



การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้
เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
**The Development of Reading Comprehension Skills in English through
KWL-Plus Learning Techniques Combined with Educational Games
among Matthayomsuksa 4 Students**

ดุสิตา พรหมมี, ภาสุดา ภาคาผล

มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Dusita Prommee, Pasuda Pakapol
Ramkhamhaeng University
E-mail: ddusita.pr@gmail.com

Received: 02 December 2024; Revised: 18 December 2024; Accepted 19 December 2024
© The Author(s) 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษาให้มีประสิทธิภาพ 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา กับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนย่านตาขาวรัฐชนูปถัมภ์ ที่ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย จำนวน 62 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เกมทางการศึกษา 2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา 3) แผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 4) แบบทดสอบทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ 5) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน โดยใช้สถิติทดสอบ t-test (Independent Samples) ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมทางการศึกษามีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.53/82.78 สอดคล้องตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 2) นักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา มีทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.81$, S.D.= 0.16)

คำสำคัญ: ทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ, การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus, เกมทางการศึกษา



Abstract

The objectives of this research were to: (1) develop and assess the efficiency of a learning management approach using the KWL-Plus technique combined with educational games, (2) compare the reading comprehension skills in English of Matthayomsuksa 4 students between the experimental group that learns using the KWL-Plus technique with educational games and the control group that learns through traditional teaching methods, and (3) study students' satisfaction with the learning management approach using the KWL-Plus technique combined with educational games. The sample comprised Matthayomsuksa 4 students at Yantakhaorattachanupatham School during the first semester of the 2024 academic year. The samples were obtained through simple random sampling, with a total of 62 students. The research instruments included (1) the educational games (2) the lesson plans using the KWL-Plus technique combined with educational games, (3) the lesson plans using traditional teaching methods, (4) a reading comprehension skills test in English, and (5) a student satisfaction assessment. Data was analyzed by using the independent samples t-test, mean and standard deviation. The research results showed that: 1) The educational games on the topic of Festivals achieved an efficiency rating of 81.53/82.78, meeting the criterion standard of 80/80. 2) Matthayomsuksa 4 students, which learned using the KWL-Plus technique combined with educational games, scored significantly higher than the control group that learned through traditional teaching methods, with a significance level of .05. 3) Students expressed satisfaction with the learning management approach using the KWL-Plus technique combined with educational games, with an overall rating at the highest level. ($\bar{x}=4.81$, S.D.= 0.16)

Keyword: reading comprehension skills in English, learning management approach using the KWL-Plus technique, educational games

1. บทนำ

ปัจจุบันภาษาอังกฤษนั้นมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่คนทั่วทุกมุมโลกใช้ในการติดต่อสื่อสาร เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล การเรียนภาษาอังกฤษช่วยให้ผู้เรียนสามารถติดต่อกับชาวต่างชาติได้อย่างถูกต้องและมีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล ด้วยเหตุนี้ภาษาอังกฤษจึงถูกบรรจุลงในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และถูกกำหนดให้เป็นภาษาต่างประเทศที่สามารถเรียนตลอดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เมื่อผู้เรียนมีการเรียนภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่องจากระดับประถมศึกษาสู่ระดับมัธยมศึกษา ผู้เรียนจะเกิดความคุ้นเคยกับการใช้ภาษามากยิ่งขึ้นและสามารถใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างคล่องแคล่ว (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ทักษะการอ่านเป็นทักษะพื้นฐานสำหรับการสอนและการเรียนรู้ เนื่องจากการเรียนรู้วิชาต่าง ๆ ต้องใช้ทักษะการอ่านเป็นรากฐานของกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด ในการเรียนการสอนจำเป็นต้องสร้างนิสัยการอ่านให้กับนักเรียนและจัดการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาให้นักเรียนเพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการพัฒนาทักษะการอ่านที่มีประสิทธิภาพให้กับนักเรียนจะต้องอาศัยการฝึกฝนและฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอจึงจะประสบความสำเร็จ ซึ่งจุฬารัตน์ อินทร์อุดม (2561) กล่าวว่า การจับใจความสำคัญเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการอ่าน ซึ่งผู้อ่านควรมีเพื่อเข้าใจเนื้อหาหลักอย่างถูกต้อง การอ่านอย่างมีประสิทธิภาพจะช่วยให้การเรียนรู้ประสบผลสำเร็จและเข้าใจเนื้อหาที่อ่านได้ดีขึ้น โดยการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอจะช่วยพัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ ให้ดียิ่งขึ้น

จากการจัดการเรียนการสอนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในปีการศึกษา 2566 ที่ผ่านมาพบว่าปัญหาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ยังคงเป็นปัญหาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งปัญหาดังกล่าวมาจากหลายปัจจัย เช่น นักเรียนมีพื้นฐานความรู้แตกต่างกัน นักเรียนขาดความเข้าใจในการอ่านเนื้อเรื่องภาษาอังกฤษ เรื่องที่อ่านไม่น่าสนใจ ทำให้นักเรียนขาดความกระตือรือร้นในการอ่านและให้ความสนใจในภาษาอังกฤษน้อย มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ รวมไปถึงวิธีการสอนของครูที่ไม่หลากหลาย ซึ่งพาทิสัย อาลีมาฮ๊ะ (2560) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านจับใจความว่าเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการแสวงหาความรู้ เนื่องจากช่วยในการเข้าใจเนื้อหาที่อ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้อ่านควรฝึกฝนเพื่อพัฒนาทักษะนี้ให้เกิดความชำนาญและเข้าใจได้รวดเร็วยิ่งขึ้น ดังนั้น ครูผู้สอนจึงควรให้ความสำคัญและหาวิธีการในการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมเพื่อช่วยพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความให้กับผู้เรียนต่อไป

วิธีการสอนการอ่านที่มีประสิทธิภาพมีหลายวิธีที่จะนำมาแก้ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนจากปัญหาที่พบดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าการใช้เทคนิค KWL-Plus ในการอ่านเป็นวิธีที่ได้รับการยอมรับในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ โดยเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง นักเรียนจะมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยตนเอง และวิธีนี้มีเป้าหมายเพื่อกระตุ้นการคิดของนักเรียนในระหว่างการอ่าน ทำให้พวกเขาสามารถเข้าใจเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ประกอบด้วยขั้นตอน คือ K (Know) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนตรวจสอบหัวข้อเรื่องว่าตนเองมีความรู้เกี่ยวกับหัวข้อเรื่องมากน้อยเพียงใด W (Want to Know) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะต้องถามตนเองว่าต้องการรู้อะไรในเนื้อเรื่องที่ จะอ่านบ้าง เป็นการตั้งเป้าหมายในการอ่าน L (Learned) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนสำรวจว่าตนเองได้เรียนรู้อะไรบ้างจากบทอ่าน และจดบันทึกสิ่งที่ตนเองเรียนรู้ และ Plus หมายถึง การสร้างแผนภูมิรูปภาพความคิด และเขียนสรุปความหลังการอ่าน (ภัสราภรณ์, 2562) ซึ่ง พรวิมล ปานทอง (2560) ได้ศึกษาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ผลการศึกษาพบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนแบบนี้ช่วยสนับสนุนผู้เรียนในการปฏิบัติตามความถนัดและความสนใจ ซึ่งเอื้อต่อการแก้ปัญหาและพัฒนาความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ รวมถึงแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้วย

การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมทางการศึกษา เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย จากการศึกษาของเมตตา สถาพรศิริกุล (2565) ระบุว่าเกมทางการศึกษาเป็นสื่อที่สร้างความสนุกสนานและเพลิดเพลิน ช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ เนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียนทำด้วยตนเอง ทำให้เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์โดยตรง นอกจากนี้ เกมยังสามารถจูงใจนักเรียน ช่วยผ่อนคลายความเครียด และส่งเสริมพัฒนาการในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา พร้อมทั้งสามารถนำแง่คิดจากการเล่นเกมมาวิเคราะห์และวิจารณ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ต่อไป และฟุซซาร์ด (Fuszard Barbara et al., 2001) ระบุว่าเกมมีโครงสร้างที่เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งเสริมกลยุทธ์การสอนแบบดั้งเดิมให้มีชีวิตชีวามากขึ้น จุดประกายความคิดและขยายแนวทางในการจัดการเรียนรู้ เกมช่วยให้การเรียนรู้เกี่ยวกับบทโน้ตสำคัญเข้าใจได้ง่ายขึ้น และกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน นอกจากนี้ เกมยังส่งเสริมพฤติกรรมที่สร้างสรรค์ ช่วยทำให้บรรยากาศการเรียนมีความเป็นกันเองและกระตุ้นการอภิปรายระหว่างการเล่นอีกด้วย ฉะนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่าเกมทางการศึกษา



เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการฝึกทักษะ สามารถพัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้เต็มศักยภาพ เพราะเกมทางการศึกษาช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน มีการตั้งเป้าหมายที่ท้าทาย เมื่อบรรลุเป้าหมายจะมีรางวัลเพื่อจูงใจให้กับนักเรียนที่ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียน

จากเหตุผลและความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อนำข้อมูลและผลการวิจัยที่ได้ไปพัฒนาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน และพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีศักยภาพต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษาให้มีประสิทธิภาพ
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา กับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา

3. วิธีดำเนินการวิจัย

1. แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experiment research) เป็นการทดลองโดยศึกษากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (Pretest-posttest design with nonequivalent group) ตามรูปแบบของแมคมิลแลน (McMillan. 1996 : 204)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 เกมทางการศึกษา เรื่อง Festivals แบ่งออกเป็น 5 เกม ดังนี้ เกมที่ 1 Quizizz เรื่อง Phi Ta Khon Festival เกมที่ 2 Plickers เรื่อง Mid-Autumn Festival เกมที่ 3 Blooket เรื่อง Christmas Festival เกมที่ 4 Kahoot! เรื่อง Halloween Festival เกมที่ 5 Factile เรื่อง The Carnival of Venice โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาความเหมาะสมและคุณภาพของเกมทางการศึกษา ทั้ง 5 เกม ด้วยแบบประเมินเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) พบว่า มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x}=4.67$, S.D.=0.43) และหาประสิทธิภาพเกมทางการศึกษาให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 โดยใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง พบว่า มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.53/82.78

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา เรื่อง Festivals ชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง ดังนี้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Phi Ta Khon Festival แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Mid-Autumn Festival แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Christmas Festival แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Halloween Festival แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง The Carnival of Venice หาคคุณภาพโดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยแบบประเมินเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) พบว่า มีคุณภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{x} =4.73, S.D.=0.75) ทุกแผน

2.3 แผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบปกติเรื่อง Festivals ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง ดังนี้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Phi Ta Khon Festival แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Mid-Autumn Festival แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Christmas Festival แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Halloween Festival แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง The Carnival of Venice หาคคุณภาพโดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยแบบประเมินเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) พบว่า มีคุณภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{x} =4.70, S.D.=0.76) ทุกแผน

2.4 แบบทดสอบทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ เรื่อง Festivals ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 จำนวน 40 ข้อ จากนั้นนำแบบทดสอบมาทดลอง (Try out) วิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) โดยมีค่าอยู่ระหว่าง 0.20-0.92 ค่าอำนาจจำแนก (r) โดยมีค่าอยู่ระหว่าง 0.27-0.81 และวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับตามวิธีของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson Method : KR-20) พบว่าแบบทดสอบมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93

2.5 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยแบ่งเป็น 5 ด้าน คือ 1) ด้านบรรยากาศ 2) ด้านกิจกรรมการเรียน 3) ด้านเกมทางการศึกษา 4) ด้านการวัดและประเมินผล และ 5) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ จำนวน 20 ข้อ โดยแบบประเมินเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาความเหมาะสมของข้อความและตรวจสอบความเที่ยงตรงเพื่อตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินความพึงพอใจมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ติดต่อประสานงานกับสถานศึกษาและแจ้งรายละเอียดการจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนทราบ

3.2 นำแบบทดสอบทักษะการอ่านจับใจความ มาทดสอบกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง แล้วเก็บคะแนนไว้เพื่อเปรียบเทียบกับคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

3.3 จัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษาทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มทดลองและจัดการเรียนรู้แบบปกติใช้กับนักเรียนกลุ่มควบคุม โดยทั้ง 2 กลุ่มจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง

3.4 เก็บคะแนนระหว่างเรียนโดยการใช้เกมทางการศึกษาจากนักเรียนกลุ่มทดลอง

3.5 นำแบบทดสอบทักษะการอ่านจับใจความไปทดสอบกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน

3.6 นำแบบประเมินความพึงพอใจไปใช้กับนักเรียนกลุ่มทดลอง

3.7 นำคะแนนก่อนเรียน คะแนนหลังเรียน และคะแนนจากการประเมินความพึงพอใจ รวบรวมข้อมูลทั้งหมดเข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับของวัตถุประสงค์การวิจัย

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์คุณภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษาโดยใช้สถิติค่าพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการหาประสิทธิภาพ E1/E2

4.2 วิเคราะห์คะแนนแบบทดสอบทักษะการอ่านจับใจความก่อนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้สถิติทดสอบ t-test (Independent Samples)

4.3 วิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษาโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเทียบตามเกณฑ์

4. ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา

ตารางที่ 1 ผลการทดสอบหาประสิทธิภาพของเกมทางการศึกษา

การหา ประสิทธิภาพ	จำนวน นักเรียน (คน)	ประสิทธิภาพของ กระบวนการ		ประสิทธิภาพของ ผลลัพธ์		E1/E2
		\bar{x}	ร้อยละ (E1)	\bar{x}	ร้อยละ (E2)	
รายบุคคล	3	41	82	25	83.33	82/83.33
กลุ่มย่อย	9	41.33	82.67	25.11	83.70	82.67/83.70
ภาคสนาม	30	40.77	81.53	24.83	82.78	81.53/82.78

จากตารางที่ 1 ผลการทดสอบหาประสิทธิภาพของเกมทางการศึกษา ตามลำดับขั้นทั้ง 3 ขั้นตอน มีประสิทธิภาพ ดังนี้ ขั้นที่ 1 (แบบรายบุคคล) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82/83.33 ขั้นที่ 2 (แบบกลุ่มย่อย) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.67/83.70 และขั้นที่ 3 (แบบภาคสนาม) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.53/82.78 โดย

เกมทางการศึกษามีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

ตารางที่ 2 ผลการหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา

แผนที่	ชื่อแผน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1	Phi Ta Khon Festival	4.73	0.75	มากที่สุด
2	Mid-Autumn Festival	4.73	0.75	มากที่สุด
3	Christmas Festival	4.73	0.75	มากที่สุด
4	Halloween Festival	4.73	0.75	มากที่สุด
5	The Carnival of Venice	4.73	0.75	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม		4.73	0.75	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 ผลการหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา พบว่า คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.73$, S.D.= 0.75) และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ ($\bar{X}=4.83$, S.D.=0.39) ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X}=4.75$, S.D.=0.45) ด้านการวัดผลและประเมินผล ($\bar{X}=4.75$, S.D.=0.45) ด้านสาระสำคัญ ($\bar{X}=4.67$, S.D.=0.50) และด้านสื่อและแหล่งการเรียนรู้ ($\bar{X}=4.67$, S.D.=0.49) ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษากับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษากับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ

กลุ่มตัวอย่าง	N	\bar{X}	S.D.	t	Sig
กลุ่มทดลอง	30	20.53	1.61	1.904	.062
กลุ่มควบคุม	32	19.78	1.50		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษากับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ พบว่า คะแนนก่อนเรียนของกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 20.53 ($\bar{X}=20.53$, S.D.= 1.61) คะแนนก่อนเรียนของกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 19.78 ($\bar{X}=19.78$, S.D.= 1.50) แสดงว่า คะแนนก่อนเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ หลังเรียนระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียน

ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษากับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ

กลุ่มตัวอย่าง	N	\bar{X}	S.D.	t	Sig
กลุ่มทดลอง	30	25.73	1.60	12.026	.000
กลุ่มควบคุม	32	21.19	1.38		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ หลังเรียนระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษากับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ พบว่า คะแนนหลังเรียนของกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.73 ($\bar{X}=25.73$, S.D.= 1.60) คะแนนหลังเรียนของกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 21.19 ($\bar{X}=21.19$, S.D.= 1.38) แสดงว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษามีทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา

ตารางที่ 5 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1	ด้านบรรยากาศ	4.78	0.25	มากที่สุด
2	ด้านกิจกรรมการเรียน	4.78	0.29	มากที่สุด
3	ด้านเกมทางการศึกษา	4.80	0.19	มากที่สุด
4	ด้านการวัดและประเมินผล	4.84	0.18	มากที่สุด
5	ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.85	0.14	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม		4.81	0.16	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.81$, S.D.= 0.16) และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X}=4.85$, S.D.=0.14) ด้านการวัดและประเมินผล ($\bar{X}=4.84$, S.D.=0.18) ด้านเกมทางการศึกษา ($\bar{X}=4.80$, S.D.=0.19) ด้านกิจกรรมการเรียน ($\bar{X}=4.78$, S.D.=0.29) และด้านบรรยากาศ ($\bar{X}=4.78$, S.D.=0.25) ตามลำดับ

5. อภิปรายผล

การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา

1.1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของเกมทางการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า เกมทางการศึกษามีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 81.53/82.78 โดยมีประสิทธิภาพสอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 ทั้งนี้เนื่องจากกระบวนการหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา มีขั้นตอนที่เป็นระบบ ได้ผ่านการประเมินตรวจสอบคุณภาพ พิจารณาความเหมาะสมของเกมทางการศึกษา มีการแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ รวมทั้งมีการนำเทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษาไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในระดับรายบุคคล กลุ่มย่อย และภาคสนาม เพื่อให้ได้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา เป็นวิธีที่ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสนุกสนาน โดยเริ่มจากการให้ผู้เรียนระบุสิ่งที่รู้และต้องการรู้เกี่ยวกับหัวข้อ ก่อนที่จะเล่นเกมเพื่อเรียนรู้เนื้อหา ซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วม รวมถึงพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานเป็นทีม สอดคล้องกับงานวิจัยของสุภาวดี จันทร์เอียด (2558) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ชุดฝึกอ่านเรื่อง "The Wonderful ASEAN" ด้วยกลวิธี KWL-Plus กับการสอนแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยประกอบด้วยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากโรงเรียนอนุบาลเมืองชุมพร วัดสุบรรณนิมิตร จำนวน 70 คน ที่คัดเลือกโดยการสุ่มอย่างง่าย ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าชุดฝึกอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเรื่อง "The Wonderful ASEAN" มีประสิทธิภาพที่ 85.89/85.94 นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดฝึกด้วยกลวิธี KWL-Plus มีความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ พฤติกรรมการตื่นตัวในการเรียนรู้ และความตระหนักรู้เกี่ยวกับประชาคมอาเซียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ นอกจากนี้ นักเรียนยังมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 อีกด้วย และสอดคล้องกับงานวิจัยของเบตเชวา (Batsheva: 1993: อ้างถึงใน เกสร สีหา, 2558) ได้ศึกษาเกี่ยวกับเกมการศึกษาที่มุ่งเน้นการตอบสนองของเด็กต่อการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ โดยเฉพาะในส่วนของการเล่น ผลการศึกษาพบว่า เกมสามารถกระตุ้นความกระตือรือร้นและความตื่นตัวของเด็ก รวมทั้งสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการใช้เกมการศึกษาไม่เพียงแต่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในสังคม แต่ยังช่วยให้เด็กเข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับการเพิ่มจำนวนได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย

1.2 การสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา เรื่อง Festivals ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา เรื่อง Festivals มีคุณภาพโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.73, S.D.=0.75) ทุกแผน สอดคล้องกับงานวิจัยของมูทิตา อุดรแผ้ว (2560) ได้ศึกษาเรื่องเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจและ

การเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ CIRC และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ KWL-Plus ผลการวิจัยพบว่าประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบ CIRC และ KWL-Plus อยู่ที่ 84.55/80.25 และ 84.54/80.40 ตามลำดับ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ดัชนีประสิทธิผลแสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้ร้อยละ 69.62 และ 69.80 สำหรับการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจและการเขียนภาษาอังกฤษระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ CIRC กับ KWL-Plus พบว่าไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวินเซนต์ (Vincent, 1994) ได้ทำการศึกษาวิธีการช่วยสอนเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการอ่านของนักเรียน ผลการศึกษาพบว่า การใช้เทคนิค KWL-Plus เป็นวิธีหนึ่งที่สามารถช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านที่ดีขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงงานวิจัยของควิโอโช (Quiocho, 1997) ได้ศึกษาทวิวิธีการพัฒนาในการเรียนรู้เนื้อหาประเภทวิชาการของนักเรียนเกรด 6 และเกรด 8 ในโรงเรียนของสหรัฐอเมริกา จำนวน 90 คน ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าการสอนอ่านโดยใช้เทคนิค KWL-Plus สามารถช่วยพัฒนาความเข้าใจการอ่านของนักเรียนได้ดีขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของอนุภาพ ดลโสภณ (2557) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงกว่าในทุกด้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มที่เรียนตามคู่มือครู การใช้เกมในการสอนทำให้บทเรียนน่าสนใจยิ่งขึ้น และช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่ดีมากกว่าการสอนด้วยวิธีปกติ นอกจากนี้ การใช้เกมยังทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และช่วยเพิ่มความเข้าใจและการจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นอีกด้วย

2. การเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษากับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา มีทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเทคนิคนี้ช่วยเพิ่มความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการคิดวิเคราะห์ รวมทั้งช่วยให้นักเรียนจัดระเบียบความคิดได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของสิริดา โอวาสสิทธิ์ (2565) ยืนยันว่าเทคนิค KWL-Plus สามารถพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยนักเรียนมีความพึงพอใจในกระบวนการเรียนรู้สูง (\bar{X} =4.42, S.D.=0.62) ขณะที่การศึกษาโดยลอว์รา วิคูน่า (Vicuna Laura, 2017) พบว่าเกมการศึกษา เช่น "Animal Kingdom" สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การรวมเกมเข้ากับการสอนช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีขึ้นสำหรับนักเรียน

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.81, S.D.=0.16) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ การเรียนรู้ในรูปแบบนี้ช่วยกระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจให้นักเรียนได้

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทำงานร่วมกันในบรรยากาศที่สนุกสนาน สอดคล้องกับงานวิจัยของมาลินี สุทธิเวช (2561) แสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์การอ่านสรุปความสูงขึ้นหลังจากใช้เทคนิค KWL Plus และมีความคิดเห็นที่ดีต่อการเรียนรู้ในรูปแบบนี้เช่นกัน ขณะที่สายสุดา หลังแดง (2560) พบว่าเกมการศึกษาช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยเกมอยู่ในระดับสูงอีกด้วย

6. ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับเกมทางการศึกษา มีขั้นตอนการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้หลายชั้น บางครั้งอาจใช้เวลาในการทำกิจกรรมนานกว่าเวลาที่กำหนด ครูต้องวางแผนเวลาเหมาะสม เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่

2. ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละครั้ง ครูควรให้การเสริมแรงเชิงบวก เช่น การกล่าวคำชมเชย การให้รางวัล เพื่อกระตุ้นความพยายาม สร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร ช่วยเพิ่มความมั่นใจและความมีส่วนร่วมของนักเรียนในการเรียนรู้ ทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทางการศึกษาร่วมกับวิธีการสอนวิธีอื่น ๆ เพื่อเป็นทางเลือกที่หลากหลายและเป็นเครื่องมือที่ช่วยกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น

2. ควรมีการสร้างเกมทางการศึกษาในเนื้อหาสาระเรื่องอื่น ๆ ในระดับชั้นต่าง ๆ และควรมีการศึกษาการพัฒนาทักษะในด้านอื่น ๆ เพิ่มเติม เช่น ทักษะการพูด ทักษะการฟัง ทักษะการเขียน เป็นต้น เพื่อให้การเรียนรู้มีความรอบด้านและตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนต่อไป

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

เกสร สีหา. (2558). *การพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.

จุฬารัตน์ อินทร์อุดม. (2561). *การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับพลังคำถาม*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาไทย, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

พรวิมล ปานทอง. (2560). *การพัฒนาการเรียนการสอนการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ โดยใช้เทคนิค KWL Plus สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.



- พาศิยะห์ อาลีมาลี. (2560). ผลของการจัดการเรียนรู้สาระภาษาอาหรับ โดยใช้เทคนิค KWL Plus ที่มีต่อการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นอิสลามศึกษาตอนกลางปีที่ 2 โรงเรียนอาสาสุลดินวิทยา. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนอิสลามศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- ภัศราภรณ์ ชีระวงศานุรักษ์. (2562). การใช้เทคนิค KWL-PLUS เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ความคิดสร้างสรรค์และความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนแม่สายประสิทธิ์ศาสตร์อำเภอแม่สาย จังหวัดเชียงราย. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. พะเยา: มหาวิทยาลัยพะเยา.
- มาลินี สุทธิเวช. (2561). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านสรุปความ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค KWL Plus สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- มุกิตา อุดรแก้ว. (2560). การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจและการเขียนภาษาอังกฤษชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ CIRC และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ KWL-Plus. วิทยานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- เมตตา สถาพรศิริกุล. (2565). ความสามารถทางคณิตศาสตร์ด้านจำนวนและตัวเลขของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนช่างครุศาสตร์คอนแวนท์ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.
- สายสุดา หลังแดง. (2560). ผลการใช้เกมการศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปัตตานี เขต 3. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สิริดา โอวาสีทธิ. (2565). บทเรียนเสริมความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้วิธี KWL-Plus สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอุตรดิตถ์. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.
- สุภาวดี จันทร์เอียด. (2558). การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ชุดฝึกอ่านเรื่อง "The Wonderful ASEAN" ด้วยวิธีการสอนแบบ เค ดับเบิลยู แอล พลัส กับการสอนแบบปกติ. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษเพื่อวิชาการและงานอาชีพ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี.
- อนุภาพ ดลโสภณ. (2557). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู (วิทยานิพนธ์ กศ.ม.). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- Fuszard Barbara, Lowenstein Arlene J., & Bradshaw Martha J. (2001). *Fuszard's innovative*



- teaching strategies in nursing (3 ed.)*. Gaithersburg, MD: Aspen Publishers.
- McMillan, J. H. (1996). *Educational Research: Fundamentals for the Consumer*. New York: HarperCollins.
- Quiocho, A. (March, 1997). The quest to comprehend expository text : Applied Research. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*. 40(6): 450-454
- Vicuna Laura. (2017). *Educational Games Design: Creating an Effective and Engaging Learning Experience*. Bachelor of Engineering Information Technology. Helsinki Metropolia University of Applied Sciences, Helsinki.
- Vincent, M (1994). An Inventory to Pique Student' Meta Cognitive Awareness Reading Strategies. *Journal of Reading*. 38(12) :2.