

การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง โคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

Using Vocabulary Games with Directed Reading Thinking Activity (DR-TA)
to Develop the Literature Learning Achievement in “Khlong Lokaniti”
for 7th Grade Students

ชลดา นันทน้อย^{1,*} และประภาส เพ็งพุ่ม²
Chonlada Nuntanoi^{1,*} and Brapaas Pengpoom²

รับบทความ 16 เมษายน 2563 แก้ไข 22 พฤษภาคม 2563

ตอบรับ 25 พฤษภาคม 2563

Received 16 April 2020 Revised 22 May 2020

Accepted 25 May 2020

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพเกมคำศัพท์ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง โคลงโลกนิติ จากการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA และ 3) ศึกษาความพึงพอใจในการเรียนวรรณคดีเรื่อง โคลงโลกนิติ โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ประชากรคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัดน่าน จำนวน 380 คน กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัดน่าน ปีการศึกษา 2562 จำนวน 40 คน ที่ได้มาจากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง โคลงโลกนิติ เกมคำศัพท์ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง โคลงโลกนิติและแบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าประสิทธิภาพ E1/E2 (80/80) ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสถิติทดสอบค่าที (t-test)

¹ นิสิตปริญญาโท สาขาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก 65000

M.Ed. Student of Education Program in Thai Language, Naresuan University, Phitsanulok, 65000 Thailand

² คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก 65000

Faculty of Education, Naresuan University, Phitsanulok, 65000 Thailand

* Corresponding author, e-mail:cholada.gam@gmail.com, bpengpoom@hotmail.com

ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมคำศัพท์ที่ใช้ในการเรียนวรรณคดีเรื่อง โคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.06/83.58 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง โคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจระดับมากต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง โคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA

คำสำคัญ: เกมคำศัพท์, การสอนการอ่านแบบ DR-TA, โคลงโลกนิติ

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop and find out the effectiveness on the vocabulary games, 2) compare the literature learning achievement in “Khlung Lokaniti” of 7th grade students before and after the learning management using vocabulary games with Directed Reading-Thinking Activity (DR-TA), and 3) study the students' satisfaction of learning management using DR-TA. The population were 380 students at Srisawat Wittayakarn, Nan province, in 2019 Academic Year. The sample consisted of 40 students at Srisawat Wittayakarn, Nan province, in 2019 academic year which were selected by purposive sampling. The research instruments were lesson plans of “Khlung Lokaniti”, vocabulary games, the literature achievement test in “Khlung Lokaniti”, and the students' satisfaction evaluation form of the learning management. Statistics for data analysis were the efficiency E1/E2 (80/80), mean, standard deviation and t-test (Dependent Samples)

The findings of the research were that:

1. The efficiency of vocabulary games using for the literature learning management in “Khlung Lokaniti” is 85.06/83.58 which is higher than the benchmark 80/80.
2. The students' learning achievement in “Khlung Lokaniti” after the learning management was higher than before the learning management at the statistically significant level at .05
3. The student satisfaction of the learning management using vocabulary games with DR-TA was at the high level.

Keywords: Vocabulary games, Directed Reading-Thinking Activity(DR-TA), Khlung Lokaniti

บทนำ

ภาษาเป็นเครื่องมือติดต่อสื่อสารซึ่งวิชาภาษาไทยมีความเกี่ยวข้องกับการใช้ภาษาโดยตรง โดยเฉพาะการเรียนวรรณคดีไทยที่ต้องอาศัยทักษะด้านภาษา เพื่อให้ นักเรียน เข้าใจมองเห็นภาพสังคมวัฒนธรรมในอดีตช่วยขัดเกลาและยกระดับจิตใจของผู้อ่านให้สูงขึ้นจากการสอนวิชาภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัดน่าน พบว่าภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง โคลงโลกนิติไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด เมื่อศึกษาถึงสาเหตุพบว่า

เรื่อง โคลงโลกนิติ มีคำศัพท์และภาษาที่ผู้เรียนไม่คุ้นเคย จึงทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจต่อการเรียน อีกทั้งกิจกรรมการเรียนการสอนของผู้วิจัยไม่สร้างความสนใจหรือกระตุ้นผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ผู้เรียนจึงขาดทักษะการตีความและความเข้าใจในเนื้อหาเรื่อง โคลงโลกนิติ (โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัดน่าน, 2560)

จากการศึกษาพบว่าคำศัพท์มีส่วนสำคัญในการพัฒนาการเรียนวรรณคดี สอดคล้องกับ บุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2517, น. 200) กล่าวว่าคำศัพท์ในตัวบทคือ

ส่วนสำคัญที่ทำให้ให้นักเรียนเข้าใจและสามารถตีความวรรณคดีไทยได้อย่างถูกต้อง ซึ่งรวมถึงการใช้เกมประกอบการสอนที่สามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนได้สอดคล้องกับ เพชร วิจิตรนาวัน (2551, น. 68-69) กล่าวว่า นักเรียนที่ใช้รูปแบบการเรียนรู้คำศัพท์จะมีความเข้าใจและความคงทนในการเรียนรู้วรรณคดีสูงสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักเรียนชั้นปีที่ 1 ของ เหงียน ถิ หลือ อี้ (2556, น. 45-47) พบว่า การสอนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอนกระตุ้นให้นักศึกษาสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีในสถานการณ์ที่สนุกสนาน ทำท่าย ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นและสามารถจดจำคำศัพท์ได้อย่างแม่นยำ

นอกจากนี้ยังมีวิธีการสอนการอ่านแบบ DR-TA ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการอ่านมุ่งให้ คาดเดาเนื้อเรื่อง ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนคือ ขั้นที่ 1 ตั้งเป้าหมายในการอ่าน ขั้นที่ 2 ปรับระดับการอ่านให้เข้ากับเป้าหมาย ขั้นที่ 3 สังเกตการณ์การอ่านเสริมความเข้าใจ ขั้นที่ 4 พัฒนาความเข้าใจและขั้นที่ 5 การทำกิจกรรมพัฒนาทักษะเพื่อให้สามารถสรุปความคิดจากเรื่องที่อ่านได้อย่างเป็นระบบ (Staffer, 1969, อ้างถึงในพระมหาเอกลักษณ์ เทพวิจิตร, 2558, น. 35-36) สอดคล้องกับปิยาภรณ์ โคตรชมพู (2558, น. 1234) กล่าวว่า การสอนการอ่านแบบ DR-TA เป็นกิจกรรมเรียนการสอนที่ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นใฝ่เรียนรู้ ผลการสอนจึงสำเร็จได้ตามวัตถุประสงค์

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำเกมคำศัพท์มาใช้ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และทำให้การเรียนการสอนวรรณคดีมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

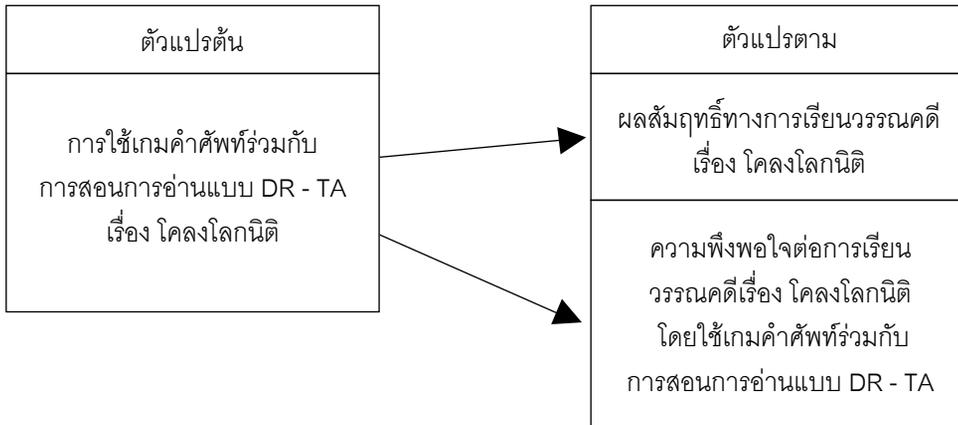
1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพเกมคำศัพท์ในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง โคลงโลกนิติของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนวรรณคดีเรื่อง โคลงโลกนิติของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA

สมมติฐานของการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของเกมคำศัพท์ในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง โคลงโลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจในการเรียนเรื่องโคลงโลกนิติในระดับมาก

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งทดลองศึกษาประสิทธิภาพของเกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนเรื่องโคลงโลกนิติและความพึงพอใจที่มีการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัด น่าน จำนวน 380 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1/10 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ภาคเรียน ที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 40 คน ใช้วิธีการเลือกแบบ เฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) ทำการเลือกจาก จำนวนนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง โคลงโลกนิติต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด โดยมีจำนวนมากกว่า ห้องอื่นและเพื่อเป็นห้องเรียนต้นแบบการพัฒนาทักษะการ เรียนรู้เรื่องโคลงโลกนิติ ในการนำไปใช้พัฒนาห้องเรียนอื่นๆ ต่อไป

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การใช้เกมคำ ศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA จำนวน 10 แผน ใช้เวลา 15 ชั่วโมง ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแผนการจัดการ เรียนรู้และหาคุณภาพโดยการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.63 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.08 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ใน ระดับมากที่สุด จากนั้นดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตาม คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 1 การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ในแผนการจัดการเรียนรู้

การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอน อ่านแบบ DR-TA	กิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นที่ 1 ตั้งเป้าหมายในการอ่าน	แบ่งกลุ่มและแบ่งเนื้อหาตามระดับความสามารถ
ขั้นที่ 2 ปรับระดับการอ่าน	อ่านเรื่องโคลงโลกนิติ โดยอ่านเนื้อหาคร่าวๆ กวาดสายตาเพื่อหาจุดสำคัญของเรื่อง
ขั้นที่ 3 สังเกตการณ์การอ่าน	ครูให้ความช่วยเหลือผู้เรียนในเรื่องคำศัพท์ โดยการใช้เกมประกอบด้วยเกมที่ 1 บิงโกคำศัพท์ เกมที่ 2 จับคู่คำศัพท์และเกมที่ 3 ตามล่าหาคำศัพท์
ขั้นที่ 4 พัฒนาความเข้าใจ	อ่านเนื้อเรื่องอีกครั้งเพื่อถอดคำประพันธ์ และสรุปความคิดรวบยอด
ขั้นที่ 5 กิจกรรมพัฒนาทักษะที่จำเป็น	อภิปรายความรู้ร่วมกันในชั้นเรียน

2.2 เกมคำศัพท์ ผู้วิจัยได้สร้างเกมคำศัพท์ จำนวน 3 เกม คือ เกมบิงโกคำศัพท์ เกมจับคู่คำศัพท์และ เกมตามล่าหาคำศัพท์ทำการหาประสิทธิภาพแบบเดี่ยว 1:1 (Individual Tryout) ทดลองกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ที่มีผลการเรียนรู้แตกต่างกัน จำนวน 3 คน แบ่งเป็นระดับ เก่ง 1 คน ปานกลาง 1 คน และอ่อน 1 คน นำผลที่ได้มา คำนวณหาค่าประสิทธิภาพ $E1/E2 = 63.75/62.22$ นำข้อ บกพร้อมมาปรับปรุงแก้ไข จากนั้นทำการหาประสิทธิภาพ แบบกลุ่มย่อย 1:10 (Small group tryout) ทดลองกับ นักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียนรู้แตกต่างกัน จำนวน 9 คน แบ่งเป็นระดับเก่ง 3 คน ปานกลาง 3 คน และ อ่อน 3 คน นำผลที่ได้มาคำนวณหาประสิทธิภาพ $E1/E2 = 73.19/71.48$ จากนั้นนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไข และทำการหาประสิทธิภาพแบบกลุ่มใหญ่ 1:30 (Field tryout) ทดลองกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่มีผลการ เรียนรู้แตกต่างกัน จำนวน 30 คน แบ่งเป็นระดับเก่ง 10 คน ปานกลาง 10 คน และอ่อน 10 คน นำผลที่ได้มาคำนวณหา ค่าประสิทธิภาพ $E1/E2 = 82.69/81.45$ จากนั้นนำเกมคำ ศัพท์ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขสมบูรณ์แล้วไปใช้จริงกับกลุ่ม ตัวอย่าง

2.3 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง โคลง โลกนิติ ก่อนและหลังเรียน (Pretest-Posttest) เป็นแบบ ทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้าง จำนวน 40 ข้อ นำเสนอต่อ อาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำ หลังจากปรับแก้ตามคำ แนะนำอาจารย์ที่ปรึกษาแล้วนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยการคำนวณค่าดัชนี ความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.67 - 1.00 นำมาปรับแก้ แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เคย เรียนผ่านไปแล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความยากมีค่า ระหว่าง 0.25 ถึง 0.78 และค่าอำนาจจำแนกที่มีค่า 0.31 ถึง 0.75 และหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.89

2.4 แบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนเรื่อง โคลงโลกนิติ ผู้วิจัยได้กำหนดกำหนดรูปแบบการถาม ลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ จำนวน 17 ข้อ โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่มีค่าระหว่าง 0.67-1.00 และมีค่าความเชื่อมั่นแบบ สัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ 0.93

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ จำนวน 30 ข้อ
2. ดำเนินการวิจัยโดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนด้วยตนเองพร้อมกับสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างเป็นเวลา 6 สัปดาห์ ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 10 แผน ใช้เวลา 15 ชั่วโมง
3. ทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ จำนวน 30 ข้อ
4. สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนเรื่องโคลงโลกนิติโดยใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ประสิทธิภาพของเกมคำศัพท์ โดยการคำนวณหาค่าประสิทธิภาพ E1/E2 (80/80) วิเคราะห์ข้อมูลจากการใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติ โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA โดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบโดยการทดสอบค่าที (t-test Dependent)

การนำเสนอผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพเกมคำศัพท์ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

รายการ	ผลการสอบระหว่างเรียน	ผลการสอบหลังเรียน
คะแนนเต็ม	80	30
จำนวนกลุ่มตัวอย่าง	40	40
คะแนนรวมทุกคน	2722	1003
คะแนนเฉลี่ย	68.05	25.08
คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	85.06	83.58
E1/E2	85.06	83.58

จากตารางที่ 2 พบว่าคะแนนเฉลี่ยของผลการทดสอบระหว่างเรียนและหลังเรียนของนักเรียน

กลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 85.06 / 83.58 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเกมคำศัพท์มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA

การทดสอบ	\bar{X}	S.D.	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	14.30	1.92	28.25*	0.0000
หลังเรียน	25.08	1.83		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่าคะแนนการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.30 และ 25.08 คะแนนตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนน

ก่อนและหลังเรียนพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA

รายการประเมิน	n = 40		ระดับความพึงพอใจ
	\bar{X}	S.D.	
ด้านบรรยากาศ	4.48	0.49	มาก
ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน	4.42	0.54	มาก
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.35	0.54	มาก
รวมเฉลี่ย	4.41	0.49	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = 0.49) และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าด้านบรรยากาศนักเรียนมีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.49) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.54) และด้านประโยชน์ที่ได้รับนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = 0.54)

สรุปผลการวิจัย

1. คะแนนเฉลี่ยของผลการทดสอบระหว่างเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 85.06/83.58 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเกมคำศัพท์มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/10 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติ โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA อยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย มีประเด็นนำมาอภิปรายผลดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของเกมนาคำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 85.06/83.58 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 เนื่องจากผู้วิจัยได้ทำการพัฒนาเกมนาคำศัพท์ขึ้นอย่างมีระบบ มีการออกแบบตามหลักขั้นตอน ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่ม คือ กลุ่มเดี่ยว กลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่จากนั้นนำมาแก้ไขปรับปรุงส่วนที่บกพร่องก่อนนำไปใช้จริง จึงทำให้เหมาะสมกับผู้เรียน สามารถช่วยพัฒนาการเรียนรู้อ่านคำศัพท์ในบรรยากาศที่ตื่นเต้น ได้รับความสนใจให้กับผู้เรียนได้ สอดคล้องกับ สุมิตรา อังวัฒนะกุล (2537, น. 169) กล่าวว่า การใช้เกมนาคำศัพท์จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจกิจกรรมการเรียนการสอนส่งผลให้นักเรียนเรียนรู้และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ที่ปรากฏในคำประพันธ์ได้อย่างไม่เบื่อหน่าย และสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ เพชรวิจิตร นาวิณ (2551, น. 68-69) ที่กล่าวว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้อ่านคำศัพท์จะมีความเข้าใจและความคงทนในการเรียนรู้วรรณคดีสูง

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมนาคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 พบว่า การใช้เกมนาคำศัพท์สามารถช่วยให้บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนาน กระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับ ธิดา โมสิกรัตน์ (2526, น. 130) กล่าวว่า เกมคำศัพท์ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้อ่านคำศัพท์ได้ดีและมีความสามารถในการเข้าใจความหมายของคำศัพท์และการตีความ ทั้งพบว่าคะแนนจากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนของผู้เรียนมีการพัฒนาที่สูงขึ้น

ตามลำดับ เป็นผลมาจากกระบวนการสอนที่ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนการสอนการอ่านแบบ DR-TA ทั้ง 5 ขั้นตอน ที่มุ่งให้นักเรียนคาดเดาเนื้อเรื่องและฝึกกระบวนการคิดอย่างเป็นลำดับขั้นตอน สอดคล้องกับ จารุวรรณ คำบุญเรือง (2555, น. 59-60) กล่าวว่า การสอนการอ่านแบบ DR-TA มุ่งให้ผู้เรียนสามารถคิดได้ ด้วยการทำกิจกรรมต่างๆ อย่างมีจุดมุ่งหมาย สามารถคาดเดาวางแผนและร่วมกิจกรรมกับเพื่อน จัดกิจกรรมกระทำและนำมาตรวจสอบได้ สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ของพระมหาเอกลักษณ์ เทพวิจิตร (2558, น. 56) พบว่า การใช้วิธีการสอนดังกล่าว มุ่งให้นักเรียนคาดเดาเนื้อเรื่องล่วงหน้า มีแนวคิดในการคาดเดาคำศัพท์และการอ่าน จับใจความสำคัญ ซึ่งเป็นการช่วยเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนให้กับนักเรียน จึงเป็นผลให้คะแนนจากการทำแบบทดสอบของผู้เรียนที่ใช้เกมนาคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA มีผลที่สูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการเรียนเรื่อง โคลงโลกนิติ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าด้านที่นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด คือ ด้านบรรยากาศจากการใช้เกมนาคำศัพท์มาประกอบการจัดการเรียนรู้ ทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนมีความสนุกสนาน กระตุ้นให้นักเรียนเรียนรู้ ร่วมมือกันทำกิจกรรม สอดคล้องกับที่ สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2545, น. 19-20) กล่าวว่า เกมจัดเป็นสื่อการเรียนการสอนที่สามารถทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและมีจุดมุ่งหมายในการใช้เพื่อสร้างความดึงดูดใจให้กับผู้เรียนและการใช้วิธีการสอนอ่านแบบ DR -TA ที่ครูให้ความช่วยเหลือนักเรียนตามขั้นตอนการสอนอ่านอย่างเป็นกันเอง ทำให้ครูและนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันรองลงมา คือ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนโดยนักเรียนมีส่วนร่วมโดยตรงจากการใช้เกมนาคำศัพท์ ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิดสอดคล้องกับ พัชรี ใจโต (2559, น. 128) ที่กล่าวว่า เกมสามารถสร้างแรงจูงใจและสามารถนำไปใช้เพื่อให้กิจกรรมการสอนดำเนินไปถึงเป้าหมาย เป็นเครื่อง

เมื่อฝึกทักษะเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจร่วมกับการใช้วิธีการสอนการอ่านแบบ DR-TA ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเพิ่มพูนทักษะในการเรียนรู้อย่างเป็นลำดับขั้นตอน จากการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพและลำดับสุดท้ายคือด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ที่ช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการเรียนรู้สามารถเข้าใจเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพและการทำกิจกรรมส่งผลให้นักเรียนสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจได้ด้วยตนเองสอดคล้องกับ ปิยาภรณ์ โคตรชมภู (2558, น.1234) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมเรียนการสอนที่น่าสนใจทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น ใฝ่รู้ใฝ่เรียน จึงทำให้ผลการสอนประสบความสำเร็จได้ตามวัตถุประสงค์

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้มีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

ก่อนจัดการเรียนรู้ควรควรอธิบายวิธีการสอนการอ่านแบบ DR-TA ให้นักเรียนได้เข้าใจอย่างลึกซึ้งและต้องมีการเตรียมสื่อ/นวัตกรรม จัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียน และควบคุมเวลาในการทำกิจกรรมให้เหมาะสมกับเวลา และเนื้อหากำหนดตามแผนการจัดการเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรใช้แนวทางข้างต้นในการสอนวรรณคดีเรื่องอื่นๆ เพื่อกระตุ้นและดึงดูดใจให้นักเรียนสนใจบทเรียนและมีการพัฒนาทักษะด้านการคิด และควรนำวิธีการสอนโดยการใช้เกมคำศัพท์ไปใช้สอนร่วมกับวิธีการสอนหรือแหล่งเรียนรู้อื่นๆ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- จารุวรรณ คำบุญเรือง. (2556). การพัฒนาแผนการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการสอนอ่านแบบ DR-TA (รายงานผลการวิจัย). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ธิดา โมสิกรัตน์. (2526). การสอนวรรณคดีระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. ในเอกสารการสอนชุดวิชาการสอนภาษาไทย (Teaching Thai) หน่วยที่ 9-15 สาขาวิชาศึกษาศาสตร์. (น.119-168). กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- บุญเหลือ เทพยสุวรรณ. ม.ล. (2517). วิเคราะห์สวรรณคดีไทย. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ปิยาภรณ์ โคตรชมภู. (2558). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยกลวิธีการสอนการอ่านแบบ DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. สืบค้นเมื่อ 9 สิงหาคม 2562, จาก <https://gsbooks.gs.kku.ac.th/56/grc14/files/hmo13.pdf>.
- พระมหาเอกลักษณ์ เทพวิจิตร. (2558). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA (Directed Reading-Thinking Activity). สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2562, จาก <https://th.city/nKtwVsPI>.
- พัชรี ใจโต. (2559). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมด้วยเทคนิคช่วยจำ เรื่อง ชนิดของคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (รายงานผลการวิจัย). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เพชร วิจิตรนาวิน. (2551). ผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้คำศัพท์ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านวรรณคดีและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).

โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาการ จังหวัดน่าน. (2560). รายงาน
ผลสัมฤทธิ์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ปีการ
ศึกษา 2560. น่าน: โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาการ
จังหวัดน่าน.

สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2537). วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษา
ต่างประเทศ. วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัย
บัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 6(2).
น. 168-170.

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). 21 วิธีจัดการ
เรียนรู้เพื่อพัฒนาระบบความคิด. กรุงเทพฯ:
ดวงกมลสมัย.

หญิงน ถิ หนี้อ อี. (2556). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อ
พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักเรียน
ชั้นปีที่หนึ่งมหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และ
มนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐ
สังคมนิยมเวียดนาม. สืบค้นเมื่อ
16 พฤษภาคม 2563, จาก [http://ir.swu.ac.th/
xmlui/handle/123456789/4025](http://ir.swu.ac.th/xmlui/handle/123456789/4025).