

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Kahoot เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้วรรณคดีไทย

The Learning Management Using Kahoot Application to Enhance Students' Learning Achievement in Thai Literature

พร้อมเพื่อน จันทน์นวล*

นิภาพร เจริญนรินทร์**

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการใช้เกม Kahoot และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยการใช้เกม Kahoot กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตแห่งหนึ่ง จำนวน 36 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องกาพย์พระไชยสุริยา โดยใช้เกม Kahoot 2) เกม Kahoot 3) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ เรื่องกาพย์พระไชยสุริยา ประกอบด้วยแบบทดสอบปรนัยก่อนเรียนและหลังเรียนและ 4) แบบวัดความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยเรื่องกาพย์พระไชยสุริยา โดยใช้เกม Kahoot สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test Dependent) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องกาพย์พระไชยสุริยาโดยการใช้เกม Kahoot สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 2) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนวรรณคดีไทยโดยการใช้เกม Kahoot อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8

Abstract

This study aimed to 1) compare Mathayom1 students' learning achievement in Thai Literature before and after using Kahoot Application and 2) study Mathayom1 students' satisfaction on learning Thai literature using Kahoot Application. The sample group consisted of 36 Mathayom1 students at a demonstration school, studying in Semester 1 of Academic Year 2017. The research instruments included 1) eight 50-minute Thai literature learning management plans on Phra Chai Suriya epic using Kahoot Application, 2) Kahoot Application, 3) 30 multiple choices of pretest and posttest, and 4) a student's learning satisfaction assessment form. Mean, standard deviation, and t-test Dependent were used for statistical data analysis.

* นักศึกษาลัทธิศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

** อาจารย์ที่ปรึกษา ดร. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

The results revealed that 1) students' learning achievement in Thai Literature after using Kahoot Application was higher than the one before using it with a level of significance at .05; the students' posttest scores ($\bar{X} = 12.53$) and their pretest ones ($\bar{X} = 20.58$) and 2) the students' satisfaction on learning Thai literature using Kahoot Application was at the highest level ($\bar{X} = 4.8$).

บทนำ

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ แต่ละชาติล้วนมีภาษาที่แตกต่างกันตามแต่ละชนชาติ ภาษายังเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่แสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษที่ได้สร้างสรรค์ไว้ให้คนรุ่นหลัง ผ่านทางวรรณคดีและวรรณกรรมที่เป็นภาพสะท้อนสังคมไทยตามทัศนะของกวีในแต่ละยุคสมัย โดยถ่ายทอดเป็นลายลักษณ์อักษรผ่านทางวรรณศิลป์ การเรียนการสอนวรรณคดีนั้นยังช่วยให้ผู้เรียนได้แนวคิด ค่านิยม คำสอน และได้เห็นพฤติกรรมของคนในสมัยนั้นอีกด้วย

แม้จะมีการกำหนดให้ผู้เรียนจะต้องเรียนวรรณคดีซึ่งกำหนดอยู่ในสาระที่ 5 คือวรรณคดีและวรรณกรรมไทยตามหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 แล้วนั้น แต่ก็ยังพบปัญหาในการเรียนวรรณคดีอยู่ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน คือ ครูขาดความรู้ความเข้าใจเนื้อหา ขาดความกระตือรือร้นในการสอน วิธีการสอนไม่น่าสนใจ อีกทั้งผู้เรียนมองว่าการเรียนวรรณคดีเป็นเรื่องน่าเบื่อและไกลตัว จึงส่งผลให้ผู้เรียนไม่เห็นคุณค่าของการเรียนวรรณคดี สอดคล้องกับ นิจุสุตา อภินันท์ (2555) และวุฒิพงษ์ คำเนตร (2558) ที่กล่าวว่าการสอนวรรณคดีไทยในโรงเรียนยังคงเป็นการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายและท่องจำศัพท์ เพื่อให้ทำข้อสอบได้ จากการจัดการเรียนการสอนในลักษณะดังกล่าว ไม่ได้ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดความเข้าใจและเกิดสุนทรียะในการเรียน แต่ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายและกลายเป็นปัญหาในที่สุด ดังนั้นครูจะต้องสอนเนื้อหาวรรณคดีให้มีความสัมพันธ์กับชีวิตประจำวันของผู้เรียน ให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์จากการเรียนรู้ สามารถ

ดึงแ่งคิด วิเคราะห์วิจารณ์สังคม ตัวละครได้อย่างมีเหตุผลและมีวิจารณ์ญาณได้

เมื่อพิจารณาถึงผลการสอบ O-Net ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 รายวิชาภาษาไทยประจำปีการศึกษา 2559 ผลการสอบพบว่ามาตรฐานการเรียนรู้ ท5.1 วรรณคดีและวรรณกรรมซึ่งเป็นสาระที่ว่าด้วยความเข้าใจแสดงความคิดเห็น วิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง โดยผู้เรียนต้องสรุปเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน วิเคราะห์ตัวละครสำคัญ วิถีชีวิตไทยและคุณค่าที่ได้รับจากวรรณคดี วรรณกรรมและบทอาขยาน พร้อมทั้งสรุปความรู้ ข้อคิด เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552, น.3) มีคะแนนน้อยที่สุดในบรรดามาตรฐานการเรียนรู้ทั้งหมด สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาการเรียนการสอนวรรณคดีไทย โดยครูผู้สอนพยายามหาวิธีการใหม่ๆ ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสมซึ่งจะนำมาถึงการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นณิรมักรักษ์ ชูชัยมงคล (2557:4) กล่าวว่า ปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีในอดีตจนถึงปัจจุบันแสดงให้เห็นว่าควรมีการพัฒนาการเรียนการสอนวรรณคดีไทยให้ดียิ่งขึ้นโดยผู้ที่ช่วยพัฒนาการเรียนการสอนได้ดีที่สุดก็คือครู เพราะครูอยู่ใกล้ชิดกับนักเรียนมากที่สุดและเป็นผู้ที่อยู่ใกล้ชิดกับปัญหาต่างๆ ด้าน และในการที่นักเรียนจะบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนได้นั้นต้องขึ้นอยู่กับเทคนิคการสอนและการจัดกระบวนการเรียนรู้ของครู ครูควรสร้างบรรยากาศและสร้างรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นผู้เรียนให้ผู้เรียนต้องการเรียนรู้

ทำความเข้าใจวรรณคดีจนมีความรู้ในวรรณคดีอย่างแท้จริง ปริญญา บัณสุวรรณ์ (2553:6)

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อุปกรณ์และเครื่องมือที่สมัยใหม่เป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยให้การจัดการเรียนการสอนน่าสนใจมากขึ้น เพียงแต่ขอให้รู้จักเครื่องมือให้ดี และนำไปใช้ให้เหมาะกับผู้เรียนโดยเฉพาะเด็กในยุคปัจจุบันที่ติด “เกม” มาก “เกม” จึงถือเป็นวิธีการ กระบวนการสอนที่สำคัญที่ช่วยให้เด็กเกิดความสนใจ ด้วยจุดเด่นของเกม คือ มีทั้งความยากง่าย ยิงเล่นยิ่งสนุก เกิดการแข่งขัน และสร้างความท้าทายนั่นเอง ยืน ภู่วรรณ (2559) ผู้วิจัยมีโอกาสดูเล่นเกม Kahoot และพบว่า เป็นเกมที่มีความสนุกสนาน น่าตื่นเต้นและท้าทาย เนื่องจากเป็นเกมที่ต้องแข่งขันกันตอบคำถาม และมีการแสดงลำดับของผู้เข้าร่วมแข่งขันแบบทันทีหลังการตอบคำถาม นอกจากนั้น ยังมีวิธีการใช้งานที่ง่าย และสะดวก จึงน่าจะเหมาะที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อีกทั้งผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Kahoot เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนให้ดีขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการใช้เกม Kahoot
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทยโดยการศึกษาผ่านเกม Kahoot

สมมติฐานการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Kahoot จะสามารถทำให้นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลการเรียนรู้ เรื่อง กาพย์พระไชยสุริยาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง กาพย์พระไชยสุริยา โดยใช้เกม Kahoot จะสามารถทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 1.1 ประชากรในการวิจัยนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2560 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา นักเรียน 7 ห้องเรียน จำนวน 280 คน
 - 1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 36 คนซึ่งได้มาโดยการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Selection)
2. เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองคือ วรรณคดีไทยจากหนังสือแบบเรียนวรรณคดีวิจิตร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่องกาพย์พระไชยสุริยา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจ และแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง
3. ระยะเวลาในการทดลองผู้วิจัยทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โดยกำหนดระยะเวลาในการทดลอง 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 คาบ คาบละ 50 นาที โดยมีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 2 คาบ รวมทั้งสิ้น 10 คาบ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ประกอบด้วย
1. แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่อง กาพย์พระไชยสุริยา โดยใช้เกม Kahoot ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม Kahoot ทบทวนความรู้อย่างน้อย 8 แผน แผนละ 50 นาที
 2. เกม Kahoot โดยใช้เนื้อหาจากบทเรียนเรื่องกาพย์พระไชยสุริยาในการตั้งคำถาม

3. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนและ
หลังเรียนเรื่องกาพย์พระไชยสุริยา

4. แบบวัดความพึงพอใจในการจัดการ
เรียนการสอนวรรณคดีไทยเรื่องกาพย์พระไชยสุริยา
โดยใช้เกม Kahoot

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัย แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน
ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการทดลอง

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำราที่เกี่ยวข้อง
ที่ใช้ในการออกแบบเครื่องมือ เช่น เอกสารหลักสูตร
แกนกลางขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 เนื้อหาวรรณคดี
ไทยเรื่อง กาพย์พระไชยสุริยา วิธีการใช้เกม Kahoot
การสร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้การสร้างแบบวัด
ความพึงพอใจ

2. ขั้นสร้างและพัฒนาเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย
เรื่องกาพย์พระไชยสุริยา โดยใช้เกม Kahoot ผู้วิจัยได้
ศึกษารายละเอียดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้น

พื้นฐาน พุทธศักราช 2551 วิเคราะห์หลักสูตร และสร้าง
แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องกาพย์พระไชยสุริยา โดยใช้
เกม Kahoot นำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
และผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง
(Index of Item Objective Congruence : IOC) แล้ว
นำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ
และนำไปใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง ผลการ
พิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้มี
ค่า IOC เท่ากับ 1.0

2.2 เกม Kahoot

การสร้างเกม Kahoot ผู้วิจัยได้
ทำการศึกษาวิธีการสร้างโปรแกรมจากแหล่งข้อมูลสาร
สนเทศและการเข้าอบรมวิธีการใช้โปรแกรมเกม Kahoot
ศึกษาเนื้อหาจากหนังสือวรรณคดีวิจัฯ ชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 1 เรื่องกาพย์พระไชยสุริยาและตั้งคำถาม
เพื่อทบทวนความรู้เกี่ยวกับบทเรียนจากนั้นนำไปให้
ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง
(Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยมี
ค่า IOC เท่ากับ 1.00 และนำมาสร้างเป็นเกม Kahoot
จำนวน 80 ข้อ แบ่งออกเป็นแผนละ 10 ข้อ ดังตัวอย่าง
คำถามในเกม Kahoot



ภาพที่ 1 : ตัวอย่างคำถามในเกม Kahoot



ภาพที่ 2 : ตัวอย่างคำถามในเกม Kahoot



ภาพที่ 3 : ตัวอย่างคำถามในเกม Kahoot

2.3 แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ เรื่อง กาพย์พระไชยสุริยา ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ เรื่องกาพย์พระไชยสุริยาเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ คะแนนเต็ม 40 คะแนน ให้ครอบคลุมเนื้อหา วัตถุประสงค์ และ สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังนำแบบทดสอบ วัดความสามารถทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง กาพย์พระไชยสุริยา ที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบค่าดัชนี ความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มทดลองจำนวน 40 คน นำคำตอบมาหาค่าความยากง่าย (p) ซึ่งมีค่า เท่ากับ 0.27 – 0.89 และค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง

0.13 – 0.66 และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ริชาร์ด สัน มีค่าเท่ากับ 0.84 เลือกข้อสอบ 30 ข้อ นำมาทดลองกับนักเรียน กลุ่มทดลอง

2.4 แบบวัดความพึงพอใจในการ จัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยเรื่องกาพย์พระไชย สุริยา โดยใช้เกม Kahoot ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่ เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ โดย ใช้แบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ตาม แบบของลิเคิร์ท (Likert's Rating Scale) มี 5 ระดับ ซึ่งกำหนดความคิดเห็น ดังนี้ เห็นด้วยมากที่สุด เห็น ด้วยมาก เห็นด้วยปานกลาง เห็นด้วยน้อยและเห็น ด้วยน้อยที่สุด จำนวน 5 ข้อ นำแบบวัดความพึงพอใจ ที่สร้างเสร็จแล้วไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

และผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ นำแบบประเมินความพึงพอใจไปให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างตอบแบบวัดความพึงพอใจ และนำผลการตอบแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนพิจารณาหาค่าเฉลี่ยโดยใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายของข้อมูลการประเมิน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.8 มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด

3. ขั้นตอนการทดลอง

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แผนการวิจัยแบบ One Group Pretest – Posttest Design ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

3.1 ทดสอบก่อนเรียน (Pre test)

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบทดสอบวัดผล การเรียนรู้ เรื่องกาพย์พระไชยสุริยา เพื่อวัดความรู้พื้นฐานของวรรณคดีไทย

3.2 ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้อรรณคดีไทยเรื่องกาพย์พระไชยสุริยา โดยใช้เกม Kahoot จำนวน 8 แผน แผนละ 50 นาที ทดลองจัดการเรียนรู้ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560

3.3 ทดสอบหลังเรียน (Post test) กับนักเรียน หลังเสร็จสิ้นการจัดการเรียนรู้ที่กำหนด โดยใช้แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้เรื่องกาพย์พระไชยสุริยา ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่เป็นชุดเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน โดยนำมาสลับข้อก่อนที่จะทดสอบ

3.4 หลังจากสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ และการทดสอบวัดผลการเรียนรู้แล้ว ผู้วิจัยให้นักเรียน ทำแบบวัดความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยเรื่องกาพย์พระไชยสุริยา โดยใช้เกม Kahoot อีกทั้งได้มีการสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเรียนการสอนในรูปแบบนี้กับนักเรียนทำให้ทราบความคิดเห็นของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยเรื่องกาพย์พระไชยสุริยา โดยใช้เกม Kahoot เพิ่มเติมจากแบบวัดความพึงพอใจ

3.5 นำผลจากการทดสอบก่อน – หลัง การทดลอง และคำตอบจากแบบวัดความพึงพอใจ มาวิเคราะห์โดยกระบวนการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

4. ขั้ววิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Kahoot เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้วรรณคดีไทย พบว่ามีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องกาพย์พระไชยสุริยาโดยใช้เกม Kahoot หลังการทดลองสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ค่าเฉลี่ยที่ได้สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบวัดความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยเรื่องกาพย์พระไชยสุริยา โดยใช้เกม Kahoot พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนวรรณคดีไทย โดยใช้เกม Kahoot อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.8$, $S.D. = 0.32$) อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องกาพย์พระไชยสุริยาโดยใช้เกม Kahoot สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

2. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนวรรณคดีไทยโดยใช้เกม Kahoot อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8

อภิปรายผล

จากการวิจัยในหัวข้อ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Kahoot เพื่อพัฒนาผลการเรียนวรรณคดีไทย เป็นไปตามสมมติฐานผลการวิจัยพบว่า หลังจาก การเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องกาพย์พระไชยสุริยา โดยใช้เกม Kahoot กลุ่มตัวอย่างมีผลการเรียนรู้ทาง การเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ .05 โดยคะแนนก่อนเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ย

เท่ากับ 12.53 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 3.58 ส่วนคะแนนหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 20.58 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 4.37 สามารถอธิบายได้ว่าการใช้เกม Kahoot โดยจัดการเรียนการสอนให้ตามทฤษฎีการเรียนรู้แนวคอนสตรัคติวิสต์ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้หรือเห็นความหมายของสิ่งที่เรียนด้วยตนเองผ่านกิจกรรมทางสังคมและการเรียนในรูปแบบ interactive learning เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนผ่านรูปแบบต่างๆ โดยการปรับรูปแบบการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจ ดึงดูดใจ เหมาะแก่ย์ของผู้เรียน

1. การบูรณาการการเรียนการสอน วรรณคดีไทยเข้ากับการใช้เทคโนโลยีเป็นสื่ออีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับวัชรพล วิบูลยศรีน (2556) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนจำเป็นต้องใช้นวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอน ซึ่งได้กล่าวถึงทฤษฎีประสบการณ์ของเอ็ดการ์เดล (Edgar Dale, 2560) ที่ว่าสื่อการเรียนการสอนช่วยสร้างความสนใจของผู้เรียน ช่วยทบทวนสิ่งที่เรียนมาก่อนและเป็นการเตรียมความพร้อมสำหรับการเรียนรู้เนื้อหาใหม่ และสร้างความคงทนในการจำและการถ่ายโยงการเรียนรู้โดยใช้รูปภาพเพื่อช่วยให้เกิดความคงทนในการจำ จะทำให้ผู้เรียนมองเห็นเนื้อหาบทเรียนเป็นภาพและถ่ายโยงความคิดที่เป็นนามธรรมไปสู่รูปธรรม ซึ่งจดจำได้ง่ายกว่าการฟังผู้สอนบรรยาย และระวีวรรณ ศรีคร้ามครัน (2552) ที่กล่าวว่าสื่อการสอนช่วยกระตุ้นหรือสร้างความสนใจของนักเรียน ซึ่งสิ่งต่างๆ ที่นำมาเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนนอกเหนือจากการเรียนปกติในชั้นเรียนสามารถทำให้นักเรียนสนใจการเรียนมากขึ้น มีความกระตือรือร้นมากขึ้น

2. ผลของความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่องกาพย์พระไชยสุริยา โดยใช้เกม Kahoot นั้น พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่องกาพย์พระไชยสุริยา โดยใช้เกม Kahoot อยู่ในระดับ

มากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของมิสนรีลักษณ์ ปัทมะทัตต์ (2558) ได้ศึกษาผลการใช้สื่อการสอน Kahoot เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 รายวิชา Fundamental English ผลการวิจัยพบว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยการใช้สื่อการสอน Kahoot ของนักเรียน มีผลคะแนนที่เพิ่มขึ้น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับมาก ความพึงพอใจในการใช้สื่อการสอน Kahoot ของนักเรียน อยู่ในระดับมาก รวมทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning (สกุล สุขศิริ, 2550) พบว่าการใช้ Game Based Learning เป็นสื่อในการเรียนรู้นั้นสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้เกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าทั้งระดับความจำและความเข้าใจ และรูปแบบของ Game Based Learning สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม และทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพราะฉะนั้นเราสามารถที่จะใช้ Game Based Learning ไปแทนที่การฝึกรูปแบบเดิมๆ ได้ ผลสำเร็จของการใช้การเรียนรู้ผ่านเกม (Game Based Learning) ที่มีลักษณะผู้เรียนเป็นศูนย์กลางระดับอุดมศึกษา ธนอมพร เลหาจรัสแสง และ ญฐนันท์ กาญจนคุหา (2560) พบว่า การเรียนรู้ผ่านเกม สามารถส่งผลต่อผลการเรียนรู้ที่ดีขึ้น เจตคติ และพฤติกรรม ด้านบวกที่เกี่ยวข้องกับการเรียนของผู้เรียน นอกจากนี้การวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เรียนแสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนไม่ได้สนใจเพียงแค่การเล่นเกม แต่ยังมีความสนใจในการเรียนผ่านการทำแบบทดสอบภายในเกมด้วย

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้พบข้อสังเกตจากประสบการณ์ที่ทำให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป ดังนี้

ข้อเสนอแนะในงานวิจัย

1. หากผู้สอนต้องการนำเกม Kahoot ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนควรที่จะต้องหาอุปกรณ์ในการใช้งานให้เพียงพอต่อผู้เรียนหรืออาจจะจัดกลุ่มผู้เรียนในการใช้งาน
2. หากผู้สอนใช้เว็บไซต์เกม Kahoot ควรที่จะทำการติดตั้งแอปพลิเคชันลงในอุปกรณ์ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต เพื่อความสะดวกในการใช้งาน
3. ในการจัดการเรียนการสอน การนำเกม Kahoot มาใช้นั้นจะช่วยเพิ่มความสนใจของผู้เรียนที่มีต่อวิชานั้นได้
4. การใช้เกม Kahoot นั้นไม่จำเป็นที่จะต้องใช้เป็นเกมในท้ายคาบเรียน อาจจะใช้เพื่อเป็นการทบทวน เนื้อหาที่ได้เรียนไปในคาบก่อนหน้า
5. ผู้สอนควรศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ก่อนนำไปใช้ เพื่อให้การจัดการจัดการเรียนรู้นี้มีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยเพื่อศึกษาผลการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้สื่อต่าง ๆ เพื่อทำให้เกิดการเรียนการสอนที่หลากหลาย
2. ควรมีการศึกษารูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมให้เหมาะสมกับแต่ละวิชา
3. ควรมีการทำวิจัยในการใช้เกม Kahoot ในวรรณคดีเรื่องอื่นๆ หรือในรายวิชาต่างๆ เพื่อให้มีความหลากหลาย

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ถนอมพร เลาหจรัสแสง, และ ณฐนันท์ กาญจนคูหา. (2552). **การเรียนรู้ผ่านเกม (Game - Based Learning หรือ GBL)**. สืบค้นจาก <http://www.vcharkarn.com/vblog/115588>
- ถนิมรักษ์ ชูชัยมงคล. (2557). **การศึกษามูลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน**, มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- นิจุสดา อภินันท์ทภรณ์. (2555). **วรรณคดีไทย: ทำอย่างไรให้เด็กเกิดการเรียนรู้**. วารสารวิชาการสำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 15(2), 2-11.
- ปริญญา บันสุวรรณ. (2553). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิกซอว์ 2 กับแบบปกติ**. มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- เย็น ภู่วรรณ. (2553). **เอกสารประกอบการบรรยายหัวข้อเรื่อง “รู้เท่าทันสื่อ รู้เท่าทันสารสนเทศหัวใจของการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21”** เมื่อวันที่ 1 เมษายน 2559 ที่ผ่านมา ซึ่งจัดโดยสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) ภายในงาน NAC2016. สืบค้นจาก <http://203.131.219.167/km2559>

- ระวีวรรณ ศรีคร้ามครัน.(2552). **เทคนิคการสอน**
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย
รามคำแหง.
- วัชรพล วิบูลย์ศรีน. (2556).**นวัตกรรมและสื่อการ
เรียนการสอนภาษาไทย** (พิมพ์ครั้งที่
1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- วุฒิพงษ์ คำเนตร. (2558). **วิธีวิทยาการ
การจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้บันได
5 ขั้น ของการพัฒนาผู้เรียนสู่มาตรฐาน
สากลในศตวรรษที่ 21 (Five Steps
for Student Development)**. สืบค้นจาก
[http://wutthiphongkhamnet.blogspot.
com/2015/06/five-steps-for-student-
development.html](http://wutthiphongkhamnet.blogspot.com/2015/06/five-steps-for-student-development.html)
- สกุล สุขศิริ. (2550). **ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้
รูปแบบ Game Based Learning**. สถาบัน
บัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- Edgar, D. (2017). **กรวยประสบการณ์ของเอ็ดการ์
เดล (Edgar Dale)**. Retrieved from [http://
teachernoella.weebly.com/dales-cone-
of-experience.html](http://teachernoella.weebly.com/dales-cone-of-experience.html)