

[หน้า 50]

**ความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนการสอนโดยใช้เกมจำลองทางธุรกิจและ  
กรณีศึกษากับผลการเรียนรู้ทางด้านการวัดผลการปฏิบัติงานของคณาจารย์  
คร.นภคล ร่มโพธิ์**

ปัจจุบันมีการใช้เกมจำลองทางธุรกิจและกรณีศึกษาประกอบการเรียนการสอนในวิชาทางด้านบริหารบัญชีและบริหารธุรกิจอย่างแพร่หลาย อย่างไรก็ตาม ยังมีงานวิจัยจำนวนไม่มากนักที่ทำการศึกษาค้นคว้าเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เกมจำลองทางธุรกิจควบคู่กับการใช้กรณีศึกษากับการเรียนรู้ของนักศึกษา การศึกษาวิจัยนี้เก็บข้อมูลจากนักศึกษาระดับปริญญาโทจำนวน 204 คน จากผลการศึกษาพบว่ามีความสัมพันธ์กับเชิงบวกระหว่างเวลาที่ใช้ในการวิเคราะห์กับประโยชน์ที่ได้รับ ทั้งในกรณีของการใช้เกมจำลองทางธุรกิจและการใช้กรณีศึกษา อย่างไรก็ตาม การศึกษานี้พบเพียงความสัมพันธ์ทางตรงในเชิงบวกระหว่างประโยชน์จากกรณีศึกษากับการเรียนรู้ของนักศึกษา แต่ไม่พบความสัมพันธ์ทางตรงระหว่างประโยชน์ของเกมจำลองทางธุรกิจกับการเรียนรู้ของนักศึกษา แต่พบความสัมพันธ์ระหว่างประโยชน์ของเกมจำลองทางธุรกิจกับประโยชน์ของการใช้กรณีศึกษา จากผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าเกมจำลองทางธุรกิจจะมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักศึกษาที่ต่อเมื่อมีการใช้ควบคู่กับการใช้กรณีศึกษาไปด้วยกัน

**คำสำคัญ:** เกมจำลองทางธุรกิจ กรณีศึกษา



Currently, the simulation game and case studies are used extensively in teaching in accounting and business administration. However, there are few studies that investigate the relationship between using simulation game along with case studies and student's learning. In this study data was collected from 204 postgraduate students. The results showed that there are positive relationships between time used for analysis and benefits gained from both simulation game and case study. Nevertheless, this study only shows positive direct relationship between benefits gained from case study and student's learning. The direct relationship between benefits gained from simulation and student's learning was however not found. The result of study also shows relationship between benefits gained from simulation game and benefits gained from case study. Based on this result, it can be concluded that simulation game will have an effect on student's learning only when the case studies are used at the same time.

**Key Words:** Simulation Game, Case Studies