



รายงานการวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง การประยุกต์ใช้ Quizizz ในการวัดผลและส่งเสริมความกระตือรือร้นให้
นักศึกษาระดับ ปวส.๑ แผนกวิชาอิเล็กทรอนิกส์และแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย ประจำปีภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยเทคนิค
บ้านค่าย

โดย

วรยศ

เพิ่มสกุล

แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2567

คำนำ

งานวิจัยในชั้นเรียนเรื่อง การประยุกต์ใช้ Quizizz ในการวัดผลและส่งเสริมความกระตือรือร้นให้นักศึกษาระดับ ปวส.๑ แผนกวิชาอิเล็กทรอนิกส์และแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย ประจำปีภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ เป็นการศึกษาที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาการวัดผลการเรียนรู้และกระตุ้นความสนใจในการเรียนของนักเรียนในยุคดิจิทัล ซึ่งการใช้เครื่องมือออนไลน์ Quizizz เป็นวิธีการที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ เนื่องจากสามารถสร้างกิจกรรมที่สนุกสนาน มีปฏิสัมพันธ์ และท้าทายความสามารถของนักเรียนได้เป็นอย่างดีและช่วยพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาอื่นที่บูรณาการกับการใช้เทคโนโลยีให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยในชั้นเรียนชิ้นนี้ จะเป็นความรู้และประโยชน์แก่ผู้อ่าน และผู้ที่สนใจทุกคน

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยในชั้นเรียนฉบับนี้สำเร็จอย่างสมบูรณ์ ได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก บุคคลหลายท่าน ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำปรึกษา ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้ นางสาวสุกานดา อาธนู หัวหน้าแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ขอขอบพระคุณนายบัณฑิตศักดิ์ ศรีโสภา หัวหน้าแผนกวิชา อิเล็กทรอนิกส์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่าน และนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคบ้านค่ายสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและ ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์อำนวยความสะดวก และให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาวิจัยนี้ ผู้วิจัยขอน้อมบูชาพระคุณบิดามารดาและบูรพาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนวิชาความรู้ และให้ความเมตตาแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด เป็นกำลังใจสำคัญที่ทำให้การศึกษาวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

วรยศ เพิ่มสกุล

บทที่	สารบัญ	หน้า
1. บทนำ		
ความเป็นมาและความสำคัญ		1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย		1
สมมุติฐานของการวิจัย		1
ขอบเขตของการวิจัย		1
ประโยชน์ของการวิจัย		2
นิยามศัพท์เฉพาะ		2
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง		3
วิชาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ		3
การวัดผลและประเมินผล		3
ปรัชญาการวัดผลและประเมินผลทางการศึกษา		4
ข้อควรคำนึงการวัดผลทางการศึกษา		5
website Quizizz		5
เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง		5
3. วิธีดำเนินการวิจัย		7
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง		7
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย		7
4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล		8
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล		9
การวิเคราะห์ข้อมูล		8
5. สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ		10
วัตถุประสงค์ของการวิจัย		10
สรุปการวิจัย		10
อภิปรายผล		10
6. บรรณานุกรม		11

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ในปัจจุบัน เทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาการศึกษา โดยเฉพาะในระดับมัธยมศึกษาที่เน้นการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนในการใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันและในการทำงาน ในวิชาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ นักเรียนจะได้เรียนรู้ทักษะการใช้งานเทคโนโลยีที่หลากหลายซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในยุคที่ทุกอย่างเชื่อมโยงกับดิจิทัล

การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อตอบสนองความต้องการในการสร้างเสริมประสิทธิภาพการเรียนการสอนที่สามารถกระตุ้นความสนใจและความกระตือรือร้นของนักเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการเรียนรู้การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ การนำโปรแกรม Quizizz มาใช้ในการวัดผลระหว่างเรียน เป็นทางเลือกที่สร้างสรรค์ที่ช่วยให้การเรียนรู้มีความสนุกสนานและท้าทายมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ โปรแกรม Quizizz ยังช่วยให้ครูสามารถติดตามและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างรวดเร็ว โดยการวัดผลที่มีความแม่นยำช่วยให้ครูมองเห็นภาพรวมของความก้าวหน้าในการเรียนรู้ ซึ่งส่งผลให้สามารถปรับเปลี่ยนวิธีการสอนให้เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น

ดังนั้น การวิจัยนี้จึงมีความสำคัญในการสร้างแนวทางใหม่ในการเรียนการสอนที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะของนักเรียน รวมทั้งส่งเสริมให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ที่ยั่งยืนในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและประเมินผลกระทบของการใช้โปรแกรม Quizizz ต่อความกระตือรือร้นและความมีส่วนร่วมของนักเรียนในการเรียนวิชาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการวัดผลในระหว่างชั้นเรียน

สมมติฐานของการวิจัย

1. การใช้โปรแกรม Quizizz จะช่วยเพิ่มความกระตือรือร้นและความมีส่วนร่วมของนักเรียนในการเรียนวิชาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพมากขึ้น
2. นักเรียนที่เรียนโดยใช้โปรแกรม Quizizz จะมีความพึงพอใจในการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้ใช้โปรแกรมในการวัดผล

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ปีที่ 1 แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและแผนกวิชาอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ปีที่ 1 แผนกวิชาอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 31 คน และแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 9 คน รวมทั้งสิ้น 40 คน

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การใช้โปรแกรม Quizizz ในการวัดผลระหว่างเรียน

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักศึกษา

4. เนื้อหาที่ศึกษา เนื้อหาในรายวิชาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พุทธศักราช 2556 ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

ประโยชน์ของการวิจัย

1. ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานในการจัดกระบวนการเรียนรู้
2. เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน
3. สามารถนำผลการวิจัยไปใช้ในการปรับปรุงรูปแบบการประเมินผลการเรียนการสอนในวิชาที่เกี่ยวข้อง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เว็บไซต์ (Web Quizizz) หมายถึง แบบทดสอบออนไลน์ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและทำข้อสอบผ่านเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน โดยใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตในการดำเนินการทดสอบ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้หาการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยดังต่อไปนี้

1. วิชาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ

1.1 หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พุทธศักราช 2557 ของสำนักคณะกรรมการ
อาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

1.2 อ้างอิงมาตรฐาน มาตรฐานสนับสนุนการทำงานด้านการใช้ดิจิทัล ระดับ 3

1.3 ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการทำงานร่วมกันแบบออนไลน์
บนระบบคลาวด์ สร้างสื่อดิจิทัล ประยุกต์ใช้ เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในงานอาชีพ และมีความเป็นพลเมือง
ในยุคดิจิทัล

1.4 จุดประสงค์รายวิชาเพื่อให้

1.4.1 เข้าใจเกี่ยวกับการใช้งานคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัล

1.4.2 มีทักษะการใช้โปรแกรมทำงานร่วมกันแบบออนไลน์บนระบบคลาวด์

1.4.3 มีคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบ และตระหนักถึงการเป็นพลเมืองในยุค
ดิจิทัล

1.4.4 มีความสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสนับสนุนในอาชีพ

1.5 สมรรถนะรายวิชา

1.5.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับการใช้งานคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัลตามหลักการ

1.5.2 ใช้โปรแกรมทำงานร่วมกันแบบออนไลน์บนระบบคลาวด์

1.5.3 วิเคราะห์กรณีศึกษาเทคโนโลยีดิจิทัลเชื่อมโยงอาชีพ

1.5.4 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลตามสถานการณ์ในอาชีพ

1.6 คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้งาน คอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีดิจิทัล อินเทอร์เน็ต
โปรแกรม ประมวลผลคำ โปรแกรมตารางคำนวณ โปรแกรมนำเสนอ โปรแกรมทำงานร่วมกันแบบออนไลน์บน
ระบบ คลาวด์ โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล เทคโนโลยีเก็บข้อมูล (Block Chain) โปรแกรม ระบบอัตโนมัติ สำหรับการ
การ วิเคราะห์ข้อมูล การทำธุรกรรมการเงินดิจิทัล สกุลเงินดิจิทัล หรือคริปโทเคอร์เรนซี (Cryptocurrency)
การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่องานอาชีพ การใช้งานดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย และการ
เป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล

2. การวัดผลและประเมินผล

การวัดผลและประเมินผลทางการศึกษา เป็นกระบวนการที่มีระเบียบแบบแผนเพื่อให้ได้มาซึ่งตัวเลข
หรือสัญลักษณ์ที่แสดงถึงปริมาณหรือคุณภาพของคุณลักษณะที่วัดได้ เพื่อจะได้นำผลของการวัดมาเป็นข้อมูล
ในการประเมินผลได้อย่างถูกต้อง ดังนั้นการวัดผลทางการศึกษาจะมีประสิทธิภาพ ควรปฏิบัติดังนี้

1.วัดให้ตรงกับวัตถุประสงค์ ในการวัดผลแต่ละครั้งถ้าผลของการวัดไม่ตรงกับคุณลักษณะที่ต้องการ
วัดผลของการวัดจะไม่มี ความหมายและเกิดความผิดพลาดในการนำไปใช้ต่อไป ดังนั้นการวัดผลควรมีการ

กำหนดจุดมุ่งหมายของการวัด ต้องรู้ว่าจะนำผลการสอบไปเพื่อทำอะไรบ้างเพื่อใช้เครื่องมือและกำหนดวิธีการให้เหมาะสมถ้าจุดมุ่งหมายทางการศึกษาต่างกัน แบบทดสอบที่ใช้ควรแตกต่างกันวิธีการใช้แบบทดสอบย่อมแตกต่างกัน ความผิดพลาดที่อาจทำให้การวัดไม่ตรงกับวัตถุประสงค์ คือ

1.1 ไม่เข้าใจในคุณลักษณะที่ต้องวัด คือ ผู้วัดมีความเข้าใจในสิ่งที่จะวัดไม่ชัดเจน หรือเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่วัดผิด ทำให้ความหมายหรือคำจำกัดความของสิ่งที่วัดนั้นไม่ตรงตามต้องการอันเป็นผลทำให้การวัดคลาดเคลื่อนไม่ตรงกับวัตถุประสงค์ได้

1.2 ใช้เครื่องมือไม่สอดคล้องกับตัวแปรที่จะวัด การเลือกใช้เครื่องเป็นเรื่องสำคัญสำหรับนักวัดผลอย่างมาก เพราะการใช้เครื่องมือถูกต้องเหมาะสมย่อมทำให้ผลการวัดน่าเชื่อถือและสอดคล้องกับความต้องการ ทางตรงกันข้ามถ้าใช้เครื่องมือไม่ถูกต้อง ผลการวัดอาจทำให้ขาดความเชื่อถือได้

1.3 วัดได้ไม่ครบถ้วน การวัดที่ดีต้องวัดคุณลักษณะได้ครอบคลุมครบถ้วนตามลักษณะตัวแปรนั้นๆ การวัดเพียงบางส่วนบางองค์ประกอบ ย่อมทำให้ผลการวัดนั้นไม่แน่นอนและไม่สามารถสรุป ผลได้อย่างมั่นใจ

1.4 เลือกกลุ่มตัวอย่างไม่เหมาะสม บางครั้งผู้วัดมีความรู้ในสิ่งที่วัดเป็นอย่างดีรู้วิธีการวัดที่ถูกต้องและมีเครื่องมือที่มีความเที่ยงตรงสามารถวัดได้ครอบคลุมพฤติกรรมหรือคุณลักษณะนั้น ๆ แต่กลับไปวัดกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ถูกต้องหรือกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีคุณลักษณะนั้นผลการวัดย่อมไม่ถูกต้องตรงตามวัตถุประสงค์เช่นกัน

2. ใช้เครื่องมือคุณภาพ ผลของการวัดจะเชื่อถือได้มากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับเครื่องมือ ที่ใช้ ถ้าหากเครื่องมือที่ใช้วัดมีคุณภาพไม่ดีพอแล้ว การวัดนั้นให้ผลที่ไม่เกิดคุณค่าใดๆ เช่น การสอบใช้ข้อสอบที่มีคุณภาพไม่ดีไปทดสอบผู้เรียน ผลหรือคะแนนที่ได้จะไม่มี ความหมาย บอกอะไรเราไม่ได้ ยิ่งกว่านั้นถ้านำผลจากการวัดไปใช้ในการตัดสินใจ อาจทำให้การตัดสินใจนั้นผิดพลาด อาจเกิดผลเสียเป็นผลกระทบจากการประเมินนั้นได้

3.ปรัชญาการวัดผลและประเมินผลทางการศึกษา

1. ให้ถือว่าการสอบเป็นส่วนหนึ่งของการสอน ถึงแม้ว่าการสอนและการสอบจุดมุ่งหมายต่างกัน และทำในเวลาที่แตกต่างกัน แต่ถือว่าการสอนและการสอบมีความต่อเนื่องกันและสัมพันธ์กัน ครูที่ดีจะไม่แยกการสอนและการสอบออกจากกัน แต่พยายามทำให้ทั้งสองอย่างต่อเนื่องกันตลอดเวลา

2. การสอบควรมุ่งวัดศักยภาพมากกว่าที่วัดความจำการสอบที่ผ่านมามักมุ่งวัดว่าผู้เรียนจำสิ่งที่ครูสอนไปแล้วได้มากน้อยเท่าไร แต่ปัจจุบันมุ่งที่จะวัดความสามารถด้านสมองของผู้เรียนว่าสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปดัดแปลงเพื่อใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างไร

3. สอบเพื่อวินิจฉัยการเรียนการสอนปัจจุบันมุ่งให้เด็กเรียนเพื่อรู้มากกว่าแข่งขันกัน ระเบียบการวัดผลปัจจุบันได้กำหนดให้มีการสอนซ่อมเสริมได้ ครูจำเป็นต้องอย่างยิ่งที่ต้องรู้ว่าผู้เรียนบกพร่องในเรื่องใดจึงสามารถสอนซ่อมเสริมได้

4. สอบเพื่อประเมินค่า การสอบมุ่งที่จะนำผลไปประเมินผลทางการศึกษาเป็นส่วนรวมว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ เพียงใด รวมทั้งชี้ให้เห็นถึงความเหมาะสมของหลักสูตรการเรียนการสอนและองค์ประกอบอื่น ๆ ของการศึกษามีอะไรควรปรับปรุงแก้ไข

5. ทดสอบเพื่อค้นและพัฒนาสมรรถภาพ เป็นปรัชญาที่สำคัญยิ่ง มุ่งให้ครูทำหน้าที่ตรวจค้นนักเรียนว่าใครมีสมรรถภาพเด่นด้อยในด้านใด โดยถือว่านักเรียนแต่ละคนมีคุณลักษณะพิเศษของตนมีลักษณะต่างกันแฝงอยู่ อาจแสดงออกมาให้เห็นเด่นชัดหรือไม่ชัดได้ ครูจึงต้องทำหน้าที่ค้นหาให้พบเพื่อหาทางส่งเสริมสนับสนุนให้พัฒนาไปในทางนั้นให้มากที่สุด

4. ข้อควรคำนึงการวัดผลทางการศึกษา

1. ระบุให้ชัดเจนในสิ่งที่ต้องการวัด โดยระบุจุดมุ่งหมายให้แน่นอนว่าจะวัดอะไรและสิ่งที่ต้อง การวัด นั้นวัดจากสิ่งใด ซึ่งถ้าระบุไว้อย่างชัดเจนแล้ว จะสามารถเลือกเครื่องมือที่วัดได้และแปลความ หมายได้ตรงกับ ที่ต้องการ
2. ควรเลือกวิธีการวัดให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการวัด เมื่อได้วางจุดมุ่งหมายการวัด ไว้อย่าง ชัดเจนแล้วสามารถเลือกแบบสอบได้ถูกต้องว่าจะใช้แบบสอบให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการวัด
3. การวัดที่สมบูรณ์ควรใช้เทคนิคหลาย ๆ อย่าง แบบสอบแต่ละแบบไม่สามารถวัดความ สามารถของ ผู้เรียนได้ทุกด้าน เพื่อให้การวัดได้ผลสมบูรณ์ควรใช้แบบสอบหลายๆ แบบ เพราะแบบสอบแต่ละแบบมี ลักษณะเด่นเฉพาะไม่เหมือนกัน

5. website Quizizz

เว็บไซต์ Quizizz เป็นแพลตฟอร์มที่ถูกออกแบบมาเพื่อสร้างและจัดการแบบทดสอบออนไลน์ โดยมี การใช้งานอย่างกว้างขวางในด้านการศึกษาและการฝึกอบรม ผู้ใช้สามารถสร้างคำถามในรูปแบบต่างๆ เช่น คำถามแบบเลือกตอบ (multiple choice) คำถามแบบเติมคำ หรือคำถามแบบจับคู่ ซึ่งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ และการประเมินผลของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีฟังก์ชันในการเก็บคะแนน ติดตามผล และวิเคราะห์ ข้อมูลการตอบสนองของผู้เข้าร่วม ซึ่งทำให้ผู้สอนสามารถประเมินผลและปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 1.1 เว็บไซต์ Quizizz

6. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นางสาวสิริกัญญา ธานี (2563: บทคัดย่อ) เรื่อง การใช้สื่อ เว็บไซต์ Quizizz ในกิจกรรมการจัดการ เรียนการสอนรายวิชา Fundamental English ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัฒนา ได้ ทำการศึกษาเกี่ยวกับการใช้สื่อเว็บไซต์ Quizizz ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชา Fundamental English โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษผ่านเทคโนโลยีและเพื่อสร้างความพึงพอใจให้กับ ผู้เรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย จำนวน 30 คน โดยใช้แบบวัดความพึงพอใจและ แผนการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับ Tenses ผลการวิจัยพบว่า Quizizz ช่วยเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของนักเรียน

ในกิจกรรมออนไลน์ได้ดีขึ้น และมีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อในระดับยอดเยี่ยม (9.00%) ดีเลิศ (53.00%) และ ดี (38.00%) ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีส่วนร่วมมากขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับการสอนที่ไม่ใช้ Quizizz

ณิมาภรณ์ การุณย์ (2565: บทคัดย่อ) เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วย Quizizz เรื่อง การเก็บรวบรวมและสำรวจข้อมูล วิชา วิทยาการคำนวณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/8 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ อุบลราชธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ วัตถุประสงค์ในการวิจัย 1) เพื่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วย Quizizz เรื่อง การเก็บรวบรวมและสำรวจข้อมูล วิชาวิทยาการคำนวณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/8 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ อุบลราชธานี และ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การเก็บรวบรวมและสำรวจข้อมูล วิชา วิทยาการคำนวณ ด้วย Quizizz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/8 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ อุบลราชธานี กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/8 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 38 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอน Quizizz จำนวน 3 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัย และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อการสอน Quizizz สถิติที่ใช้ ได้แก่ การทดสอบค่าที ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า แผนการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอน Quizizz รายวิชา วิทยาการคำนวณ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/8 เรื่อง การเก็บรวบรวมและสำรวจข้อมูล ที่สร้างขึ้นมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.05 และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ Quizizz พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในรายข้อส่วนใหญ่อยู่ในระดับพึงพอใจมาก คือ นักเรียนคิดว่าควรนำบทเรียนโดยใช้ Quizizz ไปใช้สอนในเนื้อหาอื่นด้วย

บุริศร์ กองมะลิ (2562 : บทคัดย่อ) เรื่อง การใช้โปรแกรม Quizizz ในการวัดผลระหว่างเรียนเพื่อแก้ไขปัญหาการขาดความกระตือรือร้นของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๕ นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๕ ต้องทำกิจกรรมภายในโรงเรียนเป็นจำนวนมากทำให้เหนื่อยล้า จากการทำกิจกรรมประกอบกับเนื้อหาในรายวิชาวิทยาศาสตร์กายภาพที่มีมาก ส่งผลให้นักเรียนขาดความ กระตือรือร้นในขณะเรียนและการทบทวนบทเรียนดังนั้น จึงมีนำโปรแกรม Quizizz ในการวัดผลระหว่าง เรียน เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ อย่างสนุกสนานมีความท้าทายเกิดขึ้นการเรียนรู่วิชา วิทยาศาสตร์กายภาพ อันจะส่งผลให้เกิดแรงกระตุ้นในการพัฒนาตนเองในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์มาก ขึ้น โดยมาจุดประสงค์การวิจัยดังนี้ เพื่อแก้ไข ปัญหาการขาดความกระตือรือร้นของนักเรียนและพัฒนา รูปแบบการวัดผลในระหว่างเรียน ผลจากการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสุขกับการเรียนรู้ ได้รับความ สนุกสนาน สามารถทำแบบทดสอบหลังเรียนได้สูงขึ้น ถึง ๔.๔๕ คะแนนโดยเฉลี่ย แสดงถึงประสิทธิภาพ ของสื่อโปรแกรม Quizizz ในการวัดผลระหว่างเรียนซึ่งได้ ค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ ๓.๔๔ จัดอยู่ในระดับดี มาก การเป็นการเรียนรู้แบบเชิงรุก ทำให้ผู้เรียนมีความตื่นตัว และความสนุกสนาน ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ ได้ง่ายและมีความคงทนมากขึ้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาวิธีการในการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ เทคนิคในการเชื่อมโยงความรู้ต่างๆ
2. ศึกษาและออกแบบแบบทดสอบในโปรแกรม Quizizz
3. ออบแบบการวัดผลจากการใช้สื่อกิจกรรม
4. ออกแบบประเมินการใช้สื่อโปรแกรม Quizizz
5. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนและดำเนินการวัดผล โดยใช้โปรแกรม Quizizz
6. ทำการประเมินผลการใช้โปรแกรม Quizizz โดยใช้แบบทดสอบ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. สื่อโปรแกรมเกมส่วัดผล Quizizz
2. แบบประเมินผลการใช้โปรแกรมQuizizz

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ช่วงเวลาในการเก็บข้อมูล คือ เดือนสิงหาคม 2567 รวมระยะเวลา 1 เดือน ครูผู้สอนเป็นผู้เก็บ ข้อมูล การดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน โดยใช้แบบประเมินการใช้สื่อ โดยให้นักเรียนเป็นให้ข้อมูลในแบบประเมิน

แบบประเมินการใช้งานโปรแกรม Quizizz						
ลำดับ	ชื่อหัวข้อ	ระดับคุณภาพ				
		มากที่สุด5	มาก4	ปานกลาง3	น้อย2	น้อยมาก1
1	ความสนุกสนานในการใช้โปรแกรม quizizz					
2	ได้ทบทวนความรู้ขณะใช้งาน quizizz					
3	มีแรงกระตุ้นให้ทบทวนบทเรียน					
4	ทำให้จดจำเนื้อหาได้ดี					
5	เข้าใจง่ายการใช้งานไม่ซับซ้อน					
	รวมคะแนนแต่ละช่อง					
	รวมคะแนนทั้งหมด					
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ						

เกณฑ์การประเมิน

- คะแนน 0 – 1 ระดับ ควรปรับปรุง
คะแนน 1 – 2 ระดับ ควรปรับปรุง
คะแนน 2 – 3 ระดับ ควรปรับปรุง
คะแนน 3 – 4 ระดับ ควรปรับปรุง
คะแนน 4 – 5 ระดับ ควรปรับปรุง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อทำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง google application โดยใช้กระบวนการสอนแบบสืบเสาะความรู้ ได้ ใช้สื่อเกมส์การวัดผลจากโปรแกรม Quizizz เป็นจำนวนสองครั้งคือแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบ หลังเรียนเพื่อสังเกตผลจากการใช้สื่อในขณะทำการเรียนการสอน พบว่าผู้เรียนสามารถตอบคำถามใน ระหว่างเรียนได้เป็นอย่างดี เนื่องจากโปรแกรม Quizizz ผู้เรียนจะได้รับทราบข้อผิดพลาดของตนจากคำ เฉลยในแบบทดสอบ ส่งผลให้ผู้เรียนตั้งใจเรียนเพื่อทำแบบทดสอบในครั้งต่อไป



ภาพที่ 4.1 การใช้โปรแกรม Quizizz ในการวัดผลระหว่างเรียน

ภาพแสดงการใช้โปรแกรม Quizizz ในการวัดผลระหว่างเรียน เมื่อทำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จเรียบร้อยแล้ว ได้ทำการประเมินผลจากการใช้สื่อจากการคิดค่าเฉลี่ยของ แบบประเมินการใช้สื่อ จำนวน 40 คน ผลจากทำแบบ ประเมินพบว่าการใช้สื่อโปรแกรม Quizizz มีค่าเฉลี่ยของคะแนน ค่าเท่ากับ 4.75 จัดอยู่ในระดับดีมาก

ตารางที่ 1 ผลการประเมินการใช้งานโปรแกรม Quizizz

ลำดับ	ชื่อหัวข้อ	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยมาก 1	รวมคะแนนแต่ละ ช่อง
1	ความสนุกสนานในการใช้ โปรแกรม Quizizz	30	10	0	0	0	190
2	ได้ทบทวนความรู้ขณะใช้งาน Quizizz	28	12	0	0	0	188
3	มีแรงกระตุ้นให้ทบทวนบทเรียน	32	8	0	0	0	192
4	ทำให้จดจำเนื้อหาได้ดี	29	11	0	0	0	189
5	เข้าใจง่าย การใช้งานไม่ซับซ้อน	31	9	0	0	0	191

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อความเข้าใจตรงกันในการแปลความหมายของการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

n แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

$\bar{x}$ แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนน

Σx แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผลสัมฤทธิ์ความก้าวหน้าของการใช้งาน Quizizz ของนักศึกษา ปวส. 1 แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและแผนกวิชาอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย จังหวัดระยอง ปีการศึกษา 2567 จำนวน 40 คน

ตารางที่ 2 คะแนนเฉลี่ยผลการทดสอบก่อนและหลังจากการทดสอบ

รายการ	N	$\bar{x}$
ผลการทดสอบก่อน	40	7.78
ผลการทดสอบหลัง	40	15.98

จากตารางพบว่านักศึกษาทั้ง 40 คน คะแนนเต็ม 20 คะแนน มีคะแนนก่อนเรียน (Pre-test) เฉลี่ยอยู่ที่ 7.78 คะแนน (คิดเป็น 38.9%) ในขณะที่คะแนนหลังเรียน (Post-test) เฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 15.98 คะแนน (คิดเป็น 79.9%) ซึ่งแสดงถึงการพัฒนาทางการเรียนที่ชัดเจนหลังจากที่ได้ผ่านการเรียนการสอน ผลลัพธ์นี้สะท้อนให้เห็นว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความเข้าใจและความสามารถในการทำแบบทดสอบมากขึ้นหลังจากการเรียน ส่งผลให้คะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาการใช้สื่อโปรแกรม Quizizz ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน โดยมุ่งเน้นให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียน มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อแก้ไขปัญหาการขาดความกระตือรือร้นของนักเรียน
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการวัดผลในระหว่างเรียน

สรุปผล

1. จากการประเมินการใช้สื่อได้ผลคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 จัดอยู่ในระดับดีมาก
2. จากการจัดกิจกรรมตามแผนการเรียนรู้ ผลคะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.78 ผลคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย 15.98 ซึ่งหลังจากการใช้สื่อผลคะแนนมีค่าเฉลี่ยมากขึ้น 8.20

อภิปรายผล

จากการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โปรแกรม Quizizz ซึ่งเป็นการ จัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก สถานการณ์ ประสบการณ์จริง อันก่อให้เกิดความดึงดูดความสนใจของ เนื่องจากนักเรียนมีความสุขกับการเรียนรู้ ได้รับความสนุกสนาน สามารถทำแบบทดสอบหลังเรียนได้สูงขึ้น ถึง 8.20 คะแนนโดยเฉลี่ย แสดงถึงประสิทธิภาพของสื่อโปรแกรม Quizizz ในการวัดผลระหว่างเรียนซึ่งได้ค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 4.75 จัดอยู่ในระดับดีมาก การเป็นการเรียนรู้ แบบเชิงรุก ทำให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและความสนุกสนาน ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่ายและมีความคงทนและยืนยาว

จากการอภิปรายข้างต้น การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกโดยใช้โปรแกรม Quizizz สามารถสร้างการเรียนรู้ที่สนุกสนานและสร้างความน่าสนใจวิชาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ กระตุ้นการจดจำในการเรียน เป็นนวัตกรรมการสอนวิชาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ สามารถสร้างองค์ความรู้ให้เกิดแก่ตัวผู้เรียนได้

บรรณานุกรม

- สิริกัญญา ธาณี. (2563). “การใช้สื่อเว็บไซต์ Quizizz ในกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนรายวิชา *Fundamental English* ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัฒนา”
- ณิฉาภรณ์ การุณย์. (2565). “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วย Quizizz เรื่องการเก็บรวบรวมและสำรวจข้อมูล วิชา วิทยาการคำนวณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/8 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ อุบลราชธานี”
- บุริศร์ กองมะลิ. (2562). “การใช้โปรแกรม Quizizz ในการวัดผลระหว่างเรียนเพื่อแก้ไขปัญหาการขาดความกระตือรือร้นของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5”