17	ข
8	ก	18	ข
9	ก	19	ข
10	ข	20	ก

เกณฑ์การให้คะแนน

ตอบถูก 1 ข้อ = 1 คะแนน

ตอบถูกต้องทั้งหมด 20 ข้อ = 20 คะแนน

การคิดคะแนนร้อยละใช้สูตร

คะแนนร้อยละ = $(\text{คะแนนที่ได้} \div 20) \times 100$

ตัวอย่าง

นักเรียนได้ 16 คะแนน

คะแนนร้อยละ = $(16 \div 20) \times 100 = 80.00$

แบบทดสอบหลังเรียน

เรื่อง การวิเคราะห์รายการค้าและการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป

รายวิชา: การบัญชีเบื้องต้น

ระดับ: ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี

จำนวน: 20 ข้อ คะแนนเต็ม: 20 คะแนนเวลา: 30 นาที

ชื่อ-สกุล เลขที่

คำชี้แจง

แบบทดสอบเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

ข้อละ 1 คะแนน รวม 20 คะแนน

ข้อ 1 ข้อใดหมายถึง “รายการค้า” ได้ถูกต้องที่สุด

- ก. เหตุการณ์ทุกอย่างที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน
- ข. เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับกิจการและสามารถวัดค่าเป็นเงินได้
- ค. เหตุการณ์ที่ทำให้กิจการมีกำไรเท่านั้น
- ง. เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการซื้อสินค้าเท่านั้น

ข้อ 2 เจ้าของนำเงินสดมาลงทุนในกิจการ จำนวน 50,000 บาท รายการนี้ทำให้บัญชีใดเพิ่มขึ้น

- ก. เงินสดและทุน
- ข. เงินสดและรายได้
- ค. ลูกหนี้และเจ้าหนี้
- ง. สินค้าและค่าใช้จ่าย

ข้อ 3 จากรายการ “เจ้าของนำเงินสดมาลงทุน 50,000 บาท” ข้อใดบันทึกในสมุดรายวันทั่วไปได้ถูกต้อง

- ก. เดบิต ทุน 50,000 / เครดิต เงินสด 50,000
- ข. เดบิต เงินสด 50,000 / เครดิต ทุน 50,000
- ค. เดบิต รายได้ 50,000 / เครดิต เงินสด 50,000
- ง. เดบิต ค่าใช้จ่าย 50,000 / เครดิต ทุน 50,000

ข้อ 4 กิจการซื้ออุปกรณ์สำนักงานเป็นเงินสด 8,000 บาท รายการนี้มีผลต่อบัญชีอย่างไร

- ก. อุปกรณ์สำนักงานเพิ่มขึ้น เงินสดลดลง
- ข. อุปกรณ์สำนักงานลดลง เงินสดเพิ่มขึ้น
- ค. เจ้าหนี้เพิ่มขึ้น เงินสดลดลง
- ง. ลูกหนี้เพิ่มขึ้น เงินสดลดลง

ข้อ 5 จากรายการ “ซื้ออุปกรณ์สำนักงานเป็นเงินสด 8,000 บาท” ข้อใดเป็นการบันทึกบัญชีที่ถูกต้อง

- ก. เดบิต เงินสด / เครดิต อุปกรณ์สำนักงาน
- ข. เดบิต อุปกรณ์สำนักงาน / เครดิต เงินสด

ค. เดบิต เจ้าหนี้ / เครดิต อุปกรณ์สำนักงาน

ง. เดบิต ค่าใช้จ่าย / เครดิต เจ้าหนี้

ข้อ 6 กิจการซื้อสินค้าเป็นเงินเชื่อ จำนวน 15,000 บาท บัญชีใดเพิ่มขึ้น

ก. เงินสดและลูกหนี้

ข. สินค้าและเจ้าหนี้

ค. ลูกหนี้และรายได้

ง. เงินสดและทุน

ข้อ 7 จากระายการ “ซื้อสินค้าเป็นเงินเชื่อ 15,000 บาท” ข้อใดเป็นการบันทึกบัญชีที่ถูกต้อง

ก. เดบิต สินค้า 15,000 / เครดิต เจ้าหนี้ 15,000

ข. เดบิต เจ้าหนี้ 15,000 / เครดิต สินค้า 15,000

ค. เดบิต เงินสด 15,000 / เครดิต สินค้า 15,000

ง. เดบิต สินค้า 15,000 / เครดิต เงินสด 15,000

ข้อ 8 กิจการขายสินค้าเป็นเงินสด 10,000 บาท รายการนี้ทำให้บัญชีใดเพิ่มขึ้น

ก. เงินสดและรายได้จากการขาย

ข. สินค้าและเจ้าหนี้

ค. ลูกหนี้และเงินสด

ง. ค่าใช้จ่ายและเจ้าหนี้

ข้อ 9 จากระายการ “ขายสินค้าเป็นเงินสด 10,000 บาท” ข้อใดเป็นการวิเคราะห์รายการค้าที่ถูกต้อง

ก. เงินสดเพิ่มขึ้น และรายได้จากการขายเพิ่มขึ้น

ข. เงินสดลดลง และรายได้จากการขายลดลง

ค. ลูกหนี้เพิ่มขึ้น และเงินสดลดลง

ง. เจ้าหนี้เพิ่มขึ้น และสินค้าเพิ่มขึ้น

ข้อ 10 กิจการจ่ายค่าเช่าร้านเป็นเงินสด 4,000 บาท รายการนี้มีผลอย่างไร

ก. เงินสดเพิ่มขึ้น และค่าเช่าเพิ่มขึ้น

ข. เงินสดลดลง และค่าเช่าเพิ่มขึ้น

ค. เงินสดลดลง และรายได้เพิ่มขึ้น

ง. เงินสดเพิ่มขึ้น และค่าใช้จ่ายลดลง

ข้อ 11 จากระายการ “จ่ายค่าเช่าร้านเป็นเงินสด 4,000 บาท” ข้อใดบันทึกบัญชีได้ถูกต้อง

ก. เดบิต เงินสด 4,000 / เครดิต ค่าเช่า 4,000

ข. เดบิต ค่าเช่า 4,000 / เครดิต เงินสด 4,000

ค. เดบิต เจ้าหนี้ 4,000 / เครดิต เงินสด 4,000

ง. เดบิต ทุน 4,000 / เครดิต ค่าเช่า 4,000

ข้อ 12 กิจการกู้เงินจากธนาคารได้รับเป็นเงินสด จำนวน 30,000 บาท บัญชีใดเพิ่มขึ้น

- ก. เงินสดและทุน
- ข. เงินสดและเงินกู้ธนาคาร
- ค. ลูกหนี้และรายได้
- ง. สินค้าและเจ้าหนี้การค้า

ข้อ 13 จากรายการ “กู้เงินจากธนาคารเป็นเงินสด 30,000 บาท” ข้อใดเป็นการบันทึกบัญชีที่ถูกต้อง

- ก. เดบิต เงินกู้ธนาคาร / เครดิต เงินสด
- ข. เดบิต เงินสด / เครดิต เงินกู้ธนาคาร
- ค. เดบิต ทุน / เครดิต เงินกู้ธนาคาร
- ง. เดบิต ค่าใช้จ่าย / เครดิต เงินสด

ข้อ 14 กิจการรับชำระหนี้จากลูกหนี้เป็นเงินสด 6,000 บาท รายการนี้มีผลอย่างไร

- ก. เงินสดเพิ่มขึ้น และลูกหนี้ลดลง
- ข. เงินสดลดลง และลูกหนี้เพิ่มขึ้น
- ค. เงินสดเพิ่มขึ้น และเจ้าหนี้ลดลง
- ง. เงินสดลดลง และเจ้าหนี้เพิ่มขึ้น

ข้อ 15 จากรายการ “รับชำระหนี้จากลูกหนี้เป็นเงินสด 6,000 บาท” ข้อใดเป็นการบันทึกบัญชีที่ถูกต้อง

- ก. เดบิต ลูกหนี้ 6,000 / เครดิต เงินสด 6,000
- ข. เดบิต เงินสด 6,000 / เครดิต ลูกหนี้ 6,000
- ค. เดบิต เจ้าหนี้ 6,000 / เครดิต เงินสด 6,000
- ง. เดบิต เงินสด 6,000 / เครดิต รายได้ 6,000

ข้อ 16 กิจการจ่ายชำระหนี้ให้เจ้าหนี้เป็นเงินสด 5,000 บาท รายการนี้มีผลอย่างไร

- ก. เงินสดเพิ่มขึ้น และเจ้าหนี้เพิ่มขึ้น
- ข. เงินสดลดลง และเจ้าหนี้ลดลง
- ค. เงินสดเพิ่มขึ้น และลูกหนี้ลดลง
- ง. เงินสดลดลง และลูกหนี้เพิ่มขึ้น

ข้อ 17 จากรายการ “จ่ายชำระหนี้ให้เจ้าหนี้เป็นเงินสด 5,000 บาท” ข้อใดเป็นการบันทึกบัญชีที่ถูกต้อง

- ก. เดบิต เงินสด 5,000 / เครดิต เจ้าหนี้ 5,000
- ข. เดบิต เจ้าหนี้ 5,000 / เครดิต เงินสด 5,000
- ค. เดบิต ค่าใช้จ่าย 5,000 / เครดิต เงินสด 5,000
- ง. เดบิต ลูกหนี้ 5,000 / เครดิต เงินสด 5,000

ข้อ 18 กิจการจ่ายเงินสดซื้อวัสดุสำนักงาน 3,500 บาท ข้อใดเป็นการวิเคราะห์รายการค้าที่ถูกต้อง

- ก. วัสดุสำนักงานเพิ่มขึ้น เงินสดลดลง
- ข. วัสดุสำนักงานลดลง เงินสดเพิ่มขึ้น

ค. เจ้าหนี้เพิ่มขึ้น เงินสดลดลง

ง. ลูกหนี้เพิ่มขึ้น เงินสดลดลง

ข้อ 19 ข้อใดเรียงลำดับขั้นตอนการวิเคราะห์รายการค้าและบันทึกบัญชีได้ถูกต้องที่สุด

ก. บันทึกบัญชี → จำแนกบัญชี → วิเคราะห์เพิ่มลด → กำหนดเดบิตเครดิต

ข. จำแนกบัญชี → วิเคราะห์การเพิ่มลด → กำหนดเดบิตเครดิต → บันทึกบัญชี

ค. กำหนดเครดิต → บันทึกบัญชี → จำแนกบัญชี → วิเคราะห์รายการ

ง. วิเคราะห์จำนวนเงิน → บันทึกบัญชี → กำหนดเครดิต → จำแนกบัญชี

ข้อ 20 กิจการซื้อเครื่องใช้สำนักงานเป็นเงินสด 12,000 บาท หากต้องบันทึกในสมุดรายวันทั่วไป ข้อใดถูกต้องที่สุด

ก. เดบิต เครื่องใช้สำนักงาน 12,000 / เครดิต เงินสด 12,000

ข. เดบิต เงินสด 12,000 / เครดิต เครื่องใช้สำนักงาน 12,000

ค. เดบิต เจ้าหนี้ 12,000 / เครดิต เงินสด 12,000

ง. เดบิต ค่าใช้จ่าย 12,000 / เครดิต เจ้าหนี้ 12,000

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

ข้อ	คำตอบ	ข้อ	คำตอบ
1.	ข	11.	ข
2.	ก	12.	ข
3.	ข	13.	ข
4.	ก	14.	ก
5.	ข	15.	ข
6.	ข	16.	ข
7.	ก	17.	ข
8.	ก	18.	ก
9.	ก	19.	ข
10.	ข	20.	ก

เกณฑ์การให้คะแนน

ตอบถูก 1 ข้อ = 1 คะแนน

คะแนนเต็ม = 20 คะแนน

ตอบผิดหรือไม่ตอบ = 0 คะแนน

สูตรการคิดคะแนนร้อยละ

คะแนนร้อยละ = (คะแนนที่ได้ ÷ 20) × 100

ตัวอย่าง หากนักเรียนทำได้ 17 คะแนน = $(17 \div 20) \times 100 = 85.00\%$ ดังนั้น นักเรียนได้คะแนน 85.00%

ตัวอย่างเกมส์ออนไลน์



รูปภาพประกอบการทำกิจกรรม





สรุปผลการเล่น

เก่งมาก สุภาพร คุณคง!

คำถาม	ทั้งหมด	ตอบถูก
7	8	88%

คุณตอบถูก 7 ข้อ จากทั้งหมด 8 ข้อ

✓ เล่นครบทุกข้อแล้ว

🎉 ยอดเยี่ยม! คุณเข้าใจบัญชีเบื้องต้นดีมาก

📄 สถิติของผู้เล่น

ยังไม่มีสถิติของผู้เล่นคนอื่น

เล่นอีกครั้ง



สรุปผลการเล่น

เก่งมาก เกวสิน นางวงศ์!

คำถาม	ทั้งหมด	ตอบถูก
8	10	80%

คุณตอบถูก 8 ข้อ จากทั้งหมด 10 ข้อ

✓ เล่นครบทุกข้อแล้ว

🎉 ยอดเยี่ยม! คุณเข้าใจบัญชีเบื้องต้นดีมาก

📄 สถิติของผู้เล่น

ยังไม่มีสถิติของผู้เล่นคนอื่น

เล่นอีกครั้ง