



The Development of Critical Reading Ability in Matthayomsuksa 6 with QUEST's Question Method and Gamification Technique

Manita Salay¹ & Kingkarn Buranasinvattanukul²

Received
04/11/2024

Reviewed
05/11/2024

Revised
14/11/2024

Accepted
15/11/2024

Abstract

The purposes of this study were: 1) to compare the critical reading ability of Matthayomsuksa 6 students before and after using QUEST's question method with gamification technique. 2) To examine the satisfaction of Matthayomsuksa 6 students towards the QUEST's question method with gamification technique. The participants in this study were 30 Matthayomsuksa 6 room 1 students at Wang Klai Kangwon School under Royal Patronage collected by cluster random sampling based on classes. This study was conducted in 8 lessons. The instruments in this study were: 1) critical reading organized by QUEST's question method with gamification technique lesson plans. 2) Critical reading test. 3) The satisfaction survey of Matthayomsuksa 6 students towards QUEST's question method with gamification technique. The statistics used in this study were: Mean (M), standard deviation (S.D.), and t-test dependent.

The study found that

1) The critical reading ability of Matthayomsuksa 6 students after studying by QUEST's question method with gamification technique was higher than before with statistical significance at .05 level.

2) The satisfaction of Matthayomsuksa 6 students towards QUEST's question method with gamification technique was at the highest level.

Keywords: Critical Reading; QUEST; Gamification

¹ Silpakorn University, E-mail : Pujaamanita@gmail.com

² Silpakorn University, E-mail : Kie.kingkarn@gmail.com



การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ คำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน

มานิตา สาเหล็³ และกิงกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้คำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชันระหว่างเรียนและก่อนเรียน และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้คำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 1 โรงเรียนวังไกลกังวล ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบ (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้คำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน 2) แบบวัดความสามารถด้านการอ่านวิเคราะห์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ t – test แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า 1. ความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้คำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชันหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้คำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชันในภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก

คำสำคัญ : การอ่านวิเคราะห์; คำถามแบบ QUEST; เทคนิคเกมิฟิเคชัน

³ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, E-mail : Pujaamanita@gmail.com

⁴ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, E-mail : kie.kingkarn@gmail.com



บทนำ

การอ่านเป็นทักษะการรับสารที่สำคัญ เพราะการอ่านช่วยให้ผู้เขียนและผู้อ่านมีความเข้าใจตรงกัน อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มพูนความรู้ ตลอดจนใช้พัฒนาความคิดและสติปัญญาได้ กล่าวคือ มนุษย์ถ่ายทอดความรู้ ความคิด และความรู้สึกผ่านตัวอักษรด้วยการเขียนและการอ่านดังที่ (Byrnes, 1998) อธิบายไว้ว่า ผู้ที่ทำหน้าที่รับสารจะต้องใช้ความสามารถทางภาษาและใช้ทักษะความคิด ผู้อ่านต้องมีการบวนการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างข้อความกับผู้อ่านเพื่อให้เกิดความเข้าใจ และนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปพัฒนาต่อยอดวิทยาการต่าง ๆ ได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด การอ่านจึงเป็นเครื่องมือแห่งชีวิตที่ใช้เป็นทักษะในการรับรู้และใช้ประกอบการตัดสินใจในการศึกษา การทำงาน และการดำรงชีวิต

แม้รูปแบบการอ่านในปัจจุบันจะเปลี่ยนไปตามความเจริญของเทคโนโลยี ส่งผลให้มนุษย์รับข้อมูลสารสนเทศได้อย่างรวดเร็วและไร้ขีดจำกัด ผู้คนก็ยังต้องพัฒนาทักษะการอ่านให้มีประสิทธิภาพ เนื่องจากสารที่ส่งผ่านเครือข่ายออนไลน์มีความซับซ้อนมากขึ้น สอดคล้องกับ Phanthabut (2017) ที่กล่าวว่า เมื่อสื่อและดิจิทัลทำให้การสื่อสารสะดวกและรวดเร็วขึ้น ผู้อ่านต้องมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์เพื่อใช้ไตร่ตรองสารจากสื่อต่าง ๆ อย่างละเอียดมากขึ้น และผู้คนต้องปรับตัวเพื่อให้อ่านได้ใช้ชีวิตในฐานะพลเมืองดิจิทัลดังที่ Wongkitrungrueng (2018) กล่าวว่าการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีต้องมีความสามารถในการคิดขั้นสูง เพื่อให้สามารถรับข้อเท็จจริงจากสารได้ และวิเคราะห์องค์ประกอบด้านภาษาได้ ซึ่งสอดคล้องกับทักษะการอ่านวิเคราะห์ตามที่ Adler and Doren (1972) กล่าวถึงการอ่านวิเคราะห์ว่าการอ่านวิเคราะห์เป็นการรับรู้สารโดยละเอียด เพื่อให้ทราบข้อเท็จจริง เจตนาของผู้ส่งสาร ตลอดจนรู้จักวิธีการใช้ภาษาของงานเขียน ต้องอาศัยการทำงานของสมองที่ต้องอ่านแล้วคิดวิพากษ์เป็นส่วน ๆ อย่างรอบคอบและลึกซึ้งจึงต้องอาศัยการฝึกฝนและพัฒนาอย่างต่อเนื่องจึงจะเกิดทักษะนี้ได้

ดังนั้น การพัฒนาการอ่านวิเคราะห์จึงเป็นเรื่องสำคัญ Office of Academic Affairs and Educational Standards, Office of the Basic Education Commission, Ministry of Education (2008) จึงกำหนดให้ผู้เรียนมีความสามารถในการรับสาร และมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์สารที่อ่านเพื่อนำไปสร้างองค์ความรู้อันเป็นประโยชน์แก่การตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม แสดงให้เห็นว่าการศึกษาไทยก็ให้ความสำคัญกับการอ่านวิเคราะห์มาก อย่างไรก็ตามแม้กระทรวงศึกษาธิการจะกำหนดสมรรถนะการอ่านวิเคราะห์ชัดเจน แต่ด้วยสถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ที่ระบาดต่อเนื่องตั้งแต่ปี 2562 จนถึงปัจจุบันส่งผลให้ผู้เรียนเกิดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ เกิดปัญหาเจตคติต่อการเรียนรวมถึงปัญหาสภาพจิตใจของผู้เรียน (Office of the Education Council Secretariat, 2022) สิ่งที่ยั่วยุถึงภาวะถดถอยทางการเรียนรู้



ของผู้เรียนที่ชัดเจน คือ ผลสัมฤทธิ์จากโปรแกรมประเมินสมรรถนะนักเรียนมาตรฐานสากลหรือ PISA (Programme for International Student Assessment) ปี 2565 ผลการประเมินด้านการอ่านของประเทศไทย พบว่า ปี 2565 ได้คะแนนเฉลี่ย 379 คะแนน น้อยกว่าปี 2561 ถึง 14 คะแนน ในขณะเดียวกันพบว่าผลคะแนนการอ่านของโรงเรียนวังไกลกังวล ในพระบรมราชูปถัมภ์ก็ประสบปัญหาเช่นกัน เห็นได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สาระการอ่าน ปีการศึกษา 2564 คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 64.44 ปี 2565 คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 52.43 และปีการศึกษา 2566 คะแนนเฉลี่ยสะสมร้อยละ 44.38 เมื่อพิจารณาเหตุปัจจัยที่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการอ่านคะแนนเฉลี่ยลดลงอย่างเห็นได้ชัด นอกจากนี้การสัมภาษณ์นักเรียนและครูผู้สอนรายวิชาภาษาไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สะท้อนให้เห็นอุปสรรคที่มีผลต่อการพัฒนาการอ่านหลายประการ ได้แก่ ประการที่ 1 ครูผู้สอนมีวิธีการสอนที่ไม่สามารถดึงดูดความสนใจผู้เรียนได้ ประการต่อมาคือ ปัญหาผู้เรียนขาดความกระตือรือร้นกับการพัฒนาการอ่านเชิงคิดวิเคราะห์ อีกประการหนึ่งคือปัญหามาจากรื่องสมาธิในการอ่านของนักเรียนที่ไม่สามารถมีสมาธิจดจ่อกับการอ่านข้อความยาว ๆ ได้ (Chotirat et al, 2023) จากข้อมูลที่ได้สัมภาษณ์ครูและนักเรียนทำให้ผู้วิจัยเห็นสาเหตุของปัญหา การอ่านวิเคราะห์ที่ไม่สัมฤทธิ์ผลสรุปได้ว่า ครูผู้สอนต้องปรับวิธีการจัดการเรียนรู้ให้สามารถดึงดูดความสนใจผู้เรียนได้และสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้เรื่องการอ่าน ครูต้องหาเทคนิค วิธีการสอนที่สามารถทำให้การอ่านเป็นเรื่องง่ายและท้าทายให้ อยากเรียน อยากอ่านหนังสือมากขึ้น

เหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเทคนิคและวิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านวิเคราะห์ พบว่า การใช้เทคนิคการตั้งคำถามเพื่อให้เกิดการสังเกต กระตุ้นให้เกิดการแสดงความคิดเห็น คิดอย่างมีเหตุผล และใช้ความคิดขั้นสูงกว่าการอ่านระดับความจำ สอดคล้องกับแนวคิดของ Wiriyawechkul (2015) & Phornkul (2014) ที่กล่าวว่าการตั้งคำถามทำให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาความคิด นอกจากนี้ยังมีการตั้งคำถามแบบ QUEST เป็นเทคนิคที่ช่วยพัฒนาการอ่านวิเคราะห์มีลักษณะการใช้คำถามตามตัวอักษร นักเรียนสามารถเห็นโครงสร้างการตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ชัดเจน ทั้งนี้ยังสามารถปรับลดข้อคำถามได้ตามความเหมาะสมของเนื้อหา (Barkhuizen, 2002) เทคนิคดังกล่าวครูสามารถนำไปออกแบบคำถามให้เหมาะกับเนื้อหาแต่ละประเภทเพื่อฝึกฝนการอ่านวิเคราะห์ให้กับนักเรียนได้

อย่างไรก็ตาม การพัฒนาการอ่านเพียงอย่างเดียวอาจไม่สามารถสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนสนใจการอ่านได้ อีกทั้งการฝึกฝนความสามารถด้านการอ่านโดยใช้คำถามแบบ QUEST ต้องใช้เวลาฝึกฝนหลายชั่วโมง หากจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบเดิมก็อาจทำให้ผู้เรียนเบื่อได้ ผู้วิจัยจึงนำกลไกของเกมมาประยุกต์กับบริบทการพัฒนาการเรียนรู้เรื่องการอ่านวิเคราะห์ นั่นคือ แนวคิดของเกมพีเคเอ็นซึ่ง



เป็นแนวคิดที่น่าองค์ประกอบของเกมไปปรับใช้ในบริบทอื่นซึ่งไม่ใช่เกม (Rasure, 2021) มีที่มาจากวงการธุรกิจที่ใช้เป็นกลไกเพื่อกระตุ้นการขาย ต่อมานักการศึกษานำมาประยุกต์กับการจัดการเรียน การสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยผู้วิจัยการบูรณาการแนวคิด QUEST และเกมฟิเคชันนำเสนอวิธีการใหม่ในการพัฒนาทักษะการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียน เพื่อช่วยแก้ปัญหาการอ่านวิเคราะห์ ในขณะเดียวกันก็สร้างความน่าสนใจและท้าทายด้วยเทคนิคเกมฟิเคชัน ทำให้การพัฒนาการอ่านวิเคราะห์เป็นกระบวนการที่สนุกและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ส่งผลให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องและพัฒนาทักษะการอ่านวิเคราะห์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้วิจัยจึงนำวิธีการวิธีตั้งคำถามแบบ QUEST เพื่อสร้างคำถามในการอ่านวิเคราะห์ช่วยพัฒนาความสามารถด้านการอ่านวิเคราะห์ พร้อมออกแบบรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมฟิเคชัน มาปรับใช้กับกระบวนการเรียนรู้ให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้แบบเกม โดยใช้องค์ประกอบของเกมมาสร้างแรงจูงใจให้เกิดความพึงพอใจในการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านมากขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้คำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมฟิเคชันหลังเรียนและก่อนเรียน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้คำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมฟิเคชัน

สมมติฐานการวิจัย

ความสามารถด้านการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้คำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมฟิเคชันหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวังไกลกังวล ในพระบรมราชูปถัมภ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 6 ห้องเรียน จำนวน 206 คน



1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวังไกลกังวล ในพระบรมราชูปถัมภ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน ใช้วิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2. ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้การตั้งคำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถด้านการอ่านวิเคราะห์ และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้

3. ขอบเขตเนื้อหา

การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้คำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่นครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ตัวชี้วัด สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน ตัวชี้วัด ม.4-6/2 การอ่านวิเคราะห์ วิเคราะห์วรรณกรรม และม.4-6/5 การแสดงความคิดเห็นจากการอ่านซึ่งนักเรียนได้วิเคราะห์จากการบทอ่าน 4 ประเภท ได้แก่ 1) ข่าว 2) โฆษณา 3) บทความ และ 4) เรื่องสั้น โดยมีเกณฑ์การเลือกเนื้อหาที่ใช้ในการอ่านวิเคราะห์มีดังนี้

1. ความเหมาะสมด้านเนื้อหา คือ คัดเลือกเนื้อหาที่เป็นเรื่องร่วมสมัยที่อยู่ใน ความสนใจของนักเรียน มีความยาวเหมาะสมกับเวลาเรียน (ไม่เกิน 2 หน้ากระดาษ A4) มีความเหมาะสมกับวัยและการพัฒนาของผู้เรียน และไม่เป็นประเด็นละเอียดอ่อนด้านความเชื่อ วัฒนธรรม หรือการเมือง

2. ความเหมาะสมด้านภาษา ควรใช้ภาษาระดับทางการหรือกึ่งทางการ มีศัพท์ยากในระดับที่เหมาะสมกับระดับชั้น และใช้โวหารหลากหลายเหมาะแก่การวิเคราะห์

3. ความเหมาะสมในด้านการจัดกิจกรรม คือใช้กิจกรรมที่สามารถใช้คำถาม QUEST ในการวิเคราะห์ได้ครบทุกประเด็น เอื้อต่อการจัดกิจกรรมแบบเกมพีเคชั่น และเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นได้อย่างหลากหลาย

ทั้งนี้ผู้วิจัยมีการจัดลำดับเนื้อหาเรียงจากง่ายไปยาก โดยเริ่มจากข่าว โฆษณา บทความ และเรื่องสั้น ตามลำดับ เพื่อให้ นักเรียนค่อย ๆ พัฒนาศักยภาพการอ่านวิเคราะห์จากสารที่มีความซับซ้อนน้อยไปสู่สารที่มีความซับซ้อนมากขึ้น



4. ระยะเวลาการทดลอง คือ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 กำหนดระยะเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบละ 60 นาที โดยมีการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 คาบ ทดลองจริง 8 คาบ

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยก่อนการทดลอง (Pre-Experimental Designs or Non Designs) ใช้แบบแผนการวิจัยการทดลองกลุ่มเดียว มีการวัดก่อนและหลังการทดลอง (The One-Group Pretest-Posttest Design) ดังตารางแสดงแบบแผนการวิจัย ดังนี้

Table 1 Research Design.

ทดสอบก่อนเรียน	ทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
T_1	X	T_2

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.1 แผนการจัดการการเรียนรู้การอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้คำถามแบบ QUESTร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน

ผู้วิจัยออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านวิเคราะห์โดยยึดวรรณกรรมประเภทต่าง ๆ ตามที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 1 การอ่าน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 กำหนด และเรียงลำดับเนื้อหาจากระดับความยากและความซับซ้อนขององค์ประกอบของสารแต่ละประเภท ได้แก่ ข่าว โฆษณา บทความ และเรื่องสั้น โดยใช้วิธีการใช้คำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชันออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมความพร้อม ขั้นที่ 2 ขั้นการอ่าน ขั้นที่ 3 ขั้นสะท้อนความเข้าใจ ขั้นที่ 4 ขั้นประยุกต์ความรู้ และขั้นที่ 5 ขั้นสรุป โดยมีการตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ได้แก่ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) กำหนดเกณฑ์ประเมินแบบ 5 ระดับ คือ เหมาะสมมากที่สุด เหมาะสมมาก เหมาะสมปานกลาง เหมาะสมน้อย เหมาะสมน้อยที่สุด โดยกำหนดให้คะแนนเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป เป็นเกณฑ์มีความเหมาะสม ผลการประเมินพบว่ามีความเหมาะสมเฉลี่ย 4.53 แปลผลได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญให้ดียิ่งขึ้น และนำแผนการจัด การ



เรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้ว จำนวน 1 แผน ไปทดลองจัดการเรียนรู้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 จำนวน 32 คน ซึ่งมีความสามารถใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างพบว่านักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างราบรื่นและทันเวลา แต่นักเรียนไม่เข้าใจการตั้งคำถามตัว S (Strength) เพราะจากการตรวจ ใบงานพบว่า นักเรียนตอบว่า “ไม่มีสิ่งที่เป็นจุดแข็ง” “ไม่พบ” ผู้วิจัยจึงปรับโดยการอธิบายและยกตัวอย่างการตอบคำถามทุกตัวอักษรเพื่อให้เข้าใจชัดเจนมากขึ้น

1.2 แบบวัดความสามารถด้านการอ่านวิเคราะห์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัยศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนวังไกลกังวล ในพระบรมราชูปถัมภ์ ตัวชี้วัดสาระที่ 1 การอ่านชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เพื่อจัดทำตารางวิเคราะห์แบบทดสอบ (Test Blueprint) โดยใช้กรอบแนวคิดของ Adler and Doren (1972) & Sethapong (2016) เพื่อกำหนดระดับความสามารถด้านการอ่านวิเคราะห์ คือ การวิเคราะห์เนื้อหา การตีความเนื้อหา และการวิพากษ์เนื้อหา โดยกำหนดข้อคำถามให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดของมาตรฐาน ท 1.1 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 กำหนดเนื้อความตามประเภทของบทอ่านและครอบคลุมตัวชี้วัด ใช้รูปแบบข้อสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 52 ข้อ โดยแต่ละข้อให้มีตัวเลือกที่ถูกต้องที่สุดเพียง 1 ตัวเลือก กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน คือ ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิด ได้ 0 คะแนน จากนั้นนำแบบวัดความสามารถด้านการอ่านวิเคราะห์วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง แล้วจึงนำมาปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม จากนั้นนำแบบวัดความสามารถด้านการอ่านวิเคราะห์ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คนตรวจสอบความเหมาะสมของภาษาและความตรงของเนื้อหา (Content Validity) และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective congruence: IOC) ค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดความสามารถด้านการอ่านวิเคราะห์ ปรากฏว่า ผู้วิจัยสามารถใช้ข้อสอบที่มีค่าความสอดคล้องมากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 หรือแปลผลได้ว่า ข้อสอบมีความสอดคล้องตามเกณฑ์และสามารถนำไปใช้ได้ จำนวนทั้งหมด 49 ข้อ ซึ่งมีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.60 – 1.00 นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญยังให้ปรับสำนวนภาษาให้เหมาะสม และคัดเลือกข้อสอบจำนวน 30 ข้อ นำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอความเห็นชอบก่อน แล้วจึงทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวังไกลกังวล ในพระบรมราชูปถัมภ์ ห้อง 2 จำนวน 32 คน ที่เรียนเรื่องการอ่านวิเคราะห์มาแล้ว ผลการใช้แบบวัดความสามารถด้านการอ่านวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ไม่พบปัญหาในขณะทำแบบทดสอบ และจากการวิเคราะห์ข้อสอบทั้งหมดโดยใช้เกณฑ์กำหนดค่าที่ยอมรับได้คือ ค่าความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.20-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) มีเกณฑ์ตั้งแต่ 0.7 ซึ่งผลปรากฏว่า มีค่าความยากง่ายรายข้ออยู่ระหว่าง 0.24 – 0.79 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.24 – 0.78



และค่า ความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.73 สามารถคัดเลือกข้อสอบที่ครอบคลุมตัวชี้วัดตามกำหนดไว้เพื่อนำไปใช้ในการทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

1.3 การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจประกอบด้วยข้อคำถาม 15 ข้อ ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ และตรวจสอบความถูกต้องและหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ในการถาม IOC (Index of Item Objective Congruence) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ถือว่า มีความสอดคล้องในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ผลการตรวจสอบดัชนีความสอดคล้องมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปจำนวน 8 ข้อ และต้องแก้ไขโดยปรับแก้ไขข้อคำถามเพื่อให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ในการถามตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 ข้อ จึงสามารถใช้เก็บข้อมูลได้ตรงวัตถุประสงค์และหลังปรับปรุงข้อคำถามแล้วพบว่าแบบสอบถามมีดัชนีความสอดคล้องทั้งฉบับเป็น 0.84

2. การดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pretest) โดยใช้แบบวัดความสามารถด้าน การอ่านวิเคราะห์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ เวลา 1 ชั่วโมง
2. ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้คำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชัน จำนวน 8 ชั่วโมง
3. ผู้วิจัยทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ (Pretest) โดยใช้แบบวัดความสามารถด้าน การอ่านวิเคราะห์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ เวลา 1 ชั่วโมง
4. ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้คำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชันประกอบด้วยข้อคำถาม 15 ข้อซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ
5. นำข้อมูลทั้งหมดตามวิเคราะห์และอภิปรายผลการวิจัย โดยเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์และสรุปผลการวิจัยโดยใช้สถิติต่อไปนี้

1. วิเคราะห์คะแนนของแบบวัดความสามารถด้านการอ่านวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เปรียบเทียบผลการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้คำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชันก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยวิธีการทดสอบค่าที (t -test) แบบ dependent



2. วิเคราะห์คะแนนของแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้คำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน โดยใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านวิเคราะห์ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้คำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชันสรุปได้ดังตารางที่ 2

Table 2 Compare student's achievement before and after QUEST question method and gamification technique for 12 Grade.

การทดลอง	N	คะแนนเต็ม	M	SD	t-test	Sig.
ก่อนเรียน	30	30	17.17	2.21	9.69	.000
หลังเรียน	30	30	20.70	2.84		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

จากตาราง 2 พบว่า คะแนนความสามารถด้านการอ่านวิเคราะห์หลังเรียน ($M = 20.70$, $SD = 2.84$) สูงกว่าก่อนเรียน ($M = 17.17$, $SD = 2.21$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้คำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน สรุปผลการวิเคราะห์ได้ตามตารางที่ 3 ดังนี้

Table 3 Mean and standard deviation the satisfaction of 12 Grade students who studied with QUEST question method and gamification technique.

ข้อ	รายการประเมิน	(M)	(SD)	ระดับ ความพึงพอใจ
ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้		4.35	0.68	มาก
1	นักเรียนรู้สึกกระตือรือร้นเมื่อเรียนวิชาภาษาไทย	4.07	0.74	มาก
2	นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมยิ่งขึ้น	4.37	0.61	มาก
3	นักเรียนรู้สึกท้อแท้เมื่อได้ทำกิจกรรมการอ่านโดยใช้องค์ประกอบของเกม	4.37	0.76	มาก



4	นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินในการทำภารกิจการอ่าน	4.40	0.67	มาก
5	นักเรียนมีแรงจูงในการอ่าน	4.33	0.71	มาก
6	นักเรียนได้เรียนรู้การอ่านอย่างมีความสุข	4.57	0.63	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้		4.41	0.67	มาก
7	นักเรียนสามารถใช้คำถามในการวิเคราะห์บทอ่านได้ดีขึ้น	4.47	0.57	มาก
8	นักเรียนรู้สึกชอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูจัดให้	4.43	0.68	มาก
9	นักเรียนชอบการทำกิจกรรมการอ่านที่เป็นภารกิจมาก	4.33	0.76	มาก
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้		4.54	0.66	มากที่สุด
10	นักเรียนได้เทคนิคที่มีประโยชน์ในการอ่านวิเคราะห์	4.73	0.52	มากที่สุด
11	นักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ผ่านบทอ่านหลายรูปแบบ	4.60	0.62	มากที่สุด
12	นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนในชั้นเรียน	4.47	0.78	มาก
13	นักเรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนวิชาภาษาไทย	4.50	0.68	มากที่สุด
14	นักเรียนรู้สึกชอบการอ่านมากขึ้น	4.43	0.77	มาก
15	นักเรียนสามารถอ่านวิเคราะห์ได้อย่างมีระบบและมีความชัดเจน	4.53	0.63	มากที่สุด
รวม		4.44	0.68	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้คำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมพิเคชั่น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.68 คือมีความพึงพอใจระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน ได้ดังนี้

1. ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ นักเรียนพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($M = 4.54, SD = 0.66$) โดยนักเรียนได้เทคนิคที่มีประโยชน์ในการอ่านวิเคราะห์ระดับมากที่สุด ($M = 4.73, SD = 0.52$) อันดับที่ 2 คือนักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ผ่านบทอ่านหลายรูปแบบระดับมากที่สุด ($M = 4.60, SD = 0.62$) อันดับที่ 3 คือนักเรียนสามารถอ่านวิเคราะห์ได้อย่างมีระบบและมีความชัดเจนระดับมากที่สุด ($M = 4.53, SD = 0.63$) อันดับที่ 4 คือนักเรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนวิชาภาษาไทยระดับมากที่สุด ($M = 4.50, SD = 0.68$) อันดับที่ 5 คือนักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนระดับมาก ($M = 4.47, SD = 0.78$) และอันดับสุดท้าย คือนักเรียนรู้สึกชอบการอ่านมากขึ้นระดับมาก ($M = 4.43, SD = 0.77$)

2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนพึงพอใจในระดับมาก ($M = 4.41, SD = 0.67$) โดยนักเรียนสามารถใช้คำถามในการวิเคราะห์บทอ่านได้ดีขึ้นระดับมาก ($M = 4.43, SD = 0.57$) อันดับที่ 2



คือ นักเรียนรู้สึกชอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูจัดให้ ($M = 4.43$, $SD = 0.68$) และอันดับที่ 3 คือ นักเรียนชอบการทำกิจกรรมการอ่านที่เป็นภารกิจมาก ($M = 4.33$, $SD = 0.76$)

3. ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ นักเรียนพึงพอใจในระดับมาก ($M = 4.35$, $SD = 0.68$) ตามลำดับ โดยนักเรียนได้เรียนรู้การอ่านอย่างมีความสุขระดับมากที่สุด ($M = 4.57$, $SD = 0.63$) รองลงมาคือนักเรียนเกิดความเพลิดเพลินในการทำภารกิจการอ่านระดับมาก ($M = 4.40$, $SD = 0.67$) นักเรียนรู้สึกท้าทายเมื่อได้ทำกิจกรรมการอ่านโดยใช้องค์ประกอบของเกมระดับมาก ($M = 4.37$, $SD = 0.76$) นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมยิ่งขึ้นระดับมาก ($M = 4.37$, $SD = 0.61$) นักเรียนมีแรงจูงในการอ่านระดับมาก ($M = 4.33$, $SD = 0.71$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ นักเรียนรู้สึกกระตือรือร้นเมื่อเรียนวิชาภาษาไทยระดับมาก ($M = 4.07$, $SD = 0.74$)

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่า ความสามารถด้านการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้คำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมฟิเคชันหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เป็นผลมาจากปัจจัยสำคัญ 3 ประการ ดังนี้

ประการแรก การใช้คำถามแบบ QUEST ช่วยให้นักเรียนมีกรอบในการวิเคราะห์บทอ่านอย่างเป็นระบบ โดยการตั้งคำถาม (Q-Question) ช่วยกระตุ้นความอยากรู้ในประเด็นต่าง ๆ การค้นหาความเข้าใจที่คลุมเครือ (U-Unhappy) ช่วยให้นักเรียนระบุส่วนที่ต้องทำความเข้าใจเพิ่มเติม การวิเคราะห์จุดแข็ง (S-Strength) ของบทอ่านช่วยให้เห็นกลวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ และการสรุปแก่นเรื่อง (T-theme) ช่วยให้ช่วยจับใจความสำคัญได้ชัดเจน วิธีการนี้สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้แบบ Constructivism ของ Vygotsky (1978) ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านการตั้งคำถามและการค้นหาคำตอบ และสอดคล้องกับแนวคิดของ Barkhuizen (2002) ที่พบว่าการใช้คำถามแบบ QUEST ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนอย่างมีประสิทธิภาพ

ประการที่สอง การใช้เทคนิคเกมฟิเคชันช่วยเสริมแรงจูงใจในการเรียน โดยการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ ได้แก่ คะแนนสะสม (Points) ที่ได้จากการตอบคำถาม การจัดอันดับ (Ranking) ที่แสดงความก้าวหน้าของผู้เรียน และรางวัล (Rewards) ที่ได้เมื่อทำภารกิจสำเร็จ ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น สอดคล้องกับทฤษฎีแรงจูงใจของ Maslow (1943) เรื่องความต้องการยอมรับและความสำเร็จ และสอดคล้องกับแนวคิดของ Kapp (2013) ที่พบว่าเกมฟิเคชันช่วยสร้างความสนใจและสร้างความผูกพันต่อการเรียนรู้



ประการที่สาม การผสมผสานทั้งสองวิธีเข้าด้วยกันส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ กล่าวคือ ในขณะที่คำถามแบบ QUEST ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ เทคนิคเกมพีเคเซ็นก็ช่วยให้กระบวนการวิเคราะห์ที่ซับซ้อนกลายเป็นกิจกรรมที่ทำท่ายและสนุกสนาน การได้คะแนนจากการตอบคำถามแต่ละข้อช่วยให้นักเรียนมีกำลังใจในการวิเคราะห์บทอ่านที่ยากขึ้น อีกทั้ง การจัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยากยังช่วยให้นักเรียนค่อย ๆ พัฒนาทักษะการอ่านวิเคราะห์อย่างเป็นขั้นตอน นอกจากนี้ขั้นตอนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนที่ผู้วิจัยออกแบบ โดยเฉพาะขั้นตอนความเข้าใจที่ให้นักเรียนเขียนบทวิเคราะห์สั้น ๆ ช่วยให้นักเรียนได้ทบทวนและสรุปความคิด สอดคล้องกับแนวคิดของ Schon (1987) ที่ว่าการทบทวนความรู้ผ่านการลงมือทำช่วยพัฒนาการเรียนรู้ได้

ด้านความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก สามารถอภิปรายผลในแต่ละด้านได้ดังนี้

ด้านประโยชน์ที่ได้รับมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($M = 4.54$) ในระดับมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนตระหนักและเห็นคุณค่าของเทคนิคการอ่านวิเคราะห์ที่ได้เรียนรู้ เนื่องจากการใช้คำถามแบบ QUEST ช่วยให้นักเรียนมีเครื่องมือในการวิเคราะห์สารในชีวิตประจำวันได้อย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning) ที่เน้นการเชื่อมโยงความรู้กับการนำไปใช้จริง อีกทั้งผู้วิจัยเลือกเนื้อหาที่สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนทำให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการอ่านวิเคราะห์ที่สามารถใช้ในสถานการณ์จริงได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของสอดคล้องกับ lamboonyarit & Cholticha (2020) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้การอ่านวิเคราะห์จะประสบความสำเร็จเมื่อนักเรียนได้ลงมือทำจริงและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ($M = 4.41$) ทั้งนี้เป็นผลมาจากการผสมผสานเทคนิค QUEST กับ เกมพีเคเซ็นอย่างลงตัว กล่าวคือ ในขณะที่คำถามแบบ QUEST ช่วยให้นักเรียนวิเคราะห์บทอ่านได้อย่างเป็นขั้นตอน การใช้กลไกของเกมก็ช่วยสร้างความน่าสนใจและกระตุ้นการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เน้นให้ผู้เรียน ลงมือปฏิบัติและมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ และสอดคล้องกับแนวคิดของ Barkhuizen (2002) ที่ว่าการใช้คำถามนำแบบ QUEST เป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาการอ่าน

ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ($M = 4.35$) อยู่ในระดับมาก โดยการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานเทคนิคเกมพีเคเซ็นช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย ส่งผลให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็น และมีความสุขในการเรียน การแข่งขันผ่านระบบคะแนน และรางวัลช่วยสร้างความท้าทายและแรงจูงใจ



เชิงบวก สอดคล้องกับแนวคิดการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้เชิงบวกทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน นอกจากนี้ การที่นักเรียนได้ทำงานร่วมกันผ่านกระบวนการกลุ่มยังช่วยส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการเรียนรู้ร่วมกัน ทำให้บรรยากาศการเรียนรู้มีความสนุกสนานและ ท้าทายส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Jongmuenwai (2018) ที่พบว่ากลไกของเกมพีเคชันสามารถสร้างพฤติกรรมการเรียนรู้ในเชิงบวกและส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้อีกขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูควรเพิ่มตัวอย่างการตอบคำถามตัว Q (Question) เพื่อให้นักเรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น ครูอาจอธิบายเพิ่มเติมว่า นักเรียนสามารถตั้งคำถามจากประเด็นที่รู้สึกสนใจตั้งแต่ชื่อเรื่องหรือพาดหัวข่าวก็ได้ รวมถึงการใช้คำของผู้เขียนที่อาจทำให้เราสงสัยว่าเหตุใดจึงเลือกใช้คำเช่นนั้น

1.2 ครูควรเลือกบทอ่านประเภทเรื่องสั้นที่ไม่ยาวจนเกินไป เพื่อกระชับเวลาให้นักเรียนได้มีเวลาวิเคราะห์อย่างเต็มที่ อีกทั้งการใช้บทอ่านขนาดยาวอาจทำให้นักเรียนหมด ความสนใจ หรือเกิดความเบื่อหน่ายได้

1.3 ครูควรเพิ่มการประเมินผลงานแบบเพื่อนประเมินเพื่อนภายในกลุ่มด้วย เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกประเมินงานเขียนวิเคราะห์ของผู้อื่น และยังเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างสมาชิกในกลุ่มด้วย

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรนำเทคนิคการอ่านโดยใช้คำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชันไปใช้พัฒนาการอ่านสารประเภทอื่น เช่น วรรณคดีไทย เพื่อให้นักเรียนได้วิเคราะห์วรรณคดีในมุมมองใหม่ และสะท้อนความเข้าใจผ่านการเขียนวิเคราะห์ อีกทั้งยังสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้สนุกสนานเพิ่มขึ้น

2.2 ควรนำเทคนิคการอ่านโดยใช้คำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชันไปประยุกต์กับสาระอื่น เช่น สารการฟัง การดูและการพูด เพื่อใช้พัฒนาการวิเคราะห์สื่อในชีวิตประจำวัน

2.3 ควรนำเทคนิคการอ่านโดยใช้คำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชันไปใช้ร่วมกับการพัฒนาการเขียนรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเขียนวิเคราะห์วิจารณ์สื่อ การเขียนรีวิว การเขียนประเมินค่า เป็นต้น



References

- Adler, M & Adler, C. (1972). *How To Read A Book*. New York: MJF Books.
- Barkhuizen, G. (2002). The Quest for an Approach to Guide Critical Reading and Writing. *A Journal of Australian TESOL*, 17(3), 19-28.
- Byrnes, H. (1998). *Reading in the Beginning and Intermediate College Foreign Language Class*. United States: Center for International Education.
- Chamsap, T. (2023). *Issues with analytical reading*. (Interview). Teacher, Wang Klaikangwol School under Royal Patronage. 18 February 2023.
- Chotirat, K. (2023). *Issues with analytical reading*. (Interview). Teacher, Wang Klaikangwol School under Royal Patronage. 18 February 2023.
- Iamboonyarit, P & Cholthicha, P. (2020). *Teaching Analytical Reading through Active Learning to Develop Critical Thinking Skills of Thai Gen Z Students*. *Journal of Education. Burapha University*, 31(1), 1-11.
- Jongmuenwai, B. (2018). Gamification for Learning. *Journal of Computer Science and Information Technology Projects Rajabhat Maha Sarakham University*, 4(2), 37-43.
- Kapp, K. (2013). *The gamification of learning and instruction field book: Ideas into practice*. U.S. state of New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Khueanrob, R. (2023). *Issues with analytical reading*. (Interview) . Teacher, Wang Klaikangwol School under Royal Patronage. 18 February 2023.
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396.
- Office of Academic Affairs and Educational Standards, Office of the Basic Education Commission, Ministry of Education. (2008). *Indicators of Core Learning Standards in Thai Language Learning Area according to the 2008 National Curriculum for Basic Education*. Bangkok: Agricultural Cooperatives of Thailand.
- Office of the Education Council Secretariat. (2022). *Report on the Study of Learning Loss in Basic Education during the COVID-19 Situation: Situation, Lessons, and Approaches to Improving Learning Quality*. [E-book].
- Phanthabut, S. (2017). Living as a Contemporary Person in the Digital Age. *Academic Journal of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University*, 5,2, 161-167.
- Phornkul, C. (2014). *Teaching Thinking Processes*. Bangkok: Chulalongkorn University.



- Rasure, E. (2021). *Gamification: What It Is, How It Works, Risks*. Retrieved on August 20, 2023, from <https://www.investopedia.com/terms/g/gamification.asp>.
- Schon, D. (1987). *Educating the Reflective Practitioner*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Sethapong, T. (2016). The Development of a Teaching Model Based on the Concept of Reading from Models and Semantic Mapping Strategies to Enhance Analytical Reading Ability of Higher Education Students. doctor's thesis: Chulalongkorn University.
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Wiriyawechku, C. (2015). *Teaching Techniques for Teachers*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Wongkitrungrueng, W. (2018). *Digital Citizenship Handbook*. Bangkok: Digital Economy Promotion Agency, Ministry of Digital Economy and Society.
- Özensoy, A.U. (2021). The Effect of Critical Reading Skills on Academic Success in Social Studies. *Eurasian Journal of Educational Research*, 93, 319-337.