

ผลการใช้แอปพลิเคชัน Quizizz ในห้องเรียนออนไลน์ MS Team เพื่อพัฒนาความเข้าใจและทักษะการประยุกต์ใช้โครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ภาคการเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ในรายวิชาภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 ครูผู้สอนได้ตระหนักถึงความสำคัญของการจัดกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะภาษาเชิงปฏิบัติ โดยเฉพาะทักษะในด้านของการเรียนรู้โครงสร้างไวยากรณ์ภาษาที่สำคัญ ซึ่งหลังจากการเรียนรู้หลักการและวิธีการอธิบายจากครูผู้สอนแล้ว นักเรียนจำเป็นต้องทำการศึกษาฝึกฝนการใช้โครงสร้างภาษาที่เรียนนั้นในรูปแบบที่สร้างสรรค์และหลากหลาย เช่น การพูดและการเขียนในระดับประโยค ครูผู้สอนจึงได้ใช้แบบฝึกหัดและแบบทดสอบในแอปพลิเคชัน Quizizz ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันออนไลน์ที่ใช้งานได้ฟรี เป็นช่องทางในการให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะความเข้าใจตลอดจนการนำหลักไวยากรณ์ที่เรียนนั้นไปประยุกต์ใช้อย่างสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาผลของการใช้แอปพลิเคชัน Quizizz ในห้องเรียนออนไลน์ MS Team เพื่อพัฒนาความเข้าใจและทักษะการประยุกต์ใช้โครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีผลสัมฤทธิ์ทางด้านความเข้าใจและการประยุกต์ใช้โครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ มีค่าอยู่ในเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยมากกว่าร้อยละ 80 หลังจากการใช้แอปพลิเคชัน Quizizz ในห้องเรียนออนไลน์ MS Team อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีผลสัมฤทธิ์ทางด้านความเข้าใจและการประยุกต์ใช้โครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ มีค่าอยู่ในเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยมากกว่าร้อยละ 80 หลังจากการใช้แอปพลิเคชัน Quizizz ในห้องเรียนออนไลน์ MS Team อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ขอบเขตการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 3 ห้อง

ด้านเนื้อหา

โครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเรื่อง Auxiliary Verbs, Present Perfect, Present Perfect Progressive Tense, Passive & Active Voices and Causative

ตัวแปรต้น

การใช้แอปพลิเคชัน Quizizz ในห้องเรียนออนไลน์ MS Team

ตัวแปรตาม

ผลสัมฤทธิ์ทางด้านความเข้าใจโครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ และการนำทักษะไปประยุกต์ใช้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางด้านความเข้าใจในโครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษและการนำไปประยุกต์ใช้ในเรื่อง Auxiliary Verbs, Present Perfect, Present Perfect Progressive Tense, Passive & Active Voices and Causative สูงกว่าก่อนการใช้แอปพลิเคชัน Quizizz ในห้องเรียนออนไลน์ MS Team
- 2) นักเรียนได้ทบทวนเนื้อหาการเรียนและฝึกฝนทักษะทางด้านภาษาด้วยตนเองพร้อมทั้งพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต

วิธีการดำเนินการวิจัย

- 1) จัดทำแบบฝึกหัด โดยใช้แอปพลิเคชัน Quizizz ในห้องเรียนออนไลน์ จำนวน 5 แบบฝึกหัด อันประกอบด้วย เรื่อง Auxiliary Verbs, Present Perfect, Present Perfect Progressive Tense, Passive & Active Voices and Causative และแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 1 แบบทดสอบ
- 2) นักเรียนฝึกทำแบบฝึกหัด ผ่านโปรแกรมแอปพลิเคชัน Quizizz ในห้องเรียนออนไลน์ MS Team หลังเรียน จำนวน 5 ครั้ง โดยลักษณะของแบบฝึกหัดเป็นรูปแบบ ของข้อสอบปรนัย การเรียงประโยค การเติมคำ และการเขียนประโยคใหม่
- 3) นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน 1 ครั้ง จำนวน 50 ข้อ โดยข้อคำถามของแบบทดสอบหลังเรียน มาจากแบบฝึกหัดระหว่างเรียน ทั้ง 5 ชุด
- 4) ครูผู้สอนเก็บข้อมูล ผลการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน และผลการทำแบบทดสอบหลังเรียน มาทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติทดสอบแบบ (One sample t – Test) ทดสอบค่าเฉลี่ยกรณีก่อนเรียน 1 กลุ่ม โดยกำหนดผลสัมฤทธิ์ของการทำแบบทดสอบหลังเรียน ที่มีคะแนนเต็ม 50 คะแนนให้มีคะแนนเฉลี่ย ที่สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 80 หรือ 40 คะแนน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
- 5) ครูผู้สอนสรุป และอภิปรายผลการวิจัย พร้อมทั้งนำเสนอข้อสังเกต
- 6) เผยแพร่ผลการวิจัยในรูปแบบการตีพิมพ์และนำเสนอผ่านรูปแบบ Infographic

อภิปรายผล

การศึกษาและการทดลองใช้ แอปพลิเคชัน Quizizz เพื่อพัฒนาทักษะความเข้าใจและการประยุกต์ใช้โครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ในครั้งนี้ ได้บรรลุผลตามเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้ โดยสามารถที่จะอภิปรายผลของการวิจัยได้ดังนี้

1. แบบทดสอบนั้นสามารถตั้งเป็น Assignment ให้นักเรียนทำการบ้านได้ โดยให้นักเรียนสามารถเข้าไปทำแบบทดสอบได้ตลอดเวลา และส่งผลการทำแบบทดสอบนั้นมาใน MS Team ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยครูผู้สอนสามารถที่จะติดตามรายละเอียดของการเข้าทำแบบทดสอบของนักเรียนในรายบุคคลได้ ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างมากในการติดตามและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนในระดับรายบุคคลและสามารถวางแผนเพื่อพัฒนาความสามารถของนักเรียนในระดับบุคคล (Individual Development Plan) ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมต่อไป
2. แบบทดสอบใน แอปพลิเคชัน Quizizz มีความหลากหลาย สามารถที่จะสร้างแบบทดสอบที่เป็นข้อปรนัย ข้ออัตนัย ที่เหมาะกับฝึกฝนและวัดประเมินทักษะความเข้าใจและการนำไปประยุกต์ใช้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตรงตามเนื้อหาและวิธีการเรียนการสอนภาษาในรูปแบบที่หลากหลายและสร้างสรรค์
3. นอกจากนั้น แบบทดสอบใน แอปพลิเคชัน Quizizz สามารถที่จะเพิ่มคำอธิบายคำตอบของแบบฝึกหัดและแบบทดสอบได้โดยการกรอกคำอธิบายหรือเหตุผลของคำตอบในแต่ละข้อได้ ซึ่งเป็นประโยชน์มากสำหรับนักเรียนที่ต้องการคำอธิบาย โดยเฉพาะในใจที่ยังข้องใจที่มีความยากและซับซ้อน

วิเคราะห์ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 แสดงผลสัมฤทธิ์การทำแบบทดสอบระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน

จำนวนนักเรียน	แบบทดสอบที่ 1 (20)	แบบทดสอบที่ 2 (20)	แบบทดสอบที่ 3 (20)	แบบทดสอบที่ 4 (20)	แบบทดสอบที่ 5 (20)	แบบทดสอบหลังเรียน (50)	
102	16.67	17.16	16.81	16.83	17.06	42.26	ค่าเฉลี่ย
	83.33	85.78	84.07	84.17	85.29	84.53	ร้อยละ
	0.86	0.82	0.89	0.78	0.92	1.56	ค่า SD

จากตารางที่ 1 พบว่าผลการใช้แอปพลิเคชัน Quizizz ในห้องเรียนออนไลน์ MS Team ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้สุ่มตัวอย่างนักเรียนมาจำนวน 102 คน แล้วทดลองใช้ แอปพลิเคชันระหว่างเรียน จำนวน 5 แบบทดสอบๆ ละ 1 ครั้ง และให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนจำนวน 1 ครั้ง ผลปรากฏว่า นักเรียนส่วนใหญ่ได้คะแนนสอบระหว่างเรียนสูงสุดอยู่ที่ แบบทดสอบที่ 2 โดยมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 17.16 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.78 โดยมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.82 พร้อมกันนั้นก็ได้คะแนนจากการทำแบบทดสอบที่ 1 น้อยที่สุด คือ 16.67 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.33 โดยมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.86 และในส่วนที่สำคัญก็คือผลคะแนนของการทำแบบทดสอบหลังเรียนอยู่ที่ 42.26 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 84.56 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.56 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 40 คะแนน หรือร้อยละ 80 อย่างมีนัยทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

เพื่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการใช้แอปพลิเคชัน Quizizz ครูผู้สอนควรใช้เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบออนไลน์ โดยตั้งให้เป็น Assignment ใน MS-Team และกำหนดให้นักเรียนทำส่วนกำหนดเวลา

