

การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้  
โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชีของนักศึกษาสาขาวิชาการบัญชี  
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

Development of Digital Technology Skills for Learning Management by using  
a Practical set of Accounting Software Programs for Students Faculty of  
Management Sciences, Rajabhat Maha sarakham University

ปภาพิต ศรีสว่างวงศ์<sup>1</sup>

<sup>1</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ดร. ประจำสาขาวิชาการบัญชี คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

Corresponding Author: papapit2559@gmail.com

Received: March 31, 2023. Revised: May 3, 2023. Accepted: May 3, 2023

บทคัดย่อ

ในยุคปัจจุบันที่มีการปรับใช้เทคโนโลยีดิจิทัลนี้ ถือเป็นความท้าทายของการพัฒนาการศึกษาให้มีความก้าวหน้า มีคุณภาพและสร้างมาตรฐานให้เป็นที่ยอมรับตามที่คาดหวัง ทำให้การจัดการเรียนการสอนมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เทคโนโลยีที่ใหม่ ๆ ควบคู่กับการเรียนแบบบรรยายจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดและแก้ปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นได้ดี เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี ของนักศึกษาสาขาวิชาการบัญชี คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม และ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชีของนักศึกษาสาขาวิชาการบัญชี คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามก่อนและหลังเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถามออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาสาขาวิชาการบัญชี คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ชั้นปีที่ 3 จำนวน 65 คน โดยวิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี ของนักศึกษาสาขาวิชาการบัญชี คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าหลังเรียน และ 2) การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี ของนักศึกษาสาขาวิชาการบัญชี คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

**คำสำคัญ:** การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล, ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี

### Abstract

In the current era of digital technology adoption, it is a challenge to develop education that is progressive, high-quality, and creates accepted standards as expected. Therefore, teaching management focuses on providing learners with opportunities to learn new technologies and lecture-based learning to help learners think and solve problems effectively, creating true learning experiences. The research objectives were 1) to develop digital technology skills for learning management using a practical exercise set, an accounting software package for accounting students in the Faculty of Management Science, Rajabhat Maha Sarakham University, and 2) to compare the learning performance and skill development of digital technology for learning management using a practical exercise set, an accounting software package for accounting students in the Faculty of Management Science, Rajabhat Maha Sarakham University before and after learning. The research tool used was an online questionnaire targeting a sample group of 65 third-year accounting students in the Faculty of Management Science, Rajabhat Maha Sarakham University, selected using a purposive sampling technique. The statistical analysis used to analyze the data in terms of percentages, averages, standard deviations, and t-test values.

The research results found that 1) the learning efficiency in developing digital technology skills for learning management, using a pre-made accounting software program, among accounting students, was lower before studying than after studying, and 2) the development of digital technology skills for learning management, using a pre-made accounting software program, among accounting students, showed a significant difference at the .05 level.

**Keywords:** Development of Digital Technology skills, A practical set of Accounting Software Programs

## บทนำ

ประเทศไทยมีการพัฒนาการศึกษาให้เจริญก้าวหน้า มีคุณภาพได้มาตรฐานเป็นที่ยอมรับ จึงถือว่าการอุดมศึกษาเป็นกลไกหลักสำคัญในการผลิตและการพัฒนากำลังคนของประเทศให้มีทั้งคุณภาพและปริมาณที่เพียงพอ ซึ่งผลผลิตที่เกิดจากการอุดมศึกษาดังกล่าว จำเป็นต้องมีการพัฒนาระบบอุดมศึกษาใหม่ ปรับระบบการขับเคลื่อนทั้งระบบ โดยเฉพาะความพร้อมด้านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยมุ่งเน้นกระบวนการการเรียนการสอนระดับอุดมศึกษาให้มีประสิทธิภาพ นำไปสู่การจัดทำแผนด้านการอุดมศึกษาที่มีเป้าหมายหลักเพื่อเป็นกรอบแนวทางดำเนินงานของสถาบันอุดมศึกษาที่เป็นรากฐานสำคัญของการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศให้มีขีดความสามารถในการแข่งขันต่อไป (แผนด้านการอุดมศึกษาเพื่อผลิตและพัฒนาากำลังคนของประเทศ พ.ศ. 2564-2570 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2566-2570, 2565, หน้า 85) ทำให้ผู้สอนต้องมีความรู้ที่หลากหลายและเข้าใจพื้นฐานธรรมชาติเกี่ยวกับการจัดการศึกษาที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ในระดับอุดมศึกษานั้นจะมีลักษณะเฉพาะและแตกต่างจากการจัดการเรียนการสอนในระดับอื่น (เรณูมาศ มาอุ่น, 2559, หน้า 1) โดยให้ความสำคัญเพื่อที่จะพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพจากการที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเต็มที่ เต็มความสามารถ ได้ฝึกทักษะการเรียนรู้จากการใช้เทคโนโลยีโดยให้ลงมือปฏิบัติจริงควบคู่กับการเรียนบรรยาย ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับหลักการหรือแนวทางตลอดจนวิธีการคิดและการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้าได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เชื่อมโยงเนื้อหาและมีการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี คาดว่าผู้เรียนจะสามารถนำความรู้ที่ได้จากห้องเรียนไปประยุกต์ใช้กับการปฏิบัติงานจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

โดยเฉพาะ ในรายวิชาระบบสารสนเทศทางการบัญชี ที่มีเนื้อหาสาระการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้และมีความรู้เกี่ยวกับระบบบนคอมพิวเตอร์ที่รวบรวม จัดเก็บ ประมวลผลและนำเสนอสารสนเทศทางการบัญชี เป็นระบบที่ถูกออกแบบขึ้นมาเพื่อประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศที่มีประโยชน์ต่อผู้ใช้ซึ่งผู้ใช้สารสนเทศมีทั้งผู้ใช้ภายในองค์กรและภายนอกองค์กรที่สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน และการประกอบวิชาชีพในอนาคตได้อย่างถูกต้อง ซึ่งเป็นการเรียนการสอนที่ต้องเน้นการอธิบายและให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติบ่อย ๆ ให้เกิดทักษะเพิ่มมากขึ้น ตลอดจนสามารถจัดทำบัญชีได้อย่างถูกต้อง อย่างไรก็ตาม ในระหว่างการเรียนการสอนที่ผ่านมา ผู้สอนจึงได้สังเกตว่าผู้เรียนขาดทักษะความรู้ความเข้าใจในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี จากรูปแบบการเรียนเพียงการบรรยายอย่างเดียว รวมทั้งผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเสนอความคิดเห็นในการเรียนน้อย ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อและไม่สนใจเรียน ส่งผลให้การทำความเข้าใจโปรแกรมที่กำหนด จากปัญหาที่เกิดขึ้นนั้น ผู้สอนจึงต้องปรับเปลี่ยนบทบาทที่เคยสอนแบบบรรยายแบบท่องจำเนื้อหาวิชามาถ่ายโอนให้ผู้เรียนฟังเพียงอย่างเดียว มาเป็นจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์และให้ผู้เรียนได้ลงมือฝึกปฏิบัติจริงในสถานการณ์จำลองที่ผู้สอนกำหนดขึ้น ดังนั้น การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี ถือว่ามีความสำคัญอย่างมากที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถได้เต็มศักยภาพของตนเอง และช่วยให้ผู้เรียนสามารถก้าวออกจากรั้วมหาวิทยาลัยเป็นผู้ประกอบการในอนาคตได้อย่างมีคุณภาพ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างแท้จริง จากรูปแบบการสอนที่ต้นสังกัดกำหนดไว้ จะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีมีส่วนสำคัญในการปรับรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ซึ่งปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นส่วนผลักดันให้ผู้เรียนมีการใช้นวัตกรรมต่าง ๆ มากยิ่งขึ้นส่งผลให้ มีการนำมาใช้ในวงการศึกษาอย่างกว้างขวางเป็นเครื่องมือสำคัญในการจัดการศึกษา ทั้งตัวสื่อกลางในการเรียนรู้ ในการเข้าถึงองค์ความรู้สู่การจัดการศึกษายุคระบบเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล (Digital Economy หรือ DE) การพัฒนาศักยภาพของคน

จะต้องชาญฉลาด รู้เท่าทันสื่อและเท่าทันโลก เป็นการยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนไปสู่ความพร้อมในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของประเทศ อีกทั้งเป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และเป็นข่าวสารที่เป็นองค์ความรู้ เนื้อหาสาระที่ให้ความรู้ จึงมีส่วนทำให้คนในสังคมมีการติดต่อสื่อสารถึงกันได้ง่ายและรวดเร็ว มีการทำกิจกรรมหลายสิ่งหลายอย่างร่วมกันง่ายขึ้น ในด้านการศึกษาถูกนำมาใช้เพื่ออำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนการสอน โดยการนำสื่อดิจิทัลรูปแบบต่าง ๆ มาใช้เป็นเครื่องมือในการเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2559)

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษางานวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี ของนักศึกษาสาขาวิชาการบัญชี คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม แล้วนำไปดำเนินการกับนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาระบบสารสนเทศทางการบัญชี ของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 คณะวิทยาการจัดการ โดยคาดว่า การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชีนั้นจะช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับกระบวนการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น เกิดทักษะการเรียนรู้ และสามารถวิเคราะห์แก้ปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นตามสถานการณ์ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมด้วยตนเอง นำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่สูงขึ้นต่อไป

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี ของนักศึกษาสาขาวิชาการบัญชี คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในรายวิชา ระบบสารสนเทศทางการบัญชีจากการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชีก่อนเรียนและหลังเรียน

### กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากแนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง ดังกล่าวข้างต้น เพื่อใช้เป็นกรอบแนวคิดการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี ของนักศึกษาสาขาวิชาการบัญชี คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

ที่มา: ผู้วิจัย

## สมมติฐานการวิจัย

การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในรายวิชาระบบสารสนเทศทางการบัญชีหลังเรียนมากกว่าก่อนเรียน

## การทบทวนวรรณกรรม

### แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้

ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หรือ Digital literacy หมายถึง ทักษะในการนำเครื่องมืออุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แท็บเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ (สุภาพรรณอนุตรกุล, 2566) โดยทักษะความสามารถสำหรับการรู้ดิจิทัลนั้น สามารถแบ่งเป็น 4 ส่วนที่สำคัญ ได้แก่ การใช้ (Use) ความเข้าใจ (Understand) การสร้าง (Create) และการเข้าถึง (Access) เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในแต่ละส่วนมีรายละเอียดดังนี้

1. การใช้ (Use) หมายถึง ความคล่องแคล่วทางเทคนิคที่จำเป็นในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ทักษะและความสามารถที่เกี่ยวข้องกับคำว่า “ใช้” ครอบคลุมตั้งแต่เทคนิคขั้นพื้นฐาน คือ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น โปรแกรมประมวลผลคำ (Word Processor) เว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser) อีเมล และเครื่องมือสื่อสารอื่น ๆ สู่วิธีขั้นสูงขึ้นสำหรับการเข้าถึงและการใช้ความรู้ เช่น โปรแกรมที่ช่วยในการสืบค้นข้อมูล หรือ เสิร์ชเอนจิน (Search engine) และฐานข้อมูลออนไลน์ รวมถึงเทคโนโลยีอุบัติใหม่ เช่น Cloud Computing

2. ความเข้าใจ (Understand) คือ ชุดของทักษะที่จะช่วยผู้เรียนเข้าใจบริบทและประเมินสื่อดิจิทัล เพื่อให้สามารถตัดสินใจเกี่ยวกับอะไรที่ทำได้และพบบนโลกออนไลน์ จัดว่าเป็นทักษะที่สำคัญและที่จำเป็นที่จะต้องเริ่มสอนเด็กให้เร็วที่สุดเท่าที่พวกเขาเข้าสู่โลกออนไลน์ เข้าใจยังรวมถึงการตระหนักว่าเทคโนโลยีเครือข่ายมีผลกระทบต่อพฤติกรรมและมุมมองของผู้เรียนอย่างไร มีผลกระทบต่อความเชื่อและความรู้สึกเกี่ยวกับโลกรอบตัวผู้เรียนอย่างไร เข้าใจยังช่วยเตรียมผู้เรียนสำหรับเศรษฐกิจฐานความรู้ที่ผู้เรียนพัฒนาทักษะการจัดการสารสนเทศเพื่อค้นหา ประเมิน และใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อติดต่อสื่อสาร ประสานความร่วมมือ และแก้ไขปัญหา

3. การสร้าง (Create) คือ ความสามารถในการผลิตเนื้อหาและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพผ่านเครื่องมือสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย การสร้างด้วยสื่อดิจิทัลเป็นมากกว่าแค่การรู้วิธีการใช้โปรแกรมประมวลผลคำหรือการเขียนอีเมล แต่มันยังรวมความสามารถในการดัดแปลงสิ่งที่ผู้เรียนสร้างสำหรับบริบทและผู้ชมที่แตกต่างกันและหลากหลาย ความสามารถในการสร้างและสื่อสารด้วยการใช้ Rich media เช่น ภาพ วิดีโอ และเสียง ตลอดจนความสามารถในการมีส่วนร่วมด้วย Web 2.0 อย่างมีประสิทธิภาพและรับผิดชอบ เช่น Blog การแชร์ภาพและวิดีโอ และ Social Media รูปแบบอื่น ๆ

3. การเข้าถึง (Access) คือ การเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล และข้อมูลข่าวสาร เป็นฐานรากในการพัฒนา การสร้างความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ ผู้เรียนจำเป็นต้องเข้าใจอินเทอร์เน็ตและการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยช่องทางต่าง ๆ รวมถึงข้อดีข้อเสียของแต่ละช่องทางได้ เพื่อให้สามารถใช้ Search Engine ค้นหาข้อมูลที่ต้องการจากอินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ยังจำเป็นต้องเข้าใจสื่อทางดิจิทัลชนิดต่าง ๆ รวมถึงการนำไปประยุกต์ใช้งานในปัจจุบัน

"การรู้ดิจิทัล" คือ ความหลากหลายของทักษะที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน ซึ่งทักษะเหล่านั้นอยู่ภายใต้การรู้สื่อ (Media Literacy) การรู้เทคโนโลยี (Technology Literacy) การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็น (Visual Literacy) การรู้การสื่อสาร (Communication Literacy) และการรู้สังคม (Social Literacy)

การรู้สื่อ (Media Literacy) เป็นการรู้สื่อสะท้อนความสามารถของผู้เรียนเกี่ยวกับการเข้าถึงการวิเคราะห์ และการผลิตสื่อผ่านความเข้าใจและการตระหนักเกี่ยวกับ 1. ศิลปะ ความหมาย และการส่งข้อความในรูปแบบต่าง ๆ 2. ผลกระทบและอิทธิพลของสื่อมวลชนและวัฒนธรรมที่เป็นที่นิยม 3. สื่อข้อความถูกสร้างขึ้นอย่างไรและทำไมถึงถูกผลิตขึ้น และ 4. สื่อสามารถใช้ในการสื่อสารความคิดของเราเองได้อย่างมีประสิทธิภาพได้อย่างไร

การรู้เทคโนโลยี (Technology Literacy) เป็นความชำนาญในเทคโนโลยีส่วนใหญ่่มักจะเกี่ยวข้องกับความรู้ดิจิทัล ซึ่งครอบคลุมจากทักษะคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐานสู่ทักษะที่ซับซ้อนมากขึ้น เช่น การแก้ไขภาพยนตร์ดิจิทัลหรือการเขียนรหัสคอมพิวเตอร์

การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) เป็นการรู้ดิจิทัลซึ่งครอบคลุมความสามารถในการประเมินว่าสารสนเทศใดที่ผู้เรียนต้องการ การรู้วิธีการที่จะค้นหาสารสนเทศที่ต้องการออนไลน์ และการรู้การประเมินและการใช้สารสนเทศที่สืบค้นได้ การรู้สารสนเทศถูกพัฒนาเพื่อการใช้ห้องสมุด มันยังสามารถเข้าได้ดีกับยุคดิจิทัลซึ่งเป็นยุคที่มีข้อมูลสารสนเทศออนไลน์มหาศาลซึ่งไม่ได้มีการกรอง ดังนั้นการรู้วิธีการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับแหล่งที่มาและเนื้อหาจำเป็นเป็นสิ่งจำเป็น

การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็น (Visual Literacy) เป็นสิ่งที่เห็นสะท้อนความสามารถของผู้เรียนเกี่ยวกับความเข้าใจ การแปลความหมายสิ่งที่เห็น การวิเคราะห์ การเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็น และความสามารถในการใช้สิ่งที่เห็นนั้นในการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวันของตนเองได้ รวมถึงการผลิตข้อความภาพไม่ว่าจะผ่านวัตถุ การกระทำ หรือสัญลักษณ์ การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็นเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้และการสื่อสารในสังคมสมัยใหม่

การรู้การสื่อสาร (Communication Literacy) เป็นการรู้การสื่อสารเป็นรากฐานสำหรับการคิดการจัดการ และการเชื่อมต่อกับคนอื่น ๆ ในสังคมเครือข่าย ทุกวันนี้เด็กและเยาวชนไม่เพียงจำเป็นต้องเข้าใจการบูรณาการความรู้จากแหล่งต่างๆ เช่น เพลง วิดีโอ ฐานข้อมูลออนไลน์ และสื่ออื่น ๆ พวกเขาจำเป็นต้องรู้วิธีการใช้แหล่งสารสนเทศเหล่านั้นเพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยนความรู้

การรู้สังคม (Social Literacy) เป็นวัฒนธรรมแบบการมีส่วนร่วม ซึ่งถูกพัฒนาผ่านความร่วมมือและเครือข่าย เยาวชนต้องการทักษะสำหรับการทำงานภายในเครือข่ายทางสังคม เพื่อการรวบรวมความรู้การเจรจาข้ามวัฒนธรรมที่แตกต่าง และการผสานความขัดแย้งของข้อมูล

ในอนาคตเนื้อหาการเรียนรู้แบบดิจิทัลจะเข้ามาแทนที่และบทบาทในการศึกษา หนังสือทั่วไปจะกลายเป็นเอกสารประกอบในเนื้อหาวิชาที่เป็นทฤษฎีพื้นฐาน เพราะเนื้อหาไม่ค่อยมีการเปลี่ยนแปลงแต่สำหรับเนื้อหาวิชาที่มีการเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา เช่นเนื้อหาด้านคอมพิวเตอร์ และวิทยาการต่าง ๆ เนื้อหาการเรียนรู้แบบดิจิทัลจะเข้ามาแทนที่ได้เพราะสามารถแก้ไขเนื้อหาได้สะดวก อีกทั้งขั้นตอนการผลิตหนังสือทั่วไปจะใช้เวลานาน เนื้อหาการเรียนรู้แบบดิจิทัลจะทำให้ผู้ที่สนใจในเนื้อหาต่าง ๆ ได้มีความรู้จากเนื้อหานั้น ๆ โดยที่ไม่จำเป็นต้องเข้าเรียนในสถานศึกษา อนาคตของเนื้อหาการเรียนรู้แบบดิจิทัลไม่ได้ขึ้นอยู่กับผู้อ่านเท่านั้น แต่ยังขึ้นอยู่กับการพัฒนาและการคิดค้นรูปแบบใหม่ ๆ เพื่อทำให้มีความสะดวกในการอ่านให้มากขึ้น และทำให้เนื้อหาที่มีความน่าสนใจมากขึ้น นอกจากนั้นแล้วเนื้อหาการเรียนรู้แบบดิจิทัลจะเข้าไปทำให้

เกิดการเปลี่ยนแปลงในตลาดสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือพิมพ์ วารสาร นิตยสาร เป็นต้น จะถูกผลิตมาในรูปแบบที่เป็นแบบดิจิทัลมากขึ้นในอนาคต โดยทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 9 ด้าน มีดังนี้ (สุภาพรรณอนุตรกุล, 2566)

1. การใช้คอมพิวเตอร์
2. การใช้อินเทอร์เน็ต
3. การใช้งานเพื่อความมั่นคงปลอดภัย
4. การใช้โปรแกรมประมวลผลคำ
5. การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ
6. การใช้โปรแกรมการนำเสนองาน
7. การใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล
8. การทำงานร่วมกันแบบออนไลน์
9. การใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงและปลอดภัย

### แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Good (1973, p. 7) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความรู้หรือทักษะอันเกิดจากการเรียนรู้ในวิชาต่าง ๆ ที่ได้เรียนมาแล้ว ซึ่งได้จากผลการทดสอบของครูผู้สอน หรือผู้รับผิดชอบในการสอนหรือทั้งสองอย่างรวมกัน นอกจากนี้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนยังเป็นความรู้หรือทักษะที่ต้องใช้สติปัญญาและสมรรถภาพทางสมองที่ได้รับมาจากการสั่งสอน แสดงออกมาในรูปความสำเร็จสามารถวัดได้ โดยการแสดงออกมาทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย ด้านทักษะพิสัย และใช้แบบทดสอบความสามารถในการเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาวิชาที่เรียน (ชนิดา ยอดสาธิต และกาญจนา บุญส่ง, 2559, หน้า 13) ดังนั้น สิ่งบ่งชี้ที่จะทำให้ผู้สอนรู้ว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ในการเรียนหรือไม่นั้น จะต้องวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่มีความเที่ยงตรง ความยากง่าย และมีการหาอำนาจจำแนก และความเชื่อมั่น ซึ่งจะช่วยตรวจสอบพฤติกรรมและผลการเรียนรู้ผู้เรียน โดยผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ และเป็นประโยชน์ให้ผู้สอนได้ปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพงานสอนให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนยังเป็นระดับความสำเร็จที่ได้จากความสามารถทางร่างกายหรือสมอง ซึ่งอาจพิจารณาได้จากคะแนนที่ได้จากงานที่ผู้สอนมอบให้ ซึ่งมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากผลคะแนนหลังการเรียนที่สูงขึ้น จากคะแนนทดสอบก่อนการเรียน (รัชพล ทวี, 2561, หน้า 21) สอดคล้องกับงานวิจัยของ สรไกร เปรมวงษ์ และอรนุช ลิมตศิริ (2566, หน้า 200-201) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยโดยใช้ชุดกิจกรรมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายมัธยม) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทิพยฉัตร พลพะพล (2562, หน้า 93-106) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดการสอนภาษาไทย เรื่องชนิดของคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอน เรื่อง ชนิดของคำ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

## วิธีดำเนินการวิจัย

### ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร ได้แก่ นักศึกษาศาสาวิชาการศึกษา คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 250 คน (ฝ่ายทะเบียนคณะวิทยาการจัดการ, 2566)
2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ ในระดับปริญญาตรี 4 ปี ภาคปกติ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการศึกษา จำนวน 65 คน โดยผู้วิจัยใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากเป็นกลุ่มที่ผู้วิจัยทำการสอนในภาคเรียนที่ 2/2565 อยู่ ทำให้สามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ง่าย และครอบคลุมผลของการวิจัยในชั้นเรียน จึงได้คัดเลือกเฉพาะนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชา ระบบสารสนเทศทางการบัญชี ภาคเรียนที่ 2/2565 กับผู้วิจัยเท่านั้น (ฝ่ายทะเบียนคณะวิทยาการจัดการ, 2566)
3. พื้นที่ที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ อาคาร 34 ชั้น 2 ห้องเรียน 340602 คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 (ระหว่างเดือนตุลาคม – มีนาคม พ.ศ. 2566)

### 5. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

5.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี

5.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ระบบสารสนเทศทางการบัญชี

### 6. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล มี 2 ชนิด ได้แก่

6.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี ในรายวิชา ระบบสารสนเทศทางการบัญชี เรื่อง โปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี ได้แก่ โปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี Auto fight

6.2 เครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน- หลังเรียน ในรายวิชา ระบบสารสนเทศทางการบัญชี เรื่อง โปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี จำนวน 10 ข้อ

### วิธีการสร้างเครื่องมือในการวิจัย

แผนการจัดการเรียนเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี มีดังนี้

1. ขั้นก่อนการทดลอง ผู้สอนอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ ศึกษาขอบข่ายเนื้อหาของวิชา หลักการบัญชี จากหลักสูตรสถานศึกษา แผนการสอน หนังสือ เรียนและตำราเกี่ยวกับวิชา หลักการบัญชี และเทคนิคการสร้างชุดการสอน จากเอกสาร ตำรา เพื่อนำเอาทฤษฎีแนวคิด และเทคนิควิธีการสร้างมาเป็นแนวทางในการสร้างการใช้กิจกรรมกลุ่ม ขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรม ตลอดจนเกณฑ์การวัดผลและการประเมินผลชัดเจน

2. การทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ก่อนทำการวิจัยผู้เรียนต้องเข้ารับการทดสอบก่อนเรียนเป็นรายบุคคล โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 10 ข้อ เพื่อทำการทดสอบระดับทักษะผู้เรียนแต่ละคน แล้วนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบมาจัดประเภทของผู้เรียนตามระดับทักษะ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน พร้อมทั้งประเมินผลพฤติกรรมการเรียนรู้ก่อนเรียน

3. ขั้นทดลอง ผู้สอนช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนร่วมพิจารณาปัญหาจากการวิเคราะห์การบันทึกบัญชีตามหลักบัญชีคู่ในหลาย ๆ ประเด็น โดยที่ผู้สอนยกประเด็นปัญหาให้ผู้เรียนได้คิดหาแนวคำตอบจูงใจ เพื่อให้



ผู้เรียนเกิดความสนใจ อยากรู้มากขึ้น โดยให้ดูตัวอย่างที่ผู้สอนทำให้ออกหลาย ๆ รอบในตัวอย่างที่หลากหลาย แนวคิดเพื่อให้ได้เห็นภาพชัดเจนมากยิ่งขึ้น

4. ผู้สอนแบ่งผู้เรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละ 13 คน จากผู้เรียน 65 คน โดยมอบหมายงานให้แก่ละกลุ่มวางแผนการทำงาน เพื่อช่วยกันศึกษาค้นคว้าข้อมูลในรูปแบบต่างได้อย่างอิสระ ได้แก่ ตำรา เอกสาร ประกอบการสอน อินเทอร์เน็ต เป็นต้น และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามเรื่องที่สงสัยได้อย่างเต็มที่ในระหว่างการปฏิบัติกิจกรรมนั้นอยู่

5. ผู้สอนทำการทดสอบหลังเรียน (Post- test) หลังจากที่ได้ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้เรียนต้องเข้ารับการทดสอบหลังเรียนเป็นรายบุคคล โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 10 ข้อ กับผู้เรียน ด้วยการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี Auto fight

6. นำแผนมาใช้กับกลุ่มทดลอง นักศึกษาสาขาวิชาการบัญชี จำนวน 65 คน

7. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีขั้นตอนดังนี้

7.1 ศึกษาคู่มือหลักสูตรของสถานศึกษา วิชา ระบบสารสนเทศทางการบัญชี เกี่ยวกับอัตราเวลาเรียน แนวทางการดำเนินการ และวิธีการ วัดผลประเมินผล

7.2 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแบบทดสอบ การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบ

7.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ระบบสารสนเทศทางการบัญชีเรื่องโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี เป็นแบบทดสอบ รวม เนื้อหาสำหรับใช้ทดสอบหลังการทดลอง เป็นแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

7.4 นำร่างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบโครงสร้างเนื้อหา ตลอดจนความถูกต้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

7.5 ทำการปรับปรุงแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ โดยคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ซึ่งได้ค่าอยู่ระหว่าง 0.65-1.00 (Rovinelli, R. J., and Hambleton, R. K., 1977)

7.6 เมื่อนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ไม่ใช่ห้องที่ทำการทดลอง (Try out) จำนวน 30 คน โดยนำคะแนนที่ได้มาหาค่าความน่าเชื่อถือ (Reliability) เพื่อทดสอบความเข้าใจในข้อคำถามและเนื้อหา โดยใช้วิธีการคำนวณจากสูตร KR-20 ซึ่งได้ค่าอยู่ระหว่างที่ 0.704-0.757 ซึ่งมากกว่า 0.70 แสดงให้เห็นว่า แบบทดสอบนี้สามารถนำไปใช้งานได้จริง (Kuder, G. F., and Richardson, M. W., 1973)

7.7 ทำการปรับปรุงแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

7.8 ทดสอบนักศึกษาโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้กิจกรรมการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี

7.9 วัดผลประเมินผลในชั้นเรียนของผู้เรียน จำนวน 65 คน

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การจัดกระทำข้อมูล ตรวจสอบความถูกต้องของการตอบแบบทดสอบจากทั้งหมดที่ได้ จำนวน 65 ฉบับ โดยคัดเลือกชุดแบบทดสอบที่มีความสมบูรณ์ไว้ เพื่อทำการวิเคราะห์ได้ทั้งหมด จำนวน 65 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100.00

2. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลจากคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมทางสถิติ SPSS for Windows ดังนี้

2.1 การศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี รายวิชาการระบบสารสนเทศทางการบัญชีทำการวิเคราะห์โดยการบรรยายสรุป โครงสร้าง และใช้สถิติ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย

2.2 การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักการบัญชี เรื่อง วิธีการบันทึกบัญชีตามหลักบัญชีคู่ทำการวิเคราะห์โดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทำการวิเคราะห์โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน รายวิชาการระบบสารสนเทศทางการบัญชีกับ คะแนนคิดเป็นร้อยละ 73.38 อยู่ในระดับดี (70-74 คะแนน) โดยใช้สถิติทดสอบทีแบบกลุ่มเดียว (One-Sample t-test Statistics) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

#### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. สถิติอ้างอิง ได้แก่ สถิติทดสอบค่า t-test

#### ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี ของนักศึกษาสาขาวิชาการบัญชี คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลได้ ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาสาขาวิชาการบัญชี ชั้นปี 3 คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ตารางที่ 1 ผลข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาสาขาวิชาการบัญชี ชั้นปี 3 คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

เพศ	จำนวน	ค่าร้อยละ
ชาย	5	7.69
หญิง	60	92.31
รวม	65	100.00

จากตารางที่ 1 พบว่า นักศึกษาสาขาวิชาการบัญชี ชั้นปี 3 คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 92.31 รองลงมาเป็นเพศชาย จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 7.69

ตอนที่ 2 แสดงผลคะแนนทดสอบก่อนและหลังเรียนเรื่อง โปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชีของนักศึกษา ชั้นปีที่ 3 คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ด้วยการเรียนรู้กิจกรรมการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี

ตารางที่ 2 คะแนนทดสอบก่อนและหลังเรียน เรื่อง โปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชีของนักศึกษา ชั้นปีที่ 3 คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ด้วยการเรียนรู้กิจกรรมการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี

แบบทดสอบ	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )	ค่าร้อยละ
ก่อนเรียน	10	5.60	56.00
หลังเรียน	10	7.34	73.38

จากตาราง 2 พบว่า ผลการทดสอบ คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน  $\bar{X} = 7.34$  คิดเป็นค่าร้อยละ 73.38 เรื่อง โปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชีของนักศึกษาสาขาวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 3 คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ด้วยการเรียนรู้กิจกรรมการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี มีค่าเฉลี่ยมากกว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน  $\bar{X} = 5.60$  คิดเป็นค่าร้อยละ 56.00 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย

ตอนที่ 3 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาระบบสารสนเทศทางการบัญชี เรื่อง โปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี ของนักศึกษาสาขาวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 3 คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ด้วยการเรียนรู้กิจกรรมการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาระบบสารสนเทศทางการบัญชี เรื่อง โปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี ของนักศึกษาสาขาวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 3 คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ด้วยการเรียนรู้กิจกรรมการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	P
คะแนนก่อนเรียน	65	10	5.60	0.98		
คะแนนหลังเรียน	65	10	7.34	0.99	59.437	.000*

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาระบบสารสนเทศทางการบัญชี เรื่อง โปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี ของนักศึกษาสาขาวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 3 คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ด้วยการเรียนรู้กิจกรรมการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.60 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.98 หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.34 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.99 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยของหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และเมื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัยพบว่า ค่า  $P < 0.05$  ดังนั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ระบบสารสนเทศทางการบัญชี ของนักศึกษาสาขาวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 3 คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม หลังเรียนด้วยการเรียนรู้กิจกรรมการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี สูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย

## อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชีของนักศึกษาสาขาวิชาการบัญชี คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จะช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับกระบวนการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น เกิดทักษะการเรียนรู้ และสามารถวิเคราะห์แก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตามสถานการณ์ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมด้วยตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของสียา นิธิกิตต์สุขเกษม และคณะ (2563, หน้า 34-35) ได้ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ดิจิทัลของผู้เรียน สาขาวิชาการจัดการสำนักงาน พบว่า ก่อนการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของผู้เรียนอาชีวศึกษาสาขาวิชาการ จัดการสำนักงานมีทักษะการรู้ดิจิทัลแต่ค่อนข้างน้อย แต่เมื่อหลังจากมีการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลตามขั้นตอนการปฏิบัติตามหลักฐานเชิงประจักษ์ ผู้เรียนมีทักษะการรู้ดิจิทัล เพิ่มขึ้นทั้ง 7 ทักษะ ซึ่งโดยค่าเฉลี่ยในภาพรวม 35 ผู้เรียนมีทักษะการรู้ดิจิทัล ก่อนการพัฒนาคิดเป็นร้อยละ 50 หลังการพัฒนา คิดเป็นร้อยละ 91.07 เพิ่มขึ้นคิด เป็นร้อยละ 41.07 นอกจากนี้ สอดคล้องกับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2563) กล่าวว่า การพัฒนาตนเองด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนการสอนจึงเป็นความต้องการของครูอย่างยิ่ง เมื่อมีการพัฒนาครูด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล จึงได้รับความร่วมมือเป็นอย่างมาก จากครูผู้สอนและในขั้นตอนการพัฒนาครูผู้สอนดำเนินการโดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการอบรมให้ความรู้ และมีการประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลต่าง ๆ ในการทำกิจกรรม ทำให้ครูมองเห็นภาพที่ชัดเจนของการนำเทคโนโลยีดิจิทัลไปประยุกต์ใช้ในห้องเรียน ซึ่งครูและนักเรียนไม่ได้เจอหน้ากันแต่อาศัยการเรียนรู้ผ่านสื่อแต่นักเรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของธิดา แซ่ซัน และทัศนีย์ หมอสอน (2559, หน้า 12) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง การรู้ดิจิทัล: นิยามองค์ประกอบ และสถานการณ์ในปัจจุบัน พบว่า ผู้สอนให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมค้นคว้าบน อินเทอร์เน็ตและใช้ทรัพยากรสารสนเทศออนไลน์ใน 4 ขั้นตอน ช่วยเพิ่มสมรรถนะของสาขาวิชาการจัดการสำนักงานคาดหวังว่าให้ผู้ใช้งานมีทักษะการสื่อสารและการเรียนรู้ โดยใช้ภาษาและเทคโนโลยีสารสนเทศในชีวิตประจำวันและงานอาชีพ และเมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในรายวิชา ระบบสารสนเทศทางการบัญชี จากการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชีหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐพงษ์ ฉายแสงประทีป (2559, หน้า 99) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง การศึกษาการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ ในรายวิชา TMT423 ระเบียบวิธีวิจัยสำหรับอุตสาหกรรมท่องเที่ยว พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษากับการเรียนการสอนแบบลงมือปฏิบัติค่าเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ มาตรฐาน การเรียนแบบลงมือปฏิบัติเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้วิเคราะห์ ค้นคว้าหาความรู้ในการเรียนรู้จากการ ปฏิบัติจริง ซึ่งผู้สอนเป็นเพียงผู้ชี้แนะแนวทางและแก้ปัญหาให้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของดุสิต ขาวเหลือง และอภิชาติ อนุกุลเวช (2562, หน้า 4) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม Augmented Reality (AR) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีระดับการคิดอย่างมีวิจารณญาณต่างกัน พบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาอาชีวศึกษาผ่านสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม Augmented Reality (AR) ก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของภัทรสุดา ยะบุญวัน (2564, หน้า 4) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการเรียนการสอนด้วยสื่ออินโฟกราฟิกที่ส่งผลต่อการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิชาชีพครูคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร พบว่า ผลการเปรียบเทียบการรู้ดิจิทัล (Digital literacy) ของนักศึกษาวิชาชีพครูคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร

ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการเรียนการสอนด้วยสื่ออินโฟกราฟิก ผลคะแนนการวัดผลการรู้ดิจิทัลหลังเข้าร่วมกิจกรรม (หลังเรียน) สูงกว่าคะแนนการทดสอบก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม (ก่อนเรียน) ซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ของการเรียนโดยกิจกรรมการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี ก่อนเรียนและหลังเรียนสามารถช่วยกระตุ้นผู้เรียนกล้าคิดและแสดงความคิดเห็น รวมทั้งสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ที่ผู้สอนกำหนดให้ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ผู้เรียนเริ่มมีส่วนร่วมกับการกระบวนการเรียนการสอนมากขึ้น ซึ่งส่งผลให้ผลการทดสอบและผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ผู้เรียน/ผู้สอนสามารถใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี โดยนำเทคนิควิธีการต่าง ๆ ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนในรายวิชาอื่น ๆ เช่น รายวิชาการรายงานทางการเงิน การบัญชีต้นทุน เป็นต้น ที่เป็นการจัดทำงบการเงินเพื่อลดความผิดพลาดในการทานตัวเลข

1.2 ควรมีการสร้างความร่วมมือในการพัฒนาอาจารย์ทั้งในระดับภายในมหาวิทยาลัยและนอกมหาวิทยาลัยเพื่อให้อาจารย์ได้เห็นความหลากหลายของการประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายมากขึ้น

1.3 ควรมีการสนับสนุนส่งเสริม และติดตามการการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอเพื่อกระตุ้น ส่งเสริม รวมทั้งการให้คำปรึกษาในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสมกับบริบทห้องเรียน และผู้เรียนเพื่อให้การจัดการศึกษาสู่เป้าหมายที่วางไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยทั้งภายนอกและภายในที่ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับรายวิชาอื่น เพื่อให้ทราบถึงปัจจัยร่วมกันและปัจจัยที่แตกต่างกัน ในการปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนต่อไป

2.2 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถในการเรียนที่แตกต่างกัน เช่น เด็กเก่ง เด็กปานกลาง เด็กอ่อน ว่าจะมีผลการเรียนอย่างไร และนำไปใช้กับผู้เรียนในระดับชั้นอื่น ๆ

2.3 ควรมีการต่อยอดในการวิจัยเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับกระบวนการเรียนการสอนในรายวิชาของสาขางานอื่นในภาคเรียนต่อไป

## เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2559). **แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม**. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- ชนิดา ยอดสาสี และกาญจนา บุญส่ง. (2559). ปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์เขต 2. **วารสารวิชาการ Veridian E – Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ**, 9(1), 1208-1223.
- ดุสิต ชาวเหลือง และอภิชาติ อนุกุลเวช. (2562). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม Augmented Reality (AR) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีระดับการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณต่างกัน. **ภาควิชาการอาชีวศึกษาและพัฒนาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา และแผนกวิชาอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี**. 1-148.
- ธิดา แซ่ซัน และทัศนีย์ หมอสอน. (2559). การรู้ดิจิทัล: นิยาม องค์ประกอบ และสถานการณ์ในปัจจุบัน. **วารสารสนเทศศาสตร์**, 34(4), 16-145.
- ธัชพล ทีดี. (2561). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการวิเคราะห์โครงการและการบริหารโครงการ เรื่อง การศึกษาความเป็นไปได้ของโครงการ โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน. **วารสารวิชาการ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์**, 9(2), 11-22.
- ณัฐพงษ์ ฉายแสงประทีป. (2559). การศึกษาการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ ในรายวิชา TMT423 ระเบียบวิธีวิจัยสำหรับอุตสาหกรรมท่องเที่ยว. **วารสารวิจัยและพัฒนามาตรฐานและนวัตกรรม ในพระบรมราชูปถัมภ์**, 11(2), 93-102.
- ปวเรศ อินทจักร์. (2559). การศึกษาผลสัมฤทธิ์และเจตคติต่อการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นทักษะการปฏิบัติในรายวิชาการปรับอากาศรถยนต์ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 คณะช่างอุตสาหกรรมสาขาวิชาไฟฟ้ากำลัง วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ. **วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาอุตสาหกรรมศาสตรบัณฑิตเทคโนโลยีเครื่องกล. สถานศึกษาที่สังกัด วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ**. 1-15.
- พรรณลिया นิธิกิตต์สุขเกษม และคณะ. (2563). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ดิจิทัลของผู้เรียนสาขาวิชาการจัดการสำนักงาน. **T-Vet Journal**. สถาบันการศึกษาภาคเหนือ 3. 24-38.
- ภัทรสุดา ยะบุญวัน. (2564). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการเรียนการสอนด้วยสื่ออินโฟกราฟิกที่ส่งผลต่อการรู้ดิจิทัล ของนักศึกษาวิชาชีพครูคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร. **วิทยานิพนธ์หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา, มหาวิทยาลัยศิลปากร**.
- ฝ่ายทะเบียนคณะวิทยาการจัดการ. (2566). **ข้อมูลรายงานสถิตินักศึกษา แยกตามคณะ**. คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. สืบค้น มกราคม 20, 2566 จาก [www.rmufms.com](http://www.rmufms.com)
- เรณูมาศ มาอุ่น. (2559). การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ. **วารสารเทคโนโลยีภาคใต้**, 9(2), 169-176.

- สรไกร เปรมวงษ์ และอรนุช ลิ้มศิริ. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยโดยใช้ชุดกิจกรรมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายมัธยม). *Journal of Modern Learning Development*, 8(1), 200-210.
- สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม. (2565). *แผนด้านการอุดมศึกษาเพื่อผลิตและพัฒนากำลังคนของประเทศ พ.ศ. 2564-2570 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2566-2570*. ฉบับเสนอคณะรัฐมนตรี (เดือน เมษายน 2565).
- สุภาพรพรณ อนุตรกุล. (2566). *ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล*. กลุ่มงานตามสมรรถนะบุคลากร. กลุ่มงานเทคโนโลยีสารสนเทศ. มหาวิทยาลัยแม่โจ้ จังหวัดเชียงใหม่. สืบค้น กุมภาพันธ์ 12, 2566 จาก <https://erp.mju.ac.th/articleDetail.aspx?qid=1246>
- Good, C.V. (1973). *Dictionary of Education* ( 2<sup>nd</sup> ed.). New York: McGraw – Hill.
- Kuder, G. F., and Richardson, M. W. (1973). Theory of the test reliability. *Psychometrika*, 1(2), 151-160.
- Rovinelli, R. J., and Hambleton, R. K. (1977). On the Use of Content Specialists in the Assessment of Criterion Referenced Test Item Validity. *Dutch Journal of Educational Research*, 2(2), 49-60.