

Developing critical reading and thinking skills using reading and critical thinking exercises Ramakian at Narai Prabnontok together with Kahoot game for 2nd year high school students.

Sunantha Kinnareewong¹ Sayjai Pengtee² & Dechsit Lunsopa³

Received	Reviewed	Revised	Accepted
25/10/2023	05/03/2024	06/03/2024	12/03/2024

Abstract

The objectives of this research were 1) to develop a reading and critical thinking exercise in literature; 2) To compare the reading and analytical skills of students who learned by using the reading and analysis skills of the literature titled Ramakian at Narai Prabnontok together with the use of Kahoot games before and after class 3) To study the satisfaction of students who learned by practicing reading and analyzing the value of literature. Ramakian at Narai Prabnontok in conjunction with Kahoot

The sample used in this development was 40 students in Year 2/5 of Roi Et College for the academic year 2022 from cluster sampling using classrooms as random units. The tools used in the development include: 1) 6 learning management plan for secondary school year 2, 6 hours plan, 1) learning management plan 1, practice analyzing the value before learning from Ramayana, learning management plan 2, history of Ramakian at Narai Prabnontok, learning management plan 3, study the story, disconnect wisdom, learning management plan 4, learn value. Ramakian at Narai Prabnontok Learning Management Plan 5: Finding Value from Kahoot and Learning Management Plan 6: Practice analyzing value after learning from Ramayana. 2) Reading and thinking skills to analyze the value of literature Ramakian at Narai Prabnontok For secondary school 2, 2 sets of 20 questions are divided into 1 set of 10 questions and 1 set of 10 Kahoot exercises 3) Satisfaction questionnaire of secondary school students of Roi Et College, Roi Et Province, academic year 2022. Ramakian at Narai Prabnontok together with the

¹ Rajabhat Maha Sarakham university, Email- Sunantha-ka@hotmail.com

² Rajabhat Maha Sarakham university, Email- Sunantha-ka@hotmail.com

³ Rajabhat Maha Sarakham university, Email- Sunantha-ka@hotmail.com

use of Kahoot game as a rating scale of 5 levels of 4 aspects and 18 items can summarize the results of the study as follows:

1. The results of the reading and thinking exercises analyze the value of literature. Ramakian at Narai Prabnontok, together with the use of Kahoot games for secondary school students to be effective according to the 80/80 criteria, found that the effectiveness of the reading and critical thinking exercises for the value of literature. Ramakian at Narai Prabnontok (E1/E2) is equal to 81.62/98.38, which is higher than the set 80/80 threshold.

2. Comparative analysis of reading and critical thinking skills of students who learned by practicing reading and thinking to analyze the value of literature. Ramakian at Narai Prabnontok, together with Kahoot after school, was statistically significantly higher than pre-school at .01.

2. Comparative analysis of reading and critical thinking skills of students who learned by practicing reading and thinking to analyze the value of literature. Ramakian at Narai Prabnontok, together with Kahoot after school, was statistically significantly higher than pre-school at .01.

3. The results of the analysis of the satisfaction of students studied by the reading exercises analyzed the value of literature. Ramakian at Narai Prabnontok in conjunction with the use of Kahoot game at the highest level ($\bar{x} = 4.66$, S.D. = 0.53) When considering the details, it was found that 1) the satisfaction with the skill exercises; Students had the highest level of overall satisfaction ($\bar{x} = 4.55$, S.D. = 0.60), 2) Reliance on Kahoot games, students had the highest level of overall satisfaction ($\bar{x} = 4.70$, S.D. = 0.47), 3) Satisfaction with teachers. Learners are most satisfied ($\bar{x} = 4.74$, S.D. = 0.52).

Keywords : Exercises, Reading, Critical Thinking, Kahoot Games

การพัฒนาทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี
เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 2

สุนันtha กิณริวงศ์⁴ สายใจ เพ็งที⁵ และเดชสิทธิ์ ลุนโสภา⁶

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดีของนักเรียน ที่เรียนโดยแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot ก่อนเรียนและหลังเรียน 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการพัฒนาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนร้อยเอ็ดวิทยาลัย ปีการศึกษา 2565 จำนวน 40 ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 6 แผน 6 ชั่วโมง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ฝึกวิเคราะห์คุณค่าก่อนเรียนจากรามเกียรติ์ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ความเป็นมาของรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทกแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ศึกษาเนื้อเรื่อง เปลื้องปัญญา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรียนรู้คุณค่า นารายณ์ปราบนนทก แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 จับตาค่าคุณค่าจาก Kahoot และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ฝึกวิเคราะห์คุณค่าหลังเรียนจากรามเกียรติ์ 2) แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 2 ชุด 20 ข้อ แบ่งเป็น แบบฝึกทักษะแบบเขียนตอบ จำนวน 1 ชุด 10 ข้อ และแบบฝึกทักษะในรูปแบบของ เกม Kahoot จำนวน 1 ชุด 10 ข้อ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนร้อยเอ็ดวิทยาลัยจังหวัดร้อยเอ็ด ปีการศึกษา 2565 ที่เรียนโดยแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot เป็น

⁴ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, Email- Sunantha-ka@hotmail.com

⁵ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, Email- Sunantha-ka@hotmail.com

⁶ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, Email- Sunantha-ka@hotmail.com

แบบมาตรฐานประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 4 ด้าน 18 ข้อ สามารถสรุปผลการศึกษาได้ ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี รามเกียรติ์ตอน นารายณ์ปราบนนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มี ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของ วรรณคดี รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก (E1/E2) เท่ากับ 81.62/98.38 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ กำหนด 80/80 ที่กำหนดไว้

2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนที่เรียนโดยแบบฝึก ทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ร่วมกับการใช้ เกม Kahoot หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ คุณค่าของวรรณคดี รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.53) เมื่อพิจารณารายละเอียดพบว่า 1) ด้านความพึงพอใจที่มีต่อแบบฝึกทักษะ ผู้เรียนมีความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.60) 2) ด้านความพึงพอใจที่มี ต่อการใช้เกม Kahoot ผู้เรียนมีความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.47) 3) ด้านความพึงพอใจที่มีต่อครูผู้สอน ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.74$, S.D. = 0.52)

คำสำคัญ : แบบฝึกทักษะ, การอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่า, เกม Kahoot

บทนำ

ในปัจจุบันทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์เป็นเครื่องมือที่สำคัญที่ทำให้บุคคลก้าวหน้าทันต่อ เหตุการณ์ การอ่านควรเป็น เรื่องที่ได้รับการส่งเสริมเพราะเป็นทักษะที่คงอยู่กับนักเรียนได้นานที่สุด เป็นสิ่งที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ตลอดเวลา แม้ว่าจะสำเร็จการศึกษาไปแล้ว กระทรวงศึกษาธิการตระหนักถึงความสำคัญของการอ่านเป็นอย่างยิ่งจึงได้รณรงค์ให้เด็กไทยมีนิสัยรัก การอ่านอย่างถาวร โดยประกาศให้ปีการศึกษา 2546 เป็นปีแห่งการส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ และในปี พ.ศ. 2549 เป็นวโรกาสที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงครองสิริราชสมบัติครบ 60 ปี จึง กำหนดนโยบายให้สถานศึกษาเข้าร่วมมทรรรมรักการอ่าน เพื่อเป็นการเฉลิมพระเกียรติ รวมทั้ง กำหนดให้วันที่ 2 เมษายนของทุกปีซึ่งเป็นวันคล้ายวันพระราชสมภพของสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดา ฯ สยามบรมราชกุมารี เป็นวันแห่งการรักการอ่าน เพื่อสร้างสังคมแห่ง การเรียนรู้ตลอดชีวิต เนื่องจากพระองค์ทรงมีพระราชดำริเกี่ยวกับการสร้างนิสัยรักการอ่านให้แก่เด็ก

เมื่อวันที่ 29 มีนาคม 2549 ณ ศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์ว่า “หนังสือเป็นสื่อเผยแพร่ความรู้ที่อยู่คู่กับมนุษย์เป็นเวลานาน หนังสือดีมีสาระมีส่วนช่วยยกระดับสติปัญญา และจิตใจของมนุษย์ คติคำสอนหรือตัวอย่างต่าง ๆ ที่ปรากฏในหนังสือยังช่วยกล่อมเกลาคำรู้สึกนึกคิด คุณธรรมจริยธรรมด้วย” ฉะนั้น การปลูกฝังนิสัยรักการอ่านให้เยาวชน จึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและควรดำเนินการอย่างต่อเนื่อง (Ministry of Education, 2008)

ภาษาไทยมีความสำคัญ ดังที่ได้กล่าวมากระทรวงศึกษาธิการจึงได้กำหนด สาระสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยไว้ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ไว้ว่า เป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ต้องมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง โดยกำหนดสาระสำคัญ คือการอ่าน การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่าง ๆ การอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่านเพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน การเขียน การเขียนสะกดตามอักขรวิธี การเขียนสื่อสารโดยใช้ถ้อยคำและรูปแบบต่าง ๆ ของการเขียน ซึ่งรวมถึง การเขียนเรียงความ ย่อความ รายงานชนิดต่าง ๆ การเขียนตามจินตนาการ วิเคราะห์วิจารณ์ และเขียนเชิงสร้างสรรค์ การฟัง การดู และการพูด การฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ การพูดแสดง ความคิดเห็น ความรู้สึก พูดลำดับเรื่องราวต่าง ๆ อย่างเป็นเหตุเป็นผล การพูดในโอกาสต่าง ๆ ทั้งเป็นทางการ และไม่เป็นทางการ การพูดเพื่อโน้มน้าวใจ หลักการใช้ภาษาไทยธรรมชาติ กฎเกณฑ์ของภาษาไทยการใช้ภาษาให้ถูกต้องเหมาะสมกับโอกาสและบุคคลการแต่งบทประพันธ์ประเภทต่าง ๆ และอิทธิพลของภาษาต่างประเทศในภาษาไทยวรรณคดี และวรรณกรรม วิเคราะห์วรรณคดี และวรรณกรรมเพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิด คุณค่าของงานประพันธ์ และความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจ บทเห่ บทร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณีเรื่องราวของสังคมในอดีต และความงดงามของภาษาเพื่อให้เกิดความซาบซึ้ง และภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน (Ministry of Education, 2008 : 37)

นอกจากนี้นักวิชาการด้านการศึกษาในสหรัฐอเมริกา หลุยส์ เอ็ม โกเมซ (Louis M. Gomez) แห่งสถาบันสอนนโยบายการศึกษาและสังคม มหาวิทยาลัยนอร์ทเวสเทิร์น (Northwestern University) และคิมเบอร์ลี โกเมซ (Kimberley Gomez) แห่งมหาวิทยาลัยอิลลินอยส์ (University of Illinois) กล่าวว่า การขาดทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นปัญหาใหญ่ที่มีผลต่อการทำงานในอนาคต เนื่องจากเศรษฐกิจในศตวรรษที่ 21 ต้องการแรงงานคนที่มีทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ การคิดเชิงวิเคราะห์ และเครื่องมือสำคัญที่จะทำให้เด็กนักเรียนมีทักษะดังกล่าวคือการอ่านเพื่อการเรียนรู้ตนเอง (ประภาพร ชัยปายาง, 2549) ได้กล่าวอีกว่า การอ่านเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ ช่วยในการกระตุ้นการพูดคุยแสดงความคิดเห็น การใช้จินตนาการ ให้ความรู้และทักษะเพื่อความก้าวหน้าในอาชีพการงาน ช่วยพัฒนาจริยธรรม

การอ่านมีความสำคัญอย่างยิ่ง ดังจะเห็นได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้วิชาภาษาไทย การอ่านไว้เป็นสาระที่ 1 มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่าน สร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ในการตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรัก การอ่าน สร้างนิสัยทัศนในการดำเนินชีวิต โดยมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกำหนดให้ผู้เรียน สามารถอ่านออกเสียง คำ ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรองง่าย ๆ ได้ถูกต้อง และจากการศึกษาพบว่า หลักสูตรตามกระทรวงในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เน้นให้ผู้เรียน 1) อ่านออกเสียง บทร้อยแก้ว และบทร้อยกรองได้ถูกต้อง 2) จับใจความสำคัญ สรุปความ และ อธิบายรายละเอียดจากเรื่องที่อ่าน 3) เขียนผังความคิดเพื่อแสดงความเข้าใจบทเรียนต่าง ๆ ที่อ่าน 4) อภิปรายแสดงความคิดเห็น และข้อโต้แย้งเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน 5) วิเคราะห์และจำแนกข้อเท็จจริงข้อมูลสนับสนุน และข้อคิดเห็นจากบทความที่อ่าน 6) ระบุข้อสังเกตการชวนเชื่อ การโน้มน้าว หรือความสมเหตุสมผลของงานเขียน 7) อ่านหนังสือ บทความ หรือคำประพันธ์อย่างหลากหลาย และประเมินคุณค่า หรือแนวคิดที่ได้จากการอ่าน เพื่อนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิต 8) มีมารยาทในการอ่าน

การคิดวิเคราะห์เป็นความสามารถในการจำแนกแยกแยะองค์ประกอบต่าง ๆ ของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งอาจจะเป็นวัตถุสิ่งของเรื่องราวหรือเหตุการณ์ และหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลระหว่างองค์ประกอบเหล่านั้น เพื่อค้นหาสภาพความเป็นจริงหรือสิ่งสำคัญของสิ่งที่กำหนดให้ (Moonkham, S., 2007 : 9) ดังนั้น การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะและความสามารถในการอ่าน คิดวิเคราะห์ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5 ให้ประสบความสำเร็จจะต้องอาศัยการฝึกฝน และพัฒนาทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ด้วยวิธีการที่หลากหลายเน้นการจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ร่วมกัน การเรียนรู้จากธรรมชาติ และมีสื่อหรือนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับศักยภาพ และความสามารถของนักเรียน เช่น การจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Kahoot

อย่างไรก็ตามสิ่งที่มีความสำคัญ และช่วยให้การอ่านประสบความสำเร็จก็คือ ความสามารถในการอ่าน และความเข้าใจในการอ่าน โดยเฉพาะความเข้าใจในการอ่านคิดวิเคราะห์นั้นเป็นสิ่งสำคัญมาก การอ่านจะไม่เกิดประโยชน์หากผู้อ่านไม่เข้าใจเรื่องที่ตนอ่านซึ่ง (สมุทร เช่นเขาวนิช, 2549) กล่าวถึงความเข้าใจในการอ่านว่า เป็นความสามารถที่จะอนุมานข้อสนเทศ หรือความหมายอันพึงประสงค์จากสิ่งที่อ่านมาแล้วได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ซึ่งความเข้าใจนี้เป็นเรื่องที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับสัมพันธภาพการศึกษา และประสบการณ์ต่าง ๆ ในหลาย ๆ ด้านของแต่ละคน และถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งของการอ่าน ถ้าอ่านแล้วไม่เกิดความเข้าใจใด ๆ เลยก็อาจกล่าวได้ว่าการอ่านที่แท้จริงยังไม่เกิดขึ้น

ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นว่าปัญหาเกี่ยวกับการอ่านคิดวิเคราะห์ นับว่าเป็นปัญหาที่สำคัญของสังคมที่ครูภาษาไทยจำเป็นต้องจะมองเห็นความสำคัญ รองจากการอ่านออกและเขียนได้ เพราะเมื่ออ่านออกแล้วแต่ไม่สามารถคิดวิเคราะห์ความหมายที่จะสื่อสารออกมานั้น ก็นับว่าเป็นการอ่านที่ไม่ประสบผลสำเร็จ ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้คิดหาแนวทางที่จะนำมาพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเรียนร้อยเอ็ดวิทยาลัย จังหวัดร้อยเอ็ด ปีการศึกษา 2565 โดยการนำวิธีการสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ประกอบการเล่นเกม Kahoot เพื่อเป็นการวัดและพัฒนาการเรียนรู้ทางด้าน การอ่านคิดวิเคราะห์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ผู้วิจัยมีความสนใจและเห็นความสำคัญของการอ่านคิดวิเคราะห์ จึงนำปัญหาที่พบในปัจจุบันของนักเรียนคือ การอ่านแล้วไม่สามารถรับรู้ใจความสำคัญของเนื้อหาว่าต้องการสื่อสารอะไร ไม่สามารถวิเคราะห์ได้ว่าใจความสำคัญของตัวหนังสือมุ่งจะสื่อสารอะไรออกมาต่อผู้อ่าน ผู้วิจัยจึงได้สร้างเครื่องมือที่จะนำมาพัฒนาทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้แก่ แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ประกอบการเล่นเกม Kahoot เพื่อสร้างบรรยากาศการสอนในการอ่านคิดวิเคราะห์ให้มีความน่าเรียนรู้ สร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนมีความสนใจที่จะเรียนรู้มากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสามารถพัฒนาผลการเรียนรู้ทางด้าน การอ่านคิดวิเคราะห์ของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนที่เรียนโดยแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot ก่อนเรียน และหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot

สมมติฐานทางการวิจัย

นักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี ร่วมกับการใช้เกม Kahoot มีทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนร้อยเอ็ดวิทยาลัย จังหวัดร้อยเอ็ดที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 3 ห้องเรียน คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1, 2/3 และ 2/5 มีจำนวนนักเรียน 126 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนร้อยเอ็ดวิทยาลัย จังหวัดร้อยเอ็ด กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน เป็นนักเรียนแบบความสามารถ มีจำนวนนักเรียนทั้งหมด 40 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

2. ตัวแปร

2.1 ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้ การอ่านคิดวิเคราะห์ เรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี ประกอบการใช้เกม Kahoot

2.2 ตัวแปรตาม คือ แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ และความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก

3. เนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญนิทานพื้นบ้านครั้งนี้ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ฝึกวิเคราะห์คุณค่าก่อนเรียนจากรามเกียรติ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ความเป็นมาของรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ศึกษาเนื้อเรื่อง เปลื้องปัญญา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรียนรู้คุณค่า นารายณ์ปราบนนทก

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 จับตาคู่มือจากวรรณคดีด้วยเกม Kahoot

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 วัดผลการวิเคราะห์คุณค่าหลังเรียนจากรามเกียรติ์

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

5. เครื่องมือวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ฝึกวิเคราะห์คุณค่าก่อนเรียนจากรามเกียรติ์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ความเป็นมาของรามเกียรติ์ ตอนนาราย

ปราบนทก

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ศึกษาเนื้อเรื่อง เปลี่ยนปัญหา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรียนรู้คุณค่า นารายปราบนทก

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 จับตาคูณค่าจากรวรรคดีด้วยเกม Kahoot

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 วัดผลการวิเคราะห์คุณค่าหลังเรียนจาก

รามเกียรติ์

2. แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน

นารายณ์ปราบนทก สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 2 ชุด 20 ข้อ ได้แก่

1. แบบฝึกทักษะแบบเขียนตอบ จำนวน 1 ชุด 10 ข้อ

2. แบบฝึกทักษะในรูปแบบของเกม Kahoot จำนวน 1 ชุด 10 ข้อ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนร้อยเอ็ด

วิทยาลัยจังหวัดร้อยเอ็ด ปีการศึกษา 2565 ที่เรียนโดยแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของ
วรรคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot เป็นแบบมาตร
ประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ประกอบด้วย 4 ด้าน 18 ข้อ ได้แก่

1. ด้านสาระการเรียนรู้

2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

3. ด้านสื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้

4. ด้านการวัดและประเมินผล

6. การสร้าง และหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้าง และหาคุณภาพของเครื่องมือ โดยมีรายละเอียดและขั้นตอนดังต่อไปนี้

6.1 แผนการจัดการเรียนรู้ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 6 แผน 6 ชั่วโมง มีวิธีการดำเนินการสร้างและวิธีตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

6.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เพื่อให้ทราบสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด

6.1.2 วิเคราะห์มาตรฐาน ตัวชี้วัด เนื้อหา และเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

6.1.3 ศึกษาวิธีการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ องค์ประกอบของแผน และขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบบนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

6.1.4 เขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบบนทก ร่วมกับโปรแกรม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 6 แผน 6 ชั่วโมง ดังตารางที่ 3

6.1.5 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และ

ความเหมาะสมแล้วทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

6.1.6 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ผ่านการตรวจสอบ และปรับปรุงแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบรูปแบบการเขียนแผนความสัมพันธ์ระหว่างจุดประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล รวมทั้งเกณฑ์ในการวัด และประเมินผล ซึ่งผู้เชี่ยวชาญประกอบด้วย

1) นางยุพเรศ แห่หลังส้าน วุฒิการศึกษา กศ.ม. (ภาษาไทย) ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนร้อยเอ็ดวิทยาลัย

2) นางนภสร สนิทนวล วุฒิการศึกษา กศ.ม. (การวัดและประเมินผล) ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนร้อยเอ็ดวิทยาลัย

3) นางสาวบังอร ศรีวรรณ วุฒิการศึกษา ค.ด. (หลักสูตรและการเรียนการสอน) ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนร้อยเอ็ดวิทยาลัย

6.1.7 วิเคราะห์คุณภาพความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยนำความคิดเห็นจากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แปลความหมายค่าเฉลี่ยโดยกำหนดเกณฑ์การประเมินความคิดเห็น 5 ระดับ มีความหมาย ดังนี้ Srisa-ard, B. (2010 : 102– 103)

เหมาะสมมากที่สุด	ให้ 5 คะแนน
เหมาะสมมาก	ให้ 4 คะแนน
เหมาะสมปานกลาง	ให้ 3 คะแนน
เหมาะสมน้อย	ให้ 2 คะแนน
เหมาะสมน้อยที่สุด	ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การให้ความหมายของค่าเฉลี่ย

คะแนนเฉลี่ย	การแปลผล
4.51 – 5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.51 – 4.50	เหมาะสม มาก
2.51 – 3.50	เหมาะสมปานกลาง
1.51 – 2.50	เหมาะสมน้อย
1.00 – 1.50	เหมาะสมน้อยที่สุด

6.1.8 ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ ตามคำแนะนำ และผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

6.1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมอีกครั้งหนึ่ง เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องและความเหมาะสมของเนื้อหา จุดประสงค์ กิจกรรมการจัดการเรียนการสอน และการวัดผลประเมินผล ความเหมาะสมด้านการใช้ภาษาในการสื่อการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

ผลการประเมินความคิดเห็น 5 ระดับ จากแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 6 แผน 6 ชั่วโมง พบว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย คือ 4.70 สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้

6.1.10 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try out) จำนวน 3 แผน กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ใน

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อตรวจสอบระยะเวลา ความเหมาะสม ปัญหา ข้อดี ข้อจำกัด ที่ใช้ในแต่ ละขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ แล้วนำผลมาปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้

6.1.11 จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ โดยใช้ แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนร้อยเอ็ดวิทยาลัย จังหวัดร้อยเอ็ด

6.2 การสร้างสื่อเกม

การสร้างเกมในเว็ปไซต์ของ Kahoot วิเคราะห์คุณค่า เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบน ทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีวิธีดำเนินการสร้าง และตรวจสอบ คุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

1.1 ศึกษาวิธีการสร้างโปรแกรมจากแหล่งข้อมูลสารสนเทศ และศึกษาวิธีการใช้ โปรแกรม

1.2 นำรายละเอียดของแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ชุดที่ 2 จำนวน 10 ข้อ ที่ ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว พิมพ์ลงในโปรแกรมเกม Kahoot

1.3 นำโปรแกรมที่สร้างขึ้นไปใช้ในกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนตามแผนการ เรียนรู้ เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 2/5

6.3 การสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนทก สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

การสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ ปราบนทก มีวิธีดำเนินการสร้าง และตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

6.3.1 ศึกษาข้อมูลจากทฤษฎี เอกสารวิชาการ งานวิจัย เพื่อนำมาใช้ในการสร้างแบบฝึกทักษะ การอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนทก

6.3.2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามวิเคราะห์ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เนื้อหาจากหลักสูตร ของสถานศึกษาในสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความสอดคล้องกับหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีพุทธศักราช 2551 ในการสร้างแบบฝึกทักษะ ซึ่งจัดการเรียนรู้ 2 สัปดาห์สัปดาห์ละ 3 คาบ (55 นาที) แต่ใช้แบบฝึกทักษะเพียง 3 แผนการเรียนรู้ 3 คาบ ดังนี้

แผนการเรียนรู้ที่ 1 คาบที่ (1) ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกทักษะก่อนเรียนการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก แบบเขียนตอบ (วัดผลคะแนน)

แผนการเรียนรู้ที่ 5 คาบที่ (2) ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกทักษะหลังเรียนการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก แบบเล่นเกม Kahoot (เครื่องมือเสริม)

แผนการเรียนรู้ที่ 6 คาบที่ (3) ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกทักษะหลังเรียนการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก แบบเขียนตอบ (วัดผลคะแนน)

6.3.3 นำวัตถุประสงค์การเรียนรู้ การใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยวิเคราะห์การเรียนรู้ในเชิงพฤติกรรม คือ นักเรียนสามารถเขียนวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ได้

6.3.4 สร้างแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยสร้างจำนวนข้อให้มากกว่าจำนวนที่ต้องการจริง 5 ข้อ มีจำนวน 2 ชุด ชุดละ 15 ข้อ โดยเลือกจากแบบฝึกทักษะจริงชุดละ 10 ข้อ

6.3.5 นำแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการตรวจสอบเบื้องต้นจากผู้วิจัยเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม 3 ท่าน มาหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แปลความหมายค่าเฉลี่ยโดยกำหนดเกณฑ์การประเมินความคิดเห็น 5 ระดับ มีความหมาย ดังนี้ Srisa-ard, B. (2010: 102– 103)

เหมาะสมมากที่สุด ให้ 5 คะแนน

เหมาะสมมาก ให้ 4 คะแนน

เหมาะสมปานกลาง ให้ 3 คะแนน

เหมาะสมน้อย ให้ 2 คะแนน

เหมาะสมน้อยที่สุด ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การให้ความหมายของค่าเฉลี่ย

คะแนนเฉลี่ย	การแปลผล
4.51 – 5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.51 – 4.50	เหมาะสม มาก
2.51 – 3.50	เหมาะสมปานกลาง
1.51 – 2.50	เหมาะสมน้อย
1.00 – 1.50	เหมาะสมน้อยที่สุด

ผลการประเมินความคิดเห็น 5 ระดับ จากแบบฝึกทักษะ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย คือ 4.70 สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้

6.3.6 ปรับปรุงแก้ไขแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามการตรวจสอบค่าเฉลี่ย และคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วคัดเลือกข้อสอบ จำนวนชุดละ 10 ข้อ

6.3.7 นำแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

6.3.8 นำแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผ่านเกณฑ์การวิเคราะห์หาคุณภาพแล้วมาคัดเลือก และจัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้ทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนร้อยเอ็ดวิทยาลัย จังหวัดร้อยเอ็ด

6.4 การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนร้อยเอ็ดวิทยาลัย จังหวัดร้อยเอ็ด ปีการศึกษา 2565

ผู้วิจัยได้ศึกษาขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจซึ่งเป็นมาตรฐานส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จากเอกสารวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีวิธีดำเนินการสร้าง และตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

6.4.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับจิตพิสัย ความพึงพอใจ รวมถึงเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

6.4.2 ศึกษาวิธีการทำแบบสอบถามความพึงพอใจ กำหนดนิยามความหมายของความพึงพอใจ เพื่อใช้เป็นกรอบที่กำหนดประเด็นคำถามของแบบสอบถามความพึงพอใจ กำหนดรูปแบบของแบบสอบถามความพึงพอใจ

6.4.3 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยกำหนดค่าคะแนนเป็น 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคอร์ (Likert) คำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยกำหนดระดับความพึงพอใจเป็น 5 ระดับ คือ 1, 2, 3, 4 และ 5 โดยกำหนดเกณฑ์การแปลความหมาย ประกอบด้วย 4 ด้าน 18 ข้อ ได้แก่ 1) ด้านสาระการเรียนรู้ 2) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ด้านสื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้ 4) ด้านการวัดและประเมินผล การให้ความหมายคะแนน แสดงดังนี้

คะแนนเฉลี่ย

การแปลผล

4.51–5.00

หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

3.51–4.50

หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

2.51–3.50

หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

1.51–2.50

หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

1.00–1.50

หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

6.4.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ตรวจสอบเบื้องต้นด้วยผู้วิจัยแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม จำนวน 3 ท่าน มาหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แปลความหมายค่าเฉลี่ยโดยกำหนดเกณฑ์การประเมินความคิดเห็น 5 ระดับ มีความหมายดังนี้ Srisa-ard, B. (2010: 102– 103)

เหมาะสมมากที่สุด

ให้ 5 คะแนน

เหมาะสมมาก

ให้ 4 คะแนน

เหมาะสมปานกลาง

ให้ 3 คะแนน

เหมาะสมน้อย

ให้ 2 คะแนน

เหมาะสมน้อยที่สุด

ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การให้ความหมายของค่าเฉลี่ย

คะแนนเฉลี่ย

การแปลผล

4.51 – 5.00

เหมาะสมมากที่สุด

3.51 – 4.50

เหมาะสม มาก

2.51 – 3.50

เหมาะสมปานกลาง

1.51 – 2.50

เหมาะสมน้อย

1.00 – 1.50

เหมาะสมน้อยที่สุด

ผลการประเมินความคิดเห็น 5 ระดับ จากแบบสอบถามความพึงพอใจ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย คือ 4.60 สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้

6.4.5 นำผลการประเมินมาหาเฉลี่ยแบบสอบถามความพึงพอใจที่ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ เพื่อให้ถูกต้องเหมาะสม

6.4.6 จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนร้อยเอ็ดวิทยาลัย จังหวัดร้อยเอ็ด

การจัดกระทำกับข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การจัดกระทำกับข้อมูล คณะผู้วิจัยได้จัดกระทำกับข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัยคือ

1) เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ของนักเรียนที่เรียนโดยแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียน และหลังเรียน

3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

การตรวจสอบข้อมูล

คณะผู้วิจัยได้ตรวจสอบข้อมูลดังนี้

1) การตรวจสอบด้วยวิธีการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสอบถาม และการจดบันทึกเรียน ข้อมูลมีความถี่ตรงกัน สามารถนำใช้ข้อมูลได้

2) การตรวจสอบด้วยข้อมูลบุคคล มีผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ในเทศ ข้อมูลมีความถี่ตรงกัน สามารถนำใช้ข้อมูลได้

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (E1/E2) เท่ากับ 81.62/98.38 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 ที่กำหนดไว้ ดังตาราง

ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ร้อยละ
คะแนนแบบฝึกทักษะก่อนเรียน (E1)	15	12.24	0.68	81.62
คะแนนแบบฝึกทักษะหลังเรียน (E2)	15	14.76	0.43	98.38
คะแนนแบบฝึกทักษะก่อนเรียน / หลังเรียน (E1/E2)	81.62 / 98.38			

2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนที่เรียนโดยแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 ดังตาราง

การทำแบบฝึกทักษะ	จำนวนนักเรียน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	df	t	Sig.
ก่อนเรียน	40	12.24	0.68	36	20.912	.000
หลังเรียน	40	14.76	0.43			

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมากที่สุด

(\bar{X} = 4.66, S.D. = 0.53) เมื่อพิจารณารายละเอียดพบว่า 1) ด้านความพึงพอใจที่มีต่อแบบฝึกทักษะ ผู้เรียนมีความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.55, S.D. = 0.60) 2) ด้านความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เกม Kahoot ผู้เรียนมีความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.70, S.D. = 0.4) 3) ด้านความพึงพอใจที่มีต่อครูผู้สอน ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.74, S.D. = 0.52) ดังตาราง

ประเด็นความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) (เต็ม 5 คะแนน)	SD	ระดับความพึง พอใจ
1. ความพึงพอใจที่มีต่อแบบฝึกทักษะ			
1.1 คำถามเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน	4.38	0.68	มาก
1.2 แบบฝึกทักษะมีจำนวนที่เหมาะสมไม่มาก หรือน้อยเกินไป	4.68	0.53	มากที่สุด
1.3 มีตัวอย่างชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.70	0.52	มากที่สุด
1.4 มีเนื้อหาที่น่าสนใจ	4.46	0.65	มาก
1.5 มีการจัดหน้าอย่างเป็นระเบียบ ตัวอักษรมี ขนาดเหมาะสมทำให้ง่ายต่อการอ่าน	4.51	0.61	มากที่สุด
รวม	4.55	0.60	มากที่สุด
2. ความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เกม Kahoot			
2.1 มีเนื้อหาตรงกับบทเรียน	4.51	0.5	มากที่สุด
2.2 มีการใช้คำถามชัดเจน	4.54	0.56	มากที่สุด
2.3 มีการอธิบายวิธีการเล่นไว้อย่างชัดเจน	4.76	0.50	มากที่สุด
2.4 มีความสนุกสนานผ่อนคลาย ไม่น่าเบื่อ	4.76	0.50	มากที่สุด
2.5 มีภาพประกอบอย่างชัดเจน	4.92	0.28	มากที่สุด
รวม	4.70	0.47	มากที่สุด
3. ความพึงพอใจที่มีต่อครูผู้สอน			
3.1 มีการใช้ภาษาที่ชัดเจนไม่ซับซ้อน	4.73	0.56	มากที่สุด
3.2 มีบุคลิกภาพดี	4.79	0.48	มากที่สุด
3.3 อธิบายเนื้อหาได้อย่างชัดเจน	4.79	0.48	มากที่สุด
3.4 มีการมอบหมายงานอย่างเหมาะสม	4.65	0.54	มากที่สุด
3.5 มีความเมตตาต่อผู้เรียน	4.73	0.56	มากที่สุด
รวม	4.74	0.52	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	4.66	0.53	มากที่สุด

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

สรุป ผลการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สามารถสรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

2.1 ผลการวิเคราะห์แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (E1/E2) เท่ากับ 81.62/98.38 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 ที่กำหนดไว้

2.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนที่เรียนโดยแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.53) เมื่อพิจารณารายละเอียดพบว่า 1) ด้านความพึงพอใจที่มีต่อแบบฝึกทักษะ ผู้เรียนมีความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.60) 2) ด้านความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เกม Kahoot ผู้เรียนมีความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.47) 3) ด้านความพึงพอใจที่มีต่อครูผู้สอน ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.74$, S.D. = 0.52)

อภิปรายผล

การศึกษาค้นคว้าเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้ศึกษาค้นคว้ามีประเด็นที่นำมาอภิปราย ดังนี้

3.1 วิเคราะห์แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 มีประสิทธิภาพ 81.62/98.38 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ซึ่งหมายความว่าผู้เรียนมี

ทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.24 จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 81.62 % ของคะแนนเต็ม คะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.67 จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 98.38 % ของคะแนนเต็ม สรุปได้ว่าแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบบนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ Saengchai, W. (2010 : 75 - 79) ประสิทธิภาพของแบบฝึกคิดแบบมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 80/80 และ Tubtimthong, A. (2009 : 85 - 93) พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน

3.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนที่เรียนโดยแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบบนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้ เพราะ การพัฒนาทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบบนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นการจัดการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมืออ่าน คิดวิเคราะห์ด้วยตนเอง ประกอบกับการใช้เทคนิคการใช้เกม Kahoot เข้ามาประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ โดยเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง และมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนเป็นคนที่สามารถคิดวิเคราะห์ในสิ่งที่ได้อ่านในชีวิตประจำวันอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาค้นคว้าของ Chanpala, P. (2010) ศึกษาเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมการคิดวิเคราะห์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่านักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังการใช้ชุดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และงานวิจัยของ Kunasit, A. (2012) พบว่านักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นแผนผังมโนทัศน์เรื่องพลังงานมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

3.3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบบนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.53) เมื่อพิจารณารายละเอียดพบว่า 1) ด้านความพึงพอใจที่มีต่อแบบฝึกทักษะ ผู้เรียนมีความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.60) 2) ด้านความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เกม Kahoot ผู้เรียนมีความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.47) 3) ด้านความพึงพอใจที่มีต่อ

ครูผู้สอน ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.74$, S.D.= 0.52) ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการจูงใจ (สัจจิตรา เดชดำรงรักษ์. 2556: 112) กล่าวว่าหากความต้องการของมนุษย์ได้รับการตอบสนองแล้วจะเกิดความพึงพอใจในระดับหนึ่ง ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะส่งผลถึงประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน และกิจกรรมต่าง ๆ ประกอบกับการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ และกิจกรรมที่มีลักษณะเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผู้วิจัยได้นำ ขั้นตอนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SQ4R ขั้นตอนซึ่งมีขั้นตอนการสอน 6 ขั้นตอน ได้แก่ Survey (S) คือการสำรวจ Question (Q) คือการตั้งคำถาม Read (R) คือการอ่าน อย่างเป็นรอบคอบ Record (R) คือการจดบันทึก Recite (R) คือการสรุปใจความสำคัญ Reflect (R) คือการทบทวน ทำให้นักเรียนได้ลองปฏิบัติทำหรือเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ในการเรียน มีความพึงพอใจที่ได้ทำกิจกรรมด้วยความตั้งใจจริงพึงพอใจใน การพัฒนาทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ของนักเรียนนักชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบ SQ4R อยู่ในระดับดี

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

การศึกษาค้นคว้าเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบบนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนความสามารถในการอ่านคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ดังต่อไปนี้

1) ครูผู้สอนควรศึกษาคู่มือการใช้แบบฝึกทักษะหรือคำสั่งที่ต้องให้นักเรียนปฏิบัติให้เข้าใจ ก่อนที่จะนำแบบฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ร่วมกับ เทคนิคการใช้เกม Kahoot ไปใช้เนื่องจากเนื้อหาในแบบฝึกทักษะบางเรื่องมีกิจกรรมที่ต้องใช้สื่อประกอบการจัดการเรียนที่หลากหลาย

2) ในการเลือกเนื้อหาที่จะนำมาสอน ควรเลือกที่นักเรียนสนใจ และได้แสดงออกในกิจกรรม เป็นการรับ และสื่อสารทั้งฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยดูจากคะแนนของแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบบนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 98.38 ทั้งนี้เพราะมีกิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งการดู การฟัง การอ่าน ผ่านประสาทสัมผัส ที่หลากหลาย

3) การจัดกิจกรรมด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบบนทก ร่วมกับการใช้เกม Kahoot สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ครูผู้สอนต้องคอยกระตุ้น ให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการคิด และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ด้วยตนเอง ให้เกิดทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์อย่างมีประสิทธิภาพ

4) หากผู้สอนต้องการนำเกม Kahoot ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนควรที่จะต้องหาอุปกรณ์ในการใช้งานให้เพียงพอต่อผู้เรียนหรืออาจจะจัดกลุ่มผู้เรียนในการใช้งาน

5) หากผู้สอนใช้เว็บไซต์เกม Kahoot ควรที่จะทำการติดตั้งแอปพลิเคชันลงในอุปกรณ์ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต เพื่อความสะดวกในการใช้งาน

6) ในการจัดการเรียนการสอน การนำเอาเกม Kahoot มาใช้นั้นจะช่วยเพิ่มความสนใจของผู้เรียนที่มีต่อวิชานั้นได้

7) การใช้เกม Kahoot ไม่จำเป็นที่จะต้องใช้เป็นเกมในท้ายคาบเรียน อาจจะใช้เพื่อเป็นการทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปในคาบก่อนหน้า

8) ผู้สอนควรศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ก่อนนำไปใช้ เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ

4.2 ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

1) รูปแบบในการวิจัยสามารถใช้เป็นแนวทางไปปรับใช้ในวิชาอื่น ๆ เช่น วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม วิทยาศาสตร์ โดยปรับเปลี่ยนเนื้อหาตามความเหมาะสมตามลักษณะของวิชา

2) วิจัยโดยเลือกเนื้อหาเฉพาะเจาะจง เช่น นวัตกรรมคดีไปใช้ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม Kahoot เพื่อศึกษาผลของตัวแปรอื่น ๆ เช่น ตัวละคร โครงเรื่อง แก่นเรื่อง คุณค่า ต่าง ๆ ที่สนใจ

3) ควรทำการวิจัยเพื่อศึกษาผลการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้สื่อต่าง ๆ เพื่อทำให้เกิดการเรียนการสอนที่หลากหลาย

4) ควรมีการศึกษารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมให้เหมาะสมกับ แต่ละวิชา

5) ควรมีการทำวิจัยในการใช้เกม Kahoot ในวรรณคดีเรื่องอื่น ๆ หรือในรายวิชาต่างๆ เพื่อให้มีความหลากหลาย

References

Chanpala, P. (2010). *Development of activity sets to promote analytical thinking in the Thai language learning subject group for 6th grade students*. Phitsanulok : Naresuan University.

Kunasit, A. (2012). *Developing academic achievement and analytical thinking abilities The science learning subject group, Energy, for Mathayom 1 students is taught using activity sets. Learning that emphasizes concept maps*. Surin : Surin Rajabhat University.

Ministry of Education. (2008). *Organizing Thai language learning content according to the Basic Education Core Curriculum, B.E.* Bangkok : Ministry of Education.

Moonkham, S. (2007). *Strategies for teaching analytical thinking.* (4thed). Bangkok: Partnership. Limited prints.

Saengchai, W. (2010). *Teaching English at the primary level,* Bangkok: O.S. Printing House.

Srisa-ard, B. (2010). *Preliminary research.* (7thed). Bangkok : Suwiryasan.

Tubtimthong, A. (2009). *Development of web-based lessons to promote critical thinking on computer technology. For students in the.* (4thed). Bangkok : Thonburi Rajabhat University.

