

การสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้โปรแกรม ClassPoint ในการจัดการเรียนการสอน
ภาษาอังกฤษ

A Study on Students' Satisfaction with the Use of ClassPoint in Learning English

คุณัญญา หมายชัย

Khunanya Maichai

นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

E-mail: tanny.tarn39@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงสำรวจนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อการใช้โปรแกรม ClassPoint ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ในวิทยาลัยแห่งหนึ่งจำนวน 109 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบง่ายจากรายชื่อนักเรียนทั้งหมด เครื่องมือที่ใช้คือ แบบสอบถามออนไลน์ด้วย Google Form เกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้โปรแกรม ClassPoint ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้โปรแกรม ClassPoint ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 4.40$) โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ การใช้ ClassPoint ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนภาษาอังกฤษให้สนุกสนานและน่าสนใจ ($M = 4.60$) ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ClassPoint เป็นเครื่องมือที่ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยช่วยเพิ่มความสนุกสนาน กระตุ้นแรงจูงใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน แม้ว่าจะยังมีประเด็นด้านความเสถียรของระบบที่ควรได้รับการปรับปรุง แต่โดยภาพรวมถือว่าเป็นสื่อการสอนที่เหมาะสมและได้รับการตอบรับในทางบวกจากผู้เรียน สามารถนำไปใช้พัฒนาการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษได้อย่างต่อเนื่อง

คำสำคัญ: โปรแกรม ClassPoint การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ความพึงพอใจ

Abstract

This survey research aimed to study on satisfaction of vocational certificate 1 students with the use of ClassPoint in learning English. The participants were 109 students in vocational certificate 1 from a college, selected through simple random sampling. The research instrument was an online questionnaire using Google Form. Data were analyzed using descriptive statistics, including mean, percentage, and standard deviation. The results revealed that, overall, the students had a highly satisfaction with the use of Classpoint ($M = 4.40$). The statement “Using ClassPoint create a joyfully and engaging in learning environment” received the highest mean ($M = 4.60$). The findings indicated that ClassPoint was an effective tool for enhancing learning English, as it made lessons more engaging, enjoyable, and motivating, and promoted student participation. Although some aspects of system stability still needed improvement, overall, ClassPoint received positive feedback from students and could be effectively used to further develop and enhance English language teaching and learning.

Keywords: ClassPoint, English language teaching and learning, Satisfaction

บทนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลของโลกที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย และมีบทบาทสำคัญในชีวิตของผู้คนจำนวนมาก และเป็นเครื่องมือในการหาความรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้ผู้เรียนก้าวทันสังคมโลกปัจจุบัน และทันต่อสมัยของการเปลี่ยนแปลงอันรวดเร็วของยุคปัจจุบัน (ณัฐชญา บุปผาชาติ, 2561) ซึ่งในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษยังพบปัญหาอยู่ จากการเรียนภาษาอังกฤษหลายปี แต่ยังไม่สามารถพูด อ่าน เขียนหรือสื่อสารได้ มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ ที่ล้าสมัย เน้นที่การท่องจำ ไม่มีการจูงใจผู้เรียน หรือไม่มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีการโต้ตอบกับครูผู้สอนโดยใช้ทักษะภาษาอังกฤษในการสื่อสารภายในห้องเรียน ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่าย ไม่สนใจในการเรียน จากการจัดการเรียนการสอนที่จำเจนี้ ครูภาษาอังกฤษต้องพยายามสร้างแรงกระตุ้น แรงบันดาลใจในการเรียน จัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีการโต้ตอบกับครูผู้สอนมากขึ้นที่เราเรียกกันว่าจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม โดยครูผู้สอนเป็นผู้กำกับให้คำแนะนำช่วยเหลือผู้เรียน และอำนวยความสะดวกเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมในการเรียน เกิดความต้องการที่อยากจะเรียนรู้ ครูผู้สอนจึงต้องออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะสามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะต่างๆ ที่สำคัญควรใช้เทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่ง (วารินทร์พร ฟันเฟื่องฟู, 2562)

ในปัจจุบัน มีการใช้เทคโนโลยีในการสอนต่างๆในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ มาปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่มากขึ้น เป็นวิธีการสอนที่ทำให้ผู้เรียนในยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป ที่เปิดโลกทัศน์ของผู้เรียนให้กว้างขวางและหลากหลายมากยิ่งขึ้น ซึ่งโปรแกรม ClassPoint เป็นเครื่องมือตอบคำถามในชั้นเรียนที่ช่วยให้ครูผู้สอนสร้างแบบทดสอบ หรือออกแบบกิจกรรมและเนื้อหาการเรียน ที่ผู้เรียนสามารถตอบคำถาม หรือ ทำแบบทดสอบที่วัดความเข้าใจของผู้เรียนในเนื้อหาที่เรียนในช่วงเวลานั้น เนื่องจากตัวโปรแกรมมีกิจกรรมที่สามารถโต้ตอบกับผู้เรียนได้อย่างรวดเร็ว เป็นโปรแกรมติดตั้งพร้อม PowerPoint เป็นโปรแกรมที่สะดวกต่อการใช้งานโดยไม่ต้องเปลี่ยนไปใช้โปรแกรมอื่นให้เสียเวลา สามารถนำเสนอสื่อการสอน พร้อมการตอบคำถามจากผู้เรียน (นารา อ่ำศรี และคณะ, 2567) ซึ่งเหมาะแก่การจัดการจัดกิจกรรมการเรียนแบบ Active Learning เป็นอย่างมาก

ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่ต้องการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความต้องการที่จะเรียนภาษาอังกฤษ จึงต้องการศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการใช้โปรแกรม ClassPoint ที่เป็นการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ในโรงเรียนระดับอาชีวศึกษา สังกัดคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เพื่อนำผลการพัฒนาการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนของครู และเป็นข้อมูลให้สถานศึกษาในสังกัดและต่างสังกัด สามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงการเรียนการสอนแบบ Active Learning ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อการใช้โปรแกรม ClassPoint ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 1.1 ประชากรนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ในวิทยาลัยแห่งหนึ่ง จำนวน 150 คน
- 1.2 กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ดิจิทัลกราฟิก และการโรงแรม จำนวน 109 คน

2. ขอบเขตด้านตัวแปรที่จะศึกษา

- 2.1 ตัวแปรที่จะศึกษา ได้แก่ ความพึงพอใจและความคิดเห็นของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรม ClassPoint ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

กรอบแนวคิดของการวิจัย



ระเบียบวิธีวิจัย

1. รูปแบบของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงสำรวจ

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากรนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ในวิทยาลัยแห่งหนึ่ง จำนวน 150 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ดิจิทัลกราฟิก และการโรงแรม จำนวน 109 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถาม (Questionnaire) ออนไลน์ด้วย Google Form โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ลักษณะประชากร ได้แก่ เพศ อายุ และสาขาวิชา

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้โปรแกรม ClassPoint ในรายวิชา ภาษาอังกฤษ แบ่งออกเป็น 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert Scale) ได้แก่ เห็นด้วยมากที่สุด เห็นด้วยมาก เห็นด้วยปานกลาง เห็นด้วยน้อย และเห็นด้วยน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นเพิ่มเติม มีลักษณะเป็นแบบสอบถามปลายเปิดที่เปิดโอกาสให้กลุ่มตัวอย่างสามารถแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้

ก่อนนำแบบสอบถามไปใช้จริง ผู้วิจัยส่งแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพแบบสอบถามด้านความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) ด้วยดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับ วัตถุประสงค์การวัด (Item-Objective Congruence Index : IOC) โดยผลของทุกข้อคำถามมีค่า 1.00 ซึ่งผ่านเกณฑ์ค่า $IOC \geq 0.50$ แสดงว่าแบบสอบถามมีความเที่ยงตรง

หลังจากนั้นได้นำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับครูสอนภาษาอังกฤษที่มีคุณลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อหาความเชื่อมั่น (Reliability) พบว่า แบบสอบถามมีค่าความเชื่อมั่นในระดับสูงมาก โดยมีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค เท่ากับ 0.96

4. การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการแจกแบบสอบถามแบบออนไลน์ โดยการเก็บแบบสอบถาม มีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

- 1) จัดเตรียมแบบสอบถามออนไลน์ด้วย Google Form
- 2) ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับวิทยาลัยอาชีวศึกษาอะแซหิระ เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย
- 3) ทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล พร้อมแนบหมายกำหนดการเก็บข้อมูล
- 4) ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม
- 5) แจกแบบสอบถามออนไลน์ ด้วยวิธีการแสดนคิวอาร์โค้ด เพื่อทำการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง ระหว่าง วันที่ 31 ตุลาคม - 3 พฤศจิกายน 2568
- 6) นำผลจากแบบสอบถามออนไลน์ไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

- 1) วิเคราะห์ปัจจัยลักษณะประชากร ได้แก่ เพศ อายุ และสาขาวิชา โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage)
- 2) การวิเคราะห์การใช้โปรแกรม ClassPoint และความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้โปรแกรม ClassPoint ในรายวิชาภาษาอังกฤษ ด้วยการหาค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และนำมาอธิบายผลการวิจัยตามเกณฑ์การแปลผลที่กำหนดไว้โดยใช้แบบประเมินเป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ในวิทยาลัยแห่งหนึ่ง จำนวน 109 คน ดังตาราง 1

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

	ข้อมูลสถานภาพ	ความถี่	ร้อยละ
1. เพศ	ชาย	57	52.29
	หญิง	52	47.71
	น้อยกว่า 15 ปี	0	0.00
2. อายุ	15 ปี	56	51.38
	16 ปี	46	42.20
	17 ปีขึ้นไป	7	6.42
	การโรงแรม	18	16.50
3. สาขาวิชา	ดิจิทัลกราฟิก	47	43.10
	เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล	44	40.40
4. รู้จักโปรแกรม ClassPoint	ใช่	102	93.60
	ไม่ใช่	7	6.40
รวม		109	100

จากตารางที่ 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 จำนวน 109 คน โดยส่วนมากเป็นเพศชายจำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 52.29 และมีอายุ 15 ปีมากที่สุด จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 51.38 นักเรียนสาขาดิจิทัลกราฟิกมีจำนวนมากที่สุด จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 43.10 กลุ่มตัวอย่างที่รู้จักโปรแกรม ClassPoint จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 93.60

นักเรียนจำนวน 7 คนที่ไม่รู้จักโปรแกรม ClassPoint ไม่สามารถให้ข้อมูลและตอบแบบสอบถามได้ ผู้วิจัยจึงตัดข้อมูลของนักเรียนกลุ่มดังกล่าวออกจากการวิเคราะห์ ดังนั้น การวิเคราะห์ข้อมูลระดับความพึงพอใจต่อการใช้โปรแกรม ClassPoint ในครั้งนี้ จึงอาศัยข้อมูลจากผู้ตอบแบบสอบถามที่สามารถให้ข้อมูลได้จำนวน 102 คนเท่านั้น

2. ระดับความพึงพอใจต่อการใช้โปรแกรม ClassPoint ในการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ

ระดับความพึงพอใจต่อการใช้โปรแกรม ClassPoint ของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ในวิทยาลัยแห่งหนึ่งจำนวน 102 คน ดังตาราง 2

ตารางที่ 2 ผลวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจต่อการใช้โปรแกรม ClassPoint

ที่	รายการสอบถามเกี่ยวกับโปรแกรม ClassPoint	ผลการวิเคราะห์ (n = 102)		ระดับ ความคิดเห็น
		M	S.D.	
1.	ขั้นตอนการเข้าร่วมชั้นเรียนผ่านอุปกรณ์ (เช่น การสแกน QR Code หรือใส่รหัส) ทำได้ง่าย รวดเร็ว และสะดวก	4.58	0.58	มากที่สุด
2.	เมนูและฟังก์ชันต่างๆ ของโปรแกรม ClassPoint ใช้งานง่าย ไม่ยุ่งยากและซับซ้อน	4.42	0.71	มาก
3.	การแสดงผลบนหน้าจอโปรแกรม ClassPoint มีรูปแบบ ตัวอักษรที่อ่านง่าย และชัดเจน	4.36	0.79	มาก
4.	โปรแกรม ClassPoint ทำงานได้เสถียร ตอบสนองได้รวดเร็ว ไม่ค้างหรือมีปัญหาบ่อยขณะส่งคำตอบ และไม่ทำให้การเรียนการสอนสะดุด	3.99	0.90	มาก
5.	ข้อมูลที่ตอบผ่าน ClassPoint ถูกบันทึกและแสดงผลได้ถูกต้อง	4.51	0.70	มาก
6.	การใช้ ClassPoint ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนภาษาอังกฤษให้สนุกสนานและน่าสนใจ ทำให้รู้สึกว่าการเรียนในชั้นเรียนผ่านไปอย่างรวดเร็ว และไม่น่าเบื่อ	4.60	0.65	มากที่สุด
7.	การใช้ ClassPoint ช่วยให้เข้าใจเนื้อหา สามารถจดจำคำศัพท์ และไวยากรณ์ในวิชาภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น	4.34	0.72	มาก
8.	การทำกิจกรรมโต้ตอบผ่าน ClassPoint ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียน กระตุ้นให้กล้าตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนมากขึ้น	4.41	0.72	มาก
9.	การใช้ ClassPoint ช่วยให้กระบวนการสอน การทำกิจกรรม มีความหลากหลายและน่าสนใจ	4.49	0.79	มาก
10.	การได้รับผลตอบรับ (Feedback) แบบทันที (เช่น เฉลยคำตอบ, คะแนน) ช่วยให้ประเมินความเข้าใจ ของตนเองได้ทันที	4.48	0.71	มาก
11.	ท่านมีความพึงพอใจโดยรวมต่อการนำ ClassPoint มาใช้ในการสอนวิชาภาษาอังกฤษ	4.51	0.65	มาก
12.	ผู้เรียนอยากให้มีการใช้โปรแกรม ClassPoint นี้ต่อไปในการเรียนภาษาอังกฤษ	4.53	0.80	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม		4.44	0.73	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 อยู่ในระดับมาก ($M = 4.44$, $S.D. = 0.73$) โดยพิจารณารายข้อที่มีค่าเฉลี่ยเรียงจากมากไปน้อยตามลำดับ ได้แก่ ข้อที่ 6 การใช้ ClassPoint ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนภาษาอังกฤษให้สนุกสนานและน่าสนใจ ($M = 4.60$, $S.D. = 0.65$) รองลงมาคือข้อที่ 1 ขั้นตอนการเข้าร่วมชั้นเรียนผ่านอุปกรณ์ (เช่น การสแกน QR Code หรือใส่รหัส) ทำได้ง่าย รวดเร็ว และสะดวก ($M = 4.58$, $S.D. = 0.58$) ข้อที่ 12 ผู้เรียนอยากให้มีการใช้โปรแกรม ClassPoint นี้ต่อไปในการเรียนภาษาอังกฤษ ($M = 4.53$, $S.D. = 0.80$) ข้อที่ 5 ข้อมูลที่ตอบผ่าน ClassPoint ถูกบันทึกและแสดงผลได้ถูกต้อง ($M = 4.51$, $S.D. = 0.70$) ข้อที่ 11 ท่านมีความพึงพอใจโดยรวมต่อการนำ ClassPoint มาใช้ในการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ($M = 4.51$, $S.D. = 0.65$) ข้อที่ 9 การใช้ ClassPoint ช่วยให้กระบวนการสอน การทำกิจกรรมมีความหลากหลายและน่าสนใจ ($M = 4.49$, $S.D. = 0.79$) ข้อที่ 10 การได้รับผลตอบรับ (Feedback) แบบทันที เช่น เฉลยคำตอบ, คะแนน ช่วยให้ประเมินความเข้าใจ ของตนเองได้ทันที ($M = 4.41$, $S.D. = 0.71$) ข้อที่ 2 เมนูและฟังก์ชันต่างๆ ของโปรแกรม ClassPoint ใช้งานง่าย ไม่ยุ่งยากและซับซ้อน ($M = 4.42$, $S.D. = 0.71$) ข้อที่ 8 การทำกิจกรรมโต้ตอบผ่าน ClassPoint ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียน กระตุ้นให้กล้าตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนมากขึ้น ($M = 4.41$, $S.D. = 0.72$) ข้อที่ 3 การแสดงผลบนหน้าจอโปรแกรม ClassPoint มีรูปแบบตัวอักษรที่อ่านง่าย และชัดเจน ($M = 4.36$, $S.D. = 0.79$) ข้อที่ 7 การใช้ ClassPoint ช่วยให้เข้าใจเนื้อหา สามารถจดจำคำศัพท์และไวยากรณ์ ในวิชาภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น ($M = 4.34$, $S.D. = 0.72$) และข้อที่ 4 โปรแกรม ClassPoint ทำงานได้เสถียร ตอบสนองได้รวดเร็ว ไม่ค้างหรือมีปัญหาบ่อยขณะส่งคำตอบ และไม่ทำให้การเรียนการสอนสะดุด ($M = 3.99$, $S.D. = 0.90$)

อภิปรายผลการวิจัย

การอภิปรายผลการวิจัยเรื่อง การสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้โปรแกรม ClassPoint ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยอภิปรายผลในประเด็นที่สำคัญดังต่อไปนี้

ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้โปรแกรม ClassPoint ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยรวมมีผลความพึงพอใจในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นวลอนงค์ ยศสาย (2566) ที่พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อวิเคราะห์เป็นรายด้านก็พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้ ClassPoint ที่ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนภาษาอังกฤษให้สนุกสนานและน่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 91.96 สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Ramadhani and Unsiah (2024) ที่พบว่าการใช้โปรแกรม Classpoint ในการจัดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษทำให้การเรียนสนุกสนานขึ้น สะท้อนให้เห็นว่า โปรแกรม ClassPoint มีส่วนช่วยให้การเรียนภาษาอังกฤษไม่จำกัติดอยู่เพียงการบรรยายแบบเดิม แต่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมผ่านกิจกรรมตอบโต้

(Interactive Learning) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Active Learning ที่มนสิข สิริสมบูรณ์ (2565) กล่าวว่ามุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ (Construct) ด้วยตัวผู้เรียนเอง และก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful learning) รวมทั้งการจัดปัจจัยสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ (Input) ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ขั้นตอนการเข้าร่วมชั้นเรียนผ่านอุปกรณ์ (เช่น การสแกน QR Code หรือใส่รหัส) ทำได้ง่าย รวดเร็ว และสะดวก คิดเป็นร้อยละ 91.57 แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนรับรู้ถึงความสะดวกและความทันสมัยของระบบที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย ผู้เรียนอยากให้มีการใช้โปรแกรม ClassPoint นี้ต่อไปในการเรียนภาษาอังกฤษ คิดเป็นร้อยละ 90.59 แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความสุขในการเรียน การทำกิจกรรมโต้ตอบผ่าน ClassPoint ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียน กระตุ้นให้กล้าตอบคำถาม และแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนมากขึ้น คิดเป็นร้อยละ 88.24 สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Abumosa (2024) ที่พบว่า การใช้โปรแกรม Classpoint ส่งผลให้การมีส่วนร่วมในชั้นเรียนสูงขึ้น และช่วยสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนของนักศึกษา สะท้อนให้เห็นว่าโปรแกรม Classpoint ช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถามมากขึ้น การใช้ ClassPoint ช่วยให้เข้าใจเนื้อหา สามารถจดจำคำศัพท์และไวยากรณ์ในวิชาภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น คิดเป็นร้อยละ 86.86 สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Tiansoodeenon and Prasongngern (2025) พบว่าการใช้โปรแกรม Classpoint ทำให้นักศึกษาสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น

นักเรียนมีทัศนคติต่อการใช้โปรแกรม ClassPoint ที่ผู้วิจัยสรุปได้ 3 ด้านต่อการใช้โปรแกรม ClassPoint ดังนี้

1) การทำกิจกรรมการเรียนการสอน ที่ทำให้การเรียนรู้มีสีสัน รู้สึกมีความสุข สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ และไม่เครียดกับการเรียนภาษาอังกฤษ ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมในการเรียนและได้ปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในห้องมากขึ้น การเรียนแบบเกมเพื่อการศึกษา กระตุ้นความสนใจและทำให้มีแรงจูงใจในการเรียน

2) โปรแกรม ClassPoint มีภาพและตัวหนังสือที่ชัดเจน เครื่องหมายและสัญลักษณ์ดูง่าย

3) ผลจากการเรียนโดยใช้โปรแกรม ClassPoint จากการที่ได้ตอบคำถามทำให้ทุกคนมีโอกาสนในการตอบคำถามและรู้สึกกล้าตอบมากขึ้น สามารถเข้าถึงความรู้ภาษาอังกฤษได้ง่ายขึ้นและจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น ได้ฝึกทักษะภาษาอังกฤษทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียน ทำให้มีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ อย่างไรก็ตาม ยังพบปัญหาและข้อเสนอแนะบางประการ ได้แก่

1) โปรแกรม ClassPoint มีปัญหาการค้างขณะส่งคำตอบ ทำให้ไม่สามารถส่งตอบคำถามได้ทัน

2) โปรแกรม ClassPoint มีการแจ้งเตือนในบางครั้ง ทำให้ต้องเข้าสู่ระบบเข้าใหม่

3) ระบบการเก็บคะแนน (ดาว) มีความไม่เสถียร เมื่อตอบคำถามถูกต้องกลับไม่ปรากฏคะแนน

4) ควรให้ปรับปรุงความเสถียรของโปรแกรม เพื่อป้องกันการค้างหรือแจ้งเตือนบ่อยครั้ง

แม้ในผลการวิจัยพบว่าโปรแกรม ClassPoint ทำงานได้เสถียร ตอบสนองได้รวดเร็ว ไม่ค้างหรือมีปัญหาบ่อยขณะส่งคำตอบ และไม่ทำให้การเรียนการสอนสะดุด คิดเป็นร้อยละ 79.80 อยู่ในระดับต่ำที่สุด

ซึ่งอาจเกิดจากปัจจัยทางเทคนิค เช่น ความเร็วของอินเทอร์เน็ต อุปกรณ์ที่ใช้ หรือปัญหาการเชื่อมต่อ ทั้งนี้ยังถือว่าอยู่ในระดับ “มาก” ซึ่งหมายความว่าผู้เรียนยังคงมีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้งานโปรแกรม ClassPoint โดยรวม ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า โปรแกรม ClassPoint เป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้มีความน่าสนใจ ช่วยเพิ่มความสนุก กระตุ้นแรงจูงใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ แม้ว่าจะยังมีประเด็นด้านความเสถียรของระบบที่ควรได้รับการปรับปรุง แต่ภาพรวมถือว่าเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ และได้รับการตอบรับในทางบวกจากผู้เรียน เป็นสื่อการสอนที่เหมาะสมต่อการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ผลจากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1) นำโปรแกรม ClassPoint มาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่อง

2) ครูผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่สอดคล้องกับคุณลักษณะของโปรแกรม ClassPoint

3) นำผลการวิจัยนี้เป็นแนวทางในการพัฒนาและขยายผลไปยังรายวิชาอื่น ๆ

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในครั้งต่อไป

1) ควรมีการเปรียบเทียบการใช้โปรแกรม ClassPoint กับโปรแกรมอื่นที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน เพื่อประเมินประสิทธิภาพเชิงเปรียบเทียบ

2) ควรมีการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนและผู้สอนต่อการใช้โปรแกรมในระยะยาว เพื่อประเมินผลการใช้งานอย่างต่อเนื่อง

เอกสารอ้างอิง

- ณัฐชญา บุปผาชาติ. (2561). การใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนยอแซฟอุปถัมภ์อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม. (การค้นคว้าอิสระ ปริญญาโทบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- นารา อัครี ศรีนัยพร ชัยวิศิษฐ์ และบุญรัตน์ แผลงสร. (2567). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย ClassPoint เรื่องการแสดงอัลกอริทึมในการแก้ปัญหา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสาร, 7(22), 34–45.
- นวลอนงค์ ยศสาย. (2566). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนด้วยโปรแกรม ClassPoint เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี.
- มนสิข สิริสมบุญ. (2565). กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (พิมพ์ครั้งที่ 1). โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- วารินทร์ พินเฟื่องฟู. (2562). การจัดการเรียนรู้ Active Learning ให้สำเร็จ The Success of Active Learning Management. วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), 9(1), 135–145.
- Abumosa, M. (2024). University students' perspectives on the use of interactive presentation technologies. *International Journal of Technology in Education and Science (IJTES)*, 8(4), 645–667. <https://doi.org/10.46328/ijtes.579>
- Ramadhani, F. S., & Unsiah, F. (2024). How do EFL students across gender perceive Classpoint toward their motivation in learning English? *English Teaching Journal*, 15(1), 69–82.
- Tiansoodeenon, M., & Prasongngern, P. (2025). Enhancing active learning through the interactive learning platform to improve Thai EFL students' English vocabulary, grammatical retention, and motivation in English learning. *Higher Education Studies*, 15(1), 232–244. <https://doi.org/10.5539/hes.v15n1p232>