

การพัฒนาความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับ 5W1H
DEVELOPMENT ANALYTICAL READING SKILLS FOR MATHAYOM SUKSA 5
STUDENTS USING GAME-BASED LEARNING MANAGEMENT WITH THE 5W1H

1วันวิภา ภูจิ้น Wanwipa Pujean 2กาญจนา วิชญาปกรณ์ Kanchana Witthayapakorn

^{1,2}มหาวิทยาลัยนเรศวร Naresuan University, Thailand

Corresponding Author E-mail: wanwipa59@gmail.com

Article Received: April 22, 2025. Revised: August 19, 2025. Accepted: August 21, 2025.

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์ก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ 5W1H เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านเชิงวิเคราะห์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ 5W1H โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ 5W1H โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลองแบบ One-Group Pretest-Posttest Design ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนปางมะค่าวิทยาาคม 1 ห้องเรียน จำนวน 56 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 1 ห้องเรียน จำนวน 25 คน โดยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถอ่านเชิงวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับ 5W1H 2) แบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับ 5W1H วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบ t-test dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์ พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 11.97, p = 0.000$) โดยผลต่างค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นถึง 8.32 2) ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับ 5W1H โดยภาพรวม พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก

คำสำคัญ: ความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์, นักเรียน, การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

Abstract

This research article aimed 1) to compare the analytical reading ability of Grade 11 students before and after learning through game-based learning integrated with the 5W1H questioning technique, and 2) to study the students' satisfaction toward the instructional management using game-based learning combined with 5W1H. The instructional approach was implemented using an experimental research design, specifically the One-Group Pretest-Posttest Design. The population consisted of 56 Mathayom Suksa 5 students from Pangmakha

Wittayakom School in the second semester of the 2024 academic year. The sample comprised 25 students from Mathayom Suksa 5/1, selected by purposive sampling. The research instruments included: 1) a learning management plan for developing analytical reading ability using game-based learning combined with 5W1H, 2) an analytical reading ability test, and 3) a student satisfaction questionnaire regarding the game-based learning integrated with 5W1H. Data were analyzed using mean, percentage, standard deviation, and dependent t-test.

The research findings revealed that 1) A comparison of analytical reading ability showed that students' post-test scores were significantly higher than their pre-test scores at the .05 level of statistical significance ($t = 11.97$, $p = 0.000$), with a mean difference increase of 8.32. 2) The students' satisfaction with the learning management using game-based learning combined with the 5W1H approach was, overall, at a high level.

Keywords: Analytical Reading Skills, Students, Game-Based Learning Management

บทนำ

การสอนการอ่านในหลักสูตรการศึกษาปัจจุบันมุ่งพัฒนาทักษะการอ่านตั้งแต่ระดับพื้นฐาน เช่น การอ่านออกเสียง จนถึงระดับสูงคือการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ โดยเน้นการอ่านเพื่อพัฒนาความคิดควบคู่ไปด้วย เนื่องจากโลกปัจจุบันเป็นยุคของการสื่อสารไร้พรมแดนที่มีข้อมูลข่าวสารจำนวนมากและแพร่กระจายอย่างรวดเร็ว ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องมีทักษะการคิดเพื่อประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้รับ ทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์ถือเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดในยุคนี้ เพราะช่วยให้ผู้อ่านสามารถแยกแยะ วิเคราะห์ ดีความ และประเมินเนื้อหาที่อ่านได้อย่างถูกต้อง โดยใช้กระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล การอ่านเชิงวิเคราะห์จึงไม่ใช่เพียงเพื่อความรู้หรือความเพลิดเพลิน แต่เพื่อเข้าใจเจตนาของผู้เขียนอย่างลึกซึ้งและรอบด้าน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของวัชรา เล่าเรียนดี (2552) ที่ระบุว่า การคิดเชิงวิเคราะห์คือความสามารถในการแสดงออกถึงความเข้าใจอย่างละเอียด โดยสามารถแจกแจงส่วนประกอบ วิเคราะห์ข้อมูล และนำมาสู่การตัดสินใจหรือสรุปอย่างเหมาะสมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การเรียนการสอนทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์ในระดับมัธยมศึกษายังประสบปัญหาในด้านประสิทธิภาพ โดยจากประสบการณ์ของผู้วิจัยและการสัมภาษณ์ครูผู้สอนภาษาไทย โรงเรียนบางมะค่าวิทยาคม พบว่า ปัญหาเกิดจาก 2 ปัจจัยหลัก ได้แก่ ปัจจัยจากตัวผู้เรียน และปัจจัยจากการจัดการเรียนการสอนของครู ในด้านผู้เรียน พบว่า นักเรียนมักเสพข้อมูลจากสื่อโซเชียลที่มีเนื้อหาสั้น ไม่ได้ฝึกการคิดวิเคราะห์หรือไตร่ตรองอย่างลึกซึ้ง อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีเพื่อความบันเทิงมากกว่าการเรียนส่งผลให้ขาดแรงจูงใจ ขาดความใส่ใจ และไม่เห็นความสำคัญของการเรียนรู้เชิงวิเคราะห์ นอกจากนี้ยังมีปัจจัยจากครอบครัว สภาพแวดล้อม และสังคมที่ไม่เอื้อต่อการสร้างพฤติกรรมการอ่านที่ดี (สกุรัตน์ เจริญอินทร์พรหม, 2561) ในด้านของครูผู้สอน ส่วนมากยังคงใช้วิธีการสอนแบบดั้งเดิมที่เน้นการท่องจำและความเข้าใจพื้นฐาน ไม่ได้จัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์หรือฝึกฝนทักษะการอ่านอย่างเป็นระบบ ครูมักใช้คำถามปลายปิดที่เน้นความจำมากกว่าการวิเคราะห์ ซึ่งทำให้ผู้เรียนไม่สามารถพัฒนาความเข้าใจเชิงลึกได้อย่างแท้จริง ทั้งที่ทักษะการคิดวิเคราะห์เป็นหัวใจสำคัญของการอ่านในศตวรรษที่ 21 (วัชรา เล่าเรียนดี, 2552) การจัดการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทยจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนจากการเน้นเนื้อหาวิชาการเพียงอย่างเดียวมาเป็นการส่งเสริม

ให้ผู้เรียนรู้จักการคิดวิเคราะห์ แยกแยะข้อมูล และใช้ความคิดเชิงเหตุผล ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการดำเนินชีวิตในยุคปัจจุบัน ดังนั้น เพื่อให้การพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์เกิดผล ครูควรใช้วิธีการเรียนการสอนที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง (active learning) และสร้างกิจกรรมที่น่าสนใจ เช่น เกม สื่อวีดิทัศน์ หรือกิจกรรมกลุ่ม เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน โดยครูต้องตระหนักถึงบทบาทของตนในการสร้าง “นักคิด” ที่มีความสามารถเชิงวิเคราะห์และวิจารณ์ญาณในยุคข้อมูลข่าวสารไร้พรมแดน

ในปัจจุบัน การจัดการเรียนรู้มีการเปลี่ยนแปลงจากการบรรยายเพียงอย่างเดียว มาเป็นรูปแบบที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น โดยนิยมใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Blended Learning) ระหว่างการเรียนในห้องเรียน (On-site) และการเรียนออนไลน์ (On-line) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความสนุกในการเรียนรู้ (เครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย, 2565) หนึ่งในวิธีการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยม คือ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ซึ่งเป็นแนวทางที่ช่วยกระตุ้นความสนใจ สร้างแรงจูงใจในการเรียน และส่งเสริมทักษะต่างๆ เช่น การคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ การบริหารจัดการอารมณ์ และการเคารพกติกาในสถานการณ์ต่างๆ (ทิศนา แคมมณี, 2550) เกมจึงไม่ได้เพียงสร้างความสนุก แต่ยังช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะที่จำเป็นทั้งในด้านวิชาการและสังคม ดังที่ ญัฐฐา ผิวนา (2563) พบว่า การใช้เกมร่วมกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนมากกว่าการเรียนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียว เช่นเดียวกับ ญัฐพร สิงห์มณี ที่พบว่า การเรียนด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบใช้เกมเป็นฐานทำให้ผลสัมฤทธิ์และเจตคติของนักเรียนดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ขณะที่ ลดาวัลย์ แยมครวญ และศุภกฤษฎี นิวัฒนากุล (2560) อธิบายว่า เกมเพื่อการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยพัฒนาทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและกระบวนการคิด โดยเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมกระดานสามารถสร้างจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และความพึงพอใจแก่ผู้เรียนได้ ขณะเดียวกัน ผู้สอนสามารถออกแบบเกมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะที่ต้องการได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ กฤดาภรณ์ สีหารี (2561) ยังระบุว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งรายบุคคลและกลุ่ม ผ่านเกมรูปแบบต่างๆ เช่น ดิจิทัล เกมกระดาน หรือกิจกรรมที่เน้นการสังเกต วิเคราะห์ และสรุปความรู้อย่างสนุกสนาน โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และใช้กระบวนการเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะอย่างเป็นธรรมชาติ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานถือเป็นกลยุทธ์ที่เหมาะสมกับผู้เรียนยุคใหม่ เพราะช่วยสร้างแรงจูงใจ กระตุ้นการมีส่วนร่วม พัฒนาทักษะการคิด และทำให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียนรู้ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้ในการเรียนการสอนในหลากหลายบริบทได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การใช้คำถามถือเป็นเทคนิคสำคัญในการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมทักษะการคิด วิเคราะห์ ตีความ และสร้างความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะเทคนิคการตั้งคำถามแบบ 5W1H (Who, What, Where, When, Why, How) ซึ่งได้รับการยอมรับว่าเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์ของผู้เรียน เนื่องจากช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถแยกแยะข้อมูล ตั้งคำถามเชิงลึก และจัดระบบความคิดได้อย่างเป็นระบบ การประยุกต์ใช้เทคนิคนี้ในกิจกรรมการเรียนรู้พบว่าผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ชัดเจนยิ่งขึ้น เกิดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญ เช่น งานวิจัยของดวงพร เฟื่องฟู (2560) พบว่า นักเรียนร้อยละ 81.25 ผ่านเกณฑ์การอ่านจับใจความหลังเรียน ด้วยเทคนิคนี้ ภัทรสุดา นาคสุข (2564) ชี้ให้เห็นว่า เทคนิค 5W1H ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านการตั้งคำถามและค้นหาคำตอบด้วยตนเอง ขณะที่ สุภาพร เหล่ารอด (2565) พบว่า การใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 STEPs ร่วมกับเทคนิค 5W1H ทำให้นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สะท้อนให้เห็นว่า

เทคนิค 5W1H เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการกระตุ้นความคิด วิเคราะห์ และส่งเสริมการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและมีคุณภาพ

จากปัญหาและแนวคิดที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงมีความสนใจพัฒนาความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค 5W1H เนื่องจากพบว่า ครูส่วนใหญ่ยังใช้การสอนแบบเน้นการบรรยาย ซึ่งจำกัดโอกาสของผู้เรียนในการฝึกคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานจะช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ กระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ พร้อมทั้งเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาอย่างเป็นลำดับขั้นตอน ผู้วิจัยจึงคาดหวังว่าการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้จะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้ เจตคติ ทักษะ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม รวมทั้งเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์ก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ5W1H เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านเชิงวิเคราะห์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ 5W1H

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นโดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลองแบบ One-Group Pretest-Posttest Design โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนปางมะค่าวิทยาคม ตำบลปางมะค่า อำเภอลำปาง จังหวัดลำปาง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กำแพงเพชร
 - 1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนปางมะค่าวิทยาคม ตำบลปางมะค่า อำเภอลำปาง จังหวัดลำปาง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กำแพงเพชร รวมนักเรียนทั้งหมด 25 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับ5W1H จำนวน 4 แผน ระยะเวลาในการสอน 13 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับ 5W1H จำนวน 15 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามขั้นตอนดังนี้ 1) สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์จากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค 5W1H สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของจุดประสงค์ สาระสำคัญ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล และสื่อการเรียนรู้ 2) ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนปางมะค่าวิทยาคม จำนวน 25 คน 3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผน

ที่ออกแบบไว้ โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค 5W1H รวมเวลาเรียนทั้งสิ้น 11 ชั่วโมง 4) ดำเนินการทดสอบ หลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกับก่อนเรียน 5) ตรวจสอบคำตอบและให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด 6) เก็บข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ 5W1H จำนวน 14 ข้อ และนำผลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อประกอบผลการวิจัย

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 นำผลคะแนนมาเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านเชิง วิเคราะห์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติทดสอบที (t-test dependent)

4.2 การวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาความสามารถ การอ่านเชิงวิเคราะห์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับ 5W1H โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานในแต่ละด้าน แล้วแปลผลของค่าเป็นระดับความพึงพอใจ โดยใช้เกณฑ์ของบุญชม ศรีสะอาด (2545)

สรุปผลการวิจัย

1. การพัฒนาความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับ5W1H ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 19.16 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.72 สูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 10.84 และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน เท่ากับ 4.05 อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 ดังในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์ก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับ 5W1H เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านเชิงวิเคราะห์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	\bar{x}	S.D.	\bar{D}	t	Sig. (1-tailed)
ก่อนเรียน	25	30	10.84	4.05	8.32	11.97	0.000
หลังเรียน	25	30	19.16	2.72			

* มีนัยความสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ต่อการพัฒนาความสามารถการอ่านเชิง วิเคราะห์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับ 5W1H พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.88 เมื่อพิจารณา เรียงลำดับจากมากไปน้อย พบว่า ลำดับที่ 1 คือ การใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ 5W1H ในชั้นเรียนสามารถช่วย นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.40 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.82 ลำดับที่ 2 คือ เนื้อหาที่เรียนเป็นเรื่องที่น่าสนใจ ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.36 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.81 และการใช้ เกมเป็นฐานร่วมกับ 5W1H ในชั้นเรียนกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนมากยิ่งขึ้น มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.36 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.81 ลำดับที่ 3 คือ นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างเพื่อนและ ครูผู้สอน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.32 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.85และการประเมินผลมีการ ประเมินผลการเรียนของนักเรียนเป็นรายบุคคล และของกลุ่มมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.32 และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน เท่ากับ 0.85 ลำดับที่ 4 คือนักเรียนได้นำความรู้และประสบการณ์ที่มีมาใช้ในการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย

เท่ากับ 4.28 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.82 ลำดับที่ 5 คือนักเรียนพอใจกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมโดยการใช้เกมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.93 และเนื้อหาทำให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ที่ได้ดียิ่งขึ้นมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.83 ลำดับที่ 6 คือเนื้อหาที่เรียนสอดคล้องกับชีวิตประจำวันมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.96 และการใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ 5W1H ในชั้นเรียนทำให้นักเรียนสนุกสนานและมีความสุขในการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.96, นักเรียนสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตัวเองมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.20 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.87 ลำดับที่ 7 คือ เนื้อหาจัดเรียงลำดับได้อย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.16 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.80 และการประเมินผลครอบคลุมเนื้อหาที่เรียนมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.16 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.94 ลำดับที่ 8 คือ นักเรียนสามารถนำความรู้การอ่านเชิงวิเคราะห์ไปประยุกต์ใช้ได้มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.12 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.97 และลำดับสุดท้ายลำดับที่ 9 คือ ก็นักเรียนมีโอกาสรับทราบผลการเรียนรู้ของตนเองมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.08 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.97 ดังในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับ 5W1H

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1.	เนื้อหาที่เรียนเป็นเรื่องที่น่าสนใจ	4.36	0.81	มาก
2.	เนื้อหาที่เรียนสอดคล้องกับชีวิตประจำวัน	4.20	0.96	มาก
3.	เนื้อหาจัดเรียงลำดับได้อย่างเหมาะสม	4.16	0.80	มาก
4.	เนื้อหาทำให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ที่ได้ดียิ่งขึ้น	4.24	0.83	มาก
5.	นักเรียนได้นำความรู้และประสบการณ์ที่มีมาใช้ในการเรียนรู้	4.28	0.82	มาก
6.	นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างเพื่อนและครูผู้สอน	4.32	0.85	มาก
7.	นักเรียนพอใจกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมโดยการใช้เกม	4.24	0.93	มาก
8.	นักเรียนสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตัวเอง	4.20	0.87	มาก
9.	นักเรียนสามารถนำความรู้การอ่านเชิงวิเคราะห์ไปประยุกต์ใช้ได้	4.12	0.97	มาก
10.	การใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ5W1H ในชั้นเรียนกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนมากยิ่งขึ้น	4.36	0.81	มาก
11.	การใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ5W1H ในชั้นเรียนสามารถช่วยนักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น	4.40	0.82	มาก
12.	การประเมินผลมีการประเมินผลการเรียน	4.32	0.85	มาก
13.	การประเมินผลครอบคลุมเนื้อหาที่เรียน	4.16	0.94	มาก
14.	นักเรียนมีโอกาสรับทราบผลการเรียนรู้	4.08	0.97	มาก
ภาพรวม		4.24	0.88	มาก

อภิปรายผลการวิจัย

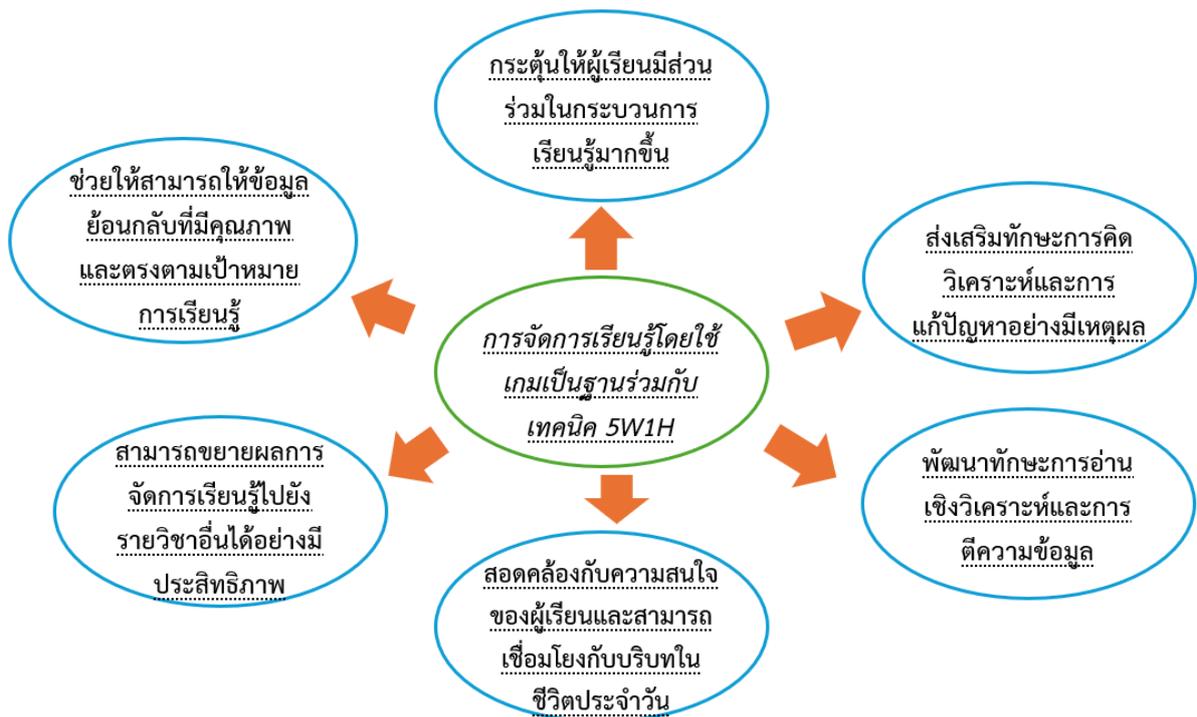
การวิจัยครั้งนี้พบผลการวิจัยสำคัญที่นำมาอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาการพัฒนาความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับ5W1H หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เป็นเพราะว่านักเรียนได้รับการพัฒนาการอ่านเชิงวิเคราะห์ จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ การวิเคราะห์ตัวละครในวรรณกรรมเรื่อง "มัทนะพาธา" บทความ ข่าวและเหตุการณ์ประจำวัน บทอาขยานบทหลัก ร่วมกับการบูรณาการเทคนิค 5W1H (What, Who, Where, When, Why, How) เข้ากับกิจกรรมเกมช่วยให้นักเรียนสามารถจัดระเบียบความคิดและวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ ซึ่งส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ในระดับสูงขึ้นไปเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างมีอิสระผ่านเกมเพื่อสร้างองค์ความรู้เพื่อนำมาสู่เนื้อหาในบทเรียน ครูจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาการอ่านเชิงวิเคราะห์โดยมีเกมเป็นฐาน ให้นักเรียนฝึกตั้งคำถามและตอบคำถาม เพื่อเป็นการวิเคราะห์เรื่องที่นักเรียนอ่าน ฝึกให้นักเรียนตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน โดยคำถามเป็นคำถามง่ายๆ เช่น ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร ทำไม อย่างไร เพื่อให้นักเรียนวิเคราะห์ข้อมูลจากเรื่องที่อ่านได้ ส่งเสริมให้นักเรียนมีความเข้าใจในเรื่องที่อ่านแล้วนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อีกทั้งยังช่วยให้การเรียนในห้องเรียนมีความสนุกสนาน นักเรียนเกิดความท้าทายในการเรียน ซึ่งครูมีการวัดผลประเมินผลที่หลากหลายระหว่างการจัดกิจกรรม และครูมีการวัดผลประเมินผลก่อนเริ่มกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ 5W1H ทำให้ครูทราบพัฒนาการพื้นฐานของนักเรียนแต่ละคนและส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีพัฒนาการอ่านเชิงวิเคราะห์ที่สูงขึ้น และมีการวัดผลประเมินผลหลังการจัดกิจกรรมเพื่อให้ทราบผลของการพัฒนาการอ่านเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หลังจากการจัดการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ5W1H มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 19.16 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.72 สูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 10.84 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.05 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของจุฑารัตน์ จันทร์จิว (2566) ที่พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ Micro: bit มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และมีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.56/73.89 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 และสอดคล้องกับงานวิจัยของสุภาพร เหล่ารอด (2565) ที่พบว่า ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการจัดกระบวนการเรียนรู้ 5 STEPs ร่วมกับเทคนิค5W1H พบว่า นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre - test) เท่ากับ 14.56 คิดเป็นร้อยละ 72.80 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 3.69 และหลังจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post - test) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.95 คิดเป็นร้อยละ 89.75 และจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (t-test) อยู่ที่ 12.70 คะแนนทักษะการอ่านจับใจความสำคัญหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของอเทวราช มังคะละ (2565) ที่พบว่า การเปรียบเทียบความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์ของนักเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการออกแบบการเรียนรู้แบบย้อนกลับร่วมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ (GPAS 5 Steps) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการออกแบบการเรียนรู้แบบย้อนกลับร่วมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ (GPAS 5 Steps) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.17 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.93 สูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.28 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.28 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับ 5W1H พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.24 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.88 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีทัศนคติในเชิงบวกและตอบสนองต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้ได้เป็นอย่างดี สาเหตุที่ผลลัพธ์ ออกมาในระดับดีมากนั้น เป็นเพราะรูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ 5W1H ทำให้เกิดการมีส่วนร่วม อย่างแท้จริงของนักเรียน เนื้อหาที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ไม่เพียงแต่น่าสนใจ แต่ยังสอดคล้องกับ ชีวิตประจำวัน ซึ่งช่วยให้นักเรียนรู้สึกว่า เรื่องที่เรียนมีความเกี่ยวข้องกับตนเองและสามารถนำไปใช้ได้จริง นอกจากนี้ การจัดลำดับเนื้อหาที่เหมาะสมและการส่งเสริมทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์ยังช่วยให้นักเรียน สามารถพัฒนาทักษะทางปัญญาได้ดียิ่งขึ้น รวมถึงการที่นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันกับเพื่อนและครู เป็นอีกปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้เกิดความพึงพอใจในระดับสูง เพราะการมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ทำให้นักเรียน มีแรงจูงใจและรู้สึกสนุกสนานกับบทเรียน ในด้านการประเมินผล นักเรียนยังรู้สึกว่าการประเมินมีความ ครอบคลุมเนื้อหาที่เรียน และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทราบผลการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวทาง ของการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สอดคล้องกับแนวคิดของ Prensky (2001) ที่กล่าวว่า เกมเป็น เครื่องมือที่ทรงพลังในการสร้างแรงจูงใจและเพิ่มการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ การออกแบบเกมที่เชื่อมโยงกับ ชีวิตประจำวันและจัดลำดับเนื้อหาที่เหมาะสม ช่วยลดความรู้สึกเครียดและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ สนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Hwang and Wu (2012) ที่พบว่า เกมสามารถเพิ่มความสุขและลด ความกดดันในชั้นเรียนได้ การที่นักเรียนรู้สึกพึงพอใจสูงในด้านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อนและครู แสดงถึงการสร้างชุมชนการเรียนรู้ (Learning Community) ที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ผ่าน การสนทนาและการสะท้อนความคิด อย่างไรก็ตาม ประเด็นการรับทราบผลการเรียนรู้ของตนเองมีคะแนน ต่ำสุด ซึ่งให้เห็นถึงข้อจำกัดในการให้ข้อมูลป้อนกลับที่ชัดเจนและทันท่วงที ซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาการ เรียนรู้ตามแนวคิดของ Hattie (2009) ที่กล่าวว่า ข้อมูลป้อนกลับที่มีคุณภาพช่วยส่งเสริมการควบคุมตนเอง (Self-regulation) และความตระหนักในพัฒนาการของผู้เรียน การประเมินผลที่ครอบคลุมเนื้อหาน้อยกว่าที่ คาด อาจเกิดจากการออกแบบเครื่องมือประเมินที่ยังไม่ครอบคลุมทุกมิติของทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์ หรือการขาดการสื่อสารผลการประเมินอย่างชัดเจน

องค์ความรู้การวิจัย

องค์ความรู้การวิจัยครั้งนี้ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค 5W1H ซึ่งเป็น รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีศักยภาพสูงในการพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยผลการวิจัยสะท้อนว่า แนวทางดังกล่าวมีอิทธิพลเชิงบวกต่อหลายด้านสำคัญ ดังในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ของเทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับ 5W1H

จากภาพที่ 1 เทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับ 5W1H มีอธิบายว่า

1. กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ทำทาย และน่าสนใจ ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจภายใน เกิดความรู้สึกร่วมในการเรียน และอยากมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและยั่งยืน ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
2. ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล เกมที่ออกแบบให้สอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนรู้และบูรณาการร่วมกับเทคนิคการตั้งคำถาม 5W1H ช่วยฝึกให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างมีระบบ เรียนรู้การจัดลำดับเหตุผล การตั้งข้อสังเกต และการเชื่อมโยงข้อมูล นำไปสู่การแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อนอย่างมีประสิทธิภาพ
3. พัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์และการตีความข้อมูล การใช้เทคนิค 5W1H (Who, What, Where, When, Why, How) ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนอ่านอย่างมีเป้าหมายและลึกซึ้ง สามารถแยกแยะข้อมูลหลักจากข้อมูลรอง วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของแนวคิด และตีความเนื้อหาด้วยความเข้าใจที่แท้จริง ซึ่งเป็นหัวใจของการอ่านเชิงวิเคราะห์
4. สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียนและสามารถเชื่อมโยงกับบริบทในชีวิตประจำวันเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้สามารถออกแบบให้มีเนื้อหาหรือสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริงของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่เรียนในห้องเรียนกับสิ่งที่พบเจอในชีวิตประจำวัน ทำให้เกิดความรู้สึกว่า "สิ่งที่เรียนมีความหมาย" และมีคุณค่า จึงเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น
5. ช่วยให้สามารถให้ข้อมูลย้อนกลับที่มีคุณภาพและตรงตามเป้าหมายการเรียนรู้ การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเกมร่วมกับคำถาม 5W1H เปิดโอกาสให้ครูประเมินผลระหว่างเรียนอย่างต่อเนื่อง ทั้งจากการตอบ

คำถาม การสังเกตพฤติกรรม และการมีส่วนร่วมในกิจกรรม ทำให้สามารถให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ที่ตรงประเด็น ชัดเจน และทันเวลา ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

6. สามารถขยายผลการจัดการเรียนรู้ไปยังรายวิชาอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ แนวทางการใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค 5W1H ไม่จำกัดเฉพาะในรายวิชาภาษาไทยเท่านั้น แต่สามารถประยุกต์ใช้ในวิชาอื่นๆ เช่น วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา หรือแม้กระทั่งคณิตศาสตร์ โดยปรับเนื้อหาและบริบทของเกมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของวิชา นับว่าเป็นนวัตกรรมทางการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่นสูง และสามารถนำไปใช้เพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียนในภาพรวม

สรุปว่า องค์ความรู้จากการวิจัยนี้สามารถนำไปเป็นแนวทางพัฒนาและออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ในห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการส่งเสริมทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์ การคิดอย่างมีเหตุผล และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบันและอนาคต

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ในการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับ 5W1H ครูผู้สอนควรเพิ่มเวลาในการจัดกิจกรรม หรือลดกิจกรรมย่อยในแต่ละแผน เพื่อให้เหมาะสมกับการทำกิจกรรม

1.2 ในการนำเสนอชิ้นงาน หรือใบงาน ควรมีการนำเสนอแบบกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนได้มีการวางแผนแบ่งหน้าที่ให้ทุกคนในกลุ่มมีส่วนร่วมและลดระยะเวลาในขั้นตอนการนำเสนอ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค 5W1H เพื่อพัฒนาความสามารถหรือทักษะด้านอื่นๆ ในรายวิชาภาษาไทย เช่น การเขียน การพูด เป็นต้น

2.2 ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค 5W1H ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ โดยครูผู้สอนสามารถบูรณาการทักษะทางภาษาเข้ามาร่วมด้วย

เอกสารอ้างอิง

กฤตาภัทร สีหารี. (2561). มุมมองวิศวกรรมซอฟต์แวร์ต่อการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลสำหรับการศึกษาประเทศไทย 4.0. วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 28(2), 477-488.

เครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย. (2565). การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Game-Based Learning. แหล่งที่มา <https://active-learning.thailandpod.org/learning-activities/game-based-learning> สืบค้น 10 มีนาคม 2566.

จุฑารัตน์ จันทร์จิว. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ Micro: bit เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. การค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ณัฐภา ผิวมา. (2563). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, 7(ฉบับพิเศษ), 1-15.

- ดวงพร เพ็ญฟู. (2560). การพัฒนาชุดกิจกรรมการอ่านจับใจความโดยใช้เทคนิค 5W1H เพื่อส่งเสริมการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ติศนา แคมมณี. (2550). ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- ภัทรสุดา นาคสุข. (2564). การพัฒนาความสามารถทางการอ่านจับใจความ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิคการสอน 5W1H ร่วมกับวรรณกรรมท้องถิ่นภาคกลาง. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ลดาวลัย แยมครวญ และศุภกฤษฎี นิวัฒนากุล. (2560). การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับส่งเสริมทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *Journal of Information Science and Technology*, 7(1), 33-41.
- วัชรา เล่าเรียนดี. (2552). รูปแบบและกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิด. พิมพ์ครั้งที่ 4 ฉบับปรับปรุง. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สกุลรัตน์ เจริญอินทร์พรหม. (2561). การพัฒนาความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กลวิธี SQP2RS ร่วมกับแผนผังความคิด. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุภาพร เหล่ารอด. (2565). การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ โดยการจัดการกระบวนการเรียนรู้ 5 STEPs ร่วมกับเทคนิค 5W1H ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. การค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- อเทวราช มังคะละ. (2565). การพัฒนาความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์ด้วยการออกแบบการเรียนรู้แบบย้อนกลับร่วมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ (GPAS 5 Steps) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์.
- Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge.
- Hwang, G. J. and Wu, P. H. (2012). Advancing learning performance in a digital game-based learning environment by using an inquiry-based approach. *Computers & Education*, 59(2), 770-777.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.