

## รายงานวิจัยในชั้นเรียน

**ชื่อเรื่อง** การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน  
รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศด้วยโปรแกรม Quizizz ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

**โรงเรียน** ห้วยซ้อวิทยาคม รัชมิ่งคลาภิเษก

**ผู้วิจัย** นางสาวกณิการ์ ปัญญาอินแก้ว

**ปีที่ดำเนินงาน** ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษา คือ กระบวนการเรียนรู้ ของคนและสังคม คนทุกคนที่มารวมกันเป็นสังคมมนุษย์ต้องเรียนรู้ไปด้วยกัน ถึงจะสร้างความเจริญก้าวหน้าให้กับสังคมและประเทศชาติ สถานศึกษาซึ่งเป็นหน่วยงานที่ให้บริการการเรียนรู้แก่ผู้เรียนโดยตรง จึงมีภารกิจมีบทบาทและความสำคัญในฐานะหน่วยงานที่จัดกระบวนการเรียนรู้ให้กับ “คน” และ “สังคม” “การศึกษา” เน้นให้ความสำคัญกับ “ผู้จัด” แต่ “การเรียนรู้” ให้ความสำคัญกับ “ผู้เรียน” ดังนั้น บทบาทของสถานศึกษาจึงไม่ใช่ “โรงเรียน” แต่เป็น “โรงเรียน” และสำหรับการศึกษาในปัจจุบันตามนโยบายของนายกรัฐมนตรี พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา ต้องการให้ปฏิรูปการศึกษา เพื่อให้เด็กไทยทุกคนได้มีโอกาสรับการศึกษาที่ดีที่สุด ได้เรียนรู้อย่างมีความสุข ได้รับการพัฒนาครบทั้ง 4H คือ Head, Heart, Hand, Health และเน้นว่าการพัฒนาต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนทั้งด้านปริมาณและคุณภาพ (สำนักโฆษกรัฐบาล, 14 มีนาคม 2559)

ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2545 กำหนดให้การศึกษาภาคบังคับ คือ ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่อยู่ภายใต้การดูแลของกระทรวงศึกษาธิการ มีนโยบายในการส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ และได้มีการปรับปรุงหลักสูตรเพื่อช่วยให้เยาวชนสามารถเรียนรู้ และใช้เทคโนโลยีได้ตามความสามารถ ตามการเรียนรู้ในแต่ละระดับชั้น การปรับเปลี่ยนโดยการนำเอาวิชาการทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มาให้เยาวชนได้เรียนรู้เร็วขึ้น นับว่าเป็นการช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของเยาวชนและช่วยเพิ่มความสามารถในการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นไปให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแนวทางการพัฒนาคุณภาพของคนที่ช่วยพัฒนาประเทศต่อไปในอนาคต (จรรยาพร ธรณินทร์, 2561: ออนไลน์)

สื่อการเรียนการสอนเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาผู้เรียน ให้เกิดการเรียนรู้ตามความมุ่งหวังของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ครูผู้สอนมีบทบาทสำคัญยิ่งในการจัดทำหลักสูตร

ในการจัดทำพัฒนาและเลือกใช้สื่อการเรียนที่ดี และมีประสิทธิภาพเหมาะสมตามความแตกต่างของผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ ,2551)

เทคนิคการสอนแนวใหม่ที่นิยมใช้ในปัจจุบันและใช้ได้ผลประกอบด้วยเทคนิคการสอนประกอบด้วย 1) วิธีสอนแบบทำงานรับผิดชอบร่วมกัน (Co – operative Learning) 2) วิธีสอนแบบระดมพลังสมอง (Brainstorming) 3) วิธีการสอนโดยการลงมือปฏิบัติ (Practice) 4) วิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation) 5) วิธีสอนแบบสาธิต (Demonstration Method) 6) วิธีสอนแบบโครงการ (Project Method) 7) เทคนิคการอภิปรายแบบอ่างปลา 8) วิธีสอนโดยใช้กรณีตัวอย่าง 9)

วิธีสอนโดยใช้เกมในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 ผู้วิจัยได้รับมอบหมายในการจัดการเรียนการสอนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งในการจัดการเรียนการสอนเป็นลักษณะของการบรรยาย ผู้วิจัยจึงศึกษาหาวิธีการใหม่ ๆ มาประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้นักเรียนได้ทำความเข้าใจในเนื้อหาสาระของวิชาให้มีความจดจำและเกิดการเรียนรู้ที่คงทน เป็นเว็บไซต์หนึ่งที่ช่วยสร้างแบบทดสอบออนไลน์ e-Testing ได้ฟรี ผู้เรียนทำ

แบบทดสอบผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ Notebook Tablet , Smart Phone ที่เชื่อมต่อระบบ Internet ผู้เรียนทราบผลการสอบทันที และผู้สอนได้รับรายงาน (Report) ผลการสอบ และบันทึกลงเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ Quizizz เหมาะกับการนำมาประยุกต์ใช้กับการทำข้อสอบก่อนเรียน หลังเรียนเพื่อวัดผลการเรียนรู้ของผู้เรียน หรือจัดกิจกรรมการสอบแบบเกมเพื่อเพิ่มความสนุกสนานในการเรียนได้ และเป็นการใช้เทคโนโลยีได้อย่างเกิดประโยชน์ ช่วยให้ผู้สอนลดเวลาในการทำข้อสอบและจัดชุดทดสอบ อีกทั้งจะทราบจุดบกพร่องการเรียนของนักเรียนแต่ละคนในแต่ละเนื้อหาว่านักเรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาการเรียนเรื่องใด เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขกระบวนการจัดการเรียนการสอนได้ดียิ่งขึ้น ในด้านของผู้เรียนเองก็จะได้ทราบข้อมูลและประเมินตนเองได้ว่าไม่เข้าใจเนื้อหาตรงส่วนใด เพื่อจะได้กลับไปทบทวน และทำความเข้าใจในเนื้อหานั้น เหมือนการสร้างแรงจูงใจในการเรียน และให้ผู้เรียนต้องเตรียมพร้อมในการเรียนอยู่เสมอ

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

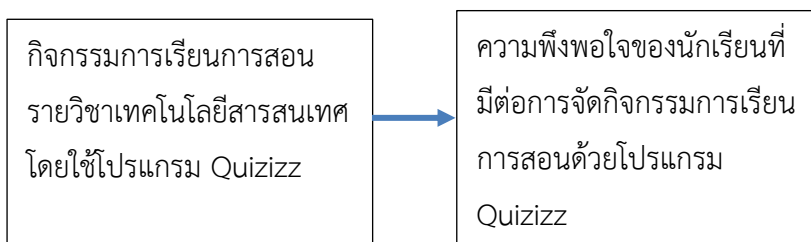
เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศโดยใช้โปรแกรม Quizizz

### ขอบเขตการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตัวแปรที่ศึกษา



ประชากรนักเรียนที่เรียนวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ภาคการศึกษาที่ 2/2560 จำนวน 65 คน

## นิยามศัพท์

**การจัดการเรียนการสอน โดยใช้ โปรแกรม Quizizz** หมายถึง วิธีการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน เกิดการพัฒนาทักษะด้านการคิด การวิเคราะห์ โดยใช้โปรแกรม Quizizz ประกอบการจัดการเรียนการสอน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนอย่างเต็มที่

**พฤติกรรมการเรียน** หมายถึง พฤติกรรมของผู้เรียนที่แสดงถึงความสนใจในการเรียนรู้ เอาใจใส่ต่อการเรียน มีความกระตือรือร้นและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมขณะที่ครูผู้สอนดำเนินการ จัดการเรียนการสอน

**ผู้เรียน** หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนห้วยซ้อวิทยาคม รัชมิ่งคลาภิเษก จำนวน 65 คน

**ความพึงพอใจของผู้เรียน** หมายถึง ระดับความรูสึกของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

## ประโยชน์ที่ได้รับ

1. จากการใช้สื่อการสอน Quizizz เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อช่วยทำให้ผู้สอนได้เข้าใจผู้เรียน ในขณะเดียวกันจะรับทราบผล การสอนของตนเอง ตามความคิดเห็นของนักเรียน

2. นำผลการวิจัยมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนา ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ต่อไป

## วิธีการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การใช้สื่อการสอน Quizizz เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีวิธีดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้ รูปแบบการวิจัยการศึกษาในครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในชั้นเรียนแบบการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยพยายามอธิบายถึงการใช้สื่อการสอน Quizizz ในกิจกรรมการเรียนการสอน รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในภาคการศึกษาที่ 2/2560 โรงเรียนห้วยซ้อวิทยาคม รัชมิ่งคลาภิเษก จำนวนทั้งหมด 65 คน โดยใช้ แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มทดลองหนึ่งกลุ่มทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (pre-experimental one group pretest-posttest) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนและใช้ แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้สื่อการสอน Quizizz เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนของคุณครู

## ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรนักเรียนที่เรียนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2/2560 จำนวน 65 คน โดยได้มาแบบเจาะจง

## ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอน
2. สร้างเครื่องมือในการวิจัย ได้แก่
  - แบบสอบถามความพึงพอใจการใช้สื่อการสอน Quizizz เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน แบ่งเป็น 3 ตอน คือ
    - ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
    - ตอนที่ 2 แบบสอบถามชนิด rating scale 5 ระดับ
    - ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ
3. เก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียน
4. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยวิเคราะห์ค่าความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
5. สรุปผลการวิจัยจากข้อมูลที่รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

## เครื่องมือในการวิจัย

- 1) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยโปรแกรม Quizizz

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามแบบแผนการทดลอง ที่กำหนดไว้ ดังนี้

1. ผู้วิจัยดำเนินการสอนปกติวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
2. ให้นักเรียนจัดกลุ่มกลุ่มละ 2-3 คนจัดแข่งขันตอบคำถามรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศโดยใช้โปรแกรม Quizizz
3. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ โดยใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

## การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพแบบประเมินความพึงพอใจ หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้

## ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 1 ตารางแสดงความพึงพอใจในการใช้สื่อการสอน Quizizz

รายการ	ระดับความพึงพอใจ					N	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
	5	4	3	2	1				
1.กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Quizizz ช่วยให้ฉันเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	40	20	5	0	0	65	4.54	0.57	มากที่สุด
2.กิจกรรมการเรียนรู้ด้วย Quizizz ทำให้ฉันสนุกสนานและทำให้ฉัน เรียนรู้ได้เร็ว	50	13	2	0	0	65	4.74	0.59	มากที่สุด
3.กิจกรรมการเรียนรู้ด้วย Quizizz ทำให้ฉันเกิดการ เรียนรู้ตามจุดประสงค์ได้จริง	35	25	5	0	0	65	4.46	0.56	มาก
4.กิจกรรมการเรียนรู้ด้วย Quizizz ช่วยฝึกให้ฉันรู้จักการทำงานร่วมกัน และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	35	30	0	0	0	65	4.54	0.57	มากที่สุด
5.นักเรียนมีความพึงพอใจในกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ Quizizz	55	10	0	0	0	65	4.85	0.60	มากที่สุด
5.ฉันคิดว่าควรนำบทเรียนโดยใช้ Quizizz ไปใช้สอนในเนื้อหาอื่นด้วย	55	10	0	0	0	65	4.85	0.60	มากที่สุด
6.กิจกรรมการเรียนรู้ด้วย Quizizz มีความน่าสนใจกว่าการเรียนใน รูปแบบปกติ	43	19	3	0	0	65	4.62	0.58	มากที่สุด
7.กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ Quizizz ทำให้ฉันอยากเรียนมาก ยิ่งขึ้น	35	25	5	0	0	65	4.46	0.56	มาก
8.ฉันคิดว่า Quizizz เป็นเกมที่ดีและช่วยพัฒนาสมอง	40	25	0	0	0	65	4.62	0.58	มากที่สุด
10. ฉันอยากให้ครูจัดกิจกรรมแบบนี้บ่อยๆ	55	10	0	0	0	65	4.85	0.60	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>44.3</b>	<b>18.7</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>65</b>	<b>4.65</b>	<b>0.58</b>	<b>มากที่สุด</b>

ผลความพึงพอใจในการใช้สื่อการสอน Quizizz เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ ภาพรวมมี ค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ( $X = 4.65$ ) และค่า SD เท่ากับ 0.58 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าด้านที่มากที่สุด คือ นักเรียนมีความพึงพอใจในกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ Quizizz และ ฉันคิดว่าควรนำบทเรียนโดยใช้ Quizizz ไปใช้สอนในเนื้อหาอื่นด้วย ( $X = 4.85$ ) และค่า SD เท่ากับ 0.60

## สรุปอภิปรายผลการวิจัย

จากแบบประเมินความพึงพอใจหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จะพบว่า นักเรียนสนุกกับการเรียนมากขึ้นแสดงว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรม Quizizz สามารถสร้างบรรยากาศให้การเรียนสนุกสนาน กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ อาจเนื่องมาจาก โปรแกรม Quizizz ให้ผลตอบเร็ว และการได้เห็นคะแนนทันทีทำให้นักเรียนเกิดแรงกระตุ้นการเรียนรู้และต้องคิดให้เร็วยิ่งขึ้น เพราะนักเรียนจะทราบว่า ถ้าตอบถูกและเร็วจะได้คะแนนเพิ่ม อีกทั้งฝึกทักษะการทำงานเป็นทีม แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เพราะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ให้นักเรียนเล่น Quizizz เป็นกลุ่ม ฝึกทักษะกระบวนการกลุ่ม ยอมรับซึ่งกัน และการนำโทรศัพท์มาช่วยในการจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีให้เป็นประโยชน์

## ข้อเสนอแนะ

1. การใช้งาน Quizizz ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ
2. ระบบอินเทอร์เน็ตต้องมีความเสถียรเพื่อให้การจัดการเรียนการสอนได้ดี

รายงานวิจัยในชั้นเรียน  
การศึกษาความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3



ผู้วิจัย  
นางสาวกณิการ์ ปัญญาอินแก้ว  
ครู วิทยฐานะชำนาญการ

โรงเรียนห้วยซ้อวิทยาคม รัชมังคลาภิเษก อำเภอเชียงของ จังหวัดเชียงราย  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 36  
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ โรงเรียนห้วยซ้อวิทยาคม รัชมังคลาภิเษก

ที่.....วันที่ 13 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2561

เรื่อง การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน  
รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศด้วยโปรแกรม Quizizz ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนห้วยซ้อวิทยาคม รัชมังคลาภิเษก

ด้วยข้าพเจ้า นางสาวกณิการ์ ปัญญาอินแก้ว ตำแหน่งครู ได้ทำวิจัยในชั้นเรียนเรื่องการใช้ การศึกษา  
ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศด้วยโปรแกรม  
Quizizz ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

บัดนี้ข้าพเจ้าได้ดำเนินกิจกรรมวิจัยในชั้นเรียนเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว จึงได้จัดส่งรายงานวิจัย  
ในชั้นเรียนดังกล่าว เพื่อให้ท่านได้ตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะเป็นลำดับต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

(นางสาวกณิการ์ ปัญญาอินแก้ว)  
ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

ความคิดเห็นของหัวหน้ากลุ่มงานบริหารงานวิชาการ

.....  
.....

.....  
(นางหทัยชนก ถาแหล่ง)  
หัวหน้ากลุ่มงานบริหารงานวิชาการ

ความคิดเห็นของผู้ผู้อำนวยการโรงเรียน

.....  
.....

.....  
(นายสุชาติ ศรีธินนท์)  
ผู้อำนวยการโรงเรียนห้วยซ้อวิทยาคม รัชมังคลาภิเษก