

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน โดยใช้เกมจาก แอปพลิเคชัน Poki ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2

The Development of Learning Achievement in General Knowledge about Bills of Exchange through the Poki Application among Second-Year Vocational Certificate Students

ศิรินันท์ อ้วนแก้ว¹, นรภัทร พิพัฒน์ภูมิพร², นภวรรณ แยมชุตี³

¹วิทยาลัยเทคโนโลยีฐานเทคโนโลยี, Sirinan@t-tech.ac.th

²วิทยาลัยเทคโนโลยีฐานเทคโนโลยี, Narapat@t-tech.ac.th

³บัณฑิตวิทยาลัย, nophawan.yam@thonburi-u.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Poki และ 2) ศึกษาการยอมรับแอปพลิเคชันเกม Poki ของนักเรียนในการเรียนรู้รายวิชาการบัญชีตัวเงิน หน่วยความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 จำนวน 45 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Poki 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) แบบสอบถามความคิดเห็น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test Dependent)

ผลการวิจัย พบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Poki มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วย ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน หลังเรียน ($\bar{X}$ = 13.71, S.D. = 4.01) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 7.51, S.D. = 2.81) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 2) นักเรียนเห็นด้วยกับการยอมรับแอปพลิเคชันเกม Poki ในการเรียนรู้รายวิชาการบัญชีตัวเงิน หน่วยความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.53, S.D. = 0.61)

คำหลัก: แอปพลิเคชัน Poki, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การยอมรับ

Abstract

This research aimed: 1) to compare the learning achievement in the general knowledge about bills of exchange before and after using games from Poki application for learning and 2) examine students' acceptance of the Poki application for learning in accounting about bills of exchange. The sample group consisted of 45 second-year vocational certificate students selected through cluster random sampling. The research instruments included: 1) the lesson plan utilizing games from the Poki application, 2) the learning

achievement test, and 3) the questionnaire on students' opinions. The statistical methods used for data analysis included mean, standard deviation, and a dependent t-test.

The research findings revealed that: 1) the students who learned by using games from the Poki application had significantly higher post-learning achievement ($\bar{X}$ = 13.71, S.D. = 4.01) compared to their pre-learning achievement ($\bar{X}$ = 7.51, S.D. = 2.81) at a significance level of 0.05 and 2) the students strongly agreed with the acceptance of the Poki application in learning in accounting about bills of exchange, with the overall rating at the highest level ($\bar{X}$ = 4.53, S.D. = 0.61).

Keywords: Poki application, Learning achievement, Acceptance

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การบัญชีมีบทบาทในการช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องสามารถตัดสินใจทางธุรกิจได้ กระบวนการทางด้านบัญชีนั้นประกอบด้วย การวัดและการสรุปผลการดำเนินธุรกิจ การแปลความหมายของข้อมูลทางการเงิน และการรายงานผลไปยังผู้รับผิดชอบเพื่อใช้ในการตัดสินใจ โดยเฉพาะกิจการที่จดทะเบียนเป็นนิติบุคคล จำเป็นต้องมีการทำบัญชี เพื่อบันทึกรายการรายได้ค่าใช้จ่ายต่างๆ ที่เกิดขึ้นของกิจการ รวมถึงจำแนกและสรุปผลเพื่อให้ได้ข้อมูลทางการเงินไปใช้ในการตัดสินใจเรื่องต่างๆ ของผู้บริหารกิจการ เจ้าของกิจการ หรือบุคคลอื่น ๆ เช่น เจ้าหนี้ หน่วยงานรัฐบาล เป็นต้น (บริษัทอินโฟล แอคเคานต์ติ้ง, 2567) การเรียนรู้เกี่ยวกับการบัญชีจึงเป็นจำเป็นสำหรับการดำเนินธุรกิจ ดังนั้น สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาจึงได้ดำเนินการพัฒนาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ประเภทวิชาพาณิชยกรรม สาขาวิชาการบัญชี ที่สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ตลอดจนยึดโยงกับมาตรฐานวิชาชีพ เน้นการเรียนรู้สู่การปฏิบัติ เพื่อพัฒนาสมรรถนะกำลังคนระดับฝีมือ โดยมุ่งให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในหลักการและกระบวนการทำงานในกลุ่มงานพื้นฐานด้านการบัญชี ให้สามารถปฏิบัติงานบริการทางการบัญชีตามหลักการและกระบวนการทางธุรกิจ รวมทั้งให้สามารถปฏิบัติงานด้านการบัญชีในสถานประกอบการและประกอบอาชีพอิสระ ตลอดจนการใช้ความรู้ และทักษะเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2562)

วิทยาลัยเทคโนโลยีฐานเทคโนโลยี เป็นสถาบันการศึกษาอาชีวศึกษาเอกชนที่จัดการเรียนการสอนในสาขาวิชาการบัญชี โดยกำหนดให้นักเรียนได้เรียนรู้รายวิชาการบัญชีตัวเงิน ซึ่งเป็นรายวิชาที่ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมายและประเภทของตัวเงิน คำนวณวันครบกำหนดตัวเงินและดอกเบี้ยตัวเงิน การบันทึกบัญชีเกี่ยวกับตัวเงิน สมุดบันทึกเกี่ยวกับตัวเงิน การปรับปรุงบัญชีและการปิดบัญชีเกี่ยวกับดอกเบี้ยตัวเงินในวันสิ้นงวดบัญชี การบันทึกบัญชีเกี่ยวกับการสลักหลังโอนตัวเงินการขาดลดตัวเงินและตัวเงินขาดความเชื่อถือ (วิทยาลัยเทคโนโลยีฐานเทคโนโลยี, 2562) ผู้วิจัยเป็นครูผู้สอนรายวิชาการบัญชีตัวเงิน ของวิทยาลัยเทคโนโลยีฐานเทคโนโลยี พบว่า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในหน่วยที่ 1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน ค่อนข้างน้อยเมื่อเทียบกับหน่วยอื่นๆ ทั้งในส่วนที่เป็นคะแนนเก็บและคะแนนการทดสอบกลางภาคเรียน เนื่องจากนักเรียนแยกประเภทของตัวเงินว่าตัวใดเป็นตัวแลกเงิน และตัวใดเป็นตัวสัญญาใช้เงินไม่ถูกต้อง เกิดความสับสนในการคำนวณวันครบกำหนดของดอกเบี้ยระหว่างเดือนที่ลงท้าย

ด้วย “คม” กับเดือนที่ลงท้ายด้วย “ยน” ทำให้นักเรียนคำนวณวันครบกำหนดและดอกเบี้ยผิดพลาด รวมทั้งบันทึกบัญชีเกี่ยวกับตัวเงินไม่ถูกต้องตามหลักการบัญชี โดยนักเรียนมักจะบันทึกซื้อบัญชีผิดหรือบันทึกบัญชีผิดฝั่ง เช่น กรณีที่ออกตัวเงินจ่าย เพื่อชำระสินค้าที่ซื้อเป็นเงินเชื่อ ทำให้ข้อมูลในบันทึกบัญชีผิดพลาด

การใช้แอปพลิเคชันเกมแบบออนไลน์ช่วยให้นักเรียนเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ โดยเกมออนไลน์จะส่งผลต่อกระบวนการแก้ไขปัญหาของนักเรียน สร้างความมั่นใจในตนเอง มีอิสระในการตัดสินใจ มีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น เกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าทั้งระดับความจำและความเข้าใจ คือ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในการจำแนกเนื้อหาความรู้และระลึกได้เมื่อต้องการนำมาใช้ โดยสามารถอธิบายความหมาย หลักการ ความคิดรวบยอดของเนื้อหาสาระได้อย่างเหมาะสม (ฐิติรัศญาณ์ แก่นเพชร, 2566) สอดคล้องกับแนวคิดของ สุวทนา สงวนรัตน์ และ ชัยวัฒน์ วารี (2566) ที่กล่าวว่า เกมการศึกษาออนไลน์ในปัจจุบันมีจำนวนมากและเป็นที่ยอมรับ ซึ่งนักเรียนสามารถเข้าถึงและเรียนรู้ผ่านเกมได้ทุกที่ทุกเวลา และจะยิ่งประสบความสำเร็จเมื่อนำเทคโนโลยีเกมการออนไลน์เข้ามาช่วยเสริม การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมมีขั้นตอนที่สำคัญ 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การอธิบายและนำเสนอเกมแก่นักเรียน 2) การดำเนินกิจกรรมการเล่นตามกติกาที่กำหนดไว้ และ 3) การสรุปผลของเกม

จากความสำคัญและสภาพปัญหาที่กล่าวมา ผู้วิจัยได้มองหาแนวทางในการปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยนำแอปพลิเคชันเกม Poki มาประยุกต์ใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกม ซึ่ง Poki เป็นเกมการศึกษาออนไลน์ที่มีจุดเด่น คือ สามารถเล่นเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มได้ และเล่นบนคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และมือถือ ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนานไปกับการเรียนรู้ โดยเนื้อหาของเกมเหล่านี้จะผ่านการตรวจสอบด้วยกระบวนการคัดเลือกที่เข้มงวด และรอบคอบเพื่อให้แน่ใจว่าเกมมีคุณภาพและสนุกกับผู้เล่นทุกคน (Poki Let the world play, 2567) หากนักเรียนมีการยอมรับและมีแรงจูงใจในการใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Poki เพื่อการเรียนรู้ อาจส่งผลให้การเรียนรู้เนื้อหาทางบัญชีที่มีความซับซ้อน โดยเฉพาะในเรื่อง บัญชีตัวเงิน มีความน่าสนใจ เข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น และนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นได้ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการศึกษาผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Poki ในชั้นเรียน เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และศึกษาการยอมรับของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 1 เรื่อง ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน ในรายวิชาการบัญชีตัวเงิน ซึ่งผู้วิจัยคาดหวังว่าผลการวิจัยครั้งนี้จะสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมการเรียนรู้ และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้นในอนาคต

วัตถุประสงค์

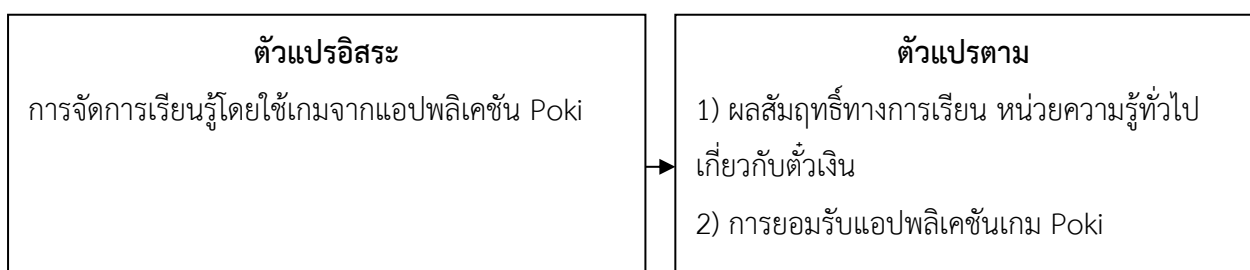
1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Poki
2. เพื่อศึกษาการยอมรับแอปพลิเคชันเกม Poki ของนักเรียนในการเรียนรู้รายวิชาการบัญชีตัวเงิน หน่วยความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยที่ 1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน รายวิชาการบัญชีตัวเงิน ที่สูงขึ้น และเห็นประโยชน์ของการเรียนรู้เนื้อหาของบทเรียนจากแอปพลิเคชันเกม Poki อันก่อให้เกิดความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น
2. ครูผู้สอนได้แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน และสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเกมการศึกษาออนไลน์ในหน่วยการเรียนรู้อื่นๆ ต่อไปได้อย่างเหมาะสม

กรอบแนวคิด

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมของ สุวัทนา สงวนรัตน์ และ ชัยวัฒน์ วารี (2566) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมมี 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การอธิบายและนำเสนอเกมแก่นักเรียน เป็นการชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะกิจกรรม เกณฑ์การให้คะแนน ชักถามความเข้าใจของนักเรียนอธิบายกติกาการเล่นเกม และสาธิตวิธีการเล่นเกม 2) การดำเนินกิจกรรมการเล่นตามกติกาที่กำหนดไว้ เป็นการให้นักเรียนเริ่มดำเนินการเล่นเกมตามกติกาและขั้นตอน โดยครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรม และแจ้งความก้าวหน้าในการดำเนินกิจกรรมการเล่นของนักเรียนเพื่อกระตุ้นและสร้างบรรยากาศที่ท้าทาย และ 3) การสรุปผลของเกม เป็นการสรุปคะแนนจากเกม และอธิบายที่มาของผลคะแนนจากเกม โดยผู้สอนเชื่อมโยงผลจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากเกมกับเนื้อหาวิชา สรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา และเพิ่มประเด็นที่นักเรียนยังไม่เข้าใจหรือยังเข้าใจไม่ครอบคลุม รวมทั้งศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการยอมรับการใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของการเรียนรู้ระดับอาชีวศึกษาจากแนวคิดของ จักรพงษ์ รินทะวงศ์ (2562) ที่กล่าวว่า นักเรียนอาชีวศึกษามีการยอมรับบทเรียนแบบเกมมิฟิเคชันในบางรูปแบบ โดยรูปแบบที่ได้รับการยอมรับ คือ รูปแบบที่สามารถสร้างความตื่นเต้นให้กับนักเรียน และช่วยสร้างการบรรลุความสำเร็จในการเรียนให้กับนักเรียนได้ โดยผู้ออกแบบบทเรียนต้องสร้างบทเรียนให้มีความตื่นเต้น น่าสนใจตลอดเวลา และทำให้นักเรียนเห็นผลงานของตนเองในบทเรียน ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนของนักเรียนระดับอาชีวศึกษา แสดงดังภาพ 1



ภาพ 1 กรอบแนวคิด

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 แผนกการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีฐานเทคโนโลยี ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 5 ห้อง รวม 212 คน ซึ่งทางวิทยาลัยมีการจัดชั้นเรียนแบบคละความสามารถทั้งเก่ง-ปานกลาง-อ่อน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 แผนกการบัญชี ห้อง AC 2/1วิทยาลัยเทคโนโลยีฐานเทคโนโลยี ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 รวม 45 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ทำการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ใช้เวลาทั้งหมด 10 คาบเรียน

เนื้อหา เป็นเนื้อหาหน่วยที่ 1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน ที่พัฒนามาจากรายวิชาการบัญชีตัวเงิน ของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ประเภทวิชาพาณิชยกรรม สาขาวิชาการบัญชี ประกอบด้วยเนื้อหาย่อย 2 เรื่อง เรื่องละ 5 คาบเรียน รวมจำนวน 10 คาบเรียน ดังนี้

เรื่องที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับตัวเงิน

เรื่องที่ 2 การบันทึกบัญชีเกี่ยวกับตัวเงินรับ และตัวเงินจ่าย

ตัวแปรที่ศึกษา

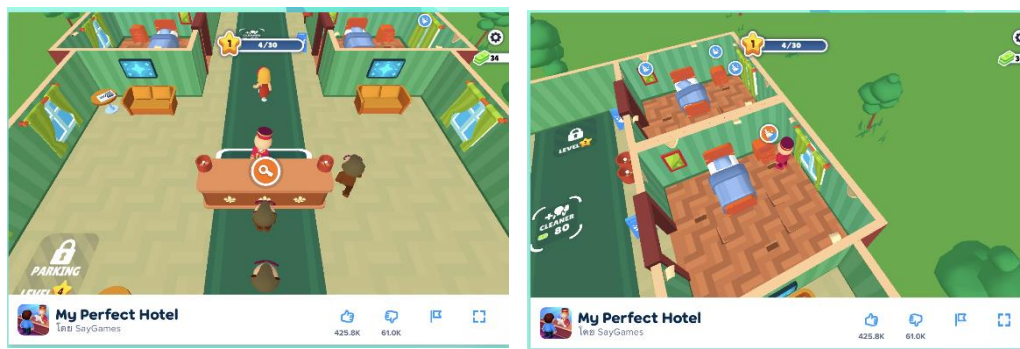
ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Poki

ตัวแปรตาม คือ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน และ 2) การยอมรับแอปพลิเคชันเกม Poki

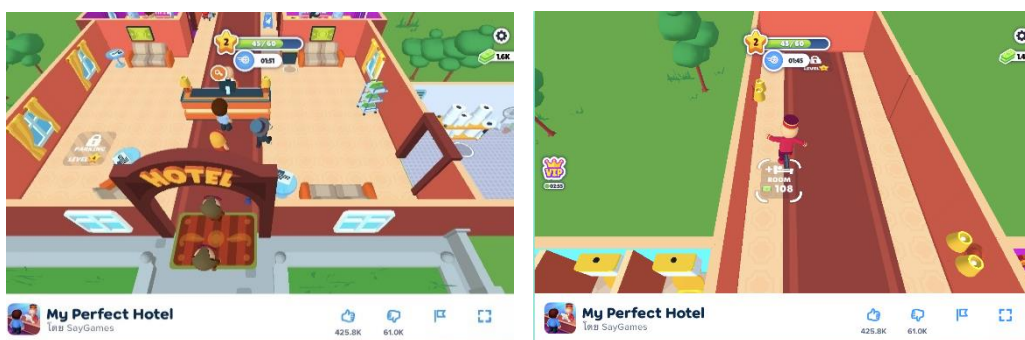
แบบแผนการทดลอง เป็นแบบ Randomized One Group Pretest – Posttest Design

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Poki หน่วยความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน จำนวน 2 แผน ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน และ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การบันทึกบัญชีเกี่ยวกับตัวเงินรับ และตัวเงินจ่าย ใช้เวลาจัดการเรียนแผนละ 5 ชั่วโมง ที่ใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Poki เป็นสื่อการเรียนรู้หลัก ซึ่งมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมโดยรวมที่ได้จากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เท่ากับ 3.90 ระดับเหมาะสมมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายแผน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.72 ระดับเหมาะสมมาก และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.08 ระดับเหมาะสมมาก แสดงดังภาพ 2-3



ภาพ 2 เกมตัวเงินพาเพลิน



ภาพ 3 เกมบันทึกตัวเงิน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ใช้ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบโดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาและจุดประสงค์ (IOC) มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 และนำแบบทดสอบไปทดลองใช้เพื่อหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น ได้ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20-0.77 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.38-0.74 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.81

2.2 แบบสอบถามความคิดเห็น เป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท จำนวน 10 ข้อ ใช้ประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับการยอมรับแอปพลิเคชันเกม Poki ของนักเรียน ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามโดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แล้วนำมาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขออนุญาตผู้บริหาร เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการดำเนินการทดลอง และเก็บข้อมูลวิจัย พร้อมทั้งขอความร่วมมือกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2. ก่อนดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลาทดสอบ 30 นาที

3. ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Poki หน่วยความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างไว้ เป็นเวลา 10 ชั่วโมง โดยแต่ละแผนการเรียนรู้ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอนด้วยตนเองตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ขั้นการอธิบายและนำเสนอเกมแก่นักเรียน เป็นการกระตุ้นความสนใจของนักเรียนด้วยการใช้คำถามสั้นๆ หรือวิดีโอทัศน์ และอธิบายวิธีการเล่น กติกาในการเล่นเกม

3.2 ขั้นการดำเนินกิจกรรมการเล่นตามกติกาที่กำหนดไว้ เป็นการให้นักเรียนร่วมกันปฏิบัติกิจกรรม

3.3 ขั้นการสรุปผลของเกม เป็นการร่วมกันอภิปรายผลถึงเหตุการณ์ที่น่าสนใจที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินกิจกรรม ทบทวนความรู้ และความเข้าใจร่วมกัน จากนั้นให้นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้

4. หลังเสร็จสิ้นการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน พร้อมทั้งให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นที่มีต่อการยอมรับแอปพลิเคชันเกม Poki ในการเรียนรู้รายวิชาการบัญชีตัวเงิน หน่วยความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็น จำนวน 10 ข้อ แล้วนำข้อมูลที่เก็บได้ไปวิเคราะห์เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยต่อไป

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วย ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Poki โดยใช้สถิติทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระจากกัน (t-test for Dependent Samples)

2. การศึกษากระดานการยอมรับแอปพลิเคชันเกม Poki ของนักเรียนในการเรียนรู้รายวิชาการบัญชีตัวเงิน หน่วยความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน โดยใช้การหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ของ บุญชม ศรีสะอาด (2553) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00	หมายถึง มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50	หมายถึง มาก
ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50	หมายถึง ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50	หมายถึง น้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50	หมายถึง น้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วย ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน ก่อนและหลังเรียนของนักเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Poki แสดงดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบ คะแนนสอบก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Poki

การทดสอบ	n	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{D}$	S.D. _D	t	p
ก่อนเรียน	45	7.51	2.81	6.20	5.39	7.71*	0.0000
หลังเรียน	45	13.71	4.01				

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 1 พบว่า การทดสอบก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Poki มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.51 คะแนน และ 13.71 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อน และหลังเรียน พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Poki มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วย ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการศึกษาการยอมรับแอปพลิเคชันเกม Poki ของนักเรียนในการเรียนรู้รายวิชาการบัญชีตัวเงิน หน่วยความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน แสดงดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นของการยอมรับแอปพลิเคชันเกม Poki ของ นักเรียนในการเรียนรู้รายวิชาการบัญชีตัวเงิน หน่วยความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน

การยอมรับแอปพลิเคชันเกม Poki	$\bar{x}$	S.D.	แปลความ
1. ด้านการรับรู้ถึงประโยชน์การใช้งาน	4.52	0.62	มากที่สุด
1.1 แอปพลิเคชันประมวลผลข้อมูลได้อย่างถูกต้อง	4.53	0.55	มากที่สุด
1.2 แอปพลิเคชันมีฟังก์ชันการทำงานระบบการจัดการเรียนรู้ครบถ้วน แปลกใหม่	4.62	0.61	มากที่สุด
1.3 แอปพลิเคชันเชื่อมโยงข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.27	0.72	มาก
1.4 แอปพลิเคชันมีส่วนช่วยพัฒนาประสิทธิภาพการเรียนรู้	4.67	0.52	มากที่สุด
2. ด้านการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน	4.53	0.61	มากที่สุด
2.1 มีคู่มือสำหรับการทำงาน	4.64	0.53	มากที่สุด
2.2 มีขั้นตอนการใช้แอปพลิเคชันไม่ซับซ้อน	4.56	0.59	มากที่สุด
2.3 แอปพลิเคชันมีความเร็วในการใช้งานหรือเข้าถึงข้อมูล	4.44	0.76	มาก
2.4 การออกแบบแอปพลิเคชัน เช่น สัญลักษณ์ สี ตัวอักษร เหมาะสมทำให้เข้าใจง่าย	4.49	0.63	มาก

การยอมรับแอปพลิเคชันเกม Poki	$\bar{X}$	S.D.	แปลความ
2.5 สามารถใช้แอปพลิเคชันได้ทุกที่ ทุกเวลา รองรับการแสดงผลในทุกอุปกรณ์	4.53	0.55	มากที่สุด
2.6 สามารถสะสมคะแนนเป็นแรงจูงใจในการเรียน	4.53	0.59	มากที่สุด
รวม	4.53	0.61	มากที่สุด

จากตาราง 2 พบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ที่มีต่อการยอมรับแอปพลิเคชันเกม Poki ในการเรียนรู้รายวิชาการบัญชีตัวเงิน หน่วยความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D.= 0.61) ทั้งในด้านการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน ($\bar{X} = 4.67$, S.D.= 0.52)และการรับรู้ถึงประโยชน์การใช้งาน ($\bar{X} = 4.52$, S.D.= 0.62) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ แอปพลิเคชันมีส่วนช่วยพัฒนาประสิทธิภาพการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.67$, S.D.= 0.52) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ แอปพลิเคชันเชื่อมโยงข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ($\bar{X} = 4.27$, S.D.= 0.72) อยู่ในระดับมาก

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Poki มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วย ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน หลังเรียน ($\bar{X} = 13.71$, S.D.= 4.01) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 7.51$, S.D.= 2.81) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2. นักเรียนเห็นด้วยกับการยอมรับแอปพลิเคชันเกม Poki ในการเรียนรู้รายวิชาการบัญชีตัวเงิน หน่วยความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D.= 0.61) โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 ลำดับแรก คือ แอปพลิเคชันมีส่วนช่วยพัฒนาประสิทธิภาพการเรียนรู้ อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D.= 0.52) รองลงมาเป็นมีคู่มือสำหรับการใช้งาน อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.64$, S.D.= 0.53) แอปพลิเคชันมีฟังก์ชันการทำงานระบบการจัดการเรียนรู้ครบถ้วน แปลกใหม่ อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$, S.D.= 0.61) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ แอปพลิเคชันเชื่อมโยงข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\bar{X} = 4.27$, S.D.= 0.72)

อภิปรายผล

1. ผลการวิจัยที่พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Poki มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วย ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Poki สามารถกระตุ้นให้นักเรียนเรียนรู้อย่างสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีความสนใจในบทเรียน ได้เรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ ทำให้นักเรียนได้เจอปัญหา ได้ทดลองแก้ไขสถานการณ์จริงผ่านเกม ซึ่งเปรียบเสมือนการจำลองเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นได้จริง โดยให้นักเรียนแสวงหาความรู้ในการแก้ไขสถานการณ์ผ่านการปัญหาในการเล่นเกมนักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์จนเกิดความรู้ความเข้าใจ และนำไปประยุกต์ใช้ได้ ส่งผลให้นักเรียนเกิดทัศนคติเกี่ยวกับตัวเงิน วิธีการบันทึกบัญชีตัวเงินรับ และตัวเงินจ่าย จึงทำให้มีคะแนน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนดีขึ้นกว่าเดิม สอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แคมมณี (2566) ที่กล่าวว่า วิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของนักเรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ปรินทร์ ทองเผือก และ ชาริณี ตรีวรัญญ (2562) ที่ได้ทำการศึกษาผลของการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้เรื่องเงิน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนเศรษฐศาสตร์โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์ พบว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้และความสามารถทางการเงินหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังมีการเปลี่ยนแปลงของคะแนนความรู้และความสามารถทางการเงินหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เป็นผลมาจากการมีกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้มโนทัศน์ และฝึกฝนความสามารถทางการเงินในแต่ละประเด็นซ้ำ ๆ ในแต่ละสถานการณ์ที่แตกต่างกันออกไป โดยเกมจำลองสถานการณ์แต่ละเกมมีจุดเน้นที่สอดคล้องกับความรู้และความสามารถทางการเงินในแต่ละประเด็นร่วมกัน ส่งผลให้นักเรียนมีความเข้าใจมโนทัศน์พื้นฐานเกี่ยวกับเงินที่ชัดเจน จนมีความสามารถทางการเงินในด้านต่างๆ ที่ดีขึ้น เช่นเดียวกับผลการศึกษาของ รัฐชิตา ดาวเรือง (2567) ที่ได้ทำศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมแบบจำลองสถานการณ์ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมแบบจำลองสถานการณ์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น เมื่อมีเกมจำลองสถานการณ์เข้ามาจะก่อให้เกิดจินตนาการ กระตุ้นให้นักเรียนรับรู้เนื้อหาไปพร้อมกับการลงมือทำ เกิดปฏิสัมพันธ์กับคนในกลุ่ม เกิดการแลกเปลี่ยนความคิด และนำไปสู่การจดจำที่ดียิ่งขึ้น ส่งผลให้นักเรียนทำคะแนนได้ดีกว่า แม้ในตอนแรกเริ่มความรู้ของนักเรียนจะมีระดับความรู้ใกล้เคียงกัน

2. ผลการวิจัยที่พบว่า นักเรียนเห็นด้วยกับการยอมรับแอปพลิเคชันเกม Poki ในการเรียนรู้รายวิชาการบัญชีตัวเงิน หน่วยความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากนักเรียนเกิดความแน่ใจว่าแอปพลิเคชันเกม Poki สามารถพัฒนาประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียนได้จริง เพราะนักเรียนได้ปฏิบัติตามกิจกรรมเกมด้วยตนเอง ค้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีเกม และเห็นคะแนนผลการเล่นเกมที่ได้ในแต่ละครั้ง อีกทั้งแอปพลิเคชันเกม Poki มีคู่มือสำหรับการใช้งานให้นักเรียนได้ศึกษาและทดลองเล่นก่อนแข่งขันจริง จึงลดข้อผิดพลาดอันเกิดจากการใช้งานแอปพลิเคชันไม่ได้เป็นได้อย่างดี รวมถึงเป็นแอปพลิเคชันที่มีฟังก์ชันการทำงานระบบการจัดการเรียนรู้ครบถ้วน โดยนำกลไกหรือวิธีคิดแบบในเกมมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งการออกแบบบทเรียน และภารกิจในเกมที่เพิ่มความสนุกสนาน ตื่นเต้น ความท้าทายในบทเรียน และความน่าติดตามให้กับนักเรียน จึงทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกลงมือทำต่อแอปพลิเคชันเกม Poki จึงรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน และประโยชน์การใช้งานได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับแนวคิดของ สุทธิพร ประทุม และ สรัญญิ อุเสินยาง (2565) ที่กล่าวว่า การยอมรับเทคโนโลยีเป็นการนำเทคโนโลยีที่ยอมรับมาใช้งาน ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์แก่ตัวบุคคล หรือการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ทักษะคิดและการใช้งานเทคโนโลยีที่ง่ายขึ้น ตลอดจนการนำเทคโนโลยีมาใช้งานจะทำให้นักเรียนแต่ละคนมีประสบการณ์ความรู้ และทักษะในการใช้งานเพิ่มเติม ณัฐญา นาคะสันต์ และ ชวณัฐ นาคะสันต์ (2559) เกมมีวิวัฒนาการตามเทคโนโลยีที่พัฒนาไปตามยุคสมัย และนักเรียนคุ้นชินกับเกมมากขึ้น เกมจึงถูกนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ และกระตุ้นให้นักเรียนสนุกกับการเรียน การนำเกมมาประยุกต์ใช้ให้ได้ผล นอกจากจะมุ่งใจให้นักเรียนสนุกกับบทเรียนแล้ว การออกแบบ

เกมที่เหมาะสมกับความสนใจของนักเรียนด้วยการเพิ่มองค์ประกอบของเกม จะช่วยเพิ่มระดับความน่าสนใจของนักเรียน และยินดีที่ได้ใช้เวลาในการเรียนรู้ เพราะนักเรียนต้องการชนะ เป็นการเติมเต็มเป้าหมายของแรงจูงใจในการเรียนรู้ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ดาริกา มณีฉาย และคณะ (2563) ที่ได้ศึกษาผลการยอมรับของนักเรียนที่มีต่อเว็บแอปพลิเคชันบนฐานคิดการออกแบบเกม เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์และแรงจูงใจทางการเรียนของนักเรียน โดยนักเรียนยอมรับอยู่ในระดับมากที่สุด เพราะระบบได้ถูกออกแบบมาให้เอื้อประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน และง่ายต่อการใช้งาน มีการวิเคราะห์จุดเด่นจุดด้อยจากระบบการจัดการเรียนรู้ที่เคบมีมา บวกกับเทคโนโลยีเครือข่ายและอุปกรณ์เคลื่อนที่เข้ามามีส่วนสำคัญในการใช้ชีวิตของนักเรียน นักเรียนเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีได้เป็นอย่างดี เช่นเดียวกับผลการศึกษาของ จักรพงศ์ รินทะวงศ์ (2562) ที่กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันบางรูปแบบเท่านั้นที่ได้รับการยอมรับจากนักเรียน อาชีวศึกษา ได้แก่ การยอมรับความรู้สึกตื่นเต้นที่ได้เรียนบทเรียนแบบเกมมิฟิเคชัน และบทเรียนแบบเกมมิฟิเคชันมีความแปลกใหม่ ถ้าผู้ออกแบบบทเรียนรักษาความรู้สึกตื่นเต้นอันเกิดมาจากความรู้สึกแปลกใหม่ไว้ได้อย่างต่อเนื่อง ด้วยกลไกเกมมิฟิเคชันแบบต่างๆ ที่ถูกออกแบบมาอย่างดี จะทำให้เกิดการยอมรับจากนักเรียนมากขึ้น มีผลทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้นอันจะส่งผลดีต่อการเรียนต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า เกมจากแอปพลิเคชัน Poki มีส่วนช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น ดังนั้น ครูผู้สอนสามารถนำวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Poki ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาการบัญชีตัวเงิน แก่นักเรียนในหน่วยการเรียนรู้อื่นๆ โดยปรับกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสาระ และขอบเขตของการวัดผลการเรียนรู้ของหน่วยการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ก้าวหน้าขึ้น

2. จากผลการศึกษาที่พบว่า แอปพลิเคชันเชื่อมโยงข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นข้อที่นักเรียนมีความคิดเห็นในการยอมรับเกมจากแอปพลิเคชัน Poki ต่ำสุด ดังนั้น ครูผู้สอนควรให้ความสำคัญกับประสิทธิภาพของการเชื่อมโยงข้อมูล โดยมุ่งเน้นในเรื่องของการแนะนำแหล่งเรียนรู้ให้นักเรียนได้สืบค้นข้อมูลเพื่อทำความเข้าใจกับเนื้อหาของบทเรียนหน่วยความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน เพิ่มขึ้น ซึ่งจะทำให้ให้นักเรียนเกิดความชื่นชอบในการเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง และพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และใช้ประโยชน์จากสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Poki ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน แผนการบัญชี เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับการบัญชีตัวเงินที่มีประสิทธิภาพและกว้างขวางยิ่งขึ้น

2. ควรศึกษาความสัมพันธ์ของตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับการยอมรับแอปพลิเคชันเกม Poki ในการเรียนรู้รายวิชาการบัญชีตัวเงิน หน่วยความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน เช่น ความเชื่อมั่นต่อแอปพลิเคชัน ความสนใจในแอปพลิเคชัน และความพึงพอใจที่จะเรียนรู้ใช้งาน เป็นต้น เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีประสิทธิภาพเกิดประโยชน์สูงสุดต่อการดำเนินการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน และนำผลที่ได้มาปรับปรุงกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ เพื่อผลิตนักเรียนที่มีคุณภาพได้อย่างเหมาะสม

เอกสารอ้างอิง

- จักรพงษ์ รินทะวงศ์. (2562). *การยอมรับการใช้เกมมิฟิเคชันในบทเรียนอีเลิร์นนิ่งของการเรียนระดับอาชีวศึกษาของไทย*. [การค้นคว้าอิสระ ปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. สืบค้นจาก <https://digital.library.tu.ac.th/handle/123456789/12345>
- จิตติธัญญาณ์ แก่นเพชร. (2566). การพัฒนาแอปพลิเคชันเกมแบบออนไลน์ เพื่อเสริมการเรียนรู้การสอนในชุดวิชาการระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. *วารสารสมาคมนักวิจัย*, 28(3), 1-29
- ณัฐญา นาคะสันต์, และ ชวณัฐ นาคะสันต์. (2559). เกม: นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์. *วารสารร่วมพฤษภูมิ มหาวิทยาลัยเกริก*, 34(3), 160-182.
- ดาร์ิกา มณีฉาย, วีรวรรณ จงจิตร ศิริจิรกาล, และ สมพร เรืองอ่อน. (2563). การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันบนฐานคิดการออกแบบเกม เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์และแรงจูงใจทางการเรียน ระดับมัธยมศึกษา. *วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 7(2), 95-114.
- ทิตนา แคมมณี. (2566). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บริษัท อินโฟล แอเคเคาน์ติ้ง. (2567). *ประโยชน์ของการทำบัญชี กิจการได้อะไรบ้าง*. Inflowaccount. <https://inflowaccount.co.th/what-businesses-accounting/>
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 8). สุวีริยาสาส์น.
- ปรินทร์ ทองเพ็ญ, & ชาริณี ตรีวรัญญ. (2562). *การจัดการเรียนรู้*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัชชิตา ดาวเรือง. (2567). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้เกมแบบจำลองสถานการณ์ในรายวิชานวัตกรรมและการประกอบธุรกิจ. *วารสารกลยุทธ์และความสามารถทางการแข่งขันองค์กร*, 3(7), 85-96.
- วิทยาลัยเทคโนโลยีฐานเทคโนโลยี. (2562). *หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 วิทยาลัยเทคโนโลยีฐานเทคโนโลยี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม สาขาวิชาการบัญชี*. ฝ่ายวิชาการ.
- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2562, 3 พฤษภาคม). *หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ประเภทวิชาพาณิชยกรรม สาขาวิชาการบัญชี*. <https://bsq.vec.go.th/Portals/9/Course/20/2562/20200/20201v4.pdf>
- สุทิพย์ ประทุม, และ สรัญญ์ อุเสินยาง. (2565). การยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศในยุควิถีชีวิตใหม่. *วารสารละครี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี*, 6(1), 1-18.
- สุวัทนา สงวนรัตน์, และ ชัยวัฒน์ วารี. (2566). เกมการศึกษา: ความสนุกสนานบนพื้นฐานทางวิชาการ. *Journal of Roi Kaensam Academy*, 8(2), 754-772.
- Poki. (2567). *คำถามที่พบบ่อย (FAQ)*. <https://fastseries.jp/th/blog/001038.html>