Journal of MCU Palisueksabuddhaghosa Review
วารสาร มจร บาฬีศึกษาพุทธโฆสปริทรรศน์
ISSN : 2539 - 5777

ผลการใช้การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

THE EFFECT OF USING MURDOCH INTERGRATED APPROACH (MIA) TOGETHER WITH GAMIFICATION TO ENHENCE ENGLISH READING COMPREHENSION OF GRADE 7 STUDENTS

นภวรรณ มุ่งเสรี [1]
Napawan Mungseri
E-mail: Napuwan@hotmail.com
วชิระ จันทราช [2]
Vachira Jantarach
E-mail: Napuwan@hotmail.com

Received: *May 30, 2024* **Revised:** August *23, 2024*
Accepted: August *23, 2024*

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสามยอด ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 7 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกอย่างเจาะจง (Purposive sampling) เป็นการทดลองแบบหนึ่งกลุ่ม สอบก่อนและหลัง (The one-group Pretest-Posttest Design) เครื่องมือที่ใช้วิจัย ได้แก่ 1.

---

[1] นักศึกษาปริญญาศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร/ Master of Education Student Program in English Language Teaching, Faculty of Education, Silpakorn University, Thailand

[2] อาจารย์ที่ปรึกษา ภาควิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร/ Advisor Dr., Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education Silpakorn University, Thailand

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยบูรณาการการสอนอ่านเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) 2. แบบทดสอบวัดความสามารถทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อน-หลังเรียน 3) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนอ่านเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) สถิติที่ใช้วิจัยคือสถิติค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) โดยการใช้ทดสอบค่าที(t-test) แบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1.) ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยบูรณาการการสอนอ่านของ เมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่สำคัญระดับ .05 2.) ความพึงพอใจของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อผู้เรียนโดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ที่อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ($\bar{x}$= 4.50, SD=0.62)

คำสำคัญ: วิธีการสอนแบบ MIA, เกมมิฟิเคชั่น,การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

Abstract

This thesis has 2 objectives 1.) to compare the ability of English reading comprehension of grade 7 students before and after by using the Murdoch Integrated Approach (MIA) with gamification and 2.) to study students' satisfaction toward learning by using the Murdoch Integrated Approach (MIA) with gamification. The samples of this research consisted of 7 students from Bansamyod School in the second semester of the 2022 academic year. The participants were selected by the purposive sampling. The research technique method was the one-group pretest-posttest design. The research instruments were 1.) Lesson plans on English reading comprehension skills of grade 7 students using Murdoch Integrated Approach (MIA) with gamification 2.) pre-test and post test of English reading comprehension using Murdoch Integrated Approach (MIA) with gamification and 3.) Questionnaire to investigate the satisfaction of grade 7 students towards learning Murdoch Integrated Approach (MIA) with gamification. The mean ($\bar{x}$), standard deviation (S.D), dependent sample t-test and content analysis were employed to analyze the data.

The findings were as follows: 1. The achievement of reading English comprehension of the participants after learning Murdoch Integrated Approach (MIA) with gamification was higher than before using Murdoch Integrated Approach (MIA) with gamification at the .05 level. 2. The satisfaction of participants towards learning Murdoch Integrated Approach (MIA) with gamification was very high.

Keywords: MURDOCH INTERGRATED APPROACH (MIA), GAMIFICATION, ENGLISH READING COMPREHENSION

บทนำ

การอ่านภาษาอังกฤษเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งในการเรียนภาษาอังกฤษเพราะการเรียนในระดับที่สูงขึ้น ผู้เรียนจำเป็นจะต้องอ่านตำราหนังสือ รวมถึงวารสารต่างๆที่เป็นภาษาอังกฤษ[3] ที่ว่าทักษะการอ่านมีความสำคัญที่จะต้องศึกษาให้ลึกซึ้งเพราะเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษ ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเป็นทักษะที่ควรได้รับการส่งเสริม และพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเองตลอดเวลา และสามารถนำการทักษะการอ่านไปใช้ในชีวิตประจำวันได้กล่าวว่า องค์ประกอบที่สำคัญในการส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษนั่นคือความสามารถในการอ่าน เนื่องจากการอ่านมีความสำคัญต่อมนุษย์ที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ผู้ที่มีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษอย่างคล่องแคลวและเข้าใจย่อมได้เปรียบในการศึกษาข้อมูลทางวิชาการในระดับที่สูงขึ้น สรุปความว่า การอ่านภาษาอังกฤษเป็นทักษะที่สำคัญต่อการเรียนภาษาอังกฤษอย่างมาก เพราะจะเป็นทักษะที่ทำให้ผู้อ่านได้ต่อยอด และสามารถเรียนรู้ แสวงหาความรู้ได้อย่างกว้างขวางและลึกซึ้ง ทักษะการอ่านจึงเป็นทักษะที่ควรมุ่งเน้นให้ผู้เรียนศึกษาและพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในการอ่าน สามารถอ่านเพื่อความเข้าใจได้ และสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

จากการประเมินผลสัมฤทธิ์ในด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของโรงเรียนบ้านสามยอด จังหวัดกาญจนบุรี ประจำปีการศึกษา 2564 ผลปรากฏว่า คะแนนการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยได้ทำการสอนอยู่มีผลการประเมินที่ต่ำกว่าเกณฑ์ กล่าวคือเด็กนักเรียนไม่สามารถอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจได้ ไม่สามารถตอบคำถามได้จากเนื้อเรื่องที่อ่าน นักเรียนมีผลการประเมินการอ่านภาษาอังกฤษเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ที่ต่ำ[4] สาเหตุปัจจัยมาจากการที่นักเรียนไม่มีพื้นฐานทางคำศัพท์และไม่สามารถอ่านและตอบคำถามจากเนื้อเรื่องได้ นอกจากนั้นยังเป็นเพราะนักเรียนไม่มีเทคนิคและวิธีการในการอ่านนักเรียนส่วนใหญ่จะใช้วิธีการแปลคำศัพท์ทีละคำ และอ่านไปทีละคำ รวมไปถึงการสอนของคุณครูที่เน้นการแปลมากกว่าการที่นักเรียนได้ฝึกคิดและปฏิบัติเอง นักเรียนมีปัญหาในด้านการอ่านภาษาอังกฤษด้วยหลากหลายปัจจัย อาทิเช่น การจัดการเรียนรู้ของครูในห้องเรียนเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการอ่านภาษาอังกฤษและความรู้พื้นฐานของนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านดังนั้นการจัดการ

[3] Alyousef, H. S. (2006). "Teaching reading comprehension to ESL/EFL learners." **Journal of language and learning**, 5, 1: 63–73.

[4] โรงเรียนบ้านสามยอด, รายงานผลการประเมินการอ่านภาษาอังกฤษ, 2564

เรียนรู้ในห้องเรียนจึงเป็นสิ่งที่สำคัญในการพัฒนาศักยภาพนักเรียนในด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ [5]

การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนของเมอร์ด็อก MIA (A More Integrated Approach to the Teaching of Reading) เป็นหนึ่งในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งเป็นนวัตกรรมการสอนโดยเป็นแนวคิดของเมอร์ดอกซ์[6] ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์ โดยมีการบูรณาการทั้ง 4 ทักษะ ฟัง พูด อ่าน เขียน เข้าด้วยกัน โดยผู้เรียนจะได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและฝึกคิดทุกขั้นตอน และเน้นที่ตัวผู้เรียนเป็นสำคัญกิจกรรมการสอนจะเริ่มด้วยวิธีการกระตุ้นนักเรียนโดยการตั้งคำถามในประเด็นที่นักเรียนจะต้องอ่าน และให้อภิปรายร่วมกันโดยการนำประสบการณ์เดิมของนักเรียนมาผสมผสานกับประสบการณ์ใหม่ และไล่ขั้นตอนกิจกรรมจากง่ายไปยาก โดยนักเรียนจะเรียนรู้คำศัพท์ก่อนที่จะอ่านเนื้อเรื่อง ซึ่งคำศัพท์มีผลต่อการอ่านเพื่อความเข้าใจ และส่งผลต่อการพัฒนาความคิดของผู้อ่าน โดยเริ่มจากการเรียนรู้แบบย่อยไปจนถึงการเชื่อมโยงและนำกระบวนการไปใช้ นักเรียนจะได้พัฒนาทักษะการอ่านรวมไปถึงการคิดวิเคราะห์ในทุกขั้นตอน[7] โดยการใช้ทฤษฎีการสอนแบบ MIA มีทั้งหมด 7 ขั้นตอนได้แก่ 1. ขั้นถามคำถามนำจากเนื้อเรื่อง (Asking Priming questions) ในขั้นถามคำถามจากเนื้อเรื่องจะเป็นขั้นตอนที่ผู้สอนดึงความสนใจจากนักเรียนให้พร้อมต่อการเริ่มอ่านเนื้อเรื่อง และเป็นการดึงความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการอ่านเพื่อเป็นการตรวจสอบความรู้พื้นฐาน ภูมิหลังเกี่ยวกับเนื้อหาที่จะได้อ่าน 2. ขั้นเรียนรู้คำศัพท์จากเนื้อเรื่อง (Find the meaning of the vocabulary) ในขั้นตอนนี้นักเรียนจะได้เรียนรู้คำศัพท์พื้นฐานจากเนื้อเรื่องก่อนที่จะเริ่มการอ่านอย่างจริงจัง เพื่อที่จะทำให้นักเรียนมีความรู้พื้นฐานทางด้านคำศัพท์ที่ส่งผลต่อความเข้าใจของผู้เรียน 3. ขั้นอ่านเนื้อเรื่อง (Read the text) ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะเริ่มลงมืออ่านเนื้อเรื่องที่ครูกำหนดไว้ให้ โดยใช้เทคนิคกรอ่านมาร่วมด้วยเพื่อทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในการอ่านมากยิ่งขึ้น 4.ขั้นทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understand the text) ในขั้นทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง ผู้เรียนจะต้องทำความเข้าใจจากเนื้อเรื่อง โดยทำความเข้าใจร่วมกับเพื่อน และครู ในห้องเรียน 5. ขั้นถ่ายโอนข้อมูล (transferring information) 6. ขั้นทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเฉทประโยค (Doing jigsaw exercise and paragraph structure) 7. ขั้นประเมินและแก้ไข (Evaluating and correcting)

---

[5] ชัยวัฒน์ บวรวัฒนเศรษฐ์. (2014). "ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น." RMUTSB ACADEMIC JOURNAL, 2, 2: 183–192.

[6] Stewart–Oaten, A., Murdoch, W. W., and Parker, K. R. (1986). "Environmental impact assessment:" Pseudoreplication" in time?" **Ecology**, 67, 4: 929–940.

[7] แววัน มนูธาราม. (2564). "THE DEVELOPMENT OF ENGLISH READING COMPREHENSION ABILITYTHROUGH MURDOCH INTEGRATED APPROACH (MIA) AND SIX THINKING HATSOF MATTHAYOM 1 STUDENTS."

ในปัจจุบันประเทศไทยได้มีการนำแนวคิดเรื่องเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) เข้ามาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้ เพราะเกมมิฟิเคชั่นเป็นแนวคิดที่นำองค์ประกอบของการเล่นเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แนวคิดในการเล่นเกมส์เป็นเครื่องมือ นวัตกรรมการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างและกระตุ้นนักเรียนในการเรียนรู้ในห้องเรียน โดยสามารถนำหลักการของเกมมิฟิเคชั่น ได้แก่ 1. การสร้างเป้าหมาย 2. กฎ 3. ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือ 4. เวลา 5. รางวัล 6. ผลป้อนกลับ 7. ระดับ 8. ตารางอันดับคะแนน การนำเกมมิฟิเคชั่นเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนรู้นั้นเป็นอีกทางเลือกหนึ่งสำหรับครูที่จะกระตุ้นความสนใจจากผู้เรียนและเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้เนื้อหาผ่านกิจรรมที่ได้ปฏิบัติจริง เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบมาให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานไปพร้อมกับการได้รับความรู้[8] และได้ออกแบบมาให้ปิดช่องโหว่และข้อจำกัดของการเรียนรู้ การรับรู้ของนักเรียนมาลดปัญหาความไม่อยากเรียนของนักเรียนเพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจในวิชาภาษาอังกฤษและได้รับความรู้ไปพร้อมๆกัน

จากประโยชน์และลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ข้างต้น อาจจะทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ เพราะขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนของเมอร์ด็อก (MIA) สามารถพัฒนานักเรียนด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยเริ่มจากขั้นตอนที่ง่ายไปยาก นักเรียนจะสามารถเรียนรู้คำศัพท์พื้นฐานก่อนที่จะเริ่มอ่านเนื้อเรื่อง อ่านเนื้อเรื่อง และทำกิจกรรมต่างๆในการผลิตความรู้หลังจากการอ่านเนื้อเรื่อง และถ้าหากนำการสอนอ่านแบบเมอร์ด็อก (MIA) มาจัดการเรียนรู้พร้อมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) จะสามารถทำให้นักเรียนไม่รู้สึกเบื่อ หรือเครียดกับการเรียนรู้ ซึ่งจะส่งผลให้การเรียนรู้ของนักเรียนประสบความสำเร็จมากขึ้น และสามารถทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น

จากผลการวิจัยที่บ่งชี้ถึงคุณภาพของการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนของเมอร์ด็อก (MIA) และการใช้เกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ข้างต้นแล้ว ผู้วิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น จะสามารถช่วยทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาศักยภาพในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ได้อย่างดี รวมไปถึงพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ไปพร้อมๆกัน จากวิจัยที่ผู้วิจัยได้กล่าวถึง ส่วนใหญ่ผู้วิจัยต่างๆได้ทำการวิจัยโดยการใช้วิธีการสอนของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเทคนิคการสอนอื่นๆ แต่ยังไม่พบงานวิจัยที่ใช้การสอนของเมอร์ด็อก ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น ด้วยเหตุผลนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะจัดทำวิจัยในการพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยบูรณาการการสอนของเมอร์ด็อกร่วมกับเกมมิฟิเคชั่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเป็นการต่อยอดและพัฒนาจากวิจัยอื่นๆที่ได้มีการศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ วิธีการสอนของเมอร์

[8] ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์. (2021). "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชั่น (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5." **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา**, 32, 2: 76-90.

ด็อกและได้เสนอแนะให้ใช้วิธีการสอนของเมอร์ด็อกร่วมกับหลักการใช้เกม เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้นเพื่อแก้ปัญหานักเรียนในทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification)

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification)

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง ผลการใช้การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ด็อก(MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสามยอด จังหวัดกาญจนบุรีเป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Pre-experimental Research) ซึ่งมีรูปแบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มทดลองเพียงกลุ่มเดียว (One Group Pretest – Posttest Design) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนแบบ MIA ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียน2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอน MIA ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification)

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2565 ของโรงเรียนบ้านช่องด่าน สำนักงานเขตพื้นที่ประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 4 โดยมีนักเรียนทั้งหมด 10 คน และกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสามยอด จังหวัดกาญจนบุรี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 7 คน โดยได้มาจากวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแผนการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ด็อก(MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน และแบบวัดความพึงพอใจ โดยมีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบเครื่องมือ ได้แก่ การตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (Index of item Objective Congruence: IOC) การหาค่าความเชื่อมั่น ความยากง่าย (p) ของข้อสอบ และค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบ

ในการสร้างเครื่องมือการวิจัยได้ขอคำปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก เพื่อตรวจสอบ ปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือในการวิจัยและนำไปทดลองกับประชากร (Try Out) เพื่อหาความเที่ยงตรงของเนื้อหา และนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อเก็บข้อมูลในการวิจัย

ตัวอย่างกิจกรรมในแผนการจัดการเรียนรู้ในการวิจัย เรื่อง Local Food ดังนี้

1. ขั้นถามคำถามก่อนอ่าน (Priming Question)

– นักเรียนตอบคำถามคุณครูเกี่ยวกับรูปภาพอาหารและเครื่องดื่ม คำถามได้แก่ (Do you know Ceviche? Do you know Halo-halo? Do you know Gua bao?)

– นักเรียนจับคู่รูปภาพเกี่ยวกับอาหารต่างประเทศและอาหารไทยเพื่อบอกความแตกต่างและความเหมือนจากรูปภาพที่ครูนำมาเข้าสู่บทเรียน

2. ขั้นเรียนรู้คำศัพท์ (Finding the meaning of vocabulary) นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ของเนื้อเรื่องและเล่นกิจกรรม Word Search เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของคำศัพท์

3. ขั้นอ่านเนื้อเรื่อง (Reading the text) นักเรียนอ่านบทอ่านเรื่อง Street Food

4. ขั้นทำความเข้าใจกับเนื้อเรื่อง (Understanding the text) นักเรียนทำความเข้าใจกับบทอ่านโดยใช้กลยุทธ์ในการอ่านต่างๆ ได้แก่ การแสกนบทอ่าน (Scanning) การกวาดสายตาในบทอ่าน (Skimming) การเดาคำศัพท์จากบริบท (Guessing the words in Context) ผ่านการเล่นกิจกรรมการอ่านและตอบคำถามแบบ T/F และกิจกรรม Speedy Quiz

5. ขั้นทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเฉท (Jigsaw Exercise and paragraph structure) นักเรียนเล่นกิจกรรมการต่อจิ๊กซอว์ ต่อประโยคของเนื้อเรื่องให้ถูกต้องผ่านกิจกรรม Mix me เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับบทอ่าน

6. ขั้นการถ่ายโอนความรู้ (Transferring the information) นักเรียนถ่ายโอนความรู้ผ่านการทำกิจกรรม Mind mapping และการถ่ายโอนความรู้โดยการทำโปสเตอร์เรื่อง Local Food อาหารของชุมชนตนเอง

7. ขั้นประเมินและแก้ไข (Evaluating and correcting) นักเรียนประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองและเพื่อนๆ ผ่านการสะท้อนผลกาเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ ผนวกกับเกมมิฟิเคชั่น โดยใช้ เป้าหมาย กฎ การแข่งขัน ความร่วมมือ เวลา รางวัลผลป้อนกลับ ระดับ ตารางอันดับคะแนน

ผลการวิจัย

1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้การสอนอ่านของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification)

2 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ MIA ร่วมกับ Gamification

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะทางการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของผู้เรียน จำนวน 7 คน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1ก่อนและหลังเรียน โดยบูรณาการการสอนอ่านของ เมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ด้วยการทดสอบ t แบบจับคู่

การสอบ	Mean	N	S.D	t	df	Sig.(2–tailed)
ก่อนเรียน (15คะแนน)	10.43	7	1.718	–7426	6	.000
หลังเรียน (15คะแนน)	14.00	7	0.816			

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความใจหลังเรียนโดยการใช้วิธีการสอนแบบการสอนอ่านของ เมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) มีค่าเท่ากับ 14.00 และค่าสถิติทดสอบ P value มีค่าเท่ากับ .000 ($p<0.05$) จากค่าสถิติดังกล่าว แสดงว่าทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วย การสอนอ่านของ เมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification)สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่สำคัญระดับ .05

ตารางที่ 2 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากแบบประเมินความพึงพอใจที่มี่ต่อการจัดการเรียนรู้แบบ MIA ร่วมกับ Gamification

ข้อความ	$\bar{x}$	S.D	แปลผล	ลำดับ
1.บทอ่านมีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	4.86	0.35	พอใจมากที่สุด	1
2.เนื้อหาบทอ่านตรงตามความสนใจของนักเรียน	4.14	0.83	พอใจมาก	6
3.กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ MIA และ Gamification ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน	4.71	0.45	พอใจมากที่สุด	2
4.ขั้นการจัดการเรียนรู้แบบ MIA ทั้ง 7 ขั้นตอนช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทอ่านมากขึ้น	4.57	0.49	พอใจมากที่สุด	3
5. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ MIA และ Gamification ช่วยให้นักเรียนมั่นใจในการอ่านมากขึ้น	4.29	0.88	พอใจมาก	5
6. นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมั่นใจ	4.43	0.73	พอใจมาก	4
รวมค่าเฉลี่ยทั้งหมด	4.50	0.62	พอใจมาก	

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้เรียนจำนวน 7 คน มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) อยู่ในระดับ พอใจมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม $\bar{X}$ = 4.50 ค่า S.D = 0.62

บทสรุป

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย เรื่อง ผลการใช้การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถสรุปวิจัย ได้ดังนี้

1. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) สูงกว่าก่อนการเรียน

2. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) อยู่ในระดับดีมาก

อภิปรายผล

1. จากผลการวิจัยข้อที่ 1 พบว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น(Gamification) สูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญ ที่ 0.5 สอดคล้องกับงานวิจัยของ แววัน มนูธาราม [9](2564) อาธิติยา งอกสิน (2564) และ รฐา แก่นสูงเนิน (2558)[10] ซึ่งทำวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการใช้การสอนอ่านของเมอร์ด็อก (MIA) เนื่องจากว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยการสอนอ่านแบบเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) เป็นวิธีการสอนที่ชัดเจน โดยมีทั้งหมด 7 ขั้นตอน ได้แก่

[9] แววัน มนูธาราม. (2564). "THE DEVELOPMENT OF ENGLISH READING COMPREHENSION ABILITYTHROUGH MURDOCH INTEGRATED APPROACH (MIA) AND SIX THINKING HATSOF MATTHAYOM 1 STUDENTS."

[10] รฐา แก่นสูงเนิน. (2016). "การพัฒนาการเรียนการสอน อีเลิร์นนิง วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยวตามแนวการสอนอ่านแบบบูรณาการของเมอร์ด็อค (MIA) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4 โรงเรียนวัดธรรมจริยาภิรมย์ จังหวัดสมุทรสาคร." **Veridian E–Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and arts)**, 9, 1: 702–716

ขั้นที่ 1 ขั้นถามคำถามนำก่อนการอ่าน (Priming Questions) เป็นขั้นตอนที่ส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดกระบวนการคิดก่อนเริ่มการอ่านเพื่อกระตุ้นให้เกิดการคาดเดาและอภิปรายกับผู้เรียนร่วมกันในห้องเรียน ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้คำถามในการกระตุ้นผู้เรียนผ่าน Topic ในบทอ่านที่เหมาะสม จึงทำให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิดผ่านคำถามและกิจกรรมในการเรียนการสอน ผู้เรียนได้คิด และถูกกระตุ้นการเรียนรู้ก่อนเริ่มอ่านบทอ่าน สอดคล้องกับงานวิจัยของ แววัน มนูธาราม (2564) ที่ได้กล่าวว่า การสอนการอ่านแบบบเมอร์ด็อก (MIA) เป็นการสอนที่เน้นกระบวนการคิด ตั้งแต่เริ่มตั้งคำถามกับผู้เรียน ชวนนักเรียนให้คิด และกระตุ้นการเรียนรู้นักเรียนได้เกิดการคิดแก้ปัญหา นอกจากนั้นในขั้นที่ 1 ยังสามารถกระตุ้นนักเรียนผ่านคำถามที่สามารถกำหนดจุดหมายในการอ่านให้กับนักเรียนได้อย่างมีเป้าหมาย (Goodman, 1973) สร้างกฎ กติการ่วมกันในห้องเรียน ผ่านการเล่นเกมและเพิ่มแรงกระตุ้นการเรียนรู้ผ่านการสร้างทีมในห้องเรียนเพื่อสะสมแต้มในการเรียนต่อไป (Ratnasari,2019)

ขั้นที่ 2 ขั้นทำความเข้าใจคำศัพท์ (Finding the meaning of vocabulary) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนได้ศึกษาเรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในบทอ่าน เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจบทอ่านมากยิ่งขึ้น ผ่านการเล่นเกมและกิจกรรมในห้องเรียน ซึ่งผลปรากฏว่า นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้คำศัพท์และมีความกระตือรือร้นอย่างมาก และการเรียนรู้คำศัพท์สำคัญต่อการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และสามารถช่วยปูพื้นฐานให้กับผู้เรียนก่อนเริ่มอ่านบทอ่านได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Widdowson (1979) ในขั้นการทำความเข้าใจคำศัพท์ ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ผ่านกิจกรรม เกมในห้องเรียนและผ่านการแข่งขันกันระหว่างทีม มีการสะสมแต้มของเกมมิฟิเคชั่นเข้ามาผนวกร่วมด้วย นักเรียนมีแรงกระตุ้นในการทำกิจกรรม สอดคล้องกับงานวิจัยของ กิ่งกมล ศิริประเสริฐ (2563)[11]

ขั้นที่ 3 ขั้นการอ่านเนื้อเรื่อง (Reading the text) เป็นขั้นตอนการอ่านบทอ่าน และมีคำถามเกี่ยวกับบทอ่านให้นักเรียนตอบคำถาม ในขั้นตอนนี้นักเรียนได้เกิดกระบวนการคิดในการอ่าน โดยใช้กลยุทธิ์ในการอ่านและตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง (แววัน,2564) นักเรียนได้ตอบคำถามระหว่างการอ่านและกิจกรรมในการสะสมแต้มในห้องเรียน นอกจากผู้เรียนจะได้อ่านบทอ่านแล้ว ยังมีแรงกระตุ้นในการสะสมแต้มเพื่อแข่งขันกับเพื่อนทีมตรงข้ามและสะสมแต้มให้ได้มากกว่าเพื่อชิงของรางวัล ทำให้นักเรียนเรียนรู้บทอ่านผ่านความรู้สึกผ่อนคลาย ไม่เครียด และสนุกสนานไปกับการเรียนรู้และมีแรงจูงใจในการเรียน และอ่านภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น (Ling, 2018)

---

[11] กิ่งกมล ศิริประเสริฐ. (2021). "ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม Kahoot วิชาภาษาอังกฤษ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการกำกับตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2." **วารสารวิจัยและนวัตกรรม สถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร**, 4, 2: 157–180.

ขั้นที่ 4 ขั้นทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understand the text) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะต้องทำความเข้าใจกับเนื้อเรื่องผ่านบทอ่านที่อ่าน ซึ่งเป็นขั้นตอนที่นักเรียนได้ใช้กลยุทธ์ในการอ่าน ได้แก่ กลยุทธ์การเข้าใจรายละเอียด (Specific detailed) กลยุทธ์การเข้าใจรายละเอียด กลยุทธ์การเดาคำศัพท์จากบริบท (guessing the words in context) กลยุทธ์การตีความ (Making inferences) ผ่านการสะสมแต้มและการแข่งขันกันในห้องเรียน

ขั้นที่ 5 ขั้นทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเฉท (Jigsaw Exercise and paragraph structure) ในขั้นตอนนี้นักเรียนจะได้เรียงประโยคใหม่หรือย่อหน้าของบทอ่านใหม่ หรือต่อชิ้นส่วนของบทอ่าน ให้สมบูรณ์ ในกิจกรรมขั้นนี้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ได้คิด และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนในห้องเรียน ผ่านบทอ่านที่นักเรียนต้องนำมาเรียงใหม่เพื่อทบทวนและตรวจสอบความเข้าใจผ่านบทอ่าน

ขั้นที่ 6 ขั้นถ่ายโอนข้อมูล (Transferring Information) ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะต้องถ่ายโอนเนื้อหาข้อมูลมาในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งหลังจากการอ่านและทำความเข้าใจบทอ่าน ผู้วิจัยให้ผู้เรียนถ่ายโอนรูปแบบแผนที่ความคิด (Mind-mapping) ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนได้ใช้เวลาหลังการอ่านถ่ายโอนความรู้ออกมาในการนำเสนอ ผู้เรียนจะต้องคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ถึงจะสามารถถ่ายโอนความรู้ เนื้อหา ออกมาได้อย่างเหมาะสมและถูกต้อง ดังนั้นจึงส่งผลให้นักเรียนได้คิดอย่างเป็นระบบ สังเคราะห์ และถ่ายโอนความรู้ออกมาในการนำเสนอ พร้อมกับการสะสมแต้ม กับเพื่อนในห้องเรียน มีการไต่ลำดับคะแนนกับทีมฝั่งตรงข้าม และแจกของรางวัลให้แก่ทีมที่ได้คะแนนเยอะที่สุด ดังนั้นจึงทำให้นักเรียนมีแรงกระตุ้น แรงจูงใจในการเรียนเพราะได้รับของรางวัลและแรงกระตุ้นในการสะสมแต้ม และชิงอันดับกับทีมฝั่งตรงข้าม ที่สอดคล้องกับงานวิจัยของ แซนดัสกี (Sandusky,2015) ลิว (Lui,2017) และ ฟรานซิสโก (Francisco, 2015)

ขั้นที่ 7 ขั้นการประเมินผลและแก้ไข (Evaluation and correction) ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่นักเรียนและครูประเมินผลร่วมกัน มีการตรวจสอบความถูกต้องของใบงาน และสะท้อนผลการเรียนรู้ของนักเรียนในห้องเรียน ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียนได้สรุปความรู้กับเพื่อนในห้องเรียน ประกาศคะแนนทีมที่ได้อันดับเยอะที่สุด แจกของรางวัลและสะท้อนผลการเรียนรู้ (Feedback) ส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนภาษาอังกฤษ สร้างความกล้าแสดงออกและความมั่นใจของนักเรียนได้ เพราะมีการกระตุ้นนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ตลอดในช่วงการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ กิ่งกมล ศิริประเสริฐ (2563) ที่ได้ศึกษา การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น ผลการอภิปรายพบว่า นักเรียนมีความกล้าแสดงออกมากขึ้น และมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษมากกว่าเดิม นักเรียนสามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ไว ความคิดสร้างสรรค์ มีความอยากรู้อยากเห็น และมีทัศนคติที่ดี

จากที่กล่าวมาข้างต้นทำให้เห็นว่าการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอนอ่านของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้นักเรียนด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ สร้างแรงกระตุ้นการเรียนรู้และแรงจูงใจให้กับนักเรียน ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนได้

2. จากผลการวิจัยข้อที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ โดยอภิปราย ผลดังนี้

ผู้เรียนมีความพึงพอใจ ต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ในอันดับแรก ได้แก่ บทอ่านมีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน เนื่องจากบทอ่านที่ผู้วิจัยได้นำมา มีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ในการเรียนการสอนผู้วิจัยได้ใช้บทอ่านที่มีคำศัพท์เหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จึงทำให้นักเรียนเรียนรู้ได้ง่ายและเข้าใจการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Post and Rathet (1996) ที่กล่าวว่า การสอนเนื้อหาที่นักเรียนคุ้นเคยจะช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษกับนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น

อันดับที่ 2 ได้แก่ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ MIA และ Gamification ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน ในอันดับนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เกมเข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ ไม่เครียด และไม่กดดันจากการเรียน และสามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทอ่านได้มากยิ่งขึ้น การสอนอ่านของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่นนั้นคำนึงถึงกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนเป็นสำคัญ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหา และส่งเสริมการอ่านได้อย่างดี นอกจากนั้นผู้วิจัยมีการออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการอ่านที่สนุก มีความเหมาะสมกับนักเรียน และใช้เกมกระตุ้นผู้เรียนในห้องเรียนให้เกิดความอยากเรียน และท้าทายมากยิ่งขึ้นผ่านการเล่นเกมในรูปแบบเกมมิฟิเคชั่น ได้แก่ การสะสมแต้ม การได้รับคะแนนผ่านกระดานคะแนน (Score-board) ซึ่งสอดคล้องกับ Lynetta Tan Yuen Ling, (2018) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างแรงจูงใจของนักเรียนโดยใช้เกมมิฟิเคชั่น โดยผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีแรงจูงใจมากยิ่งขึ้นเมื่อเรียนรู้ผ่านเกมมิฟิเคชั่น

ในอันดับที่ 3 ขั้นการจัดการเรียนรู้แบบ MIA ทั้ง 7 ขั้นตอนช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทอ่านมากขึ้น อาจจะเป็นเพราะว่าขั้นการสอนอ่านของเมอร์ด็อก มีความชัดเจน และเรียงลำดับความยากง่าย จึงทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทอ่านผ่านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ MIA และ Gamification ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ รฐา แก่นสูงเนิน (2558) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบ MIA มีการวางขั้นตอนจากง่ายไปยาก จึงทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาบทอ่าน และอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจได้มากขึ้น

ในอันดับที่ 4 นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมั่นใจ เนื่องด้วย การจัดการเรียนรู้บูรณาการสอนอ่านของเมอร์ด็อค (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ส่งเสริมผู้เรียนด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และเน้นผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้ และสร้างความสนุกสนาน พัฒนาความคิดต่างๆ ผ่านการแข่งขันในห้องเรียน ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กิ่งกมล ศิริประเสริฐ (2021) ศึกษาการสอนภาษาอังกฤษผ่านแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น ซึ่งผลการวิจัยพบว่า เกมมิฟิเคชั่น (Gamification) สามารถสนับสนุนความกล้าแสดงออกและความมั่นใจของนักเรียน และงานวิจัยของ ฟรานซิสโก (Francisco, 2015)[12] ที่ได้ศึกษาเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ภาษาที่สอง โดยผลการวิจัยพบว่า เกมมิฟิเคชั่น (Gamification) สามารถพัฒนาความกล้าแสดงออกและทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจมากขึ้น พยายามอธิบาย และใส่เครดิต

ในอันดับที่ 5 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ MIA และ Gamification ช่วยให้นักเรียนมั่นใจในการอ่านมากขึ้น กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ MIA สร้างความมั่นใจให้นักเรียนในด้านการอ่านมากยิ่งขึ้น อาจจะเป็นเพราะว่า กิจกรรมในการอ่านเหมาะสมและมุ่งเน้นผู้เรียนในการอ่านผ่านการใช้กลยุทธ์ต่างๆ มีการเล่น Kahoot, Quizzes และเกมต่างๆเข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ในการอ่านอย่างหลากหลาย

ในอันดับที่ 6 เนื้อหาบทอ่านตรงตามความสนใจของนักเรียน ในขั้นตอนนี้ เป็นขั้นตอนสุดท้ายในแบบวัดความพึงใจ ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนชอบเรียนรู้ตามความสนใจของนักเรียน

ข้อเสนอแนะ

1. การนำผลการวิจัยไปใช้

1) ผู้สอนควรมีอุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆ เพื่อให้นักเรียนที่อุปกรณ์ไม่พร้อมในการร่วมกิจกรรมสามารถเข้าร่วมกิจกรรมกับเพื่อนในห้องเรียนได้

2) ผู้สอนควรเพิ่มเวลาในการทำกิจกรรมการอ่านให้เหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากการกิจกรรมในขั้นการสอน ได้แก่ ขั้นการอ่านบทอ่าน (Reading Text) ใช้เวลาในการทำกิจกรรมค่อนข้างมากเพราะเป็นขั้นตอนที่ใช้เวลา ครูผู้สอนไม่ควรเร่งรีบจนเกินไป

[12] Flores, J., and Francisco, F. (2015). "Using gamification to enhance second language learning." **Digital Education Review** 27: 32–54.

2. ในการวิจัยครั้งต่อไป

1) นำการจัดการเรียนรู้ด้วยการสอนอ่านแบบเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่นไปใช้พัฒนาทักษะอื่นๆ นอกเหนือจากทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ เช่น การพูด การฟัง หรือการเขียน

2) ควรเลือกหัวข้อบทอ่านตามความสนใจและความต้องการของผู้เรียนโดยทำแบบสำรวจความต้องการของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ และมีความกระตือรือร้นในการอ่านมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

ฐญา นาคะสันต์ และชวณัฐ นาคะสันต์. (2016). "เกม: นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์." **ROMPHRUEK JOURNAL**, 34, 3: 159–182.

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์. (2021). "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชั่น (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5." **วารสาร ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา**, 32, 2: 76–90.

ถนอมจิตต์ สารอต, พีรดล เพชรานนท์ และชวนิดา สุวานิช. (2016). "การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักศึกษา สาขาพลศึกษาด้วยกระบวนการ คิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ." **Humanities and Social Sciences**, 33, 3: 39–66.

ปัญญา แร่เพชร และอัญญา รัตน์นาถ ธีระพงษ์. (2016). "การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจากข้อมูลท้องถิ่นจังหวัดบุรีรัมย์ เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ." **วารสาร วิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์**, 8, 1: 53–68.

ปิยวรรณ ทองอนันติวงศ์. (2006). "ผลการสอนอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ โดยใช้หลักการบูรณาการของเมอร์ด็อค (MIA) ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 6." **The Golden Teak: Humanity and Social Science Journal**, 12, 2: 173–185.

ผัสสพรรณ ถนอมพงษ์ชาติ, สุมาลี ชิโนกุล และสำลี ทองธิว. (2013). "หกขั้นตอนการสอนการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจตามแนวคิดการเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ และการเรียนรู้แบบลึก สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา." **Suranaree Journal of Social Science**, 7, 2: 59–78.

ภาวินี กลิ่นโลกัย และเยาวภา ประคองศิลป์. (2010). "การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเกาะสำนักงานเขตมีนบุรี." **Journal of Education Khon Kaen University (Graduate Studies Research)**, 4, 5: 119–127.

เมธาวี ปัญญาจันทร์สว่าง และสุรัตนา อดิพัฒน์. (2022). "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3." **Journal of Roi Kaensarn Academi**, 7, 6: 105–116.

Enfield, J. (2012). "Designing an educational game with ten steps to complex learning." Indiana University.

Flores, J., and Francisco, F. (2015). "Using gamification to enhance second language learning." **Digital Education Review** 27: 32–54.

Huang, Y. M., and Liang, T. H. (2015). "A technique for tracking the reading rate to identify the e-book reading behaviors and comprehension outcomes of elementary school students." **British Journal of Educational Technology**, 46, 4: 864–876.

Insaeng, P. (2022). "Using Gamification to Improve English Vocabulary Learning Ability of Prathomsuksa 6 Students." **วารสาร วิชาการ มหาวิทยาลัย ราชภัฏ อุดรธานี**, 10, 2: 115–115.

Kapp, K. M. (2012). **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. John Wiley & Sons.

Ngoksin, A., and Rodkroh, P. (2022). "Effects of Using an Instructional Package Based on MIA (A More Integrated Approach) to Enhance English Reading Comprehension Ability and Reading Strategies for Matthayomsuka 1 Students." **Journal of Modern Learning Development**, 7, 9: 55–71. Available from https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jomld/article/view/257176.