



รายงานการวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการบัญชีต้นทุน 1 นักศึกษาระดับชั้น
ปวส.1 สาขาวิชาการบัญชี โดยใช้กิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน

ชื่อผู้วิจัย

นางบอพิศ เว็ดสูงเนิน

แผนกวิชาการบัญชี สาขาการบัญชี

ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 วิทยาลัยการอาชีพวิเชียรบุรี
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

ชื่อเรื่อง	การประยุกต์ใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot รายวิชาการบัญชีต้นทุน 2 นักศึกษา ปวส.1 สาขาวิชาการบัญชี
ผู้วิจัย	นางบอพิศ เว็ดสูงเนิน
แผนกวิชา	การบัญชี สาขาวิชาการบัญชี
ภาคเรียน 2	ปีการศึกษา 2561

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot และไม่ใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot รายวิชาการบัญชีต้นทุน 2 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot รายวิชาการบัญชีต้นทุน 2 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษา ระดับ ปวส. 1 แผนกวิชาการบัญชี จำนวน 27 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย เกมส์ Kahoot แผนการเรียนรู้ แบบบันทึกคะแนน แบบสอบถาม มีลักษณะและวิธีดำเนินการสร้าง และตรวจสอบประสิทธิภาพและคุณภาพ ซึ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบทดสอบ ได้ใช้สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ โดยการใช้การทดสอบค่า ที (t – test dependent)

ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยไม่ใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot รายวิชาการบัญชีต้นทุน 2 มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่า อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 (2) ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot รายวิชาการบัญชีต้นทุน 2 ในภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.38$, S.D. = 0.54)