

ชื่อผู้วิจัย : ประภาภรณ์ ณะนวงค์
 ชื่อเรื่อง : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา โดยใช้บอร์ดเกม
 ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเสริมแรง สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
 สาขาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่
 พ.ศ. : 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณที่มุ่งพัฒนาและศึกษาผลการใช้วัตกรรมการจัดการเรียนรู้ มี
 วัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบอร์ดเกมประกอบการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้แบบเสริมแรง เรื่องภาษีเงิน
 ได้บุคคลธรรมดาหัก ณ ที่จ่าย ให้มีประสิทธิภาพไม่น้อยกว่าเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการ
 เรียนเรื่องภาษีเงินได้บุคคลธรรมดาหัก ณ ที่จ่ายของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม
 ร่วมกับการเสริมแรง และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับ
 การจัดการเรียนรู้แบบเสริมแรง ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่
 นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี ห้อง ปวช.2/2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่ ที่
 เรียนวิชาการบัญชีภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 32 คน ได้มาโดยการ
 เลือกแบบเจาะจง ใช้แบบแผนการทดลองกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
 ประกอบด้วย บอร์ดเกมประกอบการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้แบบเสริมแรง จำนวน 1 แผน รวมเวลา 10
 ชั่วโมง แบบประเมินคุณภาพบอร์ดเกมและแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ แบบฝึกหัดระหว่างเรียน
 จำนวน 2 ชุด รวม 60 ข้อ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 15 ข้อ ซึ่งใช้ฉบับเดียวกันในการ
 ทดสอบก่อนและหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 25 ข้อ
 พร้อมคำถามปลายเปิด วิเคราะห์ข้อมูลด้วยร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ประสิทธิภาพ E_1/E_2
 และการทดสอบทีสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่สัมพันธ์กัน ส่วนคำตอบปลายเปิดใช้การจัดกลุ่มประเด็นและสรุปเชิง
 พรรณนา

ผลการวิจัยพบว่า 1) บอร์ดเกมและแผนการจัดการเรียนรู้แบบเสริมแรงมีคุณภาพโดยภาพรวมอยู่ใน
 ระดับมากที่สุด โดยบอร์ดเกมมีค่าเฉลี่ย 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.18 และแผนการจัดการเรียนรู้มี
 ค่าเฉลี่ย 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.03 เมื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง มีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ
 87.92/87.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนด 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อน
 เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 9.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.22
 และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 13.13 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.34 จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน ($t(31) =$
 $7.72, p < .001$) และ 3) ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 81.25 ของกลุ่มตัวอย่าง มีความ
 พึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.39
 โดยด้านความสนุก การมีส่วนร่วม และการทำงานร่วมกันมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่ากิจกรรมที่
 พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ผู้เรียนกลุ่มที่ศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นภายหลังการจัดกิจกรรม
 และผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : บอร์ดเกมประกอบการเรียนรู้, การเสริมแรงทางบวก, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดาหัก ณ ที่จ่าย

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเสริมแรง สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความอนุเคราะห์และความร่วมมือจากบุคคลหลายฝ่าย ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกท่านที่มีส่วนสนับสนุนการดำเนินการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณผู้บริหารวิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่ที่ให้การสนับสนุนและอำนวยความสะดวกในการดำเนินการวิจัย ตลอดจนส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียนและการจัดการศึกษาของสถานศึกษา

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาตรวจสอบคุณภาพบอร์ดเกม แผนการจัดการเรียนรู้ และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย พร้อมให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงเนื้อหา กิจกรรม และการวัดผล ให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ขอขอบคุณคณะครูแผนกวิชาการบัญชีและผู้เกี่ยวข้องที่ให้ความช่วยเหลือในการเตรียมสื่อ อุปกรณ์ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งให้กำลังใจและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอันเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงาน และขอขอบคุณนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่ ที่เข้าร่วมกิจกรรมและให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ตลอดจนสะท้อนความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้

ผู้วิจัยหวังว่าผลการวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาการบัญชีภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา และเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมร่วมกับการเสริมแรงทางบวกให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนต่อไป

ประกาศณ ธาระวงศ์

ผู้วิจัย