โครงงานวิจัยและพัฒนา
เรื่อง

บอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไป
Snakes and Ladders Board Game for Basic Accounting: Journalizing Transactions in the General Journal

มณีวรรณ แพงพงา

Maneewan Phaengphanga

รุจิรัตน์ ศรชัย

Ruchirat Sornchai

พิมพ์ลภัส ฉัตรศรี

Phimlaphat Chatsri

โครงงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ

พุทธศักราช 2567

ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ กลุ่มอาชีพการเงินและการบัญชี สาขาวิชาการบัญชี

วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่

ปีการศึกษา 2569

หัวข้อโครงงาน บอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไป

ชื่อสกุลนักศึกษา	มณีวรรณ แพงพงา	**รหัสประจำตัว** 67202010052
	รุจิรัตน์ ศรชัย	**รหัสประจำตัว** 67202010056
	พิมพ์ลภัส ฉัตรศรี	**รหัสประจำตัว** 67202010072
สาขาวิชา	การบัญชี	
ปีการศึกษา	2569	
ครูที่ปรึกษา	ดวงสมร เพิ่มขึ้น	แผนกวิชาการบัญชี
ครูที่ปรึกษาร่วม	แก้วใจ ดวงมณี	แผนกวิชาการบัญชี
	พรหทัย วังซ้าย	แผนกการจัดการสำนักงาน

บทคัดย่อ

โครงงานเรื่อง บอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไปมีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาการออกแบบบอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไป เพื่อเปรียบเทียบความรู้และความเข้าใจของผู้เรียนก่อนและหลังการเล่นบอร์ดเกมตามเกณฑ์ E1/E2 = 30/80และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีบอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชีและสาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่จำนวน 40 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ บอร์ดเกมบันไดงู แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ

ผลการศึกษาพบว่า จากการทดลองจัดทำบอร์ดเกมหลายครั้ง ผู้จัดทำได้ปรับปรุงวัสดุและรูปแบบของบอร์ดเกมจนได้บอร์ดเกมสำเร็จรูปที่มีความแข็งแรงและเหมาะสมต่อการใช้งาน ผลการทดสอบความรู้และความเข้าใจพบว่าก่อนเล่นบอร์ดเกม นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ย 7.45 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 37.25 และหลังเล่นบอร์ดเกม นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ย 17 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85 โดยมีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 37.25/85 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 30/80 ส่วนผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบอร์ดเกมโดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 4.47 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.61 โดยหัวข้อที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ บอร์ดเกมช่วยให้เข้าใจเนื้อหาวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไปได้ดีขึ้น มีค่าเฉลี่ย 4.60 อยู่ในระดับมากที่สุด

สรุปได้ว่า บอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไปสามารถนำมาใช้เป็นสื่อเสริมการเรียนรู้ได้ ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาเพิ่มขึ้น

Project Title Snakes and Ladders Board Game for Basic Accounting: Recording Business Transactions in the General Journal

Student Names	Maneewan Phaengphanga	Student ID: 67202010052
	Rujirat Sornchai	Student ID: 67202010056
	Phimlapas Chatsri	Student ID: 67202010072
Field of Study	Accounting	
Academic Year	2026	
Advisor	Duangsamorn Phoemkhuen	Accounting Department
Co-advisors	Kaeochai Duangmanee	Accounting Department
	Pornhathai Wangsai	Office Management Department

Abstract

This project, entitled “Snakes and Ladders Board Game for Basic Accounting: Recording Business Transactions in the General Journal,” aimed to study the design of a Snakes and Ladders board game for Basic Accounting, focusing on recording business transactions in the General Journal, to compare learners’ knowledge and understanding before and after playing the board game according to the E1/E2 efficiency criterion of 30/80, and to study learners’ satisfaction with the board game.

The sample consisted of 40 first-year Certificate of Vocational Education (Vocational Certificate) students majoring in Accounting and Marketing at Phrae Vocational College. The sample was selected through purposive sampling. The research instruments included the Snakes and Ladders board game, a pre-test, a post-test, and a satisfaction questionnaire.

The results showed that, after several trials of developing the board game, the researchers improved the materials and design until obtaining a completed board game that was durable and suitable for use. The results of the knowledge and understanding tests showed that the students obtained a pre-test mean score of 7.45 points, equivalent to 37.25%, and a post-test mean score of 17 points, equivalent to 85%. The E1/E2 efficiency was 37.25/85, which was higher than the specified criterion of 30/80. Overall, the students’ satisfaction with the board game was at a high level, with a mean of 4.47 and a standard deviation of 0.61. The aspect with the highest level of satisfaction was that the board game helped students better understand

Basic Accounting content concerning the recording of business transactions in the General Journal, with a mean of 4.60, which was at the highest level.

In conclusion, the Snakes and Ladders board game for Basic Accounting on recording business transactions in the General Journal can be used as a supplementary learning tool. It helps improve learners' knowledge and understanding of the content.

กิตติกรรมประกาศ

โครงงานวิชาชีพ เรื่อง บอร์เกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกบัญชี เล่มนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาและคำแนะนำจากคุณครูดวงสมร เพิ่มขึ้น ที่ปรึกษาโครงงาน ผู้จัดทำขอขอบพระคุณ คำแนะนำ และ คำชี้แนะ การให้คำปรึกษา และ การอำนวยความสะดวกในการแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ จนทำให้โครงงานสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี รวมทั้งคุณครูทุกท่านที่อบรมสั่งสอนและให้ความรู้กับผู้จัดทำ ตลอดระยะเวลาที่ศึกษาในสถานบันนี้

ขอขอบพระคุณครูแผนกวิชาการบัญชีและคณะครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่ทุกท่านที่ได้ให้คำปรึกษาและเอกสารทางวิชาการทุกท่านที่ผู้จัดโครงงานได้นำมาศึกษาก่อให้เกิดแนวคิดอันมีประโยชน์ต่อการจัดทำโครงงานฉบับนี้

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณ พี่น้อง เพื่อนๆ และผู้ประเมินความพึงพอใจทุกท่าน ที่เป็นกำลังใจสนับสนุน และให้ความร่วมมือ ทำให้ผู้จัดทำโครงงานมีความตั้งใจในการค้นคว้าพัฒนาแก้ไขวิจัยเล่มนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตามกำนหนด ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่ากสนค้นคว้าวิจัยเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจในการศึกษาค้นคว้าต่อไป และขออภัยหากพบข้อผิดพลาดใดๆ ที่อาจเกิดขึ้น ณ ที่นี้

คณะผู้จัดทำโครงงาน

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ (ต่อ)	ค
กิตติกรรมประกาศ	ง
สารบัญ	จ
สารบัญ (ต่อ)	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ	1
1.2 จุดประสงค์ของโครงงาน	1
1.3 ขอบเขตของการวิจัย	1
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	2
บทที่ 2 งานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการออกแบบบอร์ดเกมบันไดงู	3
2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาเกี่ยวกับการบัญชีเบื้องต้นและการบันทึกรายการค้า	3
2.3 แนวคิดทฤษฎีประสิทธิภาพ	4
2.4 แนวคิดทฤษฎีความพึงพอใจ	5
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	7
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย	8
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล	11
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	12
3.5 สถิติที่ใช้ในการทำโครงงาน	13

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 4 ผลการวิจัย

4.1 ผลวิเคราะห์แบบประเมินความรู้ ความเข้าใจต่อบอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น 14

4.2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของบอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไป 14

4.2.2 แบบสอบถามระดับความพึงพอใจหลังทดลองเล่นบอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป 15

บทที่ 5 สรุป อภิปลายผล และข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการจัดทำโครงงาน 16

5.2 อภิปรายผลการจัดทำโครงงาน 16

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม 17

บรรณานุกรม (ต่อ) 18

ภาคผนวก 19

ภาคผนวก ก บันทึกผลการปฏิบัติงานวิชาโครงงาน 20

ภาคผนวก ข บันทึกข้อความขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ 38

ภาคผนวก ค แบบประเมินผู้เชี่ยวชาญ 39

ภาคผนวก ง รูปภาพผู้เชี่ยวชาญประเมิน 40

ภาคผนวก จ บันทึกข้อความขอเก็บข้อมูล 41

ภาคผนวก ฉ รูปภาพกลุ่มเป้าหมายเล่นบอร์ดเกม 45

ภาคผนวก ช แบบประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมาย 46

ภาคผนวก ซ แบบประเมินความรู้ ความเข้าใจก่อนเรียน 47

ภาคผนวก ฌ แบบประเมินความรู้ ความเข้าใจหลังเรียน 49

บทที่ 1
บทนำ

1.ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์การแก้ปัญหา และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้ โดยผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นมากกว่าการรับความรู้จากการบรรยายเพียงอย่างเดียว (กระทรวงศึกษาธิการ, 2566) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning GBL) จึงได้รับความนิยมมากขึ้น เนื่องจากสามารถสร้างแรงจูงใจและเพิ่มความสนใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้วิชาบัญชีเบื้องต้นเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับผู้เรียนใน การทำความเข้าใจหลักการและกระบวนการทางบัญชี แต่เนื้อหาบัญชีมีลักษณะเป็นนามธรรมและเกี่ยวข้องกับหลักการ กฎเกณฑ์ และขั้นตอนการบันทึกรายการทางบัญชี ซึ่งอาจทำให้ผู้เรียนบางส่วนเกิดความสับสนและไม่สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาที่เรียนกับสถานการณ์ที่เป็นรูปธรรมได้ โดยเฉพาะ เมื่อการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นการถ่ายทอดเนื้อหาในรูปแบบการบรรยายและการทำแบบฝึกหัดเพียงอย่างเดียว จึงอาจส่งผลต่อความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนั้น การจัดการเรียนรู้จึงควรมีสื่อหรือกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเรียนรู้ผ่านประสบการณ์มากขึ้น โดย Selamat และ Ngalim (2022) พบว่าการนำเกมกระดานมาใช้ในการเรียนบัญชีการเงินพื้นฐานสามารถช่วยสนับสนุนการเรียนรู้และส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดพื้นฐานทางบัญชีของผู้เรียนได้ จึงสะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมที่สามารถสร้างความสนใจและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วม ซึ่งนำไปสู่แนวคิดในการพัฒนาบอร์ดเกมบันไดงูวิชาการบัญชีเบื้องต้น เพื่อเป็นสื่อเสริมการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถทบทวนและทำความเข้าใจเนื้อหาบัญชีเบื้องต้นผ่านกิจกรรมที่สนุกและมีส่วนร่วมมากยิ่งขึ้น

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นแนวทางการจัดการศึกษาที่นำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และกระบวนการคิดของผู้เรียน โดยช่วยกระตุ้นความสนใจ สร้างแรงจูงใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2566) นอกจากนี้ บอร์ดเกมยังเป็นสื่อที่ช่วยพัฒนาทักษะการ คิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกับผู้อื่นผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2567) ผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยหลายฉบับที่ยืนยันว่าการใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้สามารถพัฒนาทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะของผู้เรียนในหลากหลายด้าน โดย ปราง เกียรติสูงส่ง (2564) ได้ศึกษาการพัฒนา การตระหนักรู้ในตนเองด้วยบอร์ดเกมผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบในการเรียนรู้ พบว่า บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะชีวิตได้ดีขึ้น แม้ว่าควรใช้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้อื่นเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

ขณะที่ สรวีย์ กรกชงาม (2566) ได้พัฒนา บอร์ดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและสามารถพัฒนาทักษะ ทางคณิตศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ กาญจนา ทองจบ (2567) ได้พัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาตามแนวทางการคิดแก้ปัญหาร่วมกับการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิดเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาและเจตคติต่อการเรียนวิชาฟิสิกส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกม มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด ช่วยพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาฟิสิกส์ จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่างานวิจัยส่วนใหญ่มุ่งเน้นการพัฒนาบอร์ดเกมในรายวิชาหรือทักษะเฉพาะ เช่น ทักษะชีวิต คณิตศาสตร์และฟิสิกส์ ขณะที่การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ในรายวิชาการบัญชีเบื้องต้นยังมีการศึกษาไม่มากนัก โดยเฉพาะในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จึงเป็นช่องว่างของงานวิจัยที่ควรได้รับการพัฒนา

จากความสำคัญของการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผู้จัดทำจึงเห็นความสำคัญของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบบอร์ดเกมบันไดงูเพื่อประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนวิชาการบัญชีเบื้องต้น เนื่องจากเนื้อหาทางการบัญชีมีความซับซ้อนและต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง การนำเกมมาประยุกต์ใช้จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สนุกกับการเรียนรู้และสามารถทบทวนเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นอีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในเรียนรู้ ฝึกการคิดวิเคราะห์ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ได้จริง อันจะนำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในยุคปัจจุบัน

1.1จุดประสงค์ของโครงงาน

1.1 เพื่อศึกษาการออกแบบบอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น

1.2 เพื่อประเมินความรู้และความเข้าใจของผู้เรียนก่อนและหลัง จากการเล่นบอร์ดเกม บันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น โดยใช้เกณฑ์ E1/E2 = 30/80

1.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อบอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น

1.2 ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.2.1 ขอบเขตประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนนักศึกษาสาขาวิชาการบัญชีและ สาขาวิชาการตลาดของวิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่

1.2.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา โดยเลือกเนื้อหาส่วนของ การบันทึกรายการค้า

1.2.3 ขอบเขตด้านสถานที่ คือ วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่

1.2.4 ระยะเวลาในการศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา2569

ตั้งแต่วันที่ 18 พฤษภาคม พ.ศ.2569 ถึงวันที่ 24 กันยายน พ.ศ.2569

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.3.1 ได้แนวทางในการพัฒนาบอร์ดเกมบันไดงูให้สามารถนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนได้

1.3.2 นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเรื่องการบันทึกรายการค้าเพิ่มขึ้นหลังจากใช้บอร์ดเกมบันไดงู โดยพิจารณาจากผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนตามเกณฑ์ E1/E2 = 30/80

1.3.3 บอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้นของผู้จัดได้รับความพึงพอใจจากนักศึกษาสาขาวิชาการบัญชีและสาขาวิชาการตลาด

1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

บอร์ดเกม หมายถึง เกมที่ผู้เล่นใช้กระดานหรืออุปกรณ์ประกอบการเล่นต่าง ๆ เช่น ไพ่ ลูกเต๋า และตัวหมาก โดยมีการเล่นตามกติกาที่กำหนด และผู้เล่นต้องใช้การคิด การวางแผน และการตัดสินใจเพื่อดำเนินการเล่นให้บรรลุเป้าหมายของเกม

เกมบันไดงู หมายถึง เกมกระดานที่ผู้เล่นใช้ลูกเต๋าในการกำหนดจำนวนช่องที่เคลื่อนที่ไปบนกระดาน โดยมีช่องบันไดที่ช่วยให้ผู้เล่นเคลื่อนที่ไปข้างหน้า และช่องงูที่ทำให้ผู้เล่นถอยหลัง ผู้เล่นที่สามารถเดินไปถึงช่องเป้าหมายหรือจุดสิ้นสุดของเกมได้ก่อน ถือเป็นผู้ชนะตามกติกาที่กำหนดไว้

การบัญชี หมายถึง กระบวนการรวบรวม บันทึก จำแนกสรุป และรายงานข้อมูลทางการเงินของกิจการอย่างเป็นระบบเพื่อให้สามารถนำข้อมูลไปใช้ในการวิเคราะห์และตัดสินใจได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

การบันทึกรายการค้า หมายถึง การบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับรายการทางธุรกิจที่เกิดขึ้นในกิจการลงในเอกสารหรือสมุดบัญชีอย่างเป็นระบบ โดยอาศัยหลักฐานทางการค้าและหลักการบัญชีที่กำหนด เพื่อให้สามารถตรวจสอบและนำข้อมูลไปใช้ในการจัดทำบัญชีและรายงานทางการเงินได้

สมุดรายวันทั่วไป หมายถึง สมุดบัญชีที่ใช้บันทึกรายการค้าตามลำดับก่อนหลัง โดยแยกบันทึกเป็นด้านเดบิตและเครดิตตามหลักการบัญชี ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ใช้เป็นเนื้อหาสำหรับการจัดทำบอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกวิเคราะห์รายการค้าและบันทึกบัญชีได้อย่างถูกต้อง

E1 หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนได้รับระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยกำหนดเกณฑ์ไว้ที่ร้อยละ 30

E2 หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์การเรียนรู้ ซึ่งพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนได้รับจากการทดสอบหลังเรียน โดยกำหนดเกณฑ์ไว้ที่ร้อยละ 80

E1/E2 หมายถึง ค่าประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้หรือสื่อการเรียนรู้โดยกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพไว้ที่ 30/80 หมายถึง ผู้เรียนมีคะแนนระหว่างเรียนเฉลี่ยร้อยละ 30 และมีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ยร้อยละ 80ดังนั้น ผู้จัดทำจึงนำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ บอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกบัญชี เพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และฝึกทักษะ

บทที่ 2
งานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

งานประดิษฐ์เรื่องบอร์ดเกมบันไดงูการบัญชีเบื้องต้น เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมและเพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่ทดลองใช้บอร์ดเกมในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการค้นคว้าศึกษาข้อมูล จากแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นพื้นฐานแนวทางในการสืบค้นความรู้และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

2.1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการออกแบบบอร์ดเกม

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาเกี่ยวกับการบัญชีเบื้องต้นและการบันทึกรายการค้า

2.3 แนวคิดทฤษฎีประสิทธิภาพ

2.4 แนวคิดทฤษฎีความพึงพอใจ

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการออกแบบบอร์ดเกมบันไดงู

2.1.1 ความหมายเกี่ยวกับการออกแบบบอร์ดเกมบันไดงู

ณัชชา เจริญชนะกิจ และ โสมฉาย บุญญานันต์ (2565) กล่าวว่า การออกแบบบอร์ดเกมเป็นกระบวนการวางแผนและพัฒนาเกมอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากการศึกษาข้อมูลและความต้องการของผู้เล่น กำหนดแนวคิดและวัตถุประสงค์ของเกม ออกแบบกลไกการเล่น องค์ประกอบของเกม และรูปลักษณ์ของเกม ก่อนนำไปสร้างต้นแบบ (Prototype) ทดลองเล่น (Playtesting) และปรับปรุงแก้ไขจนได้บอร์ดเกมที่มีความเหมาะสมและสามารถสร้างประสบการณ์การเล่นที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้
เจริญชนะกิจ และบุญญานันต์ (2565) กล่าวว่า การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการศึกษามีความสำคัญต่อการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ เนื่องจากต้องออกแบบเนื้อหา กลไก และวิธีการเล่นให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกลุ่มผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

ณัชชา เจริญชนะกิจ และโสมฉาย บุญญานันต์ (2565) กล่าวว่า การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาควรเริ่มจากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหา แนวคิด ผู้เล่น และประสบการณ์ที่ต้องการให้เกิดขึ้น จากนั้นจึงกำหนดแนวเรื่อง กลไกการเล่น องค์ประกอบ รูปลักษณ์ และกติกาของเกม รวมถึงการทดลองเล่นเพื่อปรับปรุงเกมให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน โดยบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ควรช่วยส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และความคิดสร้างสรรค์

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบบอร์ดเกม สรุปได้ว่า การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ควรคำนึงถึงเนื้อหา จุดประสงค์ กติกา และรูปแบบการเล่นให้เหมาะสมกับผู้เรียน รวมถึงควรมีการทดลองและปรับปรุงเกมก่อนนำไปใช้จริง เพื่อให้เกมมีความน่าสนใจและสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาเกี่ยวกับการบัญชีเบื้องต้นและการบันทึกรายการค้า

2.2.1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการบัญชีเบื้องต้น

คณาจารย์ภาควิชาการบัญชี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (2566) กล่าวว่า เนื้อหาการบัญชีขั้นต้นว่าเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการศึกษาเกี่ยวกับการบันทึกบัญชีของธุรกิจ โดยครอบคลุมความรู้พื้นฐานทางการบัญชีและการจัดทำข้อมูลทางการเงิน เพื่อนำไปใช้ในการศึกษาบัญชีในระดับที่สูงขึ้น

ณัฐชานนท์ โกมุทพุฒิพงศ์ และธัญลักษณ์ วิจิตรสาระวงศ์ (2566) กล่าวว่า การบัญชีขั้นต้นเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการเรียนรู้ด้านบัญชี โดยครอบคลุมหลักการบัญชีพื้นฐาน การบันทึกรายการทางบัญชี และการจัดทำข้อมูลทางการเงิน เพื่อให้ผู้ศึกษาเข้าใจขั้นตอนและสามารถนำความรู้ทางบัญชีไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมเนื้อหาการบัญชีเบื้องต้นและการบันทึกรายการค้ามีความสำคัญเนื่องจากเป็นพื้นฐานของการศึกษาวิชาการบัญชี ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการวิเคราะห์รายการค้า การจำแนกประเภทบัญชี การพิจารณาด้านเดบิตและเครดิต และการบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไปอย่างถูกต้อง ความรู้ดังกล่าวสามารถนำไปใช้ต่อยอดในการเรียนบัญชีเรื่องอื่น เช่น การผ่านรายการไปยังบัญชีแยกประเภท การจัดทำงบทดลอง และการจัดทำงบการเงิน ดังนั้น การมีพื้นฐานด้านการบัญชีที่ดีจึงช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาทางบัญชีในระดับที่สูงขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เฉลิมขวัญ ครุธบุญยงค์ (2569) กล่าวว่า การบัญชีเบื้องต้นเป็นพื้นฐานสำคัญในการศึกษาด้านบัญชี โดยครอบคลุมแนวคิดทางการบัญชี งบการเงิน สมการบัญชี การวิเคราะห์รายการค้า การบันทึกบัญชี และระบบบัญชี เพื่อให้ผู้ศึกษามีความรู้พื้นฐานและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดทำบัญชีได้อย่างถูกต้อง

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการบัญชีเบื้องต้น สรุปได้ว่า การบัญชีเบื้องต้นเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับผู้ที่ศึกษาเกี่ยวกับบัญชี โดยมีเนื้อหาครอบคลุมหลักการบัญชี สมการบัญชี การวิเคราะห์รายการค้า การบันทึกบัญชี และการจัดทำข้อมูลทางการเงิน ซึ่งผู้เรียนจำเป็นต้องมีความเข้าใจในขั้นตอนและหลักการบันทึกบัญชีอย่างถูกต้อง เพื่อนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนและการปฏิบัติงานด้านบัญชี ดังนั้น ผู้จัดทำจึงนำความรู้เกี่ยวกับการบัญชีเบื้องต้น โดยเฉพาะเรื่อง การบันทึกบัญชี มาประยุกต์ใช้ในการจัดทำ บอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกบัญชี เพื่อใช้เป็นสื่อในการทบทวนความรู้และส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีความสนุกสนานและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

2.2.2 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการบันทึกรายการค้า

รุจิรัตน์ ปาลีพัฒน์สกุล (2567) กล่าวว่า การบันทึกรายการค้าเป็นกระบวนการสำคัญทางบัญชี โดยผู้จัดทำบัญชีต้องวิเคราะห์รายการค้าที่เกิดขึ้นและจัดทำเอกสารประกอบการบันทึกบัญชีให้ถูกต้อง ก่อนนำข้อมูลไปบันทึกในระบบบัญชี เพื่อให้สามารถนำข้อมูลไปใช้ในการจัดทำรายงานทางการเงินได้อย่างถูกต้องและตรวจสอบได้

ธีรเศรษฐ์ เมธจิรนนท์ (2566) กล่าวว่า การบันทึกรายการค้าเป็นกระบวนการสำคัญของงานบัญชี โดยผู้ปฏิบัติงานต้องมีความเข้าใจหลักการบัญชีเบื้องต้น การวิเคราะห์รายการค้า และการบันทึกบัญชีอย่างถูกต้อง รวมถึงการจัดทำเอกสารประกอบการบันทึกบัญชี เพื่อให้ข้อมูลทางบัญชีมีความถูกต้องและสามารถตรวจสอบได้

เกษทิพย์ ศิริชัยศิลป์ (2566) อธิบายว่า การวิเคราะห์รายการค้าทางการบัญชีเป็นพื้นฐานสำคัญของการบันทึกบัญชี โดยผู้เรียนต้องสามารถพิจารณาผลกระทบของรายการค้าที่เกิดขึ้นต่อบัญชีต่าง ๆ ก่อนนำไปบันทึกบัญชีอย่างถูกต้อง ซึ่งการวิเคราะห์รายการค้าและการบันทึกบัญชีเป็นทักษะสำคัญในการเรียนการบัญชีเบื้องต้น

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการบันทึกรายการค้า สรุปได้ว่า การบันทึกรายการค้าเป็นกระบวนการสำคัญทางบัญชี โดยผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการบัญชี การวิเคราะห์รายการค้า และการจัดทำเอกสารประกอบการบันทึกบัญชี เพื่อให้สามารถวิเคราะห์ผลกระทบของรายการค้าที่เกิดขึ้นและบันทึกบัญชีได้อย่างถูกต้อง เป็นระบบ และสามารถตรวจสอบได้ ดังนั้น ผู้จัดทำจึงนำความรู้เกี่ยวกับ การบันทึกรายการค้า มาประยุกต์ใช้ในการจัดทำ บอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกบัญชี เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกวิเคราะห์รายการค้าและทบทวนการบันทึกบัญชีผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

2.3 แนวคิดทฤษฎีประสิทธิภาพ

คม แรงสูงเนิน (2569) กล่าวว่า ประสิทธิภาพ หมายถึง ความสามารถของบทเรียนหรือสื่อการเรียนรู้ในการทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยพิจารณาจากผล ที่เกิดขึ้นในระหว่างการเรียนรู้และผลที่เกิดขึ้นหลังการเรียนรู้ ซึ่งการหาประสิทธิภาพเป็นแนวทางในการตรวจสอบคุณภาพและความเหมาะสมของบทเรียนก่อนนำไปใช้จริง โดยสามารถแสดงผล การประเมินในรูปของ E1/E2 เพื่อสะท้อนประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์ตามลำดับ

มหาวิทยาลัยบูรพา (2565) กล่าวว่า การหาประสิทธิภาพของบทเรียนหรือสื่อการเรียนรู้มีความสำคัญต่อการตรวจสอบคุณภาพของสื่อ เนื่องจากช่วยให้ผู้จัดทำทราบว่าสื่อที่สร้างขึ้นสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ตามวัตถุประสงค์หรือไม่ รวมทั้งสามารถนำผลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาบทเรียนให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น โดยการประเมินประสิทธิภาพสามารถพิจารณาจากคะแนนระหว่างเรียนและคะแนนหลังเรียน ซึ่งนำเสนอในรูป E1/E2 ตามเกณฑ์ที่กำหนดการ

ประเมินประสิทธิภาพมีความสำคัญต่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เนื่องจากช่วยตรวจสอบว่าสื่อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสามารถนำไปใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ การประเมินประสิทธิภาพยังช่วยให้ทราบจุดเด่นและข้อบกพร่องของสื่อ ซึ่งสามารถนำผลที่ได้ไปปรับปรุงและพัฒนาให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น สำหรับการวิจัยครั้งนี้ การประเมินประสิทธิภาพของบอร์ดเกมจะช่วยยืนยันว่าบอร์ดเกมบันไดงูที่สร้างขึ้นสามารถนำมาใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้เรื่องการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไปได้อย่างเหมาะสม

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับประสิทธิภาพ สรุปได้ว่า ประสิทธิภาพเป็นการตรวจสอบความสามารถและคุณภาพของบทเรียนหรือสื่อการเรียนรู้ว่ามีความเหมาะสมและสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยพิจารณาทั้งผลที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการเรียนรู้และผลที่เกิดขึ้นหลังเรียน ซึ่งการหาประสิทธิภาพมีความสำคัญต่อการตรวจสอบคุณภาพของบทเรียน และสามารถนำผลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุงพัฒนาบทเรียนให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น ทั้งนี้สามารถประเมินประสิทธิภาพในรูป E1/E2 โดย E1 หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ และ E2 หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ดังนั้น ในการจัดทำโครงการบทเรียนมูวิชาการบัญชีเบื้องต้น ผู้จัดทำจึงนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ในการประเมินประสิทธิภาพของบทเรียนโดยกำหนดเกณฑ์ E1/E2 เท่ากับ 30/80 ตามเกณฑ์ที่กำหนดของโครงการ

2.4 แนวคิดทฤษฎีความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ (Satisfaction) เป็นความรู้สึกหรือทัศนคติ ของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเกิดขึ้นจากการได้รับประสบการณ์ การรับรู้ หรือการตอบสนองต่อความต้องการและความคาดหวังของบุคคล หากสิ่งที่ได้รับสามารถตอบสนองความต้องการหรือเป็นไปตามความคาดหวัง บุคคลนั้นจะเกิดความรู้สึกพอใจ ชอบใจ และมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งนั้น ในทางตรงกันข้าม หากสิ่งที่ได้รับไม่สามารถตอบสนองความต้องการหรือไม่เป็นไปตามความคาดหวัง ก็อาจทำให้เกิดความรู้สึกไม่พึงพอใจได้ ความพึงพอใจสามารถเกิดขึ้นได้จากหลายปัจจัย เช่น คุณภาพ ความเหมาะสม ความสะดวก ความน่าสนใจ ประโยชน์ที่ได้รับ และประสบการณ์ที่บุคคลได้รับจากสิ่งนั้น โดยระดับความพึงพอใจของแต่ละบุคคลอาจแตกต่างกัน เนื่องจากแต่ละบุคคลมีความต้องการ ความสนใจ และความคาดหวังที่แตกต่างกัน ดังนั้น การวัดความพึงพอใจจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่ช่วยให้ทราบถึงความคิดเห็นและความรู้สึกของผู้ที่ได้รับประสบการณ์จากสิ่งที่ต้องการประเมินทั้งนี้ ได้มีนักวิชาการและผู้ศึกษาได้ให้ความหมายและแนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจไว้หลายประการดังนี้

พัฒนา พรหมณี และคณะ (2562) กล่าวว่า ความพึงพอใจมีความสำคัญต่อการประเมินสื่อการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นข้อมูลที่สะท้อนความคิดเห็น ความรู้สึก และประสบการณ์ของผู้เรียนที่มีต่อสื่อหรือกิจกรรมที่ได้รับ การศึกษาความพึงพอใจช่วยให้ผู้วิจัยทราบว่าสื่อที่สร้างขึ้นมีความน่าสนใจ เหมาะสม เข้าใจง่าย และตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนมากน้อยเพียงใด นอกจากนี้ ผลการประเมินยังสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงรูปแบบ เนื้อหา กติกา และองค์ประกอบของ

บอร์ดเกมให้เหมาะสมกับผู้เรียนมากขึ้น ดังนั้น ความพึงพอใจจึงเป็นส่วนสำคัญในการประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของบอร์ดเกม

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2559) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือเจตคติทางบวกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อันเกิดจากการที่บุคคลได้รับการตอบสนองความต้องการตามที่คาดหวังไว้

Mahidol R2R e-Journal (2565) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือทัศนคติในทางบวกของบุคคลที่เกิดจากประสบการณ์ การได้รับการตอบสนองความต้องการ และการรับรู้คุณค่าของสิ่งนั้น

จากความหมายดังกล่าว สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือทัศนคติในทางบวกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเกิดจากการได้รับการตอบสนองตามความต้องการหรือความคาดหวังของบุคคล ในการจัดทำโครงงานบอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกบัญชี ผู้จัดทำจึงนำแนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจมาใช้ในการประเมินความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อบอร์ดเกม โดยพิจารณาถึงความน่าสนใจของรูปแบบบอร์ดเกม ความเหมาะสมของเนื้อหา ความเข้าใจง่ายของกติกา ความสนุกในการเล่น และประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับจากการใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อในการเรียนรู้ เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนาและปรับปรุงบอร์ดเกมให้มีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้เรื่องการบันทึกบัญชีมากยิ่งขึ้น

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ธันวารินทร์ ต๊ะเสาร์ (2567) ได้ศึกษาการใช้บอร์ดเกมประกอบการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีชั้นต้น เรื่องสมการบัญชี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการใช้บอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาสาขาการบัญชี จำนวน 203 คน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยบอร์ดเกมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 และนักศึกษามีความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกมอยู่ในระดับมาก

นัฐธยาน์ เมธาก้องศิริกุล และศิริพร พึ่งเพ็ชร์ (2566) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนบัญชีเบื้องต้น 2 เรื่องงบการเงิน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบทักษะปฏิบัติร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญและสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

ศักดิ์สิทธิ์ หัสมินทร์ (2568) ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทบอร์ดเกมสำหรับรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น 1 โดยมุ่งพัฒนาสื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาทางบัญชีและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ผลการศึกษาสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และประยุกต์ใช้กับเนื้อหาอื่นในรายวิชาการบัญชีเบื้องต้นได้

สรวีย์ กรกชงาม (2566) จัดทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและประเมิน

ประสิทธิภาพของบอร์ดเกมคณิตศาสตร์ที่ใช้เป็นสื่อการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์และเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า หลังจากนักเรียนได้เรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมคณิตศาสตร์ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน อีกทั้งยังสามารถพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ เช่น การคิดคำนวณ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการใช้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การใช้บอร์ดเกมยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน กระตุ้นความสนใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และสามารถเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นได้ดียิ่งขึ้น

กาญจนา ทองจบ (2567) จัดทำวิจัยเรื่อง การใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้สามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการคิดแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ และสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนในรายวิชาต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในรายวิชาทักษะชีวิต คณิตศาสตร์ และฟิสิกส์ อย่างไรก็ตาม การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ในรายวิชาการบัญชีเบื้องต้นยังมีจำนวนค่อนข้างน้อย โดยเฉพาะในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ดังนั้น การพัฒนาบอร์ดเกมสำหรับรายวิชาการบัญชีเบื้องต้นจึงเป็นแนวทางที่น่าสนใจและเป็นช่องว่าง ของงานวิจัยที่ควรได้รับการศึกษาและพัฒนาต่อยอด เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับผู้เรียนในระดับอาชีวศึกษา

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ว่า การนำ บอร์ดเกมมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้สามารถช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และความสนใจในการเรียนของผู้เรียนได้ นอกจากนี้ การใช้เกมยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการบัญชี พบว่าการนำบอร์ดเกมมาใช้ในวิชาการบัญชีสามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น ดังนั้น ผู้จัดทำจึงนำแนวคิดดังกล่าวมาเป็นแนวทางในการพัฒนา บอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกบัญชี เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ ฝึกทักษะการบันทึกบัญชี และเกิดความสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น

บทที่ 3
วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการดำเนินการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาบอร์ดเกมบันไดงูซึ่งมีวิธีการดังนี้

3.1 ขอบเขตประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.5 สถิติที่ใช้ในการทำโครงงาน

3.1ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองประสิทธิภาพ โดยใช้วิธี **การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling)** เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยพิจารณาจากการตัดสินใจของผู้วิจัยเอง ลักษณะของกลุ่มที่เลือกเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงต้องอาศัยความรอบรู้ ความชำนาญและประสบการณ์ในเรื่องนั้นๆของผู้ทำวิจัย การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบนี้มีชื่อเรียกอีกอย่างว่า Judgement sampling

3.1.1 ประชากร

ประชากรของนักเรียน นักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่ จำนวนทั้งสิ้น1,113 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างใช้นักเรียนระดับปวช.1 ที่เรียนสาขาวิชาการบัญชีและการตลาดจำนวน 40 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง

กลุ่มตัวอย่าง	จำนวน
ปวช.1	40

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย

3.2.1 แบบบันทึกข้อมูลการออกแบบ บอร์ดเกมบันไดงูวิชาการบัญชีเบื้องต้น

ครั้งที่	วันที่ทดสอบ	วัสดุ/อุปกรณ์ที่ใช้	ผลการทดสอบ
1	18 มิถุนายน พ.ศ. 2569	1.กระดาษ 2.กระดาษแข็ง (จั่งปัง) 3.เทปกระดาษ 4.แผ่นรองตัด 5.กรรไกร 6.คัดเตอร์ 7.ไม้บรรทัด 8.กาว 9.โปรแกรมโปรครีเอท 10.เทปกาว 11.กระดาษร้อยปอนด์ 12.แคนวา	จากการทดสอบพบว่า บอร์ดเกมที่ผลิตจากกระดาษแข็งมีความแข็งแรงไม่เพียงพอเมื่อโดนอากาศชื้น ตัวบอร์ดเกิดการงอและเสียรูปได้ง่ายเมื่อมีการใช้งาน จึงต้องปรับปรุงวัสดุและโครงสร้างของบอร์ดเกมให้มีความแข็งแรงทนทานมากขึ้น
2	21 กรกฎาคม พ.ศ. 2569	1.กระดาษ 2.กระดาษแข็ง (จั่งปัง) 3.เทปกระดาษ 4.แผ่นรองตัด 5.กรรไกร 6.คัดเตอร์ 7.ไม้บรรทัด 8.กาว 9.โปรแกรมโปรครีเอท 10.เทปกาว 11.กระดาษร้อยปอนด์ 12.แคนวา	แม้จะเพิ่มความหนาของบอร์ดแล้ว แต่ไม่ได้เคลือบผิวหรือทำขอบ (Edge Sealing) ให้ดีพอ เมื่อผ่านการทดสอบหยิบจับซ้ำ ๆ หรือมือผู้เล่นมีเหงื่อบริเวณขอบและมุมกระดานเริ่มเกิดอาการบวมเปื่อยยุ่ยและลอกหลุดออกมาอย่างรวดเร็ว

ครั้งที่	วันที่ทดสอบ	วัสดุ/อุปกรณ์ที่ใช้	ผลการทดสอบ
3	14 สิงหาคม พ.ศ. 2569	บอร์ดเกมสำเร็จรูป	จากการทดลองจัดทำบอร์ดเกมด้วยตนเอง พบว่ากระดาษแข็งมีความแข็งแรงและความทนทานไม่เพียงพอต่อการใช้งาน อีกทั้งการผลิตชิ้นส่วนต่างๆต้องใช้เวลาและมีข้อจำกัดทางด้านคุณภาพ จึงเลือกใช้บอร์ดเกมสำเร็จรูปที่มีโครงสร้างแข็งแรงและพร้อมใช้งาน เพื่อเพิ่มความทนทาน ลดขั้นตอนการผลิตและสามารถนำมาปรับใช้กับเนื้อหาวิชาการบัญชีเบื้องต้นได้อย่างเหมาะสม

3.2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

ลำดับ	คะแนนก่อนเรียน(เต็ม20คะแนน)	คะแนนหลังเรียน(เต็ม20คะแนน)
1	2	3
2	2	4
3	3	5
4	3	6
5	3	6
6	4	7
7	4	8
8	5	9
9	5	10
10	4	10
11	5	10
12	4	12
13	4	13
14	5	13
15	5	14
16	4	14
17	4	15
18	5	17
19	5	19
20	4	17

ลำดับ	คะแนนก่อนเรียน(เต็ม20คะแนน)	คะแนนหลังเรียน(เต็ม20คะแนน)
21	4	19
22	6	19
23	6	20
24	7	20
25	7	19
26	6	19
27	6	19
28	7	20
29	8	20
30	9	20
31	9	20
32	10	20
33	13	20
34	15	20
35	15	20
36	16	19
37	17	19
38	19	20
39	18	20
40	20	19
เฉลี่ย	7.45	17

3.2.3 แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างทีมีต่อบอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกบัญชี

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		ระดับความพึงพอใจ	ลำดับ
		$(\bar{x})$	S.D.		
1	บอร์ดเกมมีความสนุกสนานและน่าสนใจ	4.53	0.59	มากที่สุด	2
2	กติกาและวิธีการเล่นเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนจนเกินไป	4.38	0.62	มาก	3
3	บอร์ดเกมช่วยให้เข้าใจเนื้อหาวิชาการบัญชีเบื้องต้นเรื่องการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไปได้ดีขึ้น	4.60	0.58	มากที่สุด	1
4	ระยะเวลาในการเล่นเกม (30นาที) มีความเหมาะสมไม่สั้นหรือยาวจนเกินไป	4.38	0.66	มาก	3

3.2.2 นำสิ่งประดิษฐ์บอร์ดเกมบันไดงูวิชาการบัญชีเบื้องต้น ไปให้ครูผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพ จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

1.) ครูณัฐพล ต้นขวัญ

2.) ครูอมรรัตน์ ธนะวงศ์

3.) ครูสุภาพร ธนะขว้าง

3.2.4 แบบประเมินความพึงพอใจสิ่งประดิษฐ์แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ

ส่วนที่ 2 เป็นการแสดงความพึงพอใจต่อบอร์ดเกมบันไดงูวิชาการบัญชีเบื้องต้น และข้อเสนอแนะอื่นๆ

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3.1 แบบประเมินความพึงพอใจต่อบอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น แจกกลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คนแล้วจึงเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3.2 แบบประเมินข้อสอบ ก่อนเล่นและหลังเล่น จำนวณ 40 คน เพื่อแสดงผลลัพธ์ความเปลี่ยนแปลงที่ได้จากการทดลองเล่นบอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษานำข้อมูลที่รวบรวมได้จากแบบประเมินความพึงพอใจและบันทึกต้นทุนการประดิษฐ์มาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์ สถิติการใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

3.4.1 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจจากผู้ใช้งานที่มีต่อสิ่งประดิษฐ์บอร์ดเกมบันไดงูวิชาการบัญชีเบื้องต้นใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) โดยหาค่าความถี่ (Frequency) และ ร้อยละ (Percentage) โดยการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางควบคู่กับการบรรยายและสรุปผลการดำเนินการทำโครงงาน ซึ่งกำหนดให้คะแนนคำตอบของแบบสอบถาม ดังนี้

ระดับความพึงพอใจดีมาก	กำหนดให้ 5 คะแนน
ระดับความพึงพอใจดี	กำหนดให้ 4 คะแนน
ระดับความพึงพอใจพอใช้	กำหนดให้ 3 คะแนน
ระดับความพึงพอใจน้อย	กำหนดให้ 2 คะแนน
ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด	กำหนดให้ 1 คะแนน

แล้วนำคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ยและกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดี

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับพอใช้

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

3.5 สถิติที่ใช้ในการทำโครงงาน

3.5.1 สถิติใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยใช้ค่าเฉลี่ย

สูตร $\overline{\square} = \frac{\sum x}{n}$

เมื่อ $\overline{X}$ แทน ค่าสังเกตของหน่วยสังเกตแต่ละหน่วยสังเกต

เมื่อ $\sum X$ แทน ผลรวมของข้อมูลทั้งหมด

เมื่อ $\square$ แทน จำนวนตัวอย่างทั้งหมด

3.5.2 ข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง ใช้สูตรดังนี้

สูตร $S.D.= \sqrt{\frac{\sum(\square-\bar{\square})^2}{\square}}$

เมื่อ $\mathbf{X}$ แทน ค่าข้อมูลแต่ละตัว

เมื่อ $\bar{\square}$ แทน ค่าเฉลี่ย

เมื่อ $\square$แทน จำนวนข้อมูล

เมื่อ $\boldsymbol{\Sigma}$ แทน เครื่องหมายแสดงผลรวม

บทที่4
ผลการวิจัย

จากการศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อศึกษาการออกแบบบอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น 2. เพื่อประเมินความรู้และความเข้าใจของผู้เรียนก่อนและหลัง จากการเล่นบอร์เกม บันไดงูวิชาการบัญชีเบื้องต้น โดยใช้เกณฑ์ E1/E2 = 30/80 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ มีต่อบอร์ดเกมบันไดงูวิชาการบัญชีเบื้องต้น

4.1 ผลวิเคราะห์แบบประเมินความรู้ ความเข้าใจต่อบอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น

4.2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ใช้งานบอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น

ข้อมูล	คะแนนเต็ม	ค่า E1	ค่า E2	คะแนนสูงสุด	คะแนนต่ำสุด	คะแนนเฉลี่ย	แปลความหมาย
ก่อนเรียน	20	37.25	-	20	2	7.45	ความรู้ความเข้าใจปานกลาง
หลังเรียน	20	-	85	20	3	15.15	ความรู้ความเข้าใจมากขึ้น

ตารางที่ 4.1.1 จากการวิเคราะห์ผลคะแนนแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจของบอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่าง 40 คน พบว่าก่อนใช้บอร์ดเกม ผู้ใช้งานมีคะแนนอยู่ที่ 7.45จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 37.25 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้ใช้งานบอร์ดเกมมีพื้นฐานความรู้เดิมในระดับปานกลาง แต่หลังจากทดลองเล่นบอร์ดเกมบันไดงูแล้วค่าเฉลี่ยของผู้เล่นเกมเพิ่มขึ้น 15.15 คิดเป็นร้อยละ 85 โดยมีคะแนนสูงสุดที่ 20 คะแนน คะแนนต่ำสุดอยู่ที่ 7 คะแนน การเพิ่มขึ้นของคะแนนเฉลี่ยจากการทดลองเล่นเกมและหลังจากทดลองเล่นสะท้อนให้เห็นว่าบอร์ดเกมบันไดงูวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป มีประสิทธิภาพในการช่วยให้เกิดความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้นนอกจากนี้ คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนที่เพิ่มขึ้นร้อยละ 80 ยังสะท้อนให้เห็นว่าเกมมีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการนำมาเป็นเครื่องมือ ทางการศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับประสิทธิภาพของเกมที่ได้คือ E1/E2 = 37.25/85 ซึ่งเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ E1/E2 = 30/80

4.2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของบอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่อง การบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไป

4.2.1 การวิเคราะห์ลักษณะบุคคลที่ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ

ตารางที่ 4.2.1 แสดงข้อมูลของแบบสอบถามความพึงพอใจ

ลำดับ	ข้อมูลทั่วไป	จำนวณคน	ร้อยละ
1	เพศ		
	ชาย	5	87.5
	หญิง	35	12.5
	รวม	40	100
2	อายุ		
	15-18 ปี	40	100
	19-20 ปี	-	-
	20 ปีขึ้นไป	-	-
	รวม	40	100
3	ระดับชั้น		
	ปวช.	40	100
	ปวส.	-	-
	รวม	40	100

จากตารางที่ 4.2.1 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจข้อมูลทั่วไปของแบบสอบถามความพึงพอใจจำนวณ 40 คน จำแนกเพศ อายุ และระดับการศึกษาผลการวิเคราะห์พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 95 และเป็นเพศชายร้อยละ 5 เมื่อพิจารณาจำแนกตามอายุ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามอยู่ในช่วงอายุ 15-18 ปี จำนวณ 40 คน คิดเป็นร้อยละ100 สำหรับระดับชั้นพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จำนวน 40 คน

4.3 แบบสอบถามระดับความพึงพอใจหลังทดลองเล่นบอร์ดเกมบันไดงูวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป

ตารางที่ 4.3.1 การวิเคราะห์ความพึงพอใจความพึงพอใจหลังทดลองเล่นบอร์ดเกมบันไดงูวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		ระดับความพึงพอใจ	ลำดับ
		$(\bar{x})$	S.D.		
1	บอร์ดเกมมีความสนุกสนานและน่าสนใจ	4.53	0.59	มากที่สุด	2
2	กติกาและวิธีการเล่นเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนจนเกินไป	4.38	0.62	มาก	3
3	บอร์ดเกมช่วยให้เข้าใจเนื้อหาวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไปได้ดีขึ้น	4.60	0.58	มากที่สุด	1
4	ระยะเวลาในการเล่นเกม (30นาที) มีความเหมาะสมไม่สั้นหรือยาวจนเกินไป	4.38	0.66	มาก	3
	ค่าเฉลี่ย	4.47	0.61	มาก	

จากตารางที่ 4.2.2 พบว่าผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ทดลองใช้บอร์ดเกมบันไดงูวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่อง การบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{x} = 4.47$) เมื่อพิจารณารายข้อเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปน้อย พบว่าบอร์ดเกมช่วยให้เข้าใจเนื้อหาวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่อง การบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไปได้ดีขึ้น มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ ($\bar{x} = 4.60$) รองลงมาคือ บอร์ดเกมมีความสนุกสนานและน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 4.53$) ส่วนรายการที่มีความพึงพอใจในระดับมาก ได้แก่ กติกาและวิธีการเล่นเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนจนเกินไป มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 4.38$) และลำดับสุดท้าย ระยะเวลา ในการเล่นเกม (30) นาที มีความเหมาะสมไม่สั้นหรือยาวจนเกินไป มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{x} = 4.38$) ซึ่งอยู่ในระดับมากเช่นกัน

บทที่ 5
สรุป อภิปลายผล และข้อเสนอแนะ

จากการทำโครงงานเรื่องบอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกรายการค้า วัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาการออกแบบบอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกรายการค้า 2) เพื่อประเมินความรู้และความเข้าใจของผู้เรียนก่อนและหลัง จากการเล่นบอร์เกม บันไดงูวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกรายการค้า โดยใช้เกณฑ์ E1/E2 = 30/80 3) เพื่อความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อบอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้นผู้จัดทำโครงงานสรุปผลดังนี้

5.1 สรุปผลการจัดทำโครงงาน

5.2 อภิปรายผลการจัดทำโครงงาน

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการจัดทำโครงงาน

ผลการทดสอบความรู้ก่อนและหลังเรียนพบว่าคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 37.25 เป็นร้อยละ 85 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ E1/E2 ที่กำหนดไว้ 30/80 แสดงว่าสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมมีประสิทธิภาพต่อ การเรียนรู้ สอดคล้องกับแนวคิด Constructivism ที่เชื่อว่าผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือทำและประสบการณ์ตรง บอร์ดเกมทำให้ผู้เรียนได้ทดลอง คิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาด้วยตนเองและช่วยพัฒนาความรู้ทั้งในเชิงข้อเท็จจริง (Declarative Knowledge) และเชิงกระบวนการ (Procedural Knowledge) ตลอดจนทักษะการตัดสินใจ อีกทั้งยังสอดคล้องกับสื่อบอร์ดเกมเพื่อ ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่าการใช้สื่อบอร์ดเกมช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่าง ชัดเจน และสอดคล้องกับสมมติฐานที่ว่า บอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกรายการค้าที่สร้างขึ้นสามารถเพิ่มความเข้าใจในการเรียนรู้ด้านเนื้อหาได้มากขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ E1/E2 = 30/80 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนส่วนใหญ่อยู่ในระดับมากถึงมาก ($\bar{x}$ = 4.47 , S.D. = 0.61) ทั้งด้านเนื้อหา ด้านรูปแบบการนำเสนอ และประโยชน์ที่ได้รับ แสดงว่าสื่อการเรียนรู้สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียน ผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีความ พึงพอใจ ที่มองว่าความพึงพอใจเกิดจากการที่สื่อสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้ทั้ง ด้านเนื้อหาและประสบการณ์การเรียนรู้ และสอดคล้องกับแนวคิด Game-Based Learning ที่ระบุว่าการใช้เกมทำให้การเรียนรู้สนุก เกิดการมีส่วนร่วม และช่วยสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียน อีกทั้งยังสอดคล้อง แบบประเมินคุณภาพต้นแบบเกมกระดาน แบบสอบความรู้ทางการเงิน และแบบสอบถามความพึงพอในใจการเล่นเกมกระดาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้ทางการเงินหลังเรียน โดยใช้เกมกระดานเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.2 อภิปรายผลการจัดทำโครงงาน

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญพบว่าสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมมีคุณภาพอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.47 , S.D. = 0.61) โดยเฉพาะเนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้เนื้อหา มีความเหมาะสมกับระดับความรู้และความเข้าใจของผู้เรียน ระยะเวลาในการทำกิจกรรมที่เหมาะสม ขนาดและรูปแบบของภาพกราฟิกที่เหมาะสม เนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียน เนื้อหาในบอร์ดเกมมีความถูกต้องตามหลักการวิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกรายการค้า เฉลี่ยมีความถูกต้อง ขนาดและรูปแบบ ตัวอักษรมีความชัดเจนเหมาะสมกับการอ่านและการมองเห็น ผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการ พัฒนาสื่อหรือชุดการสอน และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศักดิ์กาญจน์ ชำนาญชัย (2563) ที่พัฒนา สื่อบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพบว่าสื่อที่มีคุณภาพควรผ่านการประเมินตามเกณฑ์มาตรฐาน ที่กำหนด

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะที่ควรนำไปพัฒนาต่อไป

1) ควรเพิ่มวัตถุประสงค์ในการเล่นเกม หรือเกณฑ์วัดว่าผ่านกี่เปอร์เซ็นต์

2) เพิ่มเติมคำถามแบบทดสอบความพึงพอใจ เรื่องความคงทน แข็งแรง

5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรเพิ่มความหลากหลายของคำถามและสถานการณ์ในบอร์ดเกม เพื่อให้ครอบคลุมเนื้อหาและสอดคล้องกับชีวิตจริงมากยิ่งขึ้น รวมทั้งปรับปรุงรูปแบบการออกแบบกราฟิกให้ทันสมัยและดึงดูดผู้เรียนได้มากขึ้น

2) ควรศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมในระยะยาว ว่าสามารถช่วยให้ผู้เรียนจดจำความรู้และนำไปใช้จริงได้หรือไม่ รวมทั้งควรพัฒนาบอร์ดเกมในหัวข้อวิชาอื่น ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการ จัดการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์

บรรณานุกรม

กาญจนา ทองจบ. (2568). การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาตามแนวทางการคิดแก้ปัญหาร่วมกับการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิดเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาและเจตคติต่อการเรียนวิชาฟิสิกส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. *วารสารมณีเชษฐาราม วัดจอมมณี, 8*(1), 90–108. https://so07.tci-thaijo.org/index.php/JMCR/article/view/6494

คณาจารย์ภาควิชาการบัญชี คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2564). *บัญชีขั้นต้น*. คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

เฉลิมขวัญ ครุธบุญยงค์. (2569). *หลักการบัญชีเบื้องต้น*. ซีเอ็ดยูเคชั่น.

ณัชชา เจริญชนะกิจ และโสมฉาย บุญญานันต์. (2565). แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้สะตีมศึกษาที่มีประสิทธิภาพและเครื่องมือวางแผนการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา. *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 50*(4), 1–14. https://doi.org/10.14456/educu.2022.35

ณัฐชานนท์ โกมุทพุฒิพงศ์ และธัญลักษณ์ วิจิตรสาระวงศ์. (2566). *การบัญชีขั้นต้น*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธันวารินทร์ ต๊ะเสาร์ และอโนทัย พลภาณุมาศ. (2567). การศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมส์ประกอบการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีขั้นต้น เรื่อง สมการบัญชี: กรณีศึกษานักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาการบัญชี คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ตาก. https://doi.nrct.go.th/admin/doc/doc_654433.pdf

ปราง เกียรติสูงส่ง. (2564). การพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองด้วยบอร์ดเกมผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบในการเรียนรู้ [วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และองค์การ, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์].

พัฒนา พรหมณี, ยุพิน พิทยาวัฒนชัย และจีระศักดิ์ ทัพผา. (2563). แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจและการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในงาน. *วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย, 26*(1), 59–66. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/apheit-ss/article/view/241557

สรวีย์ กรกชงาม และผุสดี กลิ่นเกสร. (2566). การพัฒนาบอร์ดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถม ศึกษาตอนต้น. *Journal of Modern Learning Development, 8*(1), 1–15. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jomld/article/view/258242

Selamat, A. I., & Ngalim, S. M. (2022). Putra Salamanis board game: The game of bookkeeping for fundamental financial accounting learning. *Accounting Education, 31*(5), 596–614. https://doi.org/10.1080/09639284.2021.2015408

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
บันทึกผลการปฏิบัติงานวิชาโครงงาน

ภาคผนวก ข
บันทึกข้อความขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

ภาคผนวก ค
แบบประเมินผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินประสิทธิภาพของบอร์ดเกมบันไดงูวิชาการบัญชีเบื้องต้นเรื่องการบันทึกรายการค้า

คำชี้แจง : แบบประเมินประสิทธิภาพของบอร์ดเกมบันไดงูวิชาการบัญชีเบื้องต้นเรื่องการบันทึกรายการค้ามีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจและประเมินคุณภาพของเกมการเรียนรู้แบบบันไดงูโดยแบบประเมินประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อของผู้ประเมิน.....

ตำแหน่ง.....

ส่วนที่ 2 แบบประเมินประสิทธิภาพของบอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกรายการค้า

คำชี้แจง : ขอให้ท่านพิจารณาความเหมาะสมของแบบประเมินประสิทธิภาพของบอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกรายการในสมุดรายวันทั่วไปและโปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความเห็นซึ่งกำหนดความหมายของแต่ละระดับดังนี้

ระดับคุณภาพ ให้คะแนน +1 สำหรับข้อที่แน่ใจว่าสอดคล้อง
ให้คะแนน 0 สำหรับข้อที่ไม่แน่ใจ
ให้คะแนน -1 สำหรับข้อแน่ใจว่าไม่สอดคล้อง

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
		+1	0	-1
	ด้านเนื้อหา			
1	เนื้อหาที่นำมาใช้ในบอร์ดเกมมีความถูกต้องตามหลักบัญชีเบื้องต้น			
2	เนื้อหามีความเหมาะสมกับระดับความรู้และความสามารถผู้เรียน			
3	คำถามหรือภารกิจในเกมมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาวิชาบัญชีเบื้องต้น			
	ด้านออกแบบและองค์ประกอบของบอร์ดเกม			
1	ตัวอักษรมีขนาดและรูปแบบที่อ่านง่าย			
2	อุปกรณ์ประกอบการเล่นมีความเหมาะสมและครบถ้วน			
3	บอร์ดเกมมีความแข็งแรงและเหมาะสมต่อการนำไปใช้งาน			
	ด้านกติกาและวิธีการเล่น			
1	จำนวนผู้เล่นต่อหนึ่งเกมมีความเหมาะสม			
2	ระยะเวลาในการเล่นเกมมีความเหมาะสม			
3	กติกาของเกมเอื้อต่อการมีส่วนร่วมของผู้เรียน			

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ภาคผนวก ง

รูปภาพผู้เชี่ยวชาญประเมิน



รูปภาพผู้เชี่ยวชาญ ท่านที่ 1 ประเมิน



รูปภาพผู้เชี่ยวชาญ ท่านที่ 2 ประเมิน



รูปภาพผู้เชี่ยวชาญ ท่านที่ 3 ประเมิน

ภาคผนวก จ
บันทึกข้อความขอเก็บข้อมูล

ภาคผนวก ฉ
รูปภาพกลุ่มเป้าหมายเล่นบอร์ดเกม

รูปภาพการทดสอบประสิทธิภาพของบอร์ดเกมบันไดงูวิชาการบัญชีเบื้องต้นเรื่องการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป



ภาพที่ 1 ผู้ทดสอบประสิทธิภาพคนที่ 1 และคนที่ 4



ภาพที่ 2 ผู้ทดสอบประสิทธิภาพคนที่ 5 และคนที่ 10

รูปภาพการทดสอบประสิทธิภาพของบอร์ดเกมบันไดงูวิชาการบัญชีเบื้องต้นเรื่องการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป



ภาพที่ 3 ผู้ทดสอบประสิทธิภาพคนที่ 11 และคนที่ 18



ภาพที่ 4 ผู้ทดสอบประสิทธิภาพคนที่19 และคนที่ 27

รูปภาพการทดสอบประสิทธิภาพของบอร์ดเกมบันไดงูวิชาการบัญชีเบื้องต้นเรื่องการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป



ภาพที่ 5 ผู้ทดสอบประสิทธิภาพคนที่28 และคนที่ 31



ภาพที่ 6 ผู้ทดสอบประสิทธิภาพคนที่32 และคนที่ 36

รูปภาพการทดสอบประสิทธิภาพของบอร์ดเกมบันไดงูวิชาการบัญชีเบื้องต้นเรื่องการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป



ภาพที่ 7 ผู้ทดสอบประสิทธิภาพคนที่37 และคนที่ 40

ภาคผนวก ช
แบบประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมาย

แบบประเมินความพึงพอใจ

โครงงานบอร์ดเกมบันไดงูวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่อง การบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป

แบบประเมินนี้จัดทำขึ้นเพื่อสำรวจความพึงพอใจของผู้เล่นเกมบันไดงูวิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่อง การบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไปเพื่อนำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินฉบับนี้นำไปใช้ในการวิเคราะห์ ประเมินผล และเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขต่อไป

คำชี้แจง แบบประเมิน : โปรดเติมเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตามความเป็นจริง

โดยแบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

1.เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง

2.อายุ ☐ 15 ปี ☐ 16 ปี ☐ 17 ปีขึ้นไป

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจต่อเกมบันไดงูวิชาการบัญชีเบื้องต้นเรื่องการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป

คำชี้แจง : โปรดเติมเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตรงตามความเป็นจริง

เกณฑ์ความพึงพอใจต่อโครงการ : 5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

ลำดับที่	รายการคำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	บอร์ดเกมมีความสนุกสนานและน่าสนใจ					
2	กติกาและวิธีการเล่นเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนจนเกินไป					
3	บอร์ดเกมช่วยให้เข้าใจเนื้อหาวิชาการบัญชีเบื้องต้นเรื่องการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไปได้ดีขึ้น					
4	ระยะเวลาในการเล่นเกม (30นาที) มีความเหมาะสมไม่สั้นหรือยาวจนเกินไป					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ภาคผนวก ซ
แบบประเมินความรู้ ความเข้าใจก่อนเรียน

แบบประเมินความรู้ ความเข้าใจของบอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป (แบบทดสอบก่อนเรียน)

คำชี้แจง : แบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก มีจำนวน 20 ข้อ เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียง 1 ตัวเลือก

1. **ซื้อสินค้าเป็นเงินสด**

ก. เดบิต ซื้อสินค้า / เครดิต เงินสด

ข. เดบิต ซื้อสินค้า / เครดิตเงินฝากธนาคาร

ค. เดบิต เงินสด / เครดิต สินค้า

ง. เดบิต เจ้าหนี้ / เครดิตเงินสด

2.ซื้อสินค้าเป็นเงินเชื่อ

ก. เดบิต ซื้อสินค้า / เครดิต เจ้าหนี้การค้า

ข. เดบิต เจ้าหนี้การค้า / เครดิต สินค้า

ค. เดบิต ซื้อสินค้า / เครดิต เงินสด

ง. เดบิต เงินสด / เครดิต ลูกหนี้การค้า

3.ขายสินค้าเป็นเงินสด

ก. เดบิต ขายสินค้า / เครดิต เงินสด

ข. เดบิต เงินสด / เครดิต ขายสินค้า

ค. เดบิต สินค้า / เครดิต เจ้าหนี้การค้า

ง. เดบิต เงินสด / เครดิต ลูกหนี้การค้า

4.ขายสินค้าเป็นเงินเชื่อ

ก. เดบิต ขายสินค้า / เครดิต เงินสด

ข. เดบิต ขายสินค้า / เครดิต เงินฝากธนาคาร

ค.เดบิต ลูกหนี้การค้า / เครดิต ขายสินค้า

ง. เดบิต เงินสด / เครดิต ขายสินค้า

5.เจ้าของนำเงินสดมาลงทุนในกิจการ

ก. เดบิต ทุน / เครดิต เงินสด

ข. เดบิต เงินสด / เครดิต เจ้าหนี้การค้า

ค. เดบิต เงินสด / เครดิต อุปกรณ์สำนักงาน

ง.เดบิต เงินสด / เครดิต ทุน

6.จ่ายชำระหนี้เป็นเงินสด ให้เจ้าหนี้ 50,000บาท โดยบันทึกบัญชี

ก. เดบิต เจ้าหนี้การค้า 50,000 / เครดิต เงินสด 50,000

ข. เดบิต เงินสด 50,000 / เครดิต เงินสด 50,000

ค. เดบิต เจ้าหนี้การค้า 50,000 / เครดิต สินค้า 50,000

ง. เดบิต เจ้าหนี้การค้า 50,000 / เครดิต เงินฝากธนาคาร 50,000

7.จ่ายค่ารับรองลูกค้า เป็นเงินสด

ก. เดบิต เงินสด / เครดิต ค่ารับรองค้างจ่าย

ข. เดบิต ค่ารับรอง / เครดิต เงินสด

ค. เดบิต เงินสด / เครดิต รายได้

ง. เดบิต ค่ารับรอง / เครดิต เงินฝากธนาคาร

8.รับชำระหนี้จากลูกหนี้เป็นเงินสด

ก. เดบิต เงินสด / เครดิต ลูกหนี้การค้า

ข. เดบิต ลูกหนี้การค้า / เครดิต ขายสินค้า

ค. เดบิต เงินฝากธนาคาร / เครดิต ลูกหนี้การค้า

ง. เดบิต เงินสด / เครดิต ขายสินค้า

9.จ่ายค่าเช่าร้านเป็นเงินสด

ก. เดบิต เจ้าหนี้การค้า / เครดิต เงินสด

ข. เดบิต ค่าเช่า / เครดิต เงินฝากธนาคาร

ค. เดบิต เงินสด / เครดิต ขายสินค้า

ง.เดบิต ค่าเช่า / เครดิต เงินสด

10.จ่ายค่าสาธารณูปโภค 900 บาทเป็นเงินสด

ก. เดบิต เงินสด 900 /เครดิต ค่าสาธารณูปโภค 900

ข. เดบิต ค่าสาธารณูปโภค 900 / เครดิต เงินสด 900

ค. ค่าสาธารณูปโภค 900 / เครดิต เงินฝากธนาคาร 900

ง. เดบิต เจ้าหนี้การค้า 900 / เครดิต เงินสด 900

11.รับเงินสดจากการให้บริการ

ก. เดบิต รายได้ค่าบริการ / เครดิต เงินสด

ข. เดบิต เงินสด / เครดิต รายได้ค่าบริการ

ค. เดบิต รายได้ค่าเช่า / เครดิต เงินสด

ง. เดบิต เงินฝากธนาคาร / เครดิต รายได้ค่าบริการ

12.ให้บริการแก่ลูกค้าเป็นเงินเชื่อ

ก. เดบิต ลูกหนี้การค้า / เครดิต รายได้ค่าบริการ

ข. เดบิต เงินสด / เครดิต รายได้ค่าบริการ

ค. เดบิต เงินฝากธนาคาร / เครดิต รายได้ค่าบริการ

ง. เดบิต เงินสด / เครดิต รายได้ค่าเช่า

13.ซื้ออุปกรณ์สำนักงานเป็นเงินสด

ก. เดบิต เงินสด / เครดิต ขายสินค้า

ข. เดบิต อุปกรณ์สำนักงาน / เครดิต เจ้าหนี้การค้า

ค.เดบิต อุปกรณ์สำนักงาน / เครดิต เงินสด

ง. เดบิต ลูกหนี้การค้า / เครดิต อุปกรณ์สำนักงาน

14.ซื้อเครื่องใช้สำนักงานเป็นเงินเชื่อ

ก. เดบิต เงินฝากธนาคาร / เครดิต เครื่องใช้สำนักงาน

ข. เดบิต เครื่องใช้สำนักงาน / เครดิต เงินสด

ค. เดบิต เงินสด / เครดิต เครื่องใช้สำนักงาน

ง. เดบิต เครื่องใช้สำนักงาน / เครดิต เจ้าหนี้การค้า

15.ถอนเงินสดของกิจการไปใช้ส่วนตัว 5,000 บาท

ก. เดบิต ถอนใช้ส่วนตัว 5,000 / เครดิต เงินสด 5,000

ข. เดบิต เงินสด 5,000 / เครดิต ถอนใช้ส่วนตัว 5,000

ค. เดบิต เงินฝากธนาคาร 5,000 / เครดิต ถอนใช้ส่วนตัว 5,000

ง. เดบิต ถอนใช้ส่วนตัว 5,000 / เครดิต เงินฝากธนาคาร 5,000

16. ขายสินค้าเป็นเงินสด 20,000 บาท

ก. เดบิต ซื้อสินค้า 20,000 / เครดิต เจ้าหนี้การค้า 20,000

ข. เดบิต ลูกหนี้การค้า 20,000 / เครดิต ขายสินค้า 20,000

ค. เดบิต เงินฝากธนาคาร 20,000 / เครดิต ขายสินค้า 20,000

ง. เดบิต เงินสด 20,000 / เครดิต ขายสินค้า 20,000

17. นำเงินสด ฝากธนาคาร 50,000 บาท

ก. เดบิต เงินฝากธนาคาร 50,000 / เครดิต เงินสด 50,000

ข. เงินสด 30,000 / เครดิต เงินฝากธนาคาร 30,000

ค. เดบิต เงินสด 50,000 / เครดิต เงินฝากธนาคาร 50,000

ง. เดบิต เงินฝากธนาคาร 25,000 / เครดิต เงินฝากธนาคาร 50,000

18. จ่ายเงินเดือน พนักงาน 15,000 บาทเป็นเงินสด

ก. เดบิต เงินฝากธนาคาร 15,000 / เครดิต เงินเดือน 15,000

ข. เดบิต เงินเดือน 15,000 / เครดิต เงินฝากธนาคาร 15,000

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

ง. เดบิต เงินสด 15,00 / เครดิต รายได้เงินเดือน 15,000

19. กู้เงินจากธนาคาร 50,000 บาท

ก. เดบิต เงินสด 50,000 / เครดิต เงินกู้ - ธนาคาร 50,000

ข. เดบิต ถอนใช้ส่วนตัว 50,000 / เครดิต เงินสด 50,000

ค. เดบิต เงินกู้ 50,000 / เครดิต เงินสด 50,000

ง. เดบิต เงินสด 50,000 / เครดิต เงินฝากธนาคาร 50,000

20. จ่ายค่าเช่าเป็นเงินสด

ก. เดบิต ค่าเช่า / เครดิต เงินฝากธนาคาร

ข. เดบิต เงินสด / เครดิต ค่าเช่า

ค. เดบิต เงินฝากธนาคาร / เครดิตค่าเช่า

ง. เดบิต ค่าเช่า / เครดิตเงินสด

ภาคผนวก ฌ

แบบประเมินความรู้ ความเข้าใจหลังเรียน

แบบประเมินความรู้ ความเข้าใจของบอร์ดเกมบันไดงู วิชาการบัญชีเบื้องต้น เรื่องการบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป (แบบทดสอบหลังเรียน)

คำชี้แจง : แบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก มีจำนวน 20 ข้อ เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียง 1 ตัวเลือก

1. ขายสินค้าเป็นเงินสด 20,000 บาท

ก. เดบิต ซื้อสินค้า 20,000 / เครดิต เจ้าหนี้การค้า 20,000

ข. เดบิต ลูกหนี้การค้า 20,000 / เครดิต ขายสินค้า 20,000

ค. เดบิต เงินฝากธนาคาร 20,000 / เครดิต ขายสินค้า 20,000

ง. เดบิต เงินสด 20,000 / เครดิต ขายสินค้า 20,000

2. จ่ายเงินเดือน พนักงาน 15,000 บาทเป็นเงินสด

ก. เดบิต เงินฝากธนาคาร 15,000 / เครดิต เงินเดือน 15,000

ข. เดบิต เงินเดือน 15,000 / เครดิต เงินฝากธนาคาร 15,000

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

ง. เดบิต เงินสด 15,00 / เครดิต รายได้เงินเดือน 15,000

3. จ่ายค่าเช่าเป็นเงินสด

ก. เดบิต ค่าเช่า / เครดิต เงินฝากธนาคาร

ข. เดบิต เงินสด / เครดิต ค่าเช่า

ค. เดบิต เงินฝากธนาคาร / เครดิตค่าเช่า

ง. เดบิต ค่าเช่า / เครดิตเงินสด

4. จ่ายชำระหนี้เป็นเงินสด ให้เจ้าหนี้ 50,000บาท โดยบันทึกบัญชี

ก. เดบิต เจ้าหนี้การค้า 50,000 / เครดิต เงินสด 50,000

ข. เดบิต เงินสด 50,000 / เครดิต เงินสด 50,000

ค. เดบิต เจ้าหนี้การค้า 50,000 / เครดิต สินค้า 50,000

ง. เดบิต เจ้าหนี้การค้า 50,000 / เครดิต เงินฝากธนาคาร 50,000

5. รับชำระหนี้จากลูกหนี้เป็นเงินสด

ก. เดบิต เงินสด / เครดิต ลูกหนี้การค้า

ข. เดบิต ลูกหนี้การค้า / เครดิต ขายสินค้า

ค. เดบิต เงินฝากธนาคาร / เครดิต ลูกหนี้การค้า

ง. เดบิต เงินสด / เครดิต ขายสินค้า

6. จ่ายค่าสาธารณูปโภค 900 บาทเป็นเงินสด

ก. เดบิต เงินสด 900 /เครดิต ค่าสาธารณูปโภค 900

ข. เดบิต ค่าสาธารณูปโภค 900 / เครดิต เงินสด 900

ค. ค่าสาธารณูปโภค 900 / เครดิต เงินฝากธนาคาร 900

ง. เดบิต เจ้าหนี้การค้า 900 / เครดิต เงินสด 900

7. ให้บริการแก่ลูกค้าเป็นเงินเชื่อ

ก. เดบิต ลูกหนี้การค้า / เครดิต รายได้ค่าบริการ

ข. เดบิต เงินสด / เครดิต รายได้ค่าบริการ

ค. เดบิต เงินฝากธนาคาร / เครดิต รายได้ค่าบริการ

ง. เดบิต เงินสด / เครดิต รายได้ค่าเช่า

8. ซื้อเครื่องใช้สำนักงานเป็นเงินเชื่อ

ก. เดบิต เงินฝากธนาคาร / เครดิต เครื่องใช้สำนักงาน

ข. เดบิต เครื่องใช้สำนักงาน / เครดิต เงินสด

ค. เดบิต เงินสด / เครดิต เครื่องใช้สำนักงาน

ง. เดบิต เครื่องใช้สำนักงาน / เครดิต เจ้าหนี้การค้า

9. ซื้อสินค้าเป็นเงินเชื่อ

ก. เดบิต ซื้อสินค้า / เครดิต เจ้าหนี้การค้า

ข. เดบิต เจ้าหนี้การค้า / เครดิต สินค้า

ค. เดบิต ซื้อสินค้า / เครดิต เงินสด

ง. เดบิต เงินสด / เครดิต ลูกหนี้การค้า

10. ขายสินค้าเป็นเงินเชื่อ

ก. เดบิต ขายสินค้า / เครดิต เงินสด

ข. เดบิต ขายสินค้า / เครดิต เงินฝากธนาคาร

ค.เดบิต ลูกหนี้การค้า / เครดิต ขายสินค้า

ง. เดบิต เงินสด / เครดิต ขายสินค้า

11. ถอนเงินสดของกิจการไปใช้ส่วนตัว 5,000 บาท

ก. เดบิต ถอนใช้ส่วนตัว 5,000 / เครดิต เงินสด 5,000

ข. เดบิต เงินสด 5,000 / เครดิต ถอนใช้ส่วนตัว 5,000

ค. เดบิต เงินฝากธนาคาร 5,000 / เครดิต ถอนใช้ส่วนตัว 5,000

ง. เดบิต ถอนใช้ส่วนตัว 5,000 / เครดิต เงินฝากธนาคาร 5,000

12. นำเงินสด ฝากธนาคาร 50,000 บาท

ก. เดบิต เงินฝากธนาคาร 50,000 / เครดิต เงินสด 50,000

ข. เงินสด 30,000 / เครดิต เงินฝากธนาคาร 30,000

ค. เดบิต เงินสด 50,000 / เครดิต เงินฝากธนาคาร 50,000

ง. เดบิต เงินฝากธนาคาร 25,000 / เครดิต เงินฝากธนาคาร 50,000

13. กู้เงินจากธนาคาร 50,000 บาท

ก. เดบิต เงินสด 50,000 / เครดิต เงินกู้ - ธนาคาร 50,000

ข. เดบิต ถอนใช้ส่วนตัว 50,000 / เครดิต เงินสด 50,000

ค. เดบิต เงินกู้ 50,000 / เครดิต เงินสด 50,000

ง. เดบิต เงินสด 50,000 / เครดิต เงินฝากธนาคาร 50,000

14. เจ้าของนำเงินสดมาลงทุนในกิจการ

ก. เดบิต ทุน / เครดิต เงินสด

ข. เดบิต เงินสด / เครดิต เจ้าหนี้การค้า

ค. เดบิต เงินสด / เครดิต อุปกรณ์สำนักงาน

ง.เดบิต เงินสด / เครดิต ทุน

15. จ่ายค่ารับรองลูกค้า เป็นเงินสด

ก. เดบิต เงินสด / เครดิต ค่ารับรองค้างจ่าย

ข. เดบิต ค่ารับรอง / เครดิต เงินสด

ค. เดบิต เงินสด / เครดิต รายได้

ง. เดบิต ค่ารับรอง / เครดิต เงินฝากธนาคาร

16. จ่ายค่าเช่าร้านเป็นเงินสด

ก. เดบิต เจ้าหนี้การค้า / เครดิต เงินสด

ข. เดบิต ค่าเช่า / เครดิต เงินฝากธนาคาร

ค. เดบิต เงินสด / เครดิต ขายสินค้า

ง.เดบิต ค่าเช่า / เครดิต เงินสด

17. รับเงินสดจากการให้บริการ

ก. เดบิต รายได้ค่าบริการ / เครดิต เงินสด

ข. เดบิต เงินสด / เครดิต รายได้ค่าบริการ

ค. เดบิต รายได้ค่าเช่า / เครดิต เงินสด

ง. เดบิต เงินฝากธนาคาร / เครดิต รายได้ค่าบริการ

18. ซื้ออุปกรณ์สำนักงานเป็นเงินสด

ก. เดบิต เงินสด / เครดิต ขายสินค้า

ข. เดบิต อุปกรณ์สำนักงาน / เครดิต เจ้าหนี้การค้า

ค.เดบิต อุปกรณ์สำนักงาน / เครดิต เงินสด

ง. เดบิต ลูกหนี้การค้า / เครดิต อุปกรณ์สำนักงาน

19. ซื้อสินค้าเป็นเงินสด

ก. เดบิต ซื้อสินค้า / เครดิต เงินสด

ข. เดบิต ซื้อสินค้า / เครดิตเงินฝากธนาคาร

ค. เดบิต เงินสด / เครดิต สินค้า

ง. เดบิต เจ้าหนี้ / เครดิตเงินสด

20. ขายสินค้าเป็นเงินสด

ก. เดบิต ขายสินค้า / เครดิต เงินสด

ข. เดบิต เงินสด / เครดิต ขายสินค้า

ค. เดบิต สินค้า / เครดิต เจ้าหนี้การค้า

ง. เดบิต เงินสด / เครดิต ลูกหนี้การค้า

ประวัติผู้จัดทำโครงงาน



ชื่อ-นามสกุล นางสาวมณีวรรณ แพงพงา

รหัสประจำตัวนักศึกษา 67202010052

วัน เดือน ปี 18 มิถุนายน 2552

ที่อยู่ปัจจุบัน 117 หมู่ 10 ตำบลป่าแดง อำเภอเมือง จังหวัดแพร่

ประวัติการศึกษา พ.ศ. 2563 จบการศึกษาประดับประถมศึกษา จากโรงเรียนมารดาอุปถัมภ์

พ.ศ. 2566 จบการศึกษาระดับมัธยมตอนต้นจากโรงเรียนนารีรัตน์จังหวัดแพร่

ปัจจุบันกำลังศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.)สาขาวิชาการบัญชี

วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่

เบอร์โทร 098-0839178

ประวัติผู้จัดทำโครงงาน



ชื่อ-นามสกุล	นางสาวพิมพ์ลภัส ฉัตรศรี
รหัสประจำตัวนักศึกษา	67202010072
วัน เดือน ปี	11 พฤศจิกายน 2547
ที่อยู่ปัจจุบัน	15/18 ถนนบ้านใหม่ ตำบลในเวียง อำเภอเมือง จังหวัดแพร่
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2559 จบการศึกษาประดับประถมศึกษา จากโรงเรียนมารดาอุปถัมภ์ พ.ศ. 2562 จบการศึกษาระดับมัธยมตอนต้นจากโรงเรียนนารีรัตน์จังหวัดแพร่ ปัจจุบันกำลังศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.)สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่
เบอร์โทร	064-0862765

ประวัติผู้จัดทำโครงงาน



ชื่อ-นามสกุล	นางสาวรุจิรัตน์ ศรชัย
รหัสประจำตัวนักศึกษา	67202010056
วัน เดือน ปี	25 มกราคม 2552
ที่อยู่ปัจจุบัน	56/2 หมู่14 ตำบลป่าแมต อำเภอเมืองแพร่ จังหวัดแพร่
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2563 จบการศึกษาประดับประถมศึกษา จากโรงเรียนมารดาอุปถัมภ์ พ.ศ. 2566 จบการศึกษาระดับมัธยมตอนต้นจากโรงเรียนนารีรัตน์จังหวัดแพร่ ปัจจุบันกำลังศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.)สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่
เบอร์โทร	065-4387108