



วิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง การพัฒนาหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยการใช้ Kahoot
ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3
สาขาวิชาช่างไฟฟ้า วิทยาลัยการอาชีพบ้านฝื่อ

ชื่อผู้วิจัย

นายศิรินทร์ ศิริโยธา

ตำแหน่ง ครูพิเศษสอน แผนกวิชา ภาษาต่างประเทศ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

วิทยาลัยการอาชีพบ้านฝื่อ

สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

ชื่อเรื่อง การพัฒนาหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยการใช้ Kahoot ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร
วิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาช่างไฟฟ้า วิทยาลัยการอาชีพบ้านฝื่อ

ชื่อผู้วิจัย นายศิรินทร์ ศิริโยธา **ตำแหน่ง** ครูอัตราจ้าง **แผนกวิชา** ภาษาต่างประเทศ

สอนวิชา ภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน **รหัสวิชา** 20000-1208

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษเป็นหนึ่งในภาษาต่างประเทศที่สำคัญและใช้กันอย่างแพร่หลายที่สุด (Naved, 2015) เนื่องจากการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองได้รับการส่งเสริมในหลายประเทศ รวมถึงประเทศไทย ภาษาอังกฤษจึงมีความสำคัญต่อสาขาการศึกษาเช่นกัน (ประสงค์พร, 2016) เพื่อช่วยให้นักเรียนมีความชำนาญมากขึ้นในการพูด ฟัง อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษ มีการจัดกิจกรรมต่างๆ ในห้องเรียน (Karanjakwut, 2010)

เมื่อเรียนภาษาอังกฤษ ไวยากรณ์เป็นองค์ประกอบทางภาษาที่สำคัญที่ต้องคำนึงถึงตามที่ Harmer (2001) กล่าว “หนึ่งในแง่มุมของไวยากรณ์คือการศึกษารูปแบบหรือโครงสร้างของภาษา” Beverly (2000) นิยามไวยากรณ์ว่าเป็นเสียง โครงสร้าง และความหมายของระบบภาษา เพื่อเจาะจงอย่างมีประสิทธิภาพในการสื่อสารด้วยวาจาและการเขียน นักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษต้องมีความชำนาญในการสร้างและรวมคำ ดังนั้น การเชี่ยวชาญไวยากรณ์จึงกลายเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ตามที่ Sauvignon (2002) กล่าวว่า การสื่อสารไม่สามารถเกิดขึ้นได้หากไม่มีโครงสร้างหรือไวยากรณ์ ชุดของข้อสมมติที่ยอมรับเกี่ยวกับการทำงานของภาษา และความร่วมมือของผู้เข้าร่วมในกระบวนการเจรจาหาความหมาย เพื่อสร้างประโยคที่มีความหมายผ่านการรับรู้ไวยากรณ์ นักเรียนจึงต้องเรียนรู้วิธีการสร้างคำแบบอื่น ผู้ที่พูดภาษาเดียวกันสามารถสื่อสารกันได้เพราะตามที่ Beverly (2000) กล่าวไว้ พวกเขาให้ความสนใจในระบบไวยากรณ์หรือกฎที่กำหนดความหมายในภาษานั้นโดยสัญชาตญาณ

ครูมักจะพบสถานการณ์ที่นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายและไม่สนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ นักเรียนมีทัศนคติเชิงลบต่อวิชาภาษาอังกฤษซึ่งได้รับผลกระทบจากสองปัจจัย: ลักษณะซ้ำซากของกระบวนการเรียนรู้และความซับซ้อนของสภาพแวดล้อมในโรงเรียน (Hamdani & Novita, 2021) หากปัญหานี้ไม่ได้รับการแก้ไขทันที อาจส่งผลกระทบต่อความสามารถในการใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ตามที่ Maesaroh et al. (2020) กล่าว นักเรียนเชื่อว่ากฎไวยากรณ์เป็นวิชาที่เรียนยากที่สุด เป็นเพราะพวกเขาต้องเข้าใจรูปแบบกาลและกฎไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่หลากหลาย ครูต้องสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนไปที่ไวยากรณ์ได้

เพื่อมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และกิจกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนต้องมีความสนใจในบทเรียนอย่างไม่ต้องสงสัย การใช้กลยุทธ์ที่ดึงดูด เทคนิคใหม่ล่าสุด หรือสื่อที่ตรงใจพวกเขาสามารถช่วยให้บรรลุเป้าหมายนี้ได้ ด้วยเหตุนี้ ครูจึงใช้กลยุทธ์อื่นๆ เช่น เทคโนโลยีและเกมการสอนอย่าง Kahoot! (Heni, Sudarsono & Regina, 2021)

การใช้เทคโนโลยีในห้องเรียนเป็นเครื่องมือมีเดียเดียวสำหรับการสอนและการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญมาก สื่อมีเดียสามารถเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ในการทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากขึ้นในกระบวนการสอนและเรียน มันยังมีข้อดีหลายประการสำหรับทั้งครูและนักเรียน ตามบทความของ Patel (2013) เทคโนโลยีได้เปลี่ยนแปลงทั้งพลศาสตร์ของสถาบันการศึกษาและระบบการศึกษาเอง อย่างไรก็ตาม ศตวรรษที่ 21 ได้บังคับให้ครูต้องนำมุมมองใหม่ๆ มาใช้ในกระบวนการสอนและการเรียนรู้ โดยเฉพาะเมื่อสอนภาษาอังกฤษ ครูและนักเรียนที่เรียนภาษาต่างประเทศสามารถได้รับประโยชน์อย่างมากจากการใช้เทคโนโลยีในห้องเรียน (Aziz 2018) การพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษต้องการทักษะหลายอย่าง รวมถึงความสามารถในการเขียนและพูดภาษาอย่างถูกต้อง เช่น ความชำนาญในไวยากรณ์ การออกเสียง และคำศัพท์ การศึกษาของ Cristian Duque (2023) ระบุว่าเครื่องมือการเรียนรู้แบบเกม Kahoot (หรือ Kahoot!) ที่ได้รับความนิยมถูกสร้างขึ้นเป็นรอบๆ ในแบบทดสอบการแข่งขัน นอกจากนี้ เขายังยืนยันว่า Kahoot เป็นหนึ่งในแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ที่มีชื่อเสียงที่สุด มีผู้ใช้ที่จ่ายเงินมากกว่าหนึ่งล้านคนในปี 2020 ห้องสมุดของควิชที่ใช้งานง่าย ซึ่งสร้างโดยผู้ใช้ สถาบัน และแม้กระทั่งให้ความบันเทิง รวมถึงกลยุทธ์การออกแบบมากมาย ทำให้มันยากที่จะต้านทานการทำควิชอีกครั้งและได้อันดับขึ้นไป

ตามทีผลการศึกษาของ Sirithanadeepan (2017) ยืนยันว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนในแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมกับแอปพลิเคชัน Kahoot เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างประโยค มีทักษะการสร้างประโยคดีขึ้นกว่าก่อนเรียนที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 เช่นเดียวกัน Deepa & Janardhana (2022) ผลการศึกษาพบว่า Kahoot มีผลกระทบอย่างมากต่อการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษในหมู่นักศึกษาครู Kahoot กระตุ้นให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในตัวเอง และเพิ่มการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในหมู่พวกเขา และเนื่องจากผลลัพธ์ถูกแสดงต่อสาธารณะ พวกเขาจึงฝึกฝนอย่างเข้มข้น Bandung (2017) การศึกษาพบว่าในฐานะเครื่องมือทางเทคโนโลยี Kahoot! สามารถใช้ได้ทั้งออนไลน์และออฟไลน์ มันเป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ทำให้การศึกษาเป็นเรื่องสนุกและมีประโยชน์อย่างมากในการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนในห้องเรียนภาษาอังกฤษ แบบสอบถามที่แจกทั้งก่อนและหลังการสอนถูกใช้ในงานวิจัยนี้เพื่อรวบรวมข้อมูล ผลลัพธ์แสดงให้เห็นว่าการนำ Kahoot! เข้ามาใช้ในห้องเรียนเพิ่มความมีส่วนร่วมและความสนใจของนักเรียน Sripanya (2018) กล่าวว่า Kahoot! สนุกและให้โอกาสนักเรียนได้ทำงานเป็นทีม ดังนั้นนักเรียนทุกคนจึงกล่าวว่ามัน

เหมาะสมกับวัยและชั้นเรียนภาษาอังกฤษของพวกเขา แอปพลิเคชันการเล่นเกม Kahoot! ช่วยให้นักเรียนเพิ่มความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและเตรียมตัวสำหรับการสอบอ่านของพวกเขา Kaur & Nadarajan (2020) กล่าวว่าครูส่วนใหญ่ระบุว่า Kahoot! เป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์สำหรับการสอนและการประเมินผล และเครื่องมือนี้กระตุ้นให้มีการมีส่วนร่วมของนักเรียนอย่างกระตือรือร้นในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ผลการสำรวจแสดงให้เห็นว่านักเรียนเกือบทั้งหมดมีประสบการณ์เชิงบวกเมื่อบทเรียนของพวกเขา รวมถึงการใช้ Kahoot! เมื่อมีการใช้ Kahoot! นักเรียนส่วนใหญ่กล่าวว่าพวกเขาสามารถมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในชั้นเรียนภาษาได้ นักเรียนหลายคนแสดงความพึงพอใจกับการใช้ Kahoot! ในชั้นเรียนภาษาของพวกเขา โดยทั่วไปแล้ว พบว่า Kahoot! ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในกระบวนการเรียนรู้ภาษา ขณะที่ครูใช้ Kahoot! เพื่อมอบประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาที่มีความหมายและหลากหลายมากขึ้นให้กับนักเรียน

จากการศึกษาปัญหาที่กล่าวถึงข้างต้น ผู้วิจัยพบปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ นักวิจัยจึงได้นำเกม Kahoot! มาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาช่างยนต์และสาขาวิชายานยนต์ไฟฟ้า วิทยาลัยการอาชีพบ้านฝื่อ เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกฝนการเรียนรู้ในขณะที่สนุกสนานเพื่อสังคมในยุคที่เทคโนโลยีมีบทบาทในชีวิต

คำถามการวิจัยมีดังนี้:

1. การใช้ Kahoot! มีผลต่อความสามารถในการใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนอย่างไร?
2. นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรต่อการใช้ Kahoot?

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ในการวิจัยนี้ นักวิจัยมีเป้าหมายที่จะศึกษาและพัฒนาความสามารถในการใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยการใช้ Kahoot! ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาช่างไฟฟ้า วิทยาลัยการอาชีพบ้านฝื่อ นักวิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

2.1 ผู้เข้าร่วม

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 วิทยาลัยการอาชีพบ้านฝื่อ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาช่างไฟฟ้า ชั้นปีที่ 3/1 จำนวน 18 คน และชั้นปีที่ 3/2 จำนวน 24 คน รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 42 คน ได้รับการเลือกโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง

2.2 เครื่องมือ มีเครื่องมือ 3 ประเภทที่ใช้ในการวิจัยนี้

1. แผนการสอนสำหรับการพัฒนาหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยการใช้ Kahoot มีแผนการสอน 5 แผน
ตารางที่ 1 แผนการสอนสำหรับการพัฒนาหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยการใช้ Kahoot

แผนการเรียน	หัวข้อ	ชั่วโมง
1	Plural nouns; a/an, the	3
2	Whose: possessives 's/s' and possessive pronouns	3
3	Has/Have	3
4	This That/ These Those	3
5	There is/ There are	3
รวม		15

2. แบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการใช้ไวยากรณ์, แบบทดสอบก่อนเรียน, แบบทดสอบหลังเรียน, และแบบทดสอบแบบเลือกตอบ การทดสอบประกอบด้วยคำถาม 20 ข้อ โดยมีคำถาม 4 ข้อสำหรับแต่ละหัวข้อทั้ง 5 หัวข้อ

3. แบบสอบถามที่สำรวจความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้ Kahoot! เพื่อพัฒนาหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ คำถามแบบปิด 10 ข้อที่ใช้หลักการของ Likert ในการให้คะแนนระดับห้าระดับถูกนำมารวมในแบบสอบถามความคิดเห็น

2.3 การเก็บข้อมูล

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาและเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ก่อนการทดลอง นักศึกษาได้ทำการทดสอบเบื้องต้นด้วยการทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ หลังจากนั้น ผู้วิจัยได้ทำการสอนกลุ่มตัวอย่างด้วยแผนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้ Kahoot! เป็นสื่อการสอนที่สร้างขึ้นใน 5 แผนการสอน ซึ่งแบ่งออกเป็น 1 แผนการสอนสำหรับ 3 คาบ รวมเป็น 15 คาบ เมื่อสิ้นสุดการทดลอง นักวิจัยจะทำการทดสอบหลังการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนสุดท้าย ในการทดสอบหลังการทดลอง นักศึกษาตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับประสบการณ์ในการใช้ Kahoot! เพื่อพัฒนาหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ คำถาม 10 ข้อในรูปแบบมาตราส่วนลิเคิร์ต 5 คะแนน เนื่องจากนักเรียนทุกคนต้องตอบแบบสอบถาม แบบสอบถามจึงเป็นเทคนิคที่ง่ายและมีประสิทธิภาพในการรวบรวมข้อมูลทางสถิติเกี่ยวกับความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามในเรื่องที่กำหนด (Roengrit, Wathawatthana & Hongsa, 2023)

2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการทดสอบก่อนและหลังการสอนถูกวิเคราะห์โดยใช้ซอฟต์แวร์สถิติ SPSS ในการวิเคราะห์ข้อมูล นักวิจัยได้ดำเนินการศึกษาผลการทดสอบเพื่อวัดไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาช่างยนต์และสาขาวิชายานยนต์ไฟฟ้า โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่เรียนรู้โดยใช้ Kahoot! เป็นสื่อการสอนก่อนและหลังการเรียนการสอนโดยใช้ t-test สำหรับกลุ่มตัวอย่าง แบบสอบถามถูกใช้เพื่อหาทัศนคติของนักเรียนตามระดับความเห็น 5 ระดับ ได้แก่ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย เป็นกลาง ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ตามที่เสนอในงานของไลเคิร์ต (Likert, 1932) สำหรับคำถามแบบปิดในแบบสอบถาม ใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการวิเคราะห์

3. ผลลัพธ์

เพื่อให้ตอบคำถามการวิจัย ผลของการทดสอบ t-test ในการทดสอบก่อนและหลังการทดสอบ และความคิดเห็นของนักเรียนหลังจากการใช้ Kahoot! ได้ถูกนำเสนอในตารางต่อไปนี้

คำถามที่ 1: การใช้ Kahoot! มีผลต่อความสามารถในการใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนอย่างไร?

ตารางที่ 2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการทดสอบก่อนและหลังการใช้ Kahoot! สำหรับความสามารถของนักเรียนในการใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

กลุ่ม ตัวอย่าง	N	คะแนน รวม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ร้อยละ	df	sig	t	Improvement
ก่อนเรียน	42	10	3.33	2.01	33.3				
หลังเรียน	42	10	7.75	1.19	77.5	39	.00	-21.23	4.42

มีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ตามข้อมูลที่น่าเสนอในตารางที่ 2 ผลลัพธ์แสดงให้เห็นว่าการใช้ Kahoot สามารถช่วยให้นักเรียนพัฒนาหมายเลขไวยากรณ์ภาษาอังกฤษได้ คะแนนรวมของการทดสอบคือ 10 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยในแบบทดสอบหลังการสอนดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญจากแบบทดสอบก่อนการสอนจาก 3.33 เป็น 7.75 ผลของการทดสอบ t-test แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างที่มีนัยสำคัญ ($t = -21.23, p 0.05$) (การปรับปรุงขึ้น 4.42 คะแนน)

คำถามที่ 2: นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรต่อการใช้ Kahoot?

เพื่อเป็นการตอบคำถามข้อที่สอง ความพึงพอใจของนักเรียนที่สำรวจเกี่ยวกับการใช้ Kahoot! เพื่อพัฒนาความรู้ภาษาต่างประเทศของพวกเขาได้ถูกนำเสนอในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3. ความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้ Kahoot! เพื่อพัฒนาความรู้ภาษาต่างประเทศ

Statement	Mean	S.D.	Levels
1. ความสามารถในการใช้ความรู้ภาษาต่างประเทศของฉันดีขึ้น	4.05	0.67	Agree
2. ฉันสามารถใช้ความรู้ภาษาต่างประเทศได้อย่างถูกต้อง	3.95	0.90	Agree
3. Kahoot! เพิ่มความสนุกสนานและลดความวิตกกังวล	4.07	0.72	Agree
4. ฉันสนุกกับการทำงานร่วมกับคนอื่นขณะใช้ Kahoot!	4.57	0.50	Strongly agree
5. ครูอนุญาตให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น	4.02	0.69	Agree
6. การใช้ Kahoot! ปรับปรุงความเข้าใจของคุณเกี่ยวกับการใช้ความรู้ในหลายสถานการณ์	4.15	0.73	Agree
7. Kahoot! ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และให้โอกาสนักเรียนได้มีส่วนร่วมด้วยกันและกัน	3.67	1.07	Agree
8. Kahoot! เหมาะสำหรับการใช้ในการเรียนรู้ความรู้ภาษาต่างประเทศ	4.65	0.48	Strongly agree
9. ฉันตระหนักว่าแอปพลิเคชัน Kahoot! ส่งเสริมการเรียนรู้	3.87	0.72	Agree
10. ขณะที่ฉันเล่นเกม Kahoot! และทำทายกับเพื่อนๆ เพื่อให้ได้คะแนนสูงขึ้น ฉันรู้สึกตื่นเต้น	4.32	0.65	Agree
Total	4.13	0.30	Agree

ตารางที่ 3 นักเรียนเห็นด้วยว่าการใช้ Kahoot! เพื่อพัฒนาความรู้ภาษาต่างประเทศของพวกเขาเป็นกลยุทธ์ที่ยอดเยี่ยม หลังจากพิจารณาคำถามทั้งหมด พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ “Kahoot! เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ความรู้ภาษาต่างประเทศ” ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ย 4.65 คะแนนเฉลี่ยสูงสุดอันดับสองที่ 4.57 คือคำถามที่ 4, “ฉันสนุกกับการทำงานร่วมกับผู้อื่นขณะใช้ Kahoot!” คำถามที่ 10 กล่าวถึงว่า “ในขณะที่ฉันเล่นเกม Kahoot! และทำทายกับเพื่อนๆ เพื่อให้ได้คะแนนสูงขึ้น ฉันรู้สึกตื่นเต้น” มีคะแนนเฉลี่ย 4.32 ซึ่งเป็นคะแนนสูงเป็นอันดับสาม ในขณะเดียวกัน คำถามที่ 6 “การใช้ Kahoot! ช่วยปรับปรุงความเข้าใจในการใช้ความรู้ในหลายสถานการณ์” มีคะแนนเฉลี่ย 4.15 คะแนนเฉลี่ยอันดับที่ห้าคือ 4.07 สำหรับคำถามที่ 3 “Kahoot! เพิ่มความสนุกสนานและลดความวิตกกังวลของคุณ” นอกจากนี้ คำถามที่ 1 “ความสามารถของฉันในการใช้ความรู้ภาษาต่างประเทศได้ดีขึ้น” มีคะแนนเฉลี่ย 4.05 นอกจากนี้ คำถามที่ 5 “ครูอนุญาตให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น” มีคะแนนเฉลี่ย 4.02 นอกจากนี้ ข้อความที่ 2 ซึ่งระบุว่า “ฉันสามารถใช้ความรู้ภาษาต่างประเทศได้อย่างถูกต้อง” ได้คะแนนเฉลี่ยต่ำเป็นอันดับสามที่ 3.95 คำถามที่ 9 “ฉันตระหนักว่าแอปพลิเคชัน Kahoot! ส่งเสริมการเรียนรู้” มีคะแนนเฉลี่ยต่ำเป็นอันดับสองที่ 3.87 และคำถามที่ 7 “Kahoot! ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และให้โอกาสนักเรียนได้มีส่วนร่วมด้วยกันและกัน” ได้คะแนนเฉลี่ยต่ำสุดที่ 3.67

4. การอภิปราย

จากผลการวิจัย การพัฒนาทฤษฎีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยการใช้ Kahoot! ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาช่างยนต์และสาขาวิชายานยนต์ไฟฟ้า วิทยาลัยการอาชีพบ้านฝื่อ พบว่านักศึกษามีพัฒนาการที่สูงขึ้นหลังจากใช้ Kahoot! ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน มีประเด็นและการค้นพบบางอย่างที่ใช้ในการอธิบายผลลัพธ์ดังนี้:

เปรียบเทียบผลการทดสอบเพื่อวัดทฤษฎีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษกับแผนการสอนโดยใช้ Kahoot! สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่านักเรียนสามารถใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ ผลการทดสอบหลังสูงกว่าผลการทดสอบก่อนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ในทิศทางเดียวกันกับ สิริธเนชานันท์ (2560) ในการศึกษายืนยันว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนในแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมกับ Kahoot แอปพลิเคชันการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างประโยค ได้พัฒนาทักษะการสร้างประโยคสูงขึ้นกว่าเดิมก่อนการเรียนรู้ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 นอกจากนี้ Kahoot! มันจะเป็นโปรแกรมในรูปแบบของเกมการแข่งขัน มันยังสามารถเป็นการทดสอบเพื่อประเมินผลการเรียนรู้ที่เพิ่มความพึงพอใจของนักเรียนได้เช่นกัน ดีปา & จานาร์ธานา (2022) ผลลัพธ์แสดงให้เห็นว่า Kahoot มีผลกระทบอย่างมากต่อการสอนทฤษฎีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในหมู่นักศึกษาคู Kahoot กระตุ้นให้นักเรียนมีแรงจูงใจในตัวเอง และเพิ่มการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในหมู่พวกเขา และเนื่องจากผลลัพธ์ถูกแสดงต่อสาธารณะ พวกเขาจึงฝึกฝนอย่างเข้มข้น

ตามผลการสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนในการพัฒนาทฤษฎีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ การศึกษาชี้ให้เห็นถึงผลลัพธ์เชิงบวกต่อความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับการใช้ Kahoot ในการพัฒนาทฤษฎีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เนื่องจากนักเรียนยอมรับความพึงพอใจกับเทคนิคนี้ ความเห็นของนักเรียนที่เห็นด้วยว่า Kahoot ทำให้การเรียนการสอนสนุกสนานมากขึ้นได้รับคะแนนเฉลี่ยสูงสุดที่ 4.65 จาก 10 คำถามในแบบสอบถาม นอกจากนี้ ผลลัพธ์ยังแสดงให้เห็นว่า Kahoot ช่วยให้พวกเขาเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นและจัดการกับสถานการณ์ต่างๆ ได้ดีขึ้น นอกจากนี้ ด้วยคะแนนเฉลี่ยสูงถึง 3.95 นักเรียนเชื่อว่าพวกเขาสามารถใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่วมากขึ้น ผลการสำรวจแสดงให้เห็นถึงความคิดเห็นที่ดีของนักเรียนต่อการใช้ Kahoot เพื่อพัฒนาทฤษฎีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

5. สรุปผล

การศึกษานี้ได้ตรวจสอบประสิทธิภาพของการใช้ Kahoot! เป็นเทคนิคในการพัฒนาทักษะไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ผลการศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่าการบูรณาการ Kahoot! เข้ากับการเรียนรู้ภาษา ช่วยเพิ่มแรงจูงใจ การมีส่วนร่วม และความสามารถทางไวยากรณ์ทั่วไปของนักเรียน นอกจากนี้การกระตุ้นความสนใจของนักเรียนแล้ว ฟีเจอร์แบบอินเทอร์แอคทีฟและเกมของ Kahoot! ยังส่งเสริมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีความกระตือรือร้นและมีปฏิสัมพันธ์มากขึ้น นักเรียนแสดงความพึงพอใจกับเทคนิคนี้และแบ่งปันความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้ Kahoot! เพื่อพัฒนาทักษะไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของพวกเขา นักเรียนเห็นด้วยว่า Kahoot! ทำให้การเรียนสนุกขึ้นและกระตุ้นให้พวกเขาเรียนภาษาอังกฤษ

นอกจากนี้ การวิเคราะห์ข้อมูลแสดงให้เห็นว่าผลการทดสอบไวยากรณ์มีการปรับปรุงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระหว่างการทดสอบก่อนและหลัง ซึ่งบ่งชี้ว่าการใช้ Kahoot! ช่วยปรับปรุงผลการเรียนรู้ ใช้งานง่าย และการตอบกลับแบบเรียลไทม์ของแพลตฟอร์มสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีส่วนร่วมมากขึ้น

6. ข้อเสนอแนะ

6.1 การใช้งานแอปพลิเคชัน Kahoot! ต้องมีอุปกรณ์การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ระบบอินเทอร์เน็ตต้องเสถียรเพื่อให้การดำเนินกิจกรรมเป็นไปได้อย่างราบรื่น

6.2 ครูผู้สอนควรจัดเตรียมเกมหรือแอปพลิเคชันอื่น ให้มีความหลากหลาย เพื่อให้โอกาสนักเรียนในการเลือกเกมที่ต้องการจะเล่น นักเรียนจะได้รู้สึกว่ามีส่วนร่วมในด้านการเรียนการสอนมากขึ้น

6.3 ควรมีการศึกษาวิจัยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Kahoot! แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มอื่น เพื่อศึกษาผลการวิจัยว่าจะสอดคล้องหรือแตกต่างไปจากการทดลองที่ผู้วิจัยศึกษามาแล้วหรือไม่