

การแก้ไขปัญหาลักษณะการเรียนวิชากฎหมาย โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท
(Kahoot) ในการจัดการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/4

นายภวินท์ ธนากรยิ่งยงค์

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

โรงเรียนเซนต์ดอมินิก

ปีการศึกษา 2561

ชื่อเรื่อง : การแก้ไขปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชากฎหมาย โดยใช้แอปพลิเคชัน
คาฮูท (Kahoot) ในการจัดการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/4
ผู้วิจัย : นายภวินท์ ธนากรยิ่งยงค์
กลุ่มสาระการเรียนรู้ : สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
ปีการศึกษา : 2561

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในการเรียนการสอนวิชากฎหมาย เป็นวิชาที่ต้องใช้ความเข้าใจและต้องวิเคราะห์ปัญหาที่ได้รับ ซึ่งปกติแล้วการเรียนการสอนวิชากฎหมายจะเป็นหลักสูตรที่ศึกษาเฉพาะในระดับอุดมศึกษาเท่านั้น แต่ในปัจจุบันกฎหมายเป็นสิ่งที่คนทุกคนควรรู้หาใช้เฉพาะคนที่เรียนกฎหมายเท่านั้นถึงจะรู้ได้ โรงเรียนเซนต์ดอมินิกได้ตระหนักถึงเรื่องนี้ จึงได้จัดให้มีหลักสูตรวิชากฎหมายในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สายการเรียนศิลป์คำนวณ แต่การเรียนการสอนวิชากฎหมายจะจัดการสอนเหมือนกับระดับอุดมศึกษา ไม่ได้ กล่าวคือ ให้อ่านตำราท่องจำบทมาสอบ หากนำการเรียนการสอนระดับอุดมศึกษามาใช้กับ มัธยมศึกษาตอนปลาย จะส่งผลให้นักเรียนไม่ได้รับความรู้อย่างเต็มที่และวิชากฎหมายจะกลายเป็นยาขมของนักเรียน ไม่รู้สึกดีกับวิชาที่เรียน และวัตถุประสงค์ที่อยากจะให้นักเรียนรู้กฎหมายก็ไม่บังเกิดผล

จากประสบการณ์สอนวิชากฎหมายระดับมัธยมศึกษา มาเป็นเวลา 3 ปี พบว่านอกจากจะใช้หนังสือ สื่อการสอนทั่วไป (พาวเวอร์พอยท์ / คลิปวิดีโอ / ให้นักเรียนทำภาพยนตร์สั้น) ยังคงไม่เพียงพอต่อสิ่งที่ผู้วิจัยอยากจะให้ความรู้แก่นักเรียน ผู้วิจัยจึงต้องการจะนำสื่อการสอนรูปแบบใหม่ มาใช้ในการเรียนการสอนเพิ่ม เพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนสนุกกับบทเรียนและสามารถช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้

ดังนั้น ในวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยจึงเลือกแอปพลิเคชันที่มีการใช้อย่างแพร่หลายในโลก คือ แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot)¹ ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ง่าย เชื่อมต่อง่าย มีการเคลื่อนไหวของกราฟิก มีลูกเล่นและสามารถออกแบบแบบทดสอบได้หลากหลาย มีการสรุปคะแนนที่สะดวก และยังสร้างความสนุกสนานให้กับนักเรียน ในรูปแบบการแข่งขันเดี่ยวหรือแบบกลุ่ม ซึ่งสามารถทำได้ดีกว่าสื่อการสอนหรือวิธีการสอนในรูปแบบอื่น

อนึ่ง การใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ในการเรียนการสอนนั้น ยังสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ.

¹ คาฮูท (อังกฤษ: Kahoot) เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ผ่านเกมแบบไม่มีค่าใช้จ่าย โดยใช้เป็นเทคโนโลยีการศึกษา เปิดตัวเมื่อเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2556 ที่ประเทศนอร์เวย์ ขณะนี้มีจำนวนผู้เล่นกว่า 50 ล้านคน ใน 180 ประเทศ

2553 หมวด 9 เรื่อง เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา “มาตรา 66 ผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อ การศึกษา ในโอกาสแรกที่ได้ทำให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการ แสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต” อีกทั้ง ยังสอดคล้องกับแนวคิดของมอร์แมนและแบลนตัน (1990) ที่กล่าวว่า “จุดมุ่งหมายสำคัญของการศึกษา คือ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชา และสามารถนำความรู้ความเข้าใจที่มีไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้” อีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชากฎหมายสูงขึ้น

ตัวแปรในการวิจัย

ตัวแปรต้น : สื่อการสอนโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot)

ตัวแปรตาม : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชากฎหมายสูงขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/4 โรงเรียนเซนต์ดอมินิก จำนวน 33 คน

เครื่องมือในการทำวิจัย

1. สมาร์ทโฟน
2. คอมพิวเตอร์
3. แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot)
4. โปรแกรมพาวเวอร์พอย
5. คลิปวีดีโอ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ครูจัดทำสื่อการสอนโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท โดยตั้งคำถาม 20 คำถาม และให้นักเรียนร่วมทำกิจกรรมผ่านแอปพลิเคชัน เพื่อวัดความรู้ก่อนเรียนและเพื่อดึงดูดความสนใจ
2. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง กฎหมายภาษี จำนวน 10 ข้อ จากนั้นบันทึกผลสัมฤทธิ์และสอนเนื้อหาตามแผนการสอนโดยใช้สื่อพาวเวอร์พอยและคลิปวีดีโอ
3. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 7 คน ในการจัดทำคำถามวัดความรู้ในเนื้อหาผ่านแอปพลิเคชันคาฮูท กลุ่มละ 10 คำถาม และให้นำมาเสนอและทดสอบจริงภายในชั้นเรียนในชั่วโมงเรียนต่อไป

4. ให้ครูนำคำถามที่ใช้ในแอปพลิเคชันคาฮูทในครั้งแรกจำนวน 20 ข้อ และให้ครูทำเพิ่มอีก 10 ข้อ เพื่อทดสอบนักเรียนถึงปัญหาเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชากฎหมาย

5. ครูนำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง กฎหมายภาษี จำนวน 10 ข้อ และให้เพิ่มจำนวนข้อในแบบทดสอบอีก 10 ข้อ แล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบ จากนั้นบันทึกผลสัมฤทธิ์ เพื่อเปรียบเทียบและสรุปผล

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลจาก กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 33 คน สามารถสรุปได้ ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน ได้คะแนนเฉลี่ย 5.4 จาก 10 คะแนน (คิดเป็นร้อยละ 54)

2. ผลสัมฤทธิ์หลังเรียน ได้คะแนนเฉลี่ย 6.57 จาก 10 คะแนน (คิดเป็นร้อยละ 66)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชากฎหมายโดยการใช้สื่อการสอน Kahoot ได้คะแนนเฉลี่ยโดยรวมจากผลการวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน มีเฉลี่ยเท่ากับ 5.4 ของคะแนนเต็ม 10 คะแนน และมีผลคะแนนเฉลี่ยโดยรวมจากผลการวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน มีเฉลี่ยเท่ากับ 6.57 ของคะแนนเต็ม 10 คะแนน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อยู่ในระดับดีมาก คือ คะแนนเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้น ร้อยละ 12

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยการใช้สื่อการสอน Kahoot ได้คะแนนเฉลี่ยโดยรวมจากผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยปานกลางและอยู่ในระดับของเกณฑ์การประเมินที่ดีมาก แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ควรมีการพัฒนาเทคนิคการเรียนการสอนให้มากยิ่งขึ้น

นักเรียนส่วนใหญ่ให้ความสนใจในกิจกรรมการเรียนการสอนแบบใหม่นี้มากกว่าแบบเดิม และการใช้เทคนิคใหม่ ๆ หรือกระบวนการใหม่ที่จะฝึกประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียน จะทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น โดยการใช้เทคนิคหรือวิธีการสอนแนวใหม่ถือเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนแบบหนึ่งที่สามารถช่วยพัฒนาการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้นักเรียน นอกจากนี้ยังช่วยสร้างให้นักเรียน เพิ่มกระบวนการเรียนรู้มีมนุษยสัมพันธ์ และการกล้าแสดงออกมากยิ่งขึ้น รวมทั้งการเอื้ออาทร และการอยู่ร่วมกับสังคมอย่างมีความสุข

ดังนั้น แอปพลิเคชันคาฮูท เป็นสื่อการสอนรูปแบบใหม่ที่จะช่วยให้การเรียนการสอนสนุกสนานมากขึ้น และทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนขึ้นอย่างเห็นได้ชัดเจน ซึ่งหากมีการใช้แอปพลิเคชันคาฮูทอย่างแพร่หลายย่อมจะทำให้การศึกษาของประเทศไทย ก้าวหน้าและพัฒนามากขึ้น และเป็นที่แน่นอนว่า การศึกษานั้นสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ เมื่อการศึกษาก้าวหน้าและพัฒนา ประเทศชาติย่อมได้รับพัฒนาควบคู่ไปกับการศึกษานั้นเอง

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการใช้กลยุทธ์ทางการสอนแบบใหม่ มาช่วยในการเรียนการสอนในวิชานี้ เช่น การระดมสมอง (brainstorm), อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในกลุ่มบนเว็บ หรือ การบันทึกผลการเรียนรู้ในแฟ้มสะสมงานอิเล็กทรอนิกส์ (e-Portfolio ใน Google Doc) เป็นต้น
2. ควรมีการใช้สื่อและเอกสารประกอบการเรียนการสอนแบบใหม่ เพื่อเพิ่มกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อฝึกทักษะในด้านต่างๆ จะทำให้ลดขั้นตอนและเวลาในการเรียนการสอน
3. ควรใช้เทคโนโลยีสื่อประสม มาพัฒนาการเรียน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนและครูผู้สอนมีกระบวนการใช้การสอนที่หลากหลายมากยิ่งขึ้นหรือการใช้การเรียนการสอนแบบผสม เช่น การสอนแบบบรรยายควบคู่ไปกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยการเล่นเกม, การสอนแบบบรรยายควบคู่ไปกับการสอบแบบนำอภิปราย หรือ การสอนแบบบรรยายควบคู่ไปกับการสอนแบบสาธิตและปฏิบัติ เป็นต้น

ตารางสรุปผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน

รายชื่อนักเรียน		คะแนนก่อนเรียน (10 ข้อ)	คะแนนหลังเรียน (20 ข้อ)
1. นายธณดล	พัตรภักดิ์	5	6
2. นายธนโชชน์	วิเศษสินธุ์	6	6
3. นายนกรบ	หิรัญพจนา	4	5
4. นายวงศ์ภูธร	เข้มแข็ง	7	8
5. นายธีร์	ธนาธรรมภพ	7	8
6. นายจิรพัฒน์	บุระมาน	5	6
7. นายกนิษฐพัทธ์	จันทร์เทศ	4	7
8. นายภาคภูมิ	ชีวะธรรมรัตน์	4	6
9. นายถิรวัฒน์	รัชดาทิพย์	4	6
10. นายธนกฤต	โตลักษณะล้ำ	4	6
11. นายปัทม์ลัญจน์	นวลละออง	5	6
12. นายจิรภัทร	อชิรวราชัย	6	7
13. นายธนบดี	สุนทรานุยุตกิจ	5	7
14. นายกฤษณกานต์	จันทร์เสริมพงศ์	4	6
15. นายจักรินทร์	จิตรศรี	4	6
16. นายชานน	คุศกรเจริญ	7	8
17. นายฐานพัฒน์	สวัสดิ์รัมย์	5	6
18. นายศิววิชญ์	แสงนาทร	7	8
19. นายธนภัทร	เทียนกระจำง	6	6
20. นายอดิศักดิ์	ไต้เลิศ	7	8
21. นายธนโชติ	อารยะชัย	8	9
22. นายแทนพงษ์	ภูมิเหล่าแจ้ง	4	6
23. นายอัสนี	จิตติโชติ	5	6
24. นายภูธเนศ	บุญพร้อมสรรพ	8	8
25. นายบุญยกร	ปิยชนโชติ	8	7
26. นายภูธิป	จิตอดิสัย	5	6
27. นายอุ๋เงิน	โอปนายิกุล	4	5

28. นายพศิน	เจียมอุทุมพงษ์	4	6
29. นายธนธร	พุมิไชวโรจน์	7	7
30. นายชยณัฐ	อริยะวรกุล	4	6
31. นายร่มจักร	ภูทอง	5	7
32. นายภฤศ	ธนภัธเมธี	4	5
33. นายกานต์ณัฐ	สุนพงษ์ศรี	6	7
34. นายยูอาคิม	ดอลแสตรม	5	6
35. นายธนสัณห์	ทุมวรรณ	6	7
ค่าเฉลี่ย		5.4 (ร้อยละ 54)	6.57 (ร้อยละ 66)

เกณฑ์การประเมิน (Rubric scale)

คะแนนเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้น (ร้อยละ)	ระดับ	คำอธิบาย
0 - 2	ควรปรับปรุง	แอปพลิเคชันคาซุท ไม่ได้ช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น
3 - 5	พอใช้	แอปพลิเคชันคาซุท อาจมีส่วนช่วยให้การเรียนการสอนดีขึ้นบ้าง
6 - 8	ดี	แอปพลิเคชันคาซุท มีส่วนช่วยในการเรียนการสอนเป็นที่น่าพอใจ และควรพิจารณาให้เป็นสื่อการสอนประกอบการเรียนการสอน
9 - 12	ดีมาก	แอปพลิเคชันคาซุท มีส่วนช่วยในการเรียนการสอนอย่างมาก และสมควรให้เป็นสื่อการสอนที่ควรนำไปใช้ในการเรียนการสอน
13 ขึ้นไป	ยอดเยี่ยม	แอปพลิเคชันคาซุท จำเป็นอย่างมากในการจัดการเรียนรู้ และต้องให้เป็นสื่อการสอนที่ต้องใช้ในการเรียนการสอน