หนังสือการ์ตูน เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม

พีร์วาทิน ฉิมช้าง
วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ
08-1490-0344
1075_ttc@ttc.ac.th

การเรียนการสอนในรูปแบบของการใช้สื่อการเรียนรู้อาจแสดงเป็นข้อความ เสียง ภาพนิ่ง กราฟฟิก แผนภูมิ กราฟ ภาพเคลื่อนไหวหรือแม้แต่วีดีทัศน์ เพื่อนำเสนอเนื้อหาบทเรียนให้น่าสนใจ สามารถช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียน กระตุ้นนักเรียนให้เกิดความต้องการที่จะเรียนรู้ได้ (ศันสนีย์ เลี้ยงพานิชย์, 2555) ซึ่งสื่อการเรียนรู้สามารถช่วยเสริมและดำเนินไปด้วยความมีประสิทธิภาพ เกิดผลสัมฤทธิ์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างดี ดังนั้นในการจัดกระบวนการเรียนรู้รายวิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่มของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ห้อง 2/1 จำนวน 32 คน ปีการศึกษา 2566 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาอยู่ในเกณฑ์ต่ำ อาจขาดแรงจูงใจและความเบื่อหน่ายในการเรียน ทำให้ส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนไม่ดี เพื่อกระตุ้นนักเรียนจึงพัฒนาสื่อการเรียนรู้เป็นหนังสือการ์ตูน เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม เพื่อเร้านักเรียนให้มีความสนใจในเรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม อย่างต่อเนื่องตามขั้นตอน สะดวกง่ายและตลอดเวลา นักเรียนมีส่วนร่วมและมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้หนังสือการ์ตูน เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม โดยนำเนื้อหาเรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม (กรมสรรพากรปรับปรุงล่าสุด วันที่ 20 ธันวาคม พ.ศ. 2563 และ เวก ศิริพิมลวาทิน, 2563) และผลงานวิจัย ธนภูมิสุนาถวนิชย์กุล และคณะ (2565) ที่ศึกษาวิจัย เรื่องการพัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ตามหลักการใช้สถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มาประยุกต์ใช้ ประโยชน์ที่ได้รับทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้หนังสือการ์ตูน เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม อยู่ในระดับมาก ซึ่งพิจารณาโดยรวมพบว่าความพึงพอใจในด้านการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด และในอนาคตควรใช้สื่อการเรียนรู้หนังสือการ์ตูนในวิชาอื่น ๆ หรือในระดับชั้นต่าง ๆ ควบคู่กับการทำวิจัยถึงประสิทธิภาพในการใช้สื่อการเรียนรู้หนังสือการ์ตูนว่ามีประสิทธิภาพต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

ภาพที่ 1 QR Code หนังสือการ์ตูน เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม

ภาพที่ 2 หนังสือการ์ตูน เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม