

การประเมินความพึงพอใจของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒต่อกระบวนการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรม Kahoot!
The Evaluation of Information Studies Major Students s' Satisfaction
toward Teaching and Learning Process by using Kahoot! Program

โชติมา วัฒนะ*
Chotima watana*
ปภัสรา อาษา*
Papatsara Arsa*
ฐิติ คำหอมกุล*
Thiti Khamhomkun
อรทัย วาริสะอาด*
Aurathai Wareesa-ard*
วิภากร วัฒนสินธุ์*
Vipakorn Vadhanasin*

รับบทความ: 10 มีนาคม 2563 / แก้ไขบทความ: 30 มีนาคม 2563 / ตอรับการตีพิมพ์: 20 พฤษภาคม 2563

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการประเมินความพึงพอใจของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา ต่อกระบวนการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรม Kahoot! และเพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการใช้งานโปรแกรม Kahoot! กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2562 ทุกชั้นปี จำนวน 123 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ คือ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า การประเมินความพึงพอใจของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ต่อกระบวนการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรม Kahoot! โดยภาพรวมอยู่ระดับมากที่สุด และเมื่อพิจารณารายด้านพบว่า รองลงมาคือด้านการใช้งานระบบอยู่ในระดับมาก สำหรับปัญหาและอุปสรรคในการใช้งานโปรแกรม Kahoot! พบว่านิสิตมีปัญหาอยู่ระดับมาก

คำสำคัญ: การประเมินความพึงพอใจ โปรแกรม Kahoot!

* อาจารย์ประจำหลักสูตรสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

* Lecturer, InformationStudies Program, Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University,

Abstract

The purpose of this research was to evaluate satisfaction of Information Studies students in learning process and the problems by using Kahoot! application. The sample used in this study consisted of 123 students majoring in Information Studies in Academic Year 2019 at Srinakharinwirot University. The research was designed to use questionnaire for data collection method. The result was analyzed by descriptive statistics, including frequency, percentage, mean, and standard deviation. The research found that the satisfaction of Information Studies students in using Kahoot! application for learning process was at the highest level. When considering each aspect, the satisfaction in area of enjoyment perspective and benefit from the application were ranked at the highest levels. The satisfaction in area of application usage was ranked at high level. Problems and Obstacles of Kahoot! application was ranked at high level.

Keyword: Evaluate satisfaction, Kahoot! application

บทนำ

การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล มุ่งเน้นการนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนการสอน เนื่องมาจากการเกิดของเทคโนโลยีสารสนเทศที่ก้าวกระโดดอย่างรวดเร็วส่งผลให้ผู้สอนจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนการสอนเพื่อให้เข้ากับยุคสมัยและการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ส่วนใหญ่มีการนำสมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์คอมพิวเตอร์ส่วนตัวเข้ามาใช้ภายในห้องเรียน อีกทั้งแนวโน้มการเรียนการสอนในปัจจุบันมีการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ในรูปแบบเชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนตื่นตัวต่อการเรียน ช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ผู้เรียนจะเกิดความพึงพอใจในรูปแบบการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการกิจกรรมการเรียนการสอนมากกว่าการที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้เพียงอย่างเดียว (Sweeller, 2006 ; Rosas et al., 2003)

ในการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 นอกจากผู้สอนจะต้องมีความรู้เข้าใจในเนื้อหารายวิชาอย่างลึกซึ้งแล้ว การนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีส่วนร่วมในระบบการจัดการศึกษานั้นจะทำให้ผู้เรียนมีแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายมากมายให้ศึกษาเรียนรู้ สื่อเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมในการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนไปสู่ผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ สนใจใฝ่เรียนรู้ สนุกสนาน กระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งการเลือกใช้สื่อ การเรียนการสอนให้เหมาะสมเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาผู้เรียน สามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด (ฟาฏินา วงศ์เลขา, 2558; Licorish, George, Owen, & Daniel, 2017)

องค์ประกอบที่ดึงดูดความสนใจต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนต้องประกอบด้วย ดนตรี สี และความตื่นเต้น (Gagne and Driscoll, 1988) ซึ่งโปรแกรม Kahoot! เป็นสิ่งที่ตอบโจทย์ต่อการเรียนรู้เป็นเกมที่มีช่วยให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียนโดยผ่านการตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจความคิดเห็น ซึ่งการนำเกมเข้า

มาใช้ในกระบวนการเรียนการสอนจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ เกิดการแข่งขัน และสร้างความท้าทาย (ยีน ภู่วรรณ, 2553; Fontaris et al., 2016)

ในประเทศไทยได้มีการศึกษาเกี่ยวกับการนำโปรแกรม Kahoot! มาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนการสอน เช่น รุจภา เพชรเจริญและวรสิทธิ์ เจริญศิลป์ (2560) ทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม Kahoot! ในจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายการสอนทางไกล พบว่าการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน ถือได้ว่าเป็นกลวิธีหนึ่งที่มีประสิทธิภาพและส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้นของผู้เรียน เกิดความตื่นตัวและสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ถึงแม้ว่าจะไม่ได้เรียนในสถานที่เดียวกันก็ตาม และ วัลภา คงพะวะ (2562) ทำการวิจัยเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อการใช้โปรแกรม Kahoot! ในการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษา พบว่า Kahoot! เป็นเครื่องมือที่สร้างความแตกต่างในการศึกษาและสามารถประยุกต์ใช้กับนักศึกษาในยุคปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้และทำให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา ส่วนในต่างประเทศ Carolyn and Julia (2017) พบว่าโปรแกรม Kahoot! เป็นตัวเลือกที่เยี่ยมยอดสำหรับการในระดับมหาวิทยาลัยที่สามารถเข้าถึงผ่านทางโทรศัพท์มือถือ ความพร้อมของ Wi-Fi และความสัมพันธ์ของผู้เรียนต่อเกมคอมพิวเตอร์ ที่ช่วยเสริมพลังทางบวกในการเพิ่มความสุขสนุกสนานในห้องเรียน เป็นการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนและเพิ่มการมีส่วนร่วมในห้องเรียน Grace, Noldy & Effendy (2018) พบว่าการใช้โปรแกรม Kahoot! ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขและความเพลิดเพลิน สามารถนำโปรแกรม Kahoot! มาใช้ในการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน ส่วนข้อเสียของการใช้โปรแกรม Kahoot! เกี่ยวข้องกับการที่ต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้เรียนต้องตรวจสอบให้แน่ใจก่อนว่าอินเทอร์เน็ตเสถียรภาพก่อนที่จะดำเนินการเล่นเกม

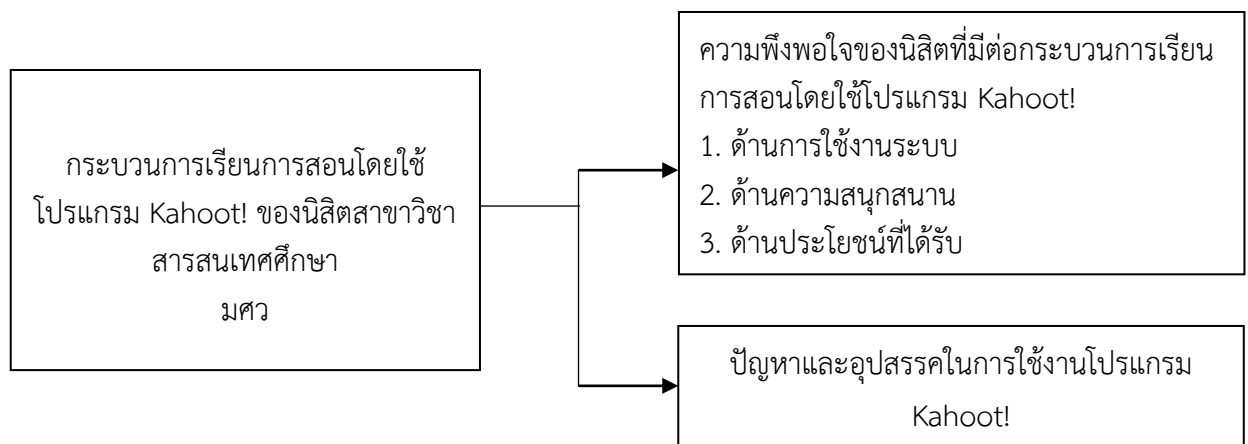
ดังนั้นการนำโปรแกรม Kahoot! มาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนการสอน ผ่านทางอุปกรณ์ Smartphone Tablet หรือ Notebook โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย มีความเกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอน ในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถนำเอาทักษะทางเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ภายใต้เงื่อนไขและเวลาที่จำกัดของโปรแกรม Kahoot! (Wang, 2015) ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการใช้โปรแกรม Kahoot! ในกระบวนการเรียนการสอน เพื่อที่จะทราบถึงข้อดีข้อเสียของการนำโปรแกรม Kahoot! มาประยุกต์ใช้ อีกทั้งยังสามารถเป็นแนวทางในการนำไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่นหรือหลักสูตรอื่นๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ต่อกระบวนการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรม Kahoot!
2. เพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการใช้งานโปรแกรม Kahoot! ของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบงานวิจัยโดยเริ่มจากการทบทวนวรรณกรรม ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย ในการประเมินความพึงพอใจของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ต่อกระบวนการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรม Kahoot! ซึ่ง โซวอร์ด (Soward, 1997) ได้กล่าวถึงการประเมินการเรียนการสอนผ่านเว็บว่าจะต้องอยู่บนฐานที่ผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง โดยให้นักถึงเสมอว่าควรเน้นให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าใช้ได้สะดวกไม่ประสบปัญหาติดขัดใดๆโดยนำมาประยุกต์ใช้ในการประเมินแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการใช้ระบบ ด้านความสนุกสนาน ด้านประโยชน์ที่ได้รับและศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการใช้งานโปรแกรม Kahoot!



ภาพที่ 1: กรอบแนวคิดการวิจัย
ที่มา: โชติมา วัฒนะ และคณะ (2562)

วิธีการดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research)

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ 1) นิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ชั้นปีที่ 1-4 จำนวน 180 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ชั้นปีที่ 1-4 จำนวน 123 คน ซึ่งกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยจากตารางสำเร็จรูปของเครซีและมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970) และใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การวิจัยเรื่องการประเมินความพึงพอใจของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ต่อกระบวนการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรม Kahoot! ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยพัฒนาแบบสอบถามจากการทบทวนวรรณกรรม การศึกษาค้นคว้าจากเอกสารตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 4 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 การประเมินความพึงพอใจของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ต่อกระบวนการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรม Kahoot! ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ 1) ด้านการใช้งานระบบ 2) ด้านความสนุกสนาน 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับเป็นแบบสอบถามที่ใช้มาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ประเมินค่า 5 ระดับ

ส่วนที่ 3 ปัญหาและอุปสรรคในการใช้งานโปรแกรม Kahoot! ของนิสิต สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒเป็นแบบสอบถามที่ใช้มาตราส่วนประเมินค่า (RatingScale) ประเมินค่า 5 ระดับ

ส่วนที่ 4 เป็นเป็นคำถามปลายเปิด (Open-ended) เกี่ยวกับข้อเสนอแนะเพิ่มเติมต่อการใช้โปรแกรม Kahoot! ในกระบวนการเรียนการสอน

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยเก็บแบบสอบถามด้วยตนเอง โดยแจกแบบสอบถามให้กับนิสิต สาขาวิชาสารสนเทศศึกษาระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 123 ชุด ระหว่างเดือนมกราคม 2563 ได้แบบสอบถามกลับคืนมา 123 ชุด (ร้อยละ 100) และเป็นแบบสอบถามที่ได้คำตอบสมบูรณ์ทุกชุด จึงไม่มีการคัดทิ้ง

4. การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเรื่องการประเมินความพึงพอใจของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ต่อกระบวนการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรม Kahoot! วิเคราะห์ข้อมูลด้วย โปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ได้แก่ คือ สถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วยการ แจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า นิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา ระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่เป็น กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 83 คน (ร้อยละ 67.5) ศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 3 จำนวน 35 คน (ร้อยละ 28.5) ซึ่งนิสิตส่วนใหญ่ใช้โปรแกรม Kahoot! ทั้งใน รายวิชาเอก เช่น IS103, IS421, IS323, IS343, IS211 เป็นต้น และรายวิชา SWU เช่น SWU151, SWU141, SWU121 SWU161 เป็นต้น

2. การประเมินความพึงพอใจของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ต่อกระบวนการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรม Kahoot! โดยภาพรวมอยู่ระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.51$) และเมื่อ พิจารณารายด้านพบว่า ด้านความสนุกสนานและด้านประโยชน์ที่ได้รับอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือด้าน การใช้งานระบบอยู่ในระดับมาก ตามลำดับ สำหรับปัญหาและอุปสรรคในการใช้งานโปรแกรม Kahoot! พบว่านิสิตมีปัญหา อยู่ในระดับมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านสามารถสรุปได้ดังนี้

ด้านการใช้งานระบบ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.50$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อที่มีค่าเฉลี่ย มากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ สามารถใช้สมาร์ตโฟนร่วมเล่นได้ ($\bar{X}=4.68$) การเข้าใช้งานง่าย สะดวก เมนูไม่ ซับซ้อนอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.59$) และมีการประมวลผลที่แม่นยำถูกต้อง ($\bar{X}=4.48$) อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

ด้านความสนุกสนาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.57$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อที่มี ค่าเฉลี่ยมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ นิสิตได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินจาก Kahoot! ($\bar{X}=4.60$) อยู่ใน ระดับมากที่สุด นิสิตรู้สึกตื่นเต้น ร่าเริง ในการแข่งขันกับผู้อื่น ตื่นเต้นในการลุ้นอันดับคะแนน ($\bar{X}=4.60$) อยู่ใน ระดับมากที่สุด นิสิตมีความสุขกับการทำแบบทดสอบในโปรแกรม Kahoot! ($\bar{X}=4.46$) ในระดับมากตามลำดับ

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.51$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อที่มี ค่าเฉลี่ยมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ช่วยกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียนระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ($\bar{X}=4.61$) อยู่ในระดับมากที่สุด ช่วยให้ฝึกทักษะทางปัญญา ฝึกคิดฝึกตัดสินใจที่รวดเร็วในเวลาอันจำกัด ($\bar{X}=4.61$) อยู่ในระดับมากที่สุด เป็นการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนให้เกิดประโยชน์ ($\bar{X}=4.59$) อยู่ในระดับ มากที่สุดตามลำดับ

3. ปัญหาและอุปสรรคในการใช้งานโปรแกรม Kahoot! ของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.45$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อที่มีค่าเฉลี่ย มากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ความเสถียรของอินเทอร์เน็ตในการเข้าโปรแกรม Kahoot! ($\bar{X}=4.76$) อยู่ใน

ระดับมากที่สุดการแสดงผลหน้าจอไม่ชัดเจน ตัวเล็ก ($\bar{X}=4.56$) อยู่ในระดับมากที่สุดและเวลาในการตอบคำถามมีจำกัด ($\bar{X}=4.05$) อยู่ในระดับมากที่สุดตามลำดับ

การอภิปรายผล

การประเมินความพึงพอใจของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒต่อกระบวนการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรม Kahoot! โดยภาพรวมอยู่ระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากโปรแกรม Kahoot! เป็นการจัดการเรียนการสอนที่นำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาประยุกต์ใช้ ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนการสอนในยุคปัจจุบันอย่างมาก ที่ผู้เรียนส่วนใหญ่มีการใช้แท็บเล็ต ไอแพด สมาร์ทโฟน ซึ่งโปรแกรม Kahoot! เป็นเกมที่เชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้หลากหลายรายวิชาตามหลักสูตรการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนและผู้สอนมีส่วนร่วมกันมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นการทบทวนบทเรียนที่ทำให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น และเป็นโปรแกรมที่ยืดหยุ่นสูง สามารถสร้างได้ทั้งคำถามคำตอบ, แบบสำรวจ, หรือการอภิปราย สร้างความสนุกสนาน ตื่นเต้นให้กับผู้เรียน ด้วยสีสันและดนตรีประกอบ ซึ่งสอดคล้องกับ วัลภา คงพะวะ (2562) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้ Kahoot! ในการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษา ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงว่า ผู้เรียนมีความสนใจ ประทับใจ ชื่นชอบในการนำ Kahoot! ในการจัดการเรียนรู้ และสอดคล้องหวัง (Wang, 2015) ที่กล่าวว่าผู้เรียนในปัจจุบันก็มีความต้องการที่จะได้รับการเรียนรู้ในแบบใหม่ ทำให้ผู้เรียนมีความต้องการอยากจะทำให้สถานศึกษานำเทคโนโลยีทางการศึกษามาปรับใช้ในการเรียนการสอนให้มากยิ่งขึ้น เป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้มีความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น แต่ยังคงได้รับประโยชน์ตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ อีกทั้งยังสอดคล้องกับเกรียงไกร ลิ้มทอง (2560) ที่ผลการประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรม ผ่านเกมอยู่ในเกณฑ์ดีและดีมาก ที่ช่วยให้ทั้งผู้เรียนและผู้สอนมีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น บรรยากาศการเรียนการสอนไม่เคร่งเครียด ซึ่งจะทำให้ส่งผลดีทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อผู้เรียนผู้สอน

เมื่อพิจารณารายด้าน ได้แก่ ด้านประโยชน์ ผลการวิจัยพบว่าโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของรุจาภา เพชรเจริญ และวรศิทธิ์ เจริญศิลป์ (2560) ที่พบว่า นิสิตแพทย์มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากโปรแกรม Kahoot! ช่วยกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน ช่วยให้ได้ฝึกทักษะทางปัญหาและฝึกการตัดสินใจอย่างรวดเร็ว ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนเป็นอย่างมากด้านการใช้งานระบบและด้านความสนุกสนานพบว่าสามารถใช้สมาร์ทโฟนร่วมเล่นได้ ใช้งานง่าย นิสิตได้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน นิสิตรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจซึ่งสอดคล้องกับอิสเมลล์และมุฮัมหมัด (Ismail & Mohammad, 2017) ที่กล่าวว่าโปรแกรม Kahoot! เป็นเกมออนไลน์ ที่ไม่มีความยุ่งยากในการเข้าถึง และเมื่อประยุกต์เข้ากับหลักสูตรการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมกับผู้เรียนแล้วจะช่วยสามารถจูงใจ ให้ผู้เรียนสนใจเรียนได้มากขึ้น

ปัญหาและอุปสรรคการใช้งานโปรแกรม Kahoot! ของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พบว่าความเสถียรของอินเทอร์เน็ตในการเข้าใช้โปรแกรม Kahoot! การแสดงผลหน้าจอไม่ชัดเจน ตัวเล็กและเวลาในการตอบคำถามมีจำกัด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของรุจาภา เพชรเจริญและวรศิทธิ์ เจริญศิลป์ (2560) และฮุสเซน (Hussein, 2015) ที่กล่าวถึงปัญหาของการเข้าใช้โปรแกรม Kahoot! ที่ต้องใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งถ้าหากไม่มีเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ก็จะไม่สามารถเข้าถึงโปรแกรม Kahoot! ได้รวมทั้งข้อจำกัดของโปรแกรม Kahoot! บางประการและการที่ผู้เรียนมีเวลาจำกัดในการตอบคำถาม

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. หากผู้สอนต้องการนำโปรแกรม Kahoot! ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนควรตรวจสอบในเรื่องของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้พร้อมใช้งาน เพื่อรองรับความเสถียรในการใช้งาน
2. สามารถนำโปรแกรม Kahoot! ไปใช้สำหรับการทดสอบก่อนเรียน ทำให้ผู้สอนสามารถประเมินความรู้ของผู้เรียนก่อนที่จะเข้าเนื้อหาที่จะสอนได้ หรืออาจจะใช้ในการทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปในคาบก่อนหน้าได้
3. โปรแกรม Kahoot! เป็นโปรแกรมออนไลน์ที่สามารถเข้าใช้ได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย ดังนั้นอาจจะมีข้อจำกัดในเรื่องของการเข้าใช้งานระบบ ดังนั้นผู้สอนควรศึกษาถึงข้อจำกัดในการเข้าใช้บริการอย่างถ่องแท้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการประเมินความพึงพอใจของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ต่อกระบวนการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรม Kahoot! เพื่อเป็นแนวทางที่นำไปต่อยอดในการศึกษาได้ในอนาคต
2. ควรมีการศึกษาปัจจัยการรับรู้ที่มีผลต่อการยอมรับการใช้ Kahoot! ในการวัดประเมินผลระหว่างเรียน เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
3. ควรศึกษาเปรียบเทียบความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบ Traditional และ Game base เพื่อที่จะได้ทราบถึงแนวทางในการจัดการเรียนการสอนต่อไป

บรรณานุกรม

- เกรียงไกร ลิ้มทอง. (2560). การประยุกต์ใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมสำหรับการเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน: กรณีศึกษานักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. ใน *การประชุมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 8* (น.72-82). สงขลา: มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- โชติมา วัฒนะ และคณะ. (ผู้ถ่ายภาพ). (2562). กรอบแนวคิดการวิจัย [ภาพถ่าย]. กรุงเทพฯ: สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ฟาฏินา วงศ์เลขา. (2558). การจัดการเรียนการสอนในยุคโลกดิจิทัล. สืบค้น 3 พฤศจิกายน 2562, จาก <https://www.dailynews.co.th/education/358284>
- รุจภา เพชรเจริญ, และ วรสิทธิ์ เจริญศิลป์. (2560, กรกฎาคม-ธันวาคม). การประเมินการใช้ KAHOOT! Program ในการจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายการสอนทางไกล Telemedicine. *วารสารครูพิบูล*, 5(2), 162-175.
- วัลภา คงพะวะ. (2562, มกราคม-มิถุนายน). การศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้ KAHOOT! ในการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาการจัดการ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ศูนย์การศึกษานนทบุรี. *วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย*, 25(1), 114-132.

- ยีน ภู่วรรณ. (2559). เอกสารประกอบการบรรยายหัวข้อเรื่อง “รู้เท่าทันสื่อ รู้เท่าทันสารสนเทศหัวใจของการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21”. สืบค้น 4 พฤศจิกายน 2562, จาก https://www.nstda.or.th/nac/2016/index78d3.html?page_id=661
- Fontaris, P., Mastoras, T., Leinfellner, R. & Rosunally, R. (2016). ‘Climbing up the Leaderboard: An Empirical study of applying gamification techniques to a computer programming class.’ *Electronic Journal of e-learning*. 14(2), 94-110.
- Ismail, M. & Mohammad, J. A. (2017, January). Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education. *Education in Medicine Journal*, 9(2), 19-26.
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607-610.
- Licorish, S. A., George, J. L., Owen, H. E., & Daniel, B. (2017, December). “Go Kahoot!” enriching classroom engagement, motivation and learning experience with games. In Proceedings of the 25th International Conference on Computers in Education, 755-764.
- Plump, C.M., & La Rosa. J. (2017, February). Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151-158.
- Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M., Flores, P., et al. (2003, January). Beyond nintendo: Design and assessment of educational video games for first and second grade students. *Computers and Education*, 40(1), 71-94.
- Sabandar G N C, Supit N R. & Suryana E. (2018, December). Kahoot!: Bring the Fun Into the Classroom!. *IJIE (Indonesian J. Informatics Educ)*. 2,(2), 127-134.
- Soward, S.W. (1997). Save the time of the surface evaluating web site for users. *Library Hi Tech*, 15(3-4), 155-158.
- Wang, A. I. (2015, March). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82(3), 217-227.