

การพัฒนาความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ
โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
Development of Grade 8 Students' Poetry Writing Skills Using Skill
Practice Exercises and Kahoot

ชลธิชา เลิศวิสุทธินันท์

นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต

โทร.085-045-8998, E-mail: narakyonana@gmail.com

ศรีสมร พุ่มสะอาด

อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต

โทร.081-398-5820, E-mail: srisamorn.p@rsu.ac.th

Chonticha Lertvisutthinun

Student, Master of Education in Curriculum and Instruction

Suryadhep Teachers College, Rangsit University

Srisamorn Pumsa-ard

Master of Education in Curriculum and Instruction

Suryadhep Teachers College, Rangsit University

รับเข้า: 3 มีนาคม 2563 แก้ไข: 25 มีนาคม 2563 ตอบรับ: 7 เมษายน 2563

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot เปรียบเทียบกับเกณฑ์ระดับคะแนนของโรงเรียนที่ร้อยละ 60 ของคะแนนเต็ม 2) เปรียบเทียบความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพก่อนและหลัง เป็นรายบุคคลและทั้งชั้น และ 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot พัฒนาความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน 2) แบบวัดความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ จำนวน 3 ข้อ และ 3) ประเด็น ในการสัมภาษณ์กลุ่มเกี่ยวกับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้แบบฝึกทักษะ ร่วมกับเกม

Kahoot จำนวน 6 ประเด็น ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง วิเคราะห์ข้อมูล โดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบความสามารถก่อนและหลังเรียนโดยใช้สถิติทดสอบที และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัย พบว่า 1) นักเรียนทุกคนมีความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 60 โดยในภาพรวมอยู่ในระดับดีเยี่ยม 2) นักเรียนทุกคนมีคะแนนเพิ่มขึ้นหลังเรียน และนักเรียนทั้งชั้นมีความสามารถหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01 และ 3) นักเรียนมีความคิดเห็นว่า การใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้และสามารถแต่งกลอนสุภาพได้ดีขึ้น และมีความสุขในการเรียนมากขึ้น

คำสำคัญ: การแต่งบทร้อยกรอง การพัฒนาการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ แบบฝึกทักษะ เกม Kahoot

Abstract

The objectives of this research were: 1) to study the ability of poetic writing using skill practice exercise and Kahoot game, compared with the school's scoring criteria at 60%, 2) to compare the ability of poetic writing before and after taught with skill practice exercise and Kahoot game at individual and whole class, and 3) to study students' opinions towards skill practice exercise and Kahoot game to develop their poetic writing. The sample of this study consisted of 40 grade 8 students. The research instruments consisted of 1) three learning plans, 2) subjective test for poetic writing skills with three items, and 3) six interview issues to ask students' opinions towards using skill practice exercise and Kahoot game. Self-learning management was conducted by the researcher. Data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, and t-test used to compare the ability of poetic writing between pretest and post-test phases and content analysis.

The results of this study indicated that: 1) the ability of poetic writing of all students was higher than the specified criteria 60% by and large students was excellent level, 2) the increase in the post-test measurement score of all students and the ability of poetic writing was higher than before with a statistical significance level of .01 and, 3) students viewed that the skill practice exercise and Kahoot game could improve their knowledge and ability of poetic writing have fun with happier learning.

Keywords: poetic writing, development of poetic writing, skill practice exercise, Kahoot game

บทนำ

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์และสมบัติประจำชาติที่มีความสำคัญอย่างมากและเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร การถ่ายทอดวัฒนธรรม ประเพณี และสุนทรียภาพ เพื่อเป็นหลักฐานในการแสดงถึงความเป็นมาของชาติไทยในอดีตจนถึงปัจจุบัน ด้วยความสำคัญดังกล่าวกระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดให้วิชาภาษาไทยเป็นรายวิชาภาคบังคับในหลักสูตรระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา และถือเป็นเรื่องที่สำคัญเพราะจะนำไปสู่การเรียนรู้วิชาอื่นต่อไป (อาภาภรณ์ ดิษฐเล็ก, 2560: 2) ในส่วนของการจัดการเรียนรู้เรื่องบทร้อยกรองซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนภาษาไทย กระทรวงศึกษาธิการได้บรรจุเนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับบทร้อยกรอง ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 ได้แก่ มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ตัวชี้วัด ม.2/3 กำหนดให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศึกษาเรื่องการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ กระทรวงศึกษาธิการ (2552: 32) แต่จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า การเรียนรู้เกี่ยวกับบทร้อยกรองในปัจจุบันยังไม่บรรลุวัตถุประสงค์เท่าที่ควร เนื่องจากบทร้อยกรองมีความยากและซับซ้อนมากกว่าการแต่งบทร้อยแก้ว ดังที่ เปรมศรี ศรีพลราช และ สำราญ กำจัดภัย (2556: 43) กล่าวว่า การแต่งบทร้อยกรองเป็นงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่ยากและซับซ้อนมากกว่าการเขียนงานประเภทอื่น จึงทำให้นักเรียนรู้สึกว่าเป็นสิ่งที่ยาก จากปัญหาดังกล่าวจึงส่งผลให้นักเรียนได้รับความรู้ไม่ถูกต้องและครบถ้วน ขาดความสนุกสนานและแรงจูงใจในการเรียน

อนึ่งในการเลือกกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ เนื่องจากผู้วิจัยได้เป็นครูฝึกสอนวิชาภาษาไทย ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนแห่งนี้ และในการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ พบว่า นักเรียนห้องที่สอนส่วนมากไม่สามารถเรียนรู้และเข้าใจ ตลอดจนไม่สามารถแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ ซึ่งเป็นตัวชี้วัดตัวหนึ่งในการเรียนภาษาไทยของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จึงได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยต่าง ๆ เพื่อค้นหาสื่อนวัตกรรมและเทคนิคการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อแก้ปัญหาของนักเรียนดังกล่าวข้างต้น ได้พบว่าการใช้แบบฝึกทักษะให้นักเรียนได้ฝึกฝนการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้และมีความคล่องตัวและชำนาญมากขึ้นจากประสบการณ์จริง (จรินทร์ งามมั่น, 2553: 40) ในขณะเดียวกัน เพื่อให้เป็นการแก้ปัญหาความเบื่อหน่ายไม่สนใจเรียน เนื่องจากความยากและน่าเบื่อของการเรียนภาษาไทย จึงได้นำเกม Kahoot ซึ่งได้ศึกษาพบว่า เป็นเกมที่ต้องแข่งขันกันตอบคำถามและมีการแสดงลำดับของผู้เข้าร่วมแข่งขันหลังการตอบคำถาม เหมาะสมกับวัยของนักเรียน (พร้อมเพื่อน จันทน์นวล, 2560: 52-53)

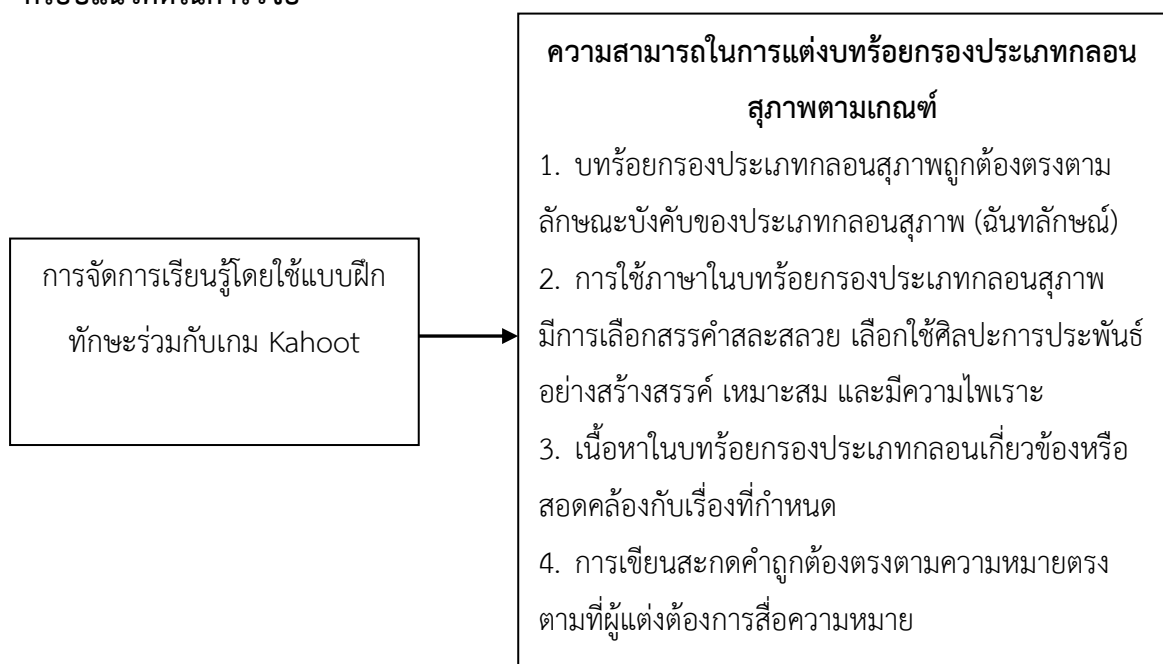
ผู้วิจัยจึงสนใจนำแบบฝึกทักษะและเกม Kahoot มาใช้จัดการเรียนรู้เรื่องการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ เพื่อลดความเบื่อหน่ายและกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความท้าทายในการเรียงวรรคกลอนให้ถูกต้องและรวดเร็ว ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้และจดจำข้อผิดพลาดของตนได้ รวมทั้งครูผู้สอนยังทราบผลการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคนได้ทันที ซึ่งง่ายต่อการอธิบายเนื้อหาเพิ่มเติมให้

นักเรียนมีความเข้าใจมากขึ้น โดยนำแบบฝึกทักษะและเกม Kahoot มาเป็นสื่อการเรียนรู้หลักในทุกแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ เพื่อใช้ในการทบทวนและวัดผลหลังการจัดการเรียนรู้ โดยเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปสู่ยาก ดังที่ ปัญสุธา ย่องลั่น (2557: 28); พิกุลจินปรีชา (2554: 93-96) กล่าวว่า การสอนแต่งบทร้อยกรองควรมีความค่อยเป็นค่อยไปจากเนื้อหาที่ง่ายไปยาก เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความคุ้นเคยและเพิ่มความรู้สึกลอยลางแต่งมากขึ้น ผู้วิจัยจึงเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ทั้ง 2 อย่างร่วมกัน คาดว่าจะทำให้นักเรียนได้รับความรู้และความสนุกสนาน ตลอดจนการฝึกปฏิบัติจากการทำแบบฝึกทักษะเพื่อทบทวนความรู้หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน เพื่อเป็นการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นข้างต้นซึ่งคาดว่าจะได้ผลดี นอกจากนี้ยังเป็นแนวทางในการเสนอแนะแก่ครูผู้สอนและนักเรียนที่มีปัญหาด้านการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เปรียบเทียบกับเกณฑ์ระดับคะแนนของโรงเรียนที่ร้อยละ 60 ของคะแนนเต็ม
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นรายบุคคลและทั้งชั้น
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot พัฒนาความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) บูรณาการการวิจัยเชิงปริมาณ ซึ่งใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-Experimental Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้เทคนิคการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview) โดยผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งในเขตสายไหม กรุงเทพมหานคร จำนวน 16 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 640 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้องที่เป็นตัวอย่างจากการทดลองจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 12 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีความสามารถหลังเรียนอยู่ในกลุ่มที่มีคะแนนสูงสุด (46–50 คะแนน) กลุ่มที่มีคะแนนปานกลาง (41–45 คะแนน) และกลุ่มที่มีคะแนนต่ำ (35–40 คะแนน) กลุ่มละ 4 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 2 ประเภท คือ

1. เครื่องมือใช้ในการทดลองจัดการเรียนรู้ ได้แก่

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot จำนวน 3 แผน

1.2 แบบฝึกทักษะ จำนวน 4 ชุด ได้แก่ 1) แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความ ฝึกอ่านแบ่งจังหวะคำตามลักษณะการอ่านบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ 2) แบบฝึกทักษะเขียนฉันทลักษณ์และตอบคำถามเกี่ยวกับหลักการและข้อควรระวังในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ จำนวน 10 ข้อ 3) แบบฝึกทักษะการเขียนกลอนสุภาพตามตารางฉันทลักษณ์ที่กำหนดให้

1.3 เกม Kahoot จำนวน 3 เกม ประกอบด้วย 2 รูปแบบ ได้แก่

1.3.1 รูปแบบปรนัย 4 ตัวเลือก (Quiz)

1.3.2 รูปแบบเรียงวรรคตอน (Jumble)

2. เครื่องมือในการเก็บข้อมูล ได้แก่

2.1 แบบวัดความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ สำหรับใช้วัดผลการเรียนรู้ทั้งก่อนและหลังเรียนเป็นฉบับเดียวกัน มีลักษณะเป็นแบบอัตนัยให้แต่งบทกลอนจำนวน 3 ข้อ

2.2 ประเด็นสัมภาษณ์นักเรียนที่มีต่อการจัดการการเรียนรู้เรื่องแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot รวม 6 ประเด็น แบ่งเป็นข้อคำถาม ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้สัมภาษณ์และมีผู้ช่วยจดบันทึกคำตอบ จำนวน 1 คน และให้นักเรียนเขียนความคิดเห็น ดังนี้

2.2.1 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ

2.2.2 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการที่ครูผู้สอนจัดการเรียนรู้เรื่องการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพโดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot

2.2.3 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot ในการพัฒนาคะแนนผลการเรียนรู้ของนักเรียน

2.2.4 ความคิดเห็นของนักเรียนเมื่อนำมาเปรียบเทียบกับการสอนบรรยายแบบปกติ

2.2.5 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อปริมาณของภาระงานที่ครูผู้สอนมอบให้

2.3 ประเด็นในการสัมภาษณ์ให้นักเรียนเขียนตอบ 1 ข้อ ได้แก่ ความคิดเห็นของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot ทำให้ได้รับความรู้เพิ่มขึ้น สามารถแต่งกลอนดีขึ้นหรือไม่ และมีความสุขกับการเรียนเพียงใด

การหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. ศึกษาหลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของสถานศึกษาเพื่อกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ นำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผน และแบบวัดความสามารถเรื่องการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพโดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot ไปทดลองกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำมาแก้ไขปรับปรุง

2. นำแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 แผน และแบบวัดความสามารถเรื่องการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพโดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot ที่แก้ไขเสร็จแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ตรวจสอบ เพื่อพิจารณาความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 แสดงว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้และข้อคำถามที่ใช้ได้ จากนั้นนำเครื่องมือทั้งหมดไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (Try Out) จำนวน 40 คน แล้วนำข้อมูลที่ได้จากแบบวัดความสามารถแบบอัตนัยมาหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้วิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของ ครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient: α) และแบบวัดความสามารถแบบอัตนัยมีค่าความเชื่อมั่นรวมทั้งฉบับเท่ากับ 0.78

3. ผู้วิจัยกำหนดประเด็นสัมภาษณ์นักเรียน และนำไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อแก้ไขปรับปรุงเกี่ยวกับสำนวนภาษา ความเหมาะสมที่จะนำไปสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง

4. นำประเด็นที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองสัมภาษณ์นักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 คน (คะแนนสูงสุด คะแนนปานกลาง และคะแนนต่ำ) ปรับปรุงแก้ไขสำนวนภาษา เนื้อหา ให้เหมาะสมที่จะนำไปสัมภาษณ์ต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยติดต่อขอความอนุเคราะห์ การเก็บรวบรวมข้อมูลจากวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร เพื่อขออนุญาตและขอความอนุเคราะห์ในการจัดการเรียนรู้และเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยนำแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 แผน และแบบวัดความสามารถ เรื่องการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ แบบฝึกทักษะและเกม Kahoot จัดการเรียนรู้จำนวน 3 สัปดาห์ โดยมีการวัดผลก่อนเรียนและหลังเรียนตามเกณฑ์ที่กำหนด

3. เลือกกลุ่มตัวอย่างนักเรียนในห้องที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการจัดการเรียนรู้ตามคะแนนหลังเรียน กลุ่มคะแนนสูงสุด (46-50 คะแนน) กลุ่มคะแนนปานกลาง (41-45 คะแนน) และกลุ่มคะแนนต่ำ (35-40 คะแนน) จำนวน 12 คน นัดหมายกลุ่มตัวอย่างเพื่อสัมภาษณ์ทีละกลุ่มตามประเด็นที่กำหนด กลุ่มละประมาณ 10-15 นาที โดยมีผู้ช่วยบันทึก 1 คน และเก็บรวบรวมข้อมูลประเด็นที่นักเรียนเขียนตอบทั้งหมด 12 ฉบับ เพื่อนำผลการสัมภาษณ์ไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ดำเนินการดังนี้

1. นำแบบวัดความสามารถแต่ละฉบับที่ได้คืนมา ตรวจสอบความถูกต้อง และเก็บรวบรวมคะแนนทั้งก่อนและหลังเรียน

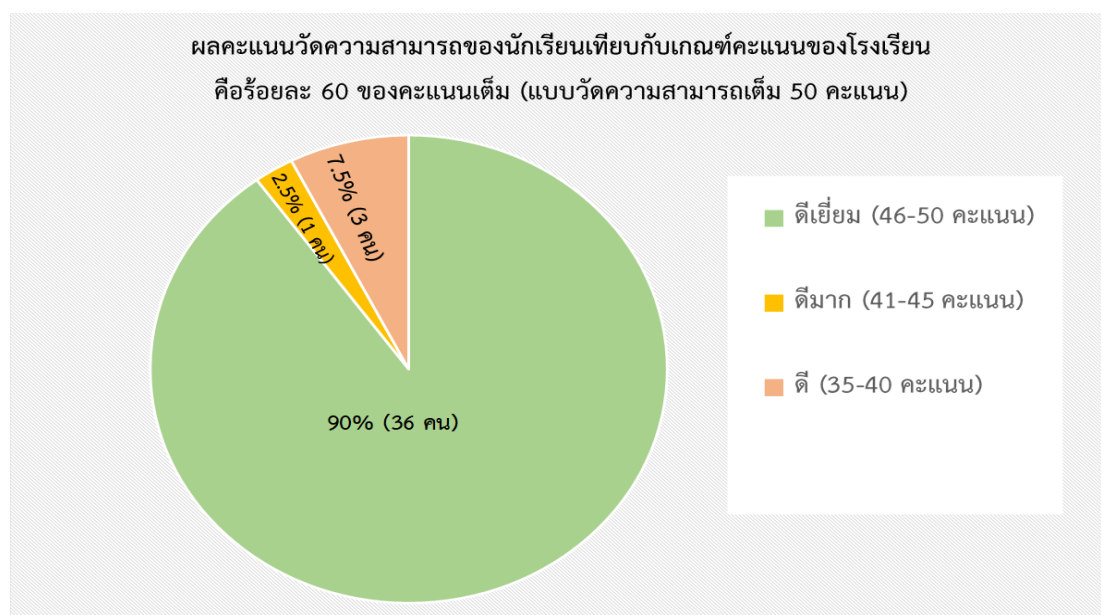
2. นำคะแนนจากแบบวัดความสามารถที่รวบรวมได้มาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน โดยคำนวณค่าร้อยละ เปรียบเทียบกับเกณฑ์คะแนนของโรงเรียนที่ร้อยละ 60

3. รวบรวมคะแนนจากแบบวัดความสามารถมาเปรียบเทียบความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot เป็นรายบุคคล และคำนวณหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของนักเรียนทั้งชั้นเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังเรียนโดยใช้สถิติทดสอบที (Dependent t-test)

4. วิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพโดยการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ผลการวิจัย

1. นักเรียนทุกคนมีความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพสูงกว่าเกณฑ์คะแนนของโรงเรียนที่ร้อยละ 60 โดยในภาพรวมได้คะแนนอยู่ในระดับดีเยี่ยมร้อยละ 90.00 (46-50 คะแนน) จำนวน 36 คน ระดับดีมากร้อยละ 2.50 (41-45 คะแนน) จำนวน 1 คน และระดับดีร้อยละ 7.50 (35-40 คะแนน) จำนวน 3 คน (ดังภาพที่ 2)



ภาพที่ 2 แผนผังเปรียบเทียบความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพเทียบกับเกณฑ์คะแนนของโรงเรียน คือ ร้อยละ 60 ของคะแนนเต็ม (เต็ม 50 คะแนน)

2. นักเรียนทุกคนมีคะแนนเพิ่มขึ้นจากการวัดความสามารถก่อนเรียน โดยมีคะแนนเพิ่มระหว่าง 19-48 คะแนน นักเรียนทั้งชั้นมีคะแนนความสามารถหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 รายละเอียดตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot ของนักเรียนทั้งชั้นก่อนและหลังเรียน

ความสามารถ	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	SD	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	50	8.58	4.53	44.11	0.0005**
หลังเรียน	50	45.28	3.94		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. นักเรียนมีความคิดเห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ และมีความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพได้ดีขึ้น มีความสุขในการเรียนมากขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยมากขึ้น

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สามารถอภิปรายผลได้ในประเด็นต่อไปนี้

1. เมื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพหลังเรียนเทียบกับเกณฑ์คะแนนของโรงเรียนที่ร้อยละ 60 นักเรียนทุกคนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยนักเรียนส่วนมากร้อยละ 90.00 มีความสามารถอยู่ในระดับดีเยี่ยม ได้คะแนนระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 2.50 และได้คะแนนระดับดี คิดเป็นร้อยละ 7.50 โดยเมื่อเปรียบเทียบคะแนนเป็นรายบุคคลทั้งก่อนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot พบว่า นักเรียนทั้งหมดจำนวน 40 คน มีคะแนนหลังเรียนเพิ่มจากก่อนเรียนทุกคน จากคะแนนเต็ม 50 คะแนน

2. ผลการวัดความสามารถของนักเรียนทุกคนเพิ่มขึ้นโดยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีคะแนนเพิ่มระหว่าง 19-48 คะแนน และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนความสามารถทั้งก่อนและหลังเรียนของนักเรียนทั้งชั้นเรียนทั้งหมดจำนวน 40 คน พบว่า มีผลการวัดความสามารถหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสถิติทดสอบที (Dependent t-test) มีค่าเท่ากับ 44.11 อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยเพิ่มความสนใจ และนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติอย่างสนุกสนาน ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้อย่างถูกต้องและรวดเร็วขึ้น นอกจากนี้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีเหมาะสมกับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วยเนื้อหาที่ใช้ในการสอนอย่างค่อยเป็นค่อยไป โดยเริ่มแบบฝึกทักษะจากการอ่านเพื่อสร้างความคุ้นเคยให้นักเรียนเห็นคุณค่าของบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ จากนั้นจึงเริ่มจากเนื้อหาที่มีความง่ายไปสู่เนื้อหาที่มีความซับซ้อน เป็นการจูงใจ ดึงดูด ความสนใจของผู้เรียน รวมทั้งการนำเกม Kahoot มาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ร่วมกันเป็นการวัดความรู้และความเข้าใจเนื้อหาในแต่ละเรื่อง ทำให้ผู้สอนทราบผลการเรียนรู้ทันที จากการทำแบบฝึกหัดร่วมกับเกม Kahoot เมื่อครูผู้สอนพบว่า นักเรียนคนใดขาดความเข้าใจในเนื้อหาเรื่องใดจะสามารถอธิบายเนื้อหา นั้นให้นักเรียนเข้าใจได้ในทันที จึงทำให้การจัดการเรียนรู้เรื่องการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพโดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot ประสบความสำเร็จ และนักเรียนทุกคนมีผลความสามารถหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเป็นรายบุคคลและทั้งชั้นเรียน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของพร้อมเพ็ญ จันทรวล (2560: 52-53) ที่แสดงให้เห็นว่า เกม Kahoot ช่วยให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้ที่ดีขึ้น นอกจากนี้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot เป็นสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียนที่มีระดับ

การเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ซึ่งมีความสอดคล้องกับ ปัญสุธา ย่องล้น (2557: 4) และ สุธนา สิริรัตนพันธ์ (2561: 3) ที่กล่าวว่า แบบฝึกทักษะการเขียนกลอนสุภาพร่วมกับเกม Kahoot เป็นสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนที่มีการรับรู้แตกต่างกัน ซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้พบว่าคะแนนวัดความสามารถก่อนเรียนของนักเรียนส่วนมากได้ 10 คะแนนจากการเขียนฉันทลักษณ์กลอนสุภาพได้อย่างถูกต้อง แต่ไม่สามารถแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพได้ แต่หลังการจัดการเรียนรู้เรื่องบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพโดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot ทำให้นักเรียนทุกคนสามารถแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพได้ดีขึ้น แสดงให้เห็นว่าแบบฝึกทักษะช่วยให้นักเรียนฝึกปฏิบัติจากประสบการณ์จริง และสามารถทบทวนความรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ พิกุล จินปรีชา (2554: 93-96) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะการเขียนกลอนสุภาพกระตุ้นให้นักเรียนฝึกฝนจากการลงมือเขียน ซึ่งเป็นการทบทวนความรู้จากในห้องเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา นอกจากนี้เกม Kahoot ทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนสนุกสนานและยังสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ในขณะที่นักเรียนก็ได้เรียนรู้เรื่องคำและข้อควรระวังในการแต่งกลอนสุภาพ รวมทั้งเป็นการวัดผลการเรียนรู้ของตนเองไปพร้อม ๆ กันด้วย โดยไม่รู้ตัว

3. ผลการสัมภาษณ์นักเรียนที่มีต่อการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot พัฒนาความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ ซึ่งนักเรียนแต่ละกลุ่มมีความคิดเห็นดังนี้

นักเรียนกลุ่มที่มีผลการเรียนรู้ระดับสูงกล่าวว่า ไม่เป็นการเพิ่มภาระงานให้กับนักเรียน เพราะมีความสุข ได้ทบทวนบทเรียน และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

นักเรียนกลุ่มที่มีผลการเรียนรู้ระดับปานกลางกล่าวว่า ไม่เป็นการเพิ่มภาระงานให้กับนักเรียน แต่อยากให้ครูผู้สอนช่วยให้คำแนะนำการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพจากผลงานของนักเรียนมากกว่าที่อยู่ในแบบฝึกทักษะ เพราะคิดว่าตนเองสามารถได้คะแนนเต็มถ้ามีเวลาเรียนมากกว่านี้

นักเรียนกลุ่มที่มีผลการเรียนรู้ระดับต่ำกล่าวว่า ไม่เป็นการเพิ่มภาระงานให้กับนักเรียนถ้าหากว่าครูผู้สอนให้ทำแบบฝึกทักษะในคาบเรียน แต่หากครูผู้สอนให้เป็นการบ้านก็เป็นการเพิ่มภาระงานให้กับนักเรียน เพราะไม่สามารถขอคำแนะนำจากเพื่อนหรือครูผู้สอนได้ นอกจากนี้นักเรียนคิดว่าต้องการทำคะแนน และอยากให้ครูผู้สอนเพิ่มเวลาในคาบเรียนให้มากกว่านี้

สรุปได้ว่า การใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot เป็นสื่อการเรียนรู้ สามารถพัฒนาความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพให้กับนักเรียนได้จริง เพราะทำให้นักเรียนได้ฝึกฝนการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพจากประสบการณ์จริงจากแบบฝึกทักษะและยังเป็นการทบทวนซ้ำนอกเวลาเรียนอีกด้วย นอกจากนี้ทั้งแบบฝึกทักษะและเกม Kahoot เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเพิ่มความสามารถในการจำและเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้รวดเร็วขึ้น รวมทั้งสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนจากการทำกิจกรรมในแบบฝึกทักษะและ

แข่งขันในเกม Kahoot ซึ่งสื่อประสมทั้ง 2 รูปแบบนี้สามารถใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ร่วมกันให้นักเรียนที่มีการเรียนรู้ที่แตกต่างกันได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนได้ความรู้และฝึกใช้คำศัพท์จากแบบฝึกทักษะ นอกจากนี้ยังมีเกม Kahoot เป็นแบบทดสอบที่ทำให้นักเรียนสามารถวัดความเข้าใจเรื่องฉันทลักษณ์กลอนสุภาพของตนเองรวมทั้งสร้างปฏิสัมพันธ์ด้วยการแข่งขันกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความจำในบทเรียนอย่างถูกต้องและรวดเร็วยิ่งขึ้น นอกจากนี้จากการสัมภาษณ์นักเรียนพบว่า การเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะและเกม Kahoot ช่วยสร้างความสนุกสนานบรรยากาศที่ดีในชั้นเรียน และสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในระหว่างที่เล่นเกมและทำแบบฝึกทักษะตลอดจนได้รับความรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ก่อนการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนควรเตรียมอุปกรณ์สื่อเทคโนโลยี เพื่อสำรองไว้ในกรณีที่นักเรียนบางคนไม่มีอุปกรณ์ในการจัดการเรียนรู้ เช่น โทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟน สัญญาณอินเทอร์เน็ต เป็นต้น
2. ครูผู้สอนควรจัดสรรเวลาให้มีความเหมาะสมและมีการอธิบายกฎกติกาในการจัดกิจกรรมอย่างชัดเจน และตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน
3. ครูผู้สอนต้องมีความรู้และทักษะในการสร้างแบบฝึกทักษะและใช้เกม Kahoot เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
4. สถานศึกษาควรสนับสนุนในการอนุญาตให้ใช้และมีสัญญาณไวไฟ (WiFi) สัญญาณอินเทอร์เน็ต รวมทั้งอุปกรณ์เทคโนโลยีสำหรับนักเรียนเพื่อความสะดวกในการใช้งานระบบออนไลน์

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาผลของการนำแบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot ไปใช้จัดการเรียนรู้ในเรื่องอื่น ๆ เช่น การเขียนประโยค การเขียนเรียงความ เป็นต้น เพื่อเพิ่มความสามารถและผลการเรียนรู้ของนักเรียน
2. ควรศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม โดยกลุ่มทดลองจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot และกลุ่มควบคุมจัดการเรียนรู้แบบปกติ จากนั้นเปรียบเทียบความสามารถและผลการเรียนรู้
3. ควรเปรียบเทียบความสามารถและผลการเรียนรู้ในการแต่งบทร้อยกรองประเภทอื่น ๆ เช่น โคลง กาพย์ ร่าย ฉันท์ โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot
4. ควรมีการวิจัยเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์ครู และสังเกตการสอน หรือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ น่าจะมีข้อมูลเชิงลึกเพิ่มมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- จรินทร์ งามมั่น. (2553). **การพัฒนาแบบฝึกการเขียนคำประพันธ์กลอนสุภาพและกาพย์ยานี 11 สำหรับนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย คณศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปัญสุธา ย่องลั่น. (2557). **ผลของการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนกลอนสุภาพในวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโพธาราม อำเภอนาหม่อม จังหวัดสงขลา**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัย คณศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- เปรมศรี ศรีพลราช และ สำราญ กำจัดภัย. (2556). **การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือและเทคนิคผังความคิด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3**. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม, 3(1) มกราคม-เมษายน: 44.
- พร้อมเพื่อน จันทน์นวล. (2560). **การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Kahoot เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้วรรณคดีไทย**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัย คณาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยรังสิต.
- พิกุล จินปรีชา. (2554). **ผลการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนกลอนสุภาพ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัย คณศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- อาภาภรณ์ ดิษฐเล็ก. (2560). **สภาพปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยของครู ในโรงเรียนระดับประถมศึกษา อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี**. รายงานวิจัย มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์.