

การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ
โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน
ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

THE DEVELOPMENT OF ENGLISH READING COMPREHENSION ABILITY
THROUGH THE INTEGRATION OF METACOGNITION
AND GAME-BASED LEARNING MANAGEMENT FOR
HIGH VOCATIONAL CERTIFICATE STUDENTS



¹เนตรนภา เขาโคกกรวด และ ²ศิริพร พึ่งเพ็ชร

¹Nednapa Khaokhokkrouad and ²Siriporn Phungphet

มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล, ประเทศไทย

Vongchavalitkul University, Thailand

nednapa_kha@vu.ac.th

Received: October 29,2024; **Revised :**November 10, 2024; **Accepted :**December 28,2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษของนักศึกษาก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน 2) เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้ กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 3) ศึกษาระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีช่างกลพาณิชย์การนครราชสีมา ที่ศึกษาในภาคเรียนฤดูร้อน ปีการศึกษา 2566 จำนวน 19 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านจับใจความ แบบ

¹ นักศึกษา หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล

ปรนัย 5 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และ 3) แบบสอบถามวัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบมาตราปรมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ได้ทดสอบการแจกแจงแบบโค้งปกติ โดยใช้ Kolmogorov-Smirnov พบว่า แจกแจงแบบโค้งปกติและทดสอบสมมติฐานโดยใช้ t-test for Dependent Sample ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ หลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 83.68 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: กลวิธีเมตาคอกนิชัน, เกมเป็นฐาน, การอ่านจับใจความ

Abstract

The purposes of this research were to; 1) compare the English reading comprehension ability of students before and after learning the integration of metacognition and game-based learning management; 2) compare the ability after learning with 70 percent criteria; and 3) study the level of satisfaction of students with the learning management. The sample group used in the research was a high vocational certificate second grader in accounting at Nakhon Ratchasima Engineering Commercial Technological College who studied in the summer semester of 2023, comprising 19 students selected by cluster sampling. The tools used in this research included learning management plans, a reading comprehension ability test consisting of 30 items with 5 multiple-choice questions, and a satisfaction questionnaire for learning management with approximately five levels of 15 items. The data were analyzed using computer programs to find the percentage, mean, standard deviation, and the normal curve distribution was tested using Kolmogorov-Smirnov, which showed a normal curve. Therefore, the test was performed by using t-tests for dependent sample, and t-tests for one sample. The results of the research found that: 1) the development of English reading comprehension ability was significantly higher than before learning at the .05 level. 2) the development of English reading comprehension ability for high vocational certificate students after learning was 83.68 percent, higher than the 70 percent criteria, with statistical significance

at the .05 level and 3) the level of satisfaction with the integration of metacognition and game-based learning management was at its highest level.

Keywords: Metacognition, Game-Based Learning, Reading Comprehension

บทนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่ทั่วโลกยอมรับและใช้เป็นภาษากลางในการติดต่อสื่อสารระหว่างประเทศในด้านต่าง ๆ กรมวิชาการจึงได้บรรจุรายวิชาภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศในหลักสูตรการศึกษาทุกระดับชั้น โดยได้กำหนดให้นักศึกษาได้ศึกษารายวิชาภาษาอังกฤษ ทั้งวิชาบังคับและวิชาเลือก (สุพัฒน์ สุขมลสันต์, 2552, น.58) โดยมีเป้าหมายต้องการให้นักศึกษามีความรู้และทักษะการใช้ภาษาอังกฤษในระดับที่สามารถติดต่อสื่อสารได้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันและการทำงาน รวมถึงการมีความรู้และความเข้าใจ ความเหมือนและความแตกต่างของภาษา ประเพณี วัฒนธรรม และสภาพของสังคมโลก (วนิดา พลอยสังวาลย์, 2555, น.8)

จากรายงานผลการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของนักศึกษาอาชีวศึกษา พบว่า นักศึกษาอาชีวศึกษาขาดแรงจูงใจ หรือมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เพราะเห็นว่าเป็นความจำเป็นต่อการใช้ชีวิตประจำวันน้อยมาก (ปองรัตน์ ศรีสืบ, 2553, น.91) และความสามารถด้านสติปัญญาของนักศึกษาอาชีวศึกษา มีข้อจำกัดต่อการจดจำ จึงมีความรู้พื้นฐานที่ไม่ดีเกี่ยวกับคำศัพท์ ไวยากรณ์ และสำนวนภาษา (พนิต เข้มทอง, 2552, น.16) และพบว่านักศึกษาขาดความสามารถทางด้านกระบวนการคิดซึ่งส่งผลกระทบให้เกิดปัญหาด้านความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ สาเหตุเกิดจากการจัดการเรียนการสอนรูปแบบเดิม ๆ ที่ไม่ได้มีการบูรณาการความรู้ให้เข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่ ทำให้ไม่น่าสนใจ ส่งผลให้นักศึกษาเกิดความเบื่อหน่าย ขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ขาดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน

เมตาคอกนิชัน หมายถึง กระบวนการที่เกิดขึ้นในสมอง โดยจะทำงานประสานกับกระบวนการคิด โดยขณะที่ใช้ความคิดนั้นเมตาคอกนิชันจะเกิดขึ้นในเวลาพร้อม ๆ กัน ซึ่งองค์ประกอบที่สำคัญ คือ การวางแผน การตรวจสอบ และการประเมิน (Beyer, 1987 p.192-193) และเมื่อนำมาบูรณาการร่วมกับกิจกรรมเกม จะส่งผลให้นักศึกษาสนุกสนาน ได้รับความรู้ ได้พัฒนาความสามารถของตนเอง รวมไปถึงสร้างเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเฉพาะอย่างยิ่งเขาวนปัญญาหรือทักษะการคิดวิเคราะห์จากประสบการณ์เบื้องต้นของนักศึกษาเอง เกมเป็น

กิจกรรมหนึ่งที่ช่วยสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้ดีขึ้นได้ ทั้งนี้ยังช่วยให้นักศึกษาจดจำเรื่องที่เรียนได้แม่นยำและมีไหวพริบที่ดี

ดังนั้น จากการที่ผู้วิจัยได้ปฏิบัติการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 และได้พบปัญหาด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ โดยผู้วิจัยได้นำการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน มาใช้ในการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีช่างกลพาณิชย์การนครราชสีมา ดังนั้นการใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน จะสามารถพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน กับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ ของวิทยาลัยเทคโนโลยีช่างกลพาณิชย์การนครราชสีมา อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 2 ห้อง รวม 34 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2/6 สาขาวิชา การบัญชี ของวิทยาลัยเทคโนโลยีช่างกลพาณิชย์การนครราชสีมา อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา ที่

กำลังศึกษาในภาคเรียนฤดูร้อน ปีการศึกษา 2566 จำนวน 19 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เนื่องจากประชากรแต่ละห้องเรียนมีระดับสติปัญญา เก่ง ปานกลาง อ่อน คละกัน ผู้วิจัยจึงใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเนื้อหารายวิชา ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เรื่อง Restaurant ในหมวดวิชาสามัญสัมพันธ์ กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ สมรรถนะการเรียนรู้ สมรรถนะที่ 1 แสดงความรู้เกี่ยวกับการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน สมรรถนะที่ 2 สนทนาในสถานการณ์ชีวิตประจำวันตามมารยาทสังคมของเจ้าของภาษา สมรรถนะที่ 3 อ่านและสรุปใจความสำคัญของข้อมูลจากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ ตามหลักสูตรสถานศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีช่างกลพาณิชย์การนครราชสีมา (พุทธศักราช 2563) ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ เรื่อง Restaurant ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

3.2 แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

3.3 แบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติทดสอบค่าที่ t-test (Dependent)

4.2 วิเคราะห์คะแนนความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง กับเกณฑ์ร้อยละ 70 หาค่าโดยทดสอบค่าที่ แบบกลุ่มตัวอย่าง 1 กลุ่ม t-test (One Sample)

4.3 ความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน นำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิเคราะห์ข้อมูล นำเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กลวิธี เมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	df	t	Sig.
ก่อนเรียน	19	30	12.84	2.03	42.81	18	40.290*	.000
หลังเรียน	19	30	25.11	2.42	83.68			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 1 พบว่า ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. การเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบ เกมเป็นฐาน กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน กับเกณฑ์ร้อยละ 70

การทดลอง	n	คะแนนตามเกณฑ์	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
หลังเรียน	19	21	25.11	2.42	7.381*	.000

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 พบว่า คะแนนความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้

แบบเกมเป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การศึกษาระดับความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

ตารางที่ 3 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

ข้อ	ข้อคำถาม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
	ด้านสาระการเรียนรู้			
1	สาระการเรียนรู้มีความน่าสนใจ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.63	0.58	มากที่สุด
2	สาระการเรียนรู้มีการลำดับเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง	4.47	0.68	มาก
3	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับสมรรถนะการเรียนรู้ในรายวิชา	4.47	0.75	มาก
4	เกมที่ให้เล่นสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4.63	0.67	มากที่สุด
	รวม	4.55	0.67	มากที่สุด
	ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
5	การใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียน น่าสนใจ ทำให้อยากเรียนรู้ในเนื้อหาต่อไป	4.68	0.57	มากที่สุด
6	เกมทบทวนคำศัพท์ที่เล่นมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้เนื้อหาใหม่	4.74	0.44	มากที่สุด
7	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เริ่มจากเนื้อหาที่ง่ายไปสู่ยาก	4.63	0.67	มากที่สุด
8	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.58	0.67	มากที่สุด
9	นักศึกษาชอบที่ได้สรุปความรู้โดยการเขียนเป็นภาษาของตนเอง	4.47	0.75	มาก
10	นักศึกษามีความสุขที่ได้จับคู่แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการอ่านกับเพื่อน	4.95	0.22	มากที่สุด
11	นักศึกษามีความสนุกสนานเมื่อได้แสดงบทบาทสมมติ	4.89	0.31	มากที่สุด
12	นักศึกษามีความมั่นใจที่ได้ออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียนเพื่อสรุปใจความสำคัญของบทอ่าน	4.58	0.67	มากที่สุด
	รวม	4.69	0.54	มากที่สุด
	ด้านการวัดและประเมินผล			
13	เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ประเมินซึ่งกันและกัน	4.68	0.57	มากที่สุด
14	เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ประเมินตนเอง	4.47	0.82	มาก
15	มีการวัดและประเมินผลด้วยเครื่องมือที่หลากหลาย	4.47	0.75	มาก
	รวม	4.54	0.71	มากที่สุด
	เฉลี่ยรวม	4.62	0.61	มากที่สุด

จากตาราง 3 พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.62, S.D.=0.61) ตามลำดับดังนี้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.69, S.D.=0.54) ด้านสาระการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.55, S.D.=0.67) และด้านการวัดและประเมินผล ($\bar{X}$ = 4.54, S.D.=0.71) จาก

ข้อเสนอแนะความพึงพอใจของนักศึกษาส่วนใหญ่พบว่าชอบกลวิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิดและการแสดงบทบาทสมมติ

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้ได้พัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สามารถอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 12.84 และหลังเรียนเท่ากับ 25.11 จากคะแนนเต็ม 30 พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ตามแนวคิดของ Flood & Lapp (1990, p.78) ได้มีขั้นตอนการจัดกิจกรรม 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 ขั้นกิจกรรมก่อนการอ่าน ขั้นที่ 2 ขั้นกิจกรรมขณะอ่าน และขั้นที่ 3 ขั้นกิจกรรมหลังการอ่าน ซึ่งเป็นกลวิธีที่ช่วยให้นักศึกษาลำดับการคิดในการวางแผนก่อนการอ่านเรื่อง ในขั้นที่ 1 ขั้นกิจกรรมก่อนการอ่าน นักศึกษาได้เล่นเกมจาก Wordwall ทบทวนคำศัพท์ เพื่อเชื่อมต่อความรู้เดิมกับเนื้อหาใหม่ จากนั้นนักศึกษาแต่ละคนดูภาพประกอบแล้วกำหนดเป้าหมายในการอ่านและตั้งคำถามในสิ่งที่ต้องการรู้ Wh Question (Who, What, When, Where, Why) ตามความคิดของแต่ละคนที่เห็นจากภาพ เพื่อสำรวจอย่างคร่าว ๆ ว่าเรื่องที่อ่านเป็นเรื่องอะไร เกี่ยวข้องกับใคร ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดของ (Costa 2000, p.207; Anderson 2001, p.36) กล่าวว่า การตั้งคำถามด้วยตนเองเป็นการนำไปสู่การหาข้อมูลในสิ่งที่อ่าน และเป็นการวางแผนในการอ่าน เพื่อเลือกกลวิธีในการอ่านที่เหมาะสมกับตนเอง ขั้นที่ 2 ขั้นกิจกรรมขณะอ่าน นักศึกษาจับคู่กันตรวจสอบ แลกเปลี่ยนความคิด จากการอ่านเรื่องในขั้นที่ 1 แล้วร่วมกันสรุปเป็นแผนภาพความคิด เพื่อนำมาเขียนเรื่องโดยใช้สำนวนภาษาของตนเองจากแผนภาพความคิดที่ร่วมกันสรุป ขั้นที่ 3 ขั้นกิจกรรมหลังการอ่าน ให้นักศึกษาร่วมกันแสดงบทบาทสมมติ เพื่อสรุปใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน ผู้สอนใช้วิธีการถามคำถามเป็นรายบุคคลจากการแสดงบทบาทสมมติ จากนั้นให้นักศึกษาประเมินความคิด และสะท้อนความคิดของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ทะนง พูนสวัสดิ์ และกชกร จิปีตติ (2562) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกลวิธีเมตาคอกนิชัน เพื่อส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา หลังเรียนสูงกว่า

ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Al-Sha (2002) ได้ศึกษาผลการใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันในการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนสูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่เรียนโดยการสอนแบบเดิม และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ McKenzie James (2020) ได้ศึกษาผลกระทบของการเรียนรู้จากเกมในห้องเรียน ผลการศึกษาพบว่า การนำเกมเข้าไปเป็นพื้นฐานในชั้นเรียนแทนที่จะใช้กระดาษและดินสอแบบธรรมดา ทำให้ได้คะแนนทดสอบเพิ่มขึ้น การเล่นเกมช่วยเพิ่มพูนการเรียนรู้ทักษะทางสังคม และช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีสำหรับนักเรียน

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน กับเกณฑ์ร้อยละ 70 นักศึกษามีความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ร้อยละ 70 ทั้งนี้เนื่องมาจากแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ที่ผู้สอนได้สร้างขึ้น ผู้สอนได้ดำเนินการสอนเป็นไปตามขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาความสามารถในการใช้กระบวนการคิดของตนเอง ในการวางแผน การจัดระเบียบข้อมูล การสรุปหรือเลือกสิ่งที่ตนเองสนใจ รวมทั้งการประเมินการเรียนรู้ของตนเอง เพื่อหาข้อบกพร่องในการทำงานและเลือกใช้วิธีการที่ตนเองพบในการอ่าน ร่วมกับการนำเกมเข้ามาใช้ในชั้นกิจกรรมก่อนการอ่าน เพื่อทบทวนคำศัพท์และกระตุ้นให้นักศึกษาใช้พื้นฐานความรู้เดิม ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ อุดมพร ธีระภาพ (2557) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษตามกลวิธีเมตาคอกนิชัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.78/82.28 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 ที่ตั้งไว้ และความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน นักศึกษามีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.62$, S.D.=0.61) ทั้งนี้เนื่องมาจากขั้นที่ 2 ขั้นกิจกรรมขณะอ่าน นักศึกษามีความสุขที่ได้จับคู่แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการอ่านกับเพื่อน มีความสนุกสนานเมื่อได้แสดงบทบาทสมมติ ซึ่งช่วยให้นักศึกษาเกิดการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความเพิ่มขึ้น อีกทั้งเนื่องจากการมีการนำการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม ซึ่งเกมที่เล่นมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้เนื้อหาใหม่ นักศึกษาจึงชอบที่ได้เล่นเกมเพื่อทบทวนคำศัพท์ ทำให้นักศึกษาเกิดการใฝ่รู้ สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ ทำให้มีความกระตือรือร้น ในการ

ทำกิจกรรมในชั้นเรียนมากขึ้น และส่งผลให้บรรยากาศในชั้นเรียนไม่ตึงเครียด และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ปวีณา วิมลศาสตร์ (2564) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับเทคนิคแผนที่ความคิดที่มีต่อความสามารถในการอ่าน ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ เฉลี่ยเท่ากับ 23.38 คิดเป็นร้อยละ 77.94 มีคะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เฉลี่ยเท่ากับ 25 คิดเป็นร้อยละ 83.33 ซึ่งผ่านกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับเทคนิคแผนที่ความคิด เฉลี่ยเท่ากับ 4.62 โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

เอกสารอ้างอิง

- ทะนง พูนสวัสดิ์, และกชกร ธิปัตติ. (2562). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามยุทธวิธีเมตาคอกนิชันเพื่อส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจสำหรับนักศึกษาครู ภาษาอังกฤษชั้นปีที่ 2. วารสารวิจัยและประเมินผลอุบลราชธานี. 8(2), น.115-121.
- ปวีณา วิมลศาสตร์. (2564). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับเทคนิคแผนที่ความคิดที่มีต่อความสามารถในการอ่าน ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์, บุรีรัมย์.
- ปองรัตน์ ศรีสืบ. (2553). ทักษะคิดต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับ ปวส. ชั้นปีที่ 2 ของโรงเรียนกรุงเทพการบัญชีวิทยาลัย. กรุงเทพฯ: ธนพรการพิมพ์.
- พนิต เข้มทอง. (2552). สารเบื้องต้นของอาชีวศึกษา. ภาควิชาอาชีวศึกษา คณะศึกษาศาสตร์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- วนิดา พลอยสังวาลย์. (2555). จากหลักสูตรสู่การเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. ในประมวลสาระชุดวิชาสารัตถะและวิทยวิธีทางภาษาอังกฤษ (หน่วยที่ 8,1-57)มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุพัฒน์ สุขมลสันต์. (2552). รายงานการวิจัยการศึกษาสมรรถภาพผู้สำเร็จการศึกษา หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง. กองนโยบายและแผน.กระทรวงศึกษาธิการ.
- อุดมพร. (2557). การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการอ่านจับใจความ ภาษาอังกฤษตามยุทธศาสตร์เมตาคอกนิชัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, สกลนคร.

- Al-Sha, S. (2002). The effectiveness of metacognitive strategies on reading Comprehension and comprehension strategies of eleventh-grade students in Kuwaiti high schools (Doctoral dissertation, Ohio University). *Dissertation Abstracts International*, 63(8), p.277.
- Anderson, N. (2001). The role of metacognition in second language teaching and learning. *Journal of Reading*, 38(1), pp.36-44.
- Beyer. (1987). *Practical strategies for the teaching of thinking*. Boston: Allyn and Bacon.
- Costa, L.A. (2000). *Developing your child's habits of success in school in school, life and work*. New York: The Association for supervision and Curriculum Development.
- Flood, J., & Lapp, D. (1990). Reading comprehension instruction for at-risk students: Research-based practices that can make a difference. *Journal of Reading*, 33(7), pp.490–496.
- McKenzi James. (2020). *The Impact of Game-Based Learning in a Special Education Classroom*. Northwestern College - Orange City.

