

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้รามเกียรติ์ และความสามารถ
ในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้
แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม

A Study of Learning Achievement and Analytical Reading Ability on
Ramayana Unit of Grade 8 Students Using SQ6R Method with
Board Games

ณัฐพงศ์ พุทธา^{1,*} และสิรินาถ จงกลกลาง²

Nattapong Putta^{1,*}, and Sirinat Jongkonklang²

(Received: Jun. 11, 2025; Revised: Aug. 8, 2025; Accepted: Aug. 13, 2025)

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้รามเกียรติ์ ก่อนและหลังเรียน และหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 2) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม ก่อนเรียนและเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/4 โรงเรียนบุญเหลือวิทยานุสรณ์ จำนวน 40 คน ซึ่งมาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล คือ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก และแบบวัดความสามารถ ในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการ วิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้รามเกียรติ์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R การอ่านเชิงวิเคราะห์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน บอร์ดเกม หน่วยการเรียนรู้รามเกียรติ์

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, นครราชสีมา 30000

M.Ed., Curriculum and Instruction Program, Faculty of Education, Nakhon Ratchasima Rajabhat University, Nakhon Ratchasima 30000 Thailand

*Corresponding author, email: pkoatap2543@gmail.com

² คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, นครราชสีมา 30000

Faculty of Education, Nakhon Ratchasima Rajabhat University, Nakhon Ratchasima 30000, Thailand

ABSTRACT

This experimental research was a study of using the SQ6R method with board games. It aimed to: 1) Compare the learning achievement on Ramayana Unit before and after and compare posttest score of learning achievement with the designated criterion 70; and 2) Compare the analytical reading ability before and after using the SQ6R method with board games. The sample consisted of 40 grade 8/4 students from Bunlua Wittayanusorn School. The sample was selected using cluster random sampling. The experimental tools included four instructional plans based on the SQ6R method with board games. Data collection instruments were the multiple choice learning achievement test, and an analytical reading ability test. Data were analyzed using mean, standard deviation, percentage, and t-test.

The study revealed that 1) The learning achievement on Ramayana Unit was significantly higher than before, and Posttest score higher than the 70 percent criterion with the statistics significance at the .05 level. and 2) Analytical reading ability was significantly higher than before with the statistics significance at the .05 level.

Keywords: SQ6R method, Analytical reading, Learning achievement, Board games, Ramayana unit

บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดสาระสำคัญที่จำเป็นต่อการเรียนภาษาไทยไว้ทั้งสิ้น 5 สาระ คือ สาระการอ่าน สาระการเขียน สาระการฟัง ดู พูด สาระการใช้หลักภาษาไทย สาระวรรณคดี วรรณกรรม เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาไทย ความคิดสร้างสรรค์ คิดเชิงเหตุผล คิดวิเคราะห์ คิดอย่างเป็นระบบ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด สามารถรวบรวมข้อมูล แยกแยะข้อเท็จจริง วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, น. 4-12) ภาษาไทยจึงมีความสำคัญ ในฐานะเป็นภาษาประจำชาติการที่ถ้อยคำบางถ้อยคำถูกกำหนดว่ามีลักษณะ ดีงาม บางถ้อยคำถูกกำหนดว่าไม่ดีงาม ไม่ถูกต้อง ล้วนแต่เป็นข้อตกลงของสังคมทั้งสิ้น ภาษาประจำชาติจึงเป็นภาษาที่ถูกกำหนดให้เป็นเครื่องมือสื่อสารของคนทั้งประเทศที่สำคัญที่สุดการมีภาษาประจำชาติเป็นสิ่งหนึ่ง ซึ่งสามารถสะท้อนการธำรงรักษาความเป็นชาติเอาไว้ได้ (สุธาสิณี ปิยพสุนทรา, 2561, น. 49) โดยหลักสูตรกำหนดคุณภาพผู้เรียนเมื่อเรียนจบระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เกี่ยวกับการอ่านไว้ว่า สามารถอ่านร้อยกรอง และร้อยแก้วเป็นทำนอง

เสนอได้ จับใจความสำคัญ รายละเอียดของสิ่งที่อ่าน แสดงความคิดเห็น ข้อโต้แย้งในเรื่องที่อ่าน เขียนย่อความ รายงานจากสิ่งที่อ่าน เขียนแผนภาพความคิดจากเรื่องที่อ่าน สามารถวิเคราะห์ วิเคราะห์ ลำดับความอย่างมีขั้นตอน ประเมินสิ่งที่อ่านได้อย่างถูกต้อง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน, 2560, น. 5) โดยผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านขั้นพื้นฐาน (O-Net) ในระดับ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า คะแนนเฉลี่ยรายวิชาภาษาไทยตั้งแต่ปีการศึกษา 2563-2567 มีคะแนน เฉลี่ยลดลงอย่างต่อเนื่อง โดยสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐานที่ 2/2 และ 3/2 ซึ่งเป็น มาตรฐานที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์วรรณคดีวรรณกรรม มีคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศอยู่ที่ 49.09 และ 32.98 ตามลำดับ ซึ่งมีระดับไม่ถึงร้อยละ 50 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2567, น. 4-26) สะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการ หรือวิธีการสอนวรรณคดีที่ยังไม่มีประสิทธิภาพมากพอในการพัฒนา ผู้เรียนได้ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเฉพาะการเรียนรู้วรรณคดีของนักเรียนยังไม่บรรลุ วัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ดังนั้นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในหน่วย การเรียนรู้วรรณคดี โดยเฉพาะการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการประเมินผล จึงมีความจำเป็นอย่างมากที่จะพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้นในอนาคต

การอ่านเชิงวิเคราะห์ เป็นการทำความเข้าใจสิ่งที่อ่านซึ่งอาจเป็นงานเขียนของสิ่งที่ เป็น รูปธรรม และนามธรรม แล้วแยกแยะส่วนต่างๆ ที่รับรู้ออกมาให้เห็นเป็นส่วนๆ เช่น ถ้าอ่านงานเขียน ก็แยกแยะรูปแบบ เนื้อหา และภาษาออกมาให้เห็น การอ่านหนังสือหรืองานเขียนให้เข้าถึงเข้าใจ อย่างแจ่มแจ้ง ผู้อ่านได้ประโยชน์ไม่ทางตรงก็ทางอ้อม มิใช่เป็นการอ่านเพื่อเข้าใจเนื้อหาสาระเพียง อย่างเดียว แต่ต้องอ่านอย่างวิเคราะห์วิจารณ์ ทำให้ผู้อ่านได้เห็นพัฒนาการทางสติปัญญาของตนเอง ว่ามีความงอกงามขึ้นกว่าก่อนที่จะอ่านวิเคราะห์วิจารณ์ ยิ่งอ่านวิเคราะห์วิจารณ์มากขึ้นเท่าใด สติปัญญาของผู้อ่านจะงอกงามมากขึ้นเท่านั้น การอ่านวิเคราะห์เป็นกิจกรรมทางปัญญาในส่วนของ ผู้อ่านซึ่งเกิดขึ้นหลังจากที่ผู้ประพันธ์ได้สร้างตัวบทเสร็จแล้ว กิจกรรมส่วนนี้จึงไม่มีความเกี่ยวข้อง โดยตรงกับผู้ประพันธ์ แต่อาจมีความเกี่ยวข้องโดยอ้อมอย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งเกิดขึ้นเป็นกรณีๆ เช่น ผู้ประพันธ์ได้อ่านบทวิเคราะห์วิจารณ์แล้วนำไปประกอบการเขียนเรื่องต่อไป (วรวรรณ ศรียาภัย, 2565, น. 6-28)

จากการสำรวจผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านขั้นพื้นฐาน (O-Net) ในระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า สาระที่ 1 มาตรฐานที่ 3/6 3/7 และ 3/8 ซึ่งเป็นมาตรฐานที่เกี่ยวข้องกับ การอ่านเชิงวิเคราะห์ มีคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศไม่ถึงร้อยละ 50 คือ 31.51, 48.99 และ 42.95 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2567, น. 24) โดยปัญหาในการอ่านเชิงวิเคราะห์อาจสังเกต ได้จากการอ่านของนักเรียน 4 ภูมิภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคใต้และภาคอีสาน พบว่า การสอนการอ่านของครูโดยเน้นการบรรยายอาจส่งผลต่อผู้เรียนในทางลบเช่น ไม่ใช้กลวิธีในการอ่าน ไม่ทราบความหมายของคำศัพท์ หรือผู้เรียนไม่สามารถตีความบทอ่านได้นอกจากนี้ยังพบ ปัจจัยที่ทำให้

การสอนไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควรเกิดจากการเลือกเนื้อหาที่มีความยากและซับซ้อน เกินกว่าที่ผู้เรียนจะทำความเข้าใจ และมีปัญหาด้านการตีความ ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้เรียนมักจะอ่านเนื้อหาจากช่องทางอื่นๆ ที่นอกเหนือจากหนังสือเรียน ความสนใจหลักจะมุ่งเน้นไปที่ข้อความสั้นๆ ในสื่อโซเชียลมีเดียผ่านโทรศัพท์มือถือ เช่น คำคม ความรู้สึก คำบรรยายรูปภาพสั้นๆ หรือเรื่องราวที่ตลกๆ กำลังให้ความสนใจในช่วงนั้น ขณะเดียวกัน การอ่านเนื้อหาโดยไม่สามารถวิเคราะห์ในสิ่งที่อ่านได้อย่างถูกต้อง อาจทำให้เด็กไม่เข้าใจในเจตนาแฝงของผู้เขียน ทำให้ตีความผิด เข้าใจคลาดเคลื่อน และนำไปใช้ในทางที่เป็นโทษได้ (สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม, 2563)

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อสอนการอ่าน และพัฒนาความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ คือการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ซึ่งพัฒนามาจากการอ่านแบบ SQ3R ของ Robinson (1946, p. 28) ผู้เชี่ยวชาญในด้านการอ่านของมหาวิทยาลัยโอไฮโอ ประเทศสหรัฐอเมริกา สรุปได้ว่า SQ3R เป็นวิธีการพัฒนาทักษะการอ่านวิธีหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้ผู้เรียนอ่านได้อย่างมีขั้นตอนที่ชัดเจน เป็นระบบ มีประสิทธิภาพมากขึ้นในการฝึกอ่าน ต่อมา Pauk (2001, p. 275) ได้พัฒนาปรับปรุงการจัดการเรียนรู้แบบ SQ3R โดยเพิ่มขึ้น Reflect (วิเคราะห์) เข้ามาในขั้นตอนสุดท้ายของการจัดการเรียนรู้ด้วย และต่อมา Rusmiati, Maharani and Susidamaiyanti (2022, p. 34) ได้นำแนวคิดของ Robinson และ Pauk มาพัฒนาเป็น SQ6R โดยการนำชั้น Reshape (สร้างใหม่) มารวมด้วยเพื่อช่วยให้นักเรียนที่ได้เรียนจากเทคนิคดังกล่าวสามารถพัฒนาการอ่านของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังงานวิจัยของ มธุรี เพชรกล้า (2567) เรื่อง การพัฒนา ทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์โดยใช้เทคนิค SQ6R ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนจันทร์ประภัสสรอนุสรณ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษายะลา ผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค SQ6R พัฒนาการอ่านเชิงวิเคราะห์ในระดับที่สูงขึ้น และผลการประเมินการอ่านเชิงวิเคราะห์ ผ่านเกณฑ์ตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนด นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำบอร์ดเกมมาร่วมด้วยในชั้น Review (ทบทวน) เนื่องจาก บอร์ดเกม ช่วยสร้างความร่วมมือ และปฏิสัมพันธ์กันได้ดีกว่าเกมรูปแบบอื่นลดกำแพงการสื่อสารจากกลไกของบอร์ดเกม ผู้เล่นสามารถปฏิบัติได้จริง เพราะบอร์ดเกมเป็นเครื่องมือที่สำคัญและยังสามารถแทนที่การบรรยายแบบเดิมโดยที่ทุกคนๆ สามารถเข้าถึงได้ (ณัชชา เจริญชนะกิจ และโสเมฉาย บุญญานันต์, 2565, น. 3) ดังงานวิจัยของ ธนภรณ์ กั้วมาลา, อนุชา พิมพ์ศักดิ์ และอัญญุปารย์ ศิลปนิลมาลย์ (2568, น. 157) เรื่อง การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านเชิงวิเคราะห์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนขนาดเล็ก ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนต้องการสื่อที่ส่งเสริมทักษะด้านการอ่านรูปแบบเกมการศึกษาหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีเกมเข้าไปอยู่ในเนื้อหา

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงเลือกวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ซึ่งเป็นวิธีการพัฒนาทักษะการอ่านอย่างเป็นระบบ และมีประสิทธิภาพ โดยใช้ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ นำเทคนิควิธีการอ่านไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน พัฒนาตนเองเพื่อให้เกิดทักษะการแก้ปัญหา และความสามารถในการคิดเชิงวิเคราะห์จากสิ่งที่พบเจอ หรือจากการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เพื่อให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหา สามารถอ่านวิเคราะห์ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้อย่างถูกต้อง และพัฒนาตนเองในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้รวมเกียรติ์ ของนักเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม ก่อนและหลังเรียน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้รวมเกียรติ์ ของนักเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม ก่อนและหลังเรียน

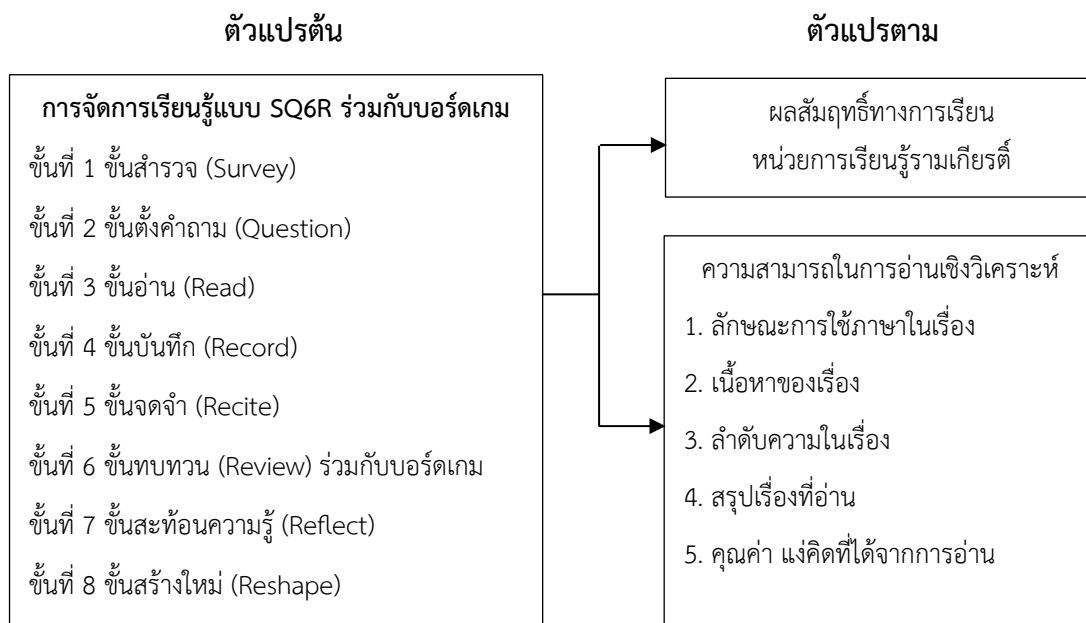
สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70
3. ความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาวรรณกรรมและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ จากนั้นจึงกำหนดกรอบแนวคิดของการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝน และสามารถตรวจสอบตนเองโดยใช้การจัดการเรียนรู้ทั้ง 8 ขั้น คือ 1) สำรวจ (Survey) 2) ตั้งคำถาม (Question) 3) อ่าน (Read) 4) บันทึก (Record) 5) จดจำ (Recite) 6) ทบทวน (Review) 7) สะท้อนความรู้ (Reflect) และ 8) สร้างใหม่ (Reshape) (Rusmiati, Maharani and Susidamaiyanti, 2022, pp. 34-35) นอกจากนี้แล้วการนำบอร์ดเกม เข้ามาใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ในขั้นที่ 6 ทบทวน เพื่อให้ผู้เรียนได้มองเห็นภาพชัดขึ้น จากเรื่องที่อ่าน มีความสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น

การเรียนการสอนไม่น่าเบื่อ จากการได้เล่นบอร์ดเกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวเพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ควบคู่ไปกับการใช้บอร์ดเกม ทั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้รวมเกียรติ และความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ โดยใช้เกณฑ์การวัดและประเมินผลความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ซึ่งผู้วิจัยได้ปรับใช้มาจากแนวคิดของ วรวรรณ ศรียาภัย (2565) และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2557) ประกอบด้วย 1) ลักษณะการใช้ภาษาในเรื่อง 2) เนื้อหาของเรื่อง 3) ลำดับความในเรื่อง 4) สรุปเรื่องที่อ่าน และ 5) คุณค่า แง่คิดที่ได้จากการอ่าน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2557, น. 44; วรวรรณ ศรียาภัย, 2565, น. 33) ซึ่งผู้วิจัยสนใจแนวคิดดังกล่าวจึงกำหนดเป็นกรอบแนวคิดดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบุญเหลือวิทยานุสรณ์ จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 11 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 435 คน
- 1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/4 จำนวน 40 คน ซึ่งได้โดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) (ประสาธน์ เนืองเฉลิม, 2566, น. 136-137)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยประกอบด้วยรายละเอียด ดังนี้

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม หน่วยการเรียนรู้รวมเกียรติ จำนวน 4 แผน แผนละ 4 ชั่วโมง รวมแผนทั้งหมด 16 ชั่วโมง หากคุณภาพโดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประเมินความสอดคล้องและความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.73 หมายถึง มีค่าความเหมาะสมมากที่สุด (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, น. 130)

2.2 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งเป็น 2 ชนิด ได้แก่

2.2.1 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้รวมเกียรติ ตอนนารายณ์ปราบนาท เป็นแบบทดสอบแบบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ หากคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.67 ถึง 1.00 และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 จำนวน 34 คน มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.33 ถึง 0.75 และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.33 ถึง 1.00 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-20 (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, น. 121) พบว่ามีค่าเท่ากับ 0.83

2.2.2 แบบวัดความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ เป็นแบบทดสอบแบบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก โดยเนื้อหาไม่เกี่ยวข้องกับหน่วยการเรียนรู้ที่เรียน จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน โดยแบ่งเป็น 5 ด้าน ด้านละ 4 ข้อ หากคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.67 ถึง 1.00 และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 จำนวน 39 คน มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.29 ถึง 0.71 และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.29 ถึง 1.00 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-20 (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, น. 121) พบว่ามีค่าเท่ากับ 0.84

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โดยดำเนินการตามขั้นตอน คือ ทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ในสัปดาห์แรกก่อนทำการทดลอง จากนั้นดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 4 แผน แผนละ 4 ชั่วโมง รวม 16 ชั่วโมง โดยแต่ละแผนแบ่งการสอน SQ6R เป็นขั้นตอนดังนี้ ชั่วโมงแรกสอนในขั้นที่ 1-2 ชั่วโมงที่สอง สอนในขั้นที่ 3-5 ชั่วโมงที่สาม สอนในขั้นที่ 6-7 และชั่วโมงสุดท้ายสอนในขั้นที่ 8 เมื่อสอนครบทุกแผนจึงทดสอบหลังเรียน โดยผู้วิจัยดำเนินการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์หลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบฉบับเดิมกับการทดสอบก่อนเรียน

4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม ใช้ข้อมูลทางสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่อเปรียบเทียบ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยทำการทดสอบค่าที (t-test for dependent) และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยการทดสอบค่าที (t-test for one sample)

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอผลการวิจัย ออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ปราภฏดังตารางที่ 1-2 ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้รวมเกียรติ์ของนักเรียน โดยใช้จัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกมก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	40	20	10.83	3.19	12.641*	.000
หลังเรียน	40	20	15.48	3.02		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้รวมเกียรติ์ ของนักเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม คะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้รวมเกียรติ์ของนักเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกมระหว่างหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	เกณฑ์ร้อยละ 70	$\bar{X}$	S.D.	t	p
หลังเรียน	40	20	14	15.48	3.02	3.088*	.002

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้รวมเกียรติ์ ของนักเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม คะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ปรากฏดังตารางที่ 3-4

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม ก่อนเรียน และหลังเรียน จำแนกรายด้านตามองค์ประกอบ

องค์ประกอบ	การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	ความก้าวหน้า	S.D.	t	p
1. ด้านลักษณะการใช้ภาษาในเรื่อง	ก่อนเรียน	40	4	2.60	0.78	1.24	6.386*	.000
	หลังเรียน	40	4	3.38		0.77		
2. ด้านเนื้อหาของเรื่อง	ก่อนเรียน	40	4	2.43	0.59	1.06	5.353*	.000
	หลังเรียน	40	4	3.02		0.80		
3. ด้านลำดับความในเรื่อง	ก่อนเรียน	40	4	2.40	0.55	0.87	5.135*	.000
	หลังเรียน	40	4	2.95		0.88		
4. ด้านสรุปเรื่องที่อ่าน	ก่อนเรียน	40	4	2.13	0.72	0.97	5.230*	.000
	หลังเรียน	40	4	2.85		0.83		
5. ด้านคุณค่าแง่คิดที่ได้จากการอ่าน	ก่อนเรียน	40	4	2.45	0.53	0.68	5.547*	.000
	หลังเรียน	40	4	2.98		0.73		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า องค์ประกอบของความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ทั้ง 5 ด้าน คือ ด้านลักษณะการใช้ภาษาในเรื่อง ด้านเนื้อหาของเรื่อง ด้านลำดับความในเรื่อง ด้านสรุปเรื่องที่อ่าน และด้านคุณค่าแง่คิดที่ได้จากการอ่าน มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทุกด้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยด้านที่มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) หลังเรียนมากที่สุด คือ ด้านลักษณะการใช้ภาษาในเรื่อง เท่ากับ 3.38 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.77 รองลงมา คือ ด้านเนื้อหาของเรื่อง มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.02 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.80 และต่ำที่สุด คือ ด้านสรุปเรื่องที่อ่าน มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 2.85 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.83 และค่าความก้าวหน้าเปรียบเทียบกับก่อนกับหลังเรียน พบว่า ด้านที่มีความก้าวหน้ามากที่สุด คือ ด้านลักษณะการใช้ภาษาในเรื่อง รองลงมา คือ ด้านสรุปเรื่องที่อ่าน และด้านที่ต่ำที่สุด คือ ด้านคุณค่าแง่คิดที่ได้จากการอ่าน

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม ก่อนเรียน และหลังเรียน

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	40	20	12.00	3.92	10.424*	.000
หลังเรียน	40	20	15.28	3.19		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 พบว่า ความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม คะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้รวมเกียรติ และความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม สรุปผลได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้รวมเกียรติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้รวมเกียรติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

1. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้รวมเกียรติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ SQ6R เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่มีขั้นตอนการสอนแต่ละขั้นที่ชัดเจน

เป็นระบบ สอดคล้องกัน โดยนักเรียนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ซึ่งช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนและการคิดวิเคราะห์จากการอ่านบทประพันธ์ โดยในช่วงแรกจะเริ่มจากการอ่านข้อมูล เนื้อเรื่องย่อ ที่มาและลักษณะคำประพันธ์ ผูกตั้งคำถามในเรื่องที่ตนได้อ่านโดยผู้สอนยกตัวอย่างคำถามที่น่าสนใจ และให้ผู้เรียนได้ฝึกตั้งคำถามด้วยตนเอง จากนั้นค้นหาคำศัพท์และแปลความหมายของคำศัพท์ที่ปรากฏในบทอ่าน เพื่อนำความรู้ไปต่อยอดในการถอดคำประพันธ์ในขั้นตอนต่อไป จากนั้นจะมีการจดบันทึกและสรุปใจความสำคัญหลังจากผู้เรียนได้อ่าน และถอดคำประพันธ์เพื่อให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์สิ่งที่ตนเองได้อ่าน และเขียนสรุปเป็นคำพูดของตนเองได้ การสอนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ผู้สอนได้นำเอาบอร์ดเกมมาใช้ในการกระตุ้นผู้เรียนในขั้นที่ 6 ขั้นทบทวนร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อช่วยทบทวนเนื้อหาแทนที่การอ่านซ้ำๆ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจในการสอนมากยิ่งขึ้น การสอนแบบเรียนปนเล่นด้วยการนำบอร์ดเกมเข้ามาช่วยสอน ทำให้ผู้เรียนกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนสนุกสนานกับการเรียน และยังส่งเสริมความสามารถในด้านต่างๆ ทั้งการอ่าน คิด วิเคราะห์ การวางแผนการทำงานร่วมกัน ลักษณะของบอร์ดเกม เป็นเกมบันไดงูรามเกียรติ์ โดยผู้เรียนจะได้แบ่งกลุ่มเพื่อแข่งขันกัน โดยในแต่ละกลุ่มจะทยอยเต๋าเพื่อเดินตัวหมากของกลุ่มตนเองตามช่องเดิน ในแต่ละช่องที่ตัวหมากเดินไปตก จะมีคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน โดยแบ่งคำถามเป็นสามระดับ คือ ง่าย ปานกลาง ยาก นักเรียนภายในกลุ่มต้องช่วยกันตอบคำถามให้ถูกต้อง กลุ่มที่ชนะคือกลุ่มที่สะสมคะแนนจากการตอบคำถามมากที่สุด โดยจะนับคะแนนหลังจากหมดเวลาหรือมีกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งเดินจนถึงช่องสุดท้ายของกระดาน โดยหลังการทบทวนความรู้ร่วมกับบอร์ดเกม ในขั้นตอนที่ 7 ขั้นสะท้อนความรู้ ผู้เรียนจะได้ร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ได้เรียนมา ทำให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาทางการคิด และจดจำเนื้อหาที่เรียนได้ดียิ่งขึ้น เห็นได้ว่าในกระบวนการสอนแต่ละขั้นตอนจะเน้นให้ผู้เรียนลงมือทำด้วยตนเอง โดยผู้สอนจะช่วยกระตุ้น ตอบข้อสงสัย แนะนำแนวทางในแต่ละขั้นตอน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้รามเกียรติ์เกิดการพัฒนามากยิ่งขึ้น

จากการพิจารณาคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิเคราะห์เป็นรายบุคคล พบว่า มีนักเรียนจำนวน 9 คน ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้เรียนทั้ง 9 คนอยู่ในกลุ่มเรียนอ่อน ทำให้พื้นฐานทางการเรียนรู้ต่ำกว่าผู้เรียนคนอื่นๆ โดยเฉพาะในหน่วยการเรียนรู้รามเกียรติ์ ซึ่งใช้วรรณคดีเป็นแกน จะเน้นไปที่การอ่านบทประพันธ์ และถอดคำประพันธ์ ซึ่งต้องใช้ความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์เป็นอย่างมาก มีข้อค้นพบที่น่าสนใจคือ ผู้เรียนทั้ง 9 คน มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนกลุ่มนี้มีความก้าวหน้าขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะในขั้นตอนกระบวนการสอนแต่ละขั้นผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม รวมถึงการใช้สื่อเป็นใบงาน ใบความรู้ การทำกิจกรรมภายในกลุ่มตนเอง ได้มีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม การนำบอร์ดเกมที่สอดแทรกเนื้อหาที่สอนมาใช้ทำให้เกิดการพัฒนาทางการเรียนของผู้เรียน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเพิ่ม

มากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ภัทรวดี ชื่นเรือง และสุตภาภรณ์ ปัทมดิลก (2566, น. 29) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้เทคนิคการอ่านแบบ SQ6R เป็นวิธีสอนที่สามารถช่วยพัฒนาความเข้าใจ และความสามารถในการอ่านอย่างเป็นระบบ ช่วยพัฒนาการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุดตา อ่อนไขเวียง, สรรพสิริ ส่งสุขจุโรจน์, และกชกร ธิปัตติ (2567) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้เทคนิค SQ6R สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการเงินภาคใต้ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว พบว่า ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับงานวิจัยของ ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์ (2564) ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. การศึกษาความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ผู้วิจัยพบว่า มีการพัฒนาการอ่านเชิงวิเคราะห์ระหว่างก่อนและหลังเรียนมากขึ้น เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาการอ่านเชิงวิเคราะห์ โดยแต่ละขั้นตอนจะมีกระบวนการให้ผู้เรียนได้ใช้การอ่านควบคู่ไปกับการวิเคราะห์ เน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกการถอดคำประพันธ์ จากบทละคร เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก โดยในการถอดคำประพันธ์ไม่ได้เป็นเพียงแค่การแปลความหมายของคำศัพท์ยากเพียงเท่านั้นผู้เรียนต้องใช้ความสามารถในการอ่าน จากนั้นจึงมีการคิดวิเคราะห์ว่าควรจะเรียบเรียงคำศัพท์ที่แปลออกมาให้เป็นอย่างไร เพื่อให้เป็นประโยคที่สามารถอ่านแล้วเข้าใจได้ เข้ากับสถานการณ์ และบริบทในเรื่องที่อ่านนั้น แล้วจึงนำประโยคที่ตนเองเขียนมาเรียงร้อยเป็นเรื่องราวย่อยตามจำนวนบทประพันธ์ที่กำหนดไว้แล้วจึงบันทึกสิ่งที่เขียน และสรุปเป็นผลงาน เห็นได้ว่านอกจากต้องใช้ความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์แล้ว ผู้เรียนต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ว่าจะเขียนอย่างไรให้สิ่งที่อ่านแล้ววิเคราะห์ออกมาให้มีความน่าสนใจ ในขั้นที่ 6 ขั้นทบทวนร่วมกับบอร์ดเกม ขั้นนี้ผู้เรียนจะได้เล่นเกมตอบคำถามจากบอร์ดเกมซึ่งผู้เรียนจะต้องใช้การอ่านและวิเคราะห์คำถามโดยเฉพาะคำถามในระดับยาก ซึ่งมีความซับซ้อนขึ้นมากกว่าอีกสองระดับ ผู้เรียนต้องร่วมกันวิเคราะห์ภายในกลุ่มตนเองว่าคำตอบที่ถูกต้องคืออะไร ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาในการอ่านเชิงวิเคราะห์อีกด้วย นอกจากนั้นแล้วในขั้นตอนที่ 8 ขั้นสร้างใหม่ (Reshape) ซึ่งเป็นสุดท้ายของการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ผู้สอนได้กำหนดสถานการณ์ใหม่ที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนที่ได้สอน เพื่อให้ผู้เรียนได้อ่านและวิเคราะห์สิ่งที่อ่านโดยนำประสบการณ์ความรู้ที่ได้เรียนมาวิเคราะห์สถานการณ์ ตีความ และสร้างสรรค์ผลงานตามที่คุณเรียนสนใจจากสถานการณ์จำลองนั้น ในขั้นนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้ส่งเสริมความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ การวางแผนและการทำงานร่วมกัน

เพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้มีความน่าสนใจ ซึ่งแสดงถึงความกระตือรือร้น และความมุ่งมั่นตั้งใจในการเรียน และการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียน

จากการพิจารณาองค์ประกอบของการอ่านเชิงวิเคราะห์ห้าด้าน ได้แก่ ด้านลักษณะการใช้ภาษาในเรื่องด้านเนื้อหาของเรื่อง ด้านลำดับความในเรื่อง ด้านการสรุปเรื่องที่อ่าน และด้านคุณค่าแง่คิดที่ได้จากการอ่าน พบว่า ด้านลักษณะการใช้ภาษาในเรื่อง มีค่าคะแนนร้อยละเฉลี่ยหลังเรียนมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ ลักษณะของภาษาเป็นเรื่องที่เข้าใจง่าย ไม่ต้องวิเคราะห์บทอ่านเท่ากับด้านอื่นๆ ลักษณะของภาษาเป็นเรื่องที่ไม่ซับซ้อน มีความตายตัว ที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจได้ ทั้งนี้ อาจเป็น เพราะในขั้นที่ 8 ขั้นสร้างใหม่ (Reshape) ผู้เรียนจะได้ร่วมกันลงมือสร้างชิ้นงานนิทานภาพ 1 ชิ้น ซึ่งจำเป็นต้องมีความสามารถทางด้านลักษณะการใช้ภาษาเป็นอย่างมาก โดยผู้เรียนจะใช้ความรู้ที่เคยเรียนมาในการเขียนเพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงาน ถ่ายทอดผลงานชิ้นนั้นออกมาให้มีความน่าสนใจ

จากผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ องค์ประกอบด้านที่มีค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงสุด คือ ด้านลักษณะการใช้ภาษาในเรื่อง คิดเป็น 3.38 มีความก้าวหน้าสูงสุด รองลงมา คือ ด้านเนื้อหาของเรื่อง คิดเป็น 3.02 มีความก้าวหน้าเป็นอันดับที่สาม และต่ำที่สุด คือ ด้านการสรุปเรื่องที่อ่าน คิดเป็น 2.85 มีความก้าวหน้าเป็นอันดับที่สอง ทำให้องค์ประกอบด้านการสรุปเรื่องที่อ่าน มีความน่าสนใจ ที่แม้จะมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดแต่มีความก้าวหน้ามากเป็นอันดับสองซึ่งสูงกว่าด้านเนื้อหาของเรื่อง การสรุปเนื้อหาของเรื่องต้องใช้ความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์เป็นอย่างมาก เพราะจำเป็นต้องใช้การอ่านเชิงวิเคราะห์ในการพิจารณาแยกแยะส่วนต่างๆ ของตัวบทอ่าน แล้วสรุปออกมา แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกมนั้น ช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ สามารถอ่านแยกแยะส่วนต่างๆ แปลความหมายแล้วถอดความจากบทประพันธ์ สรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการอ่าน ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกอ่าน โดยผู้เรียนสามารถเขียนสรุป จากเรื่องที่อ่านได้อย่างถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ นิภาวรรณ ราตรี (2564, น. 29) กล่าวว่า การอ่านเชิงวิเคราะห์คือการอ่านเพื่อ จำแนก พิจารณาองค์ประกอบต่างๆ ในเรื่องเป็นการอ่านจับใจความ การตั้งคำถามตอบคำถาม และการสรุปความรู้จากการอ่านเป็นความสามารถที่ทำให้ผู้อ่านเข้าใจอารมณ์ ความรู้สึก และทัศนคติที่อยู่ในงานเขียนนั้น โดยการวิเคราะห์ด้วยเหตุผล การอ่านเชิงวิเคราะห์จึงมีความสำคัญต่อการเรียนการสอนในปัจจุบันเป็นอย่างยิ่ง สอดคล้องกับงานวิจัยของ มธุรี เพชรกล้า (2567) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์โดยใช้เทคนิค SQ6R ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนจันทร์ประภัสสรอนุสรณ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษายะลา ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค SQ6R พัฒนาความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ในระดับที่สูงขึ้น ผลการประเมินการอ่านเชิงวิเคราะห์ผ่านเกณฑ์ตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนด และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนภรณ์ กัวมาลา, อนุชา พิมพ์ศักดิ์ และ อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์ (2568, น.167-168) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การออกแบบและพัฒนาบอร์ด

เกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านเชิงวิเคราะห์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนขนาดเล็ก ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนต้องการสื่อที่ส่งเสริมทักษะด้านการอ่านรูปแบบเกมการศึกษาหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีเกมเข้าไปอยู่ในเนื้อหา การใช้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นสื่อช่วยสอนช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ทำให้การเรียนรู้มีความสนุกสนานและช่วยพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์อย่างเป็นธรรมชาติ

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะต่อการนำการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัยในครั้งนี้

จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้สอนควรแบ่งกลุ่มนักเรียน เก่ง กลาง อ่อน ให้เหมาะสม เพราะกิจกรรมส่วนใหญ่เน้นการทำงานเป็นกลุ่ม การแบ่งกลุ่มนักเรียนให้เหมาะสมจะช่วยให้กิจกรรมการสอนดำเนินได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ควรกำกับเวลาในแต่ละขั้นให้ชัดเจนเนื่องจากบางชั่วโมงมีข้อจำกัดเรื่องเวลาที่มีค่อนข้างน้อยเกินไป ครูจึงต้องปรับเปลี่ยนลดระยะเวลาในบางขั้นของการสอนให้เหมาะสม ควรเตรียมสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ในการสอนให้เรียบร้อย เพื่อให้การสอนเป็นไปอย่างราบรื่น ตรงต่อเวลาที่กำหนด

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม กับนักเรียนชั้นอื่นๆ และรายวิชาเกี่ยวกับภาษาอื่นๆ

2.2 ควรศึกษาความสามารถในด้านอื่นๆ เพิ่มเติม เช่น ด้านการเขียน ด้านการคิดเชิงสร้างสรรค์ การอ่านอย่างมีวิจารณญาณ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R ร่วมกับบอร์ดเกม

2.3 ผู้สอนควรเพิ่มบอร์ดเกมที่หลากหลายในชั้นทบทวนในแต่ละแผนการสอนให้มีความแตกต่างกัน เพื่อเพิ่มความน่าสนใจในการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัว และใส่ใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ:

โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ณัชชา เจริญชนะกิจ และโสมฉาย บุญญานันต์. (2565). แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้สะเต็มศึกษาที่มีประสิทธิภาพ และเครื่องมือวางแผนการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา, *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 50(4), น. 1-14.

- ทิพรัตน์ ลิทธิวงศ์. (2564). การศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 23(4), น. 187-200.
- ธนภรณ์ กั้วมาลา, อนุชา พิมพ์ศักดิ์, และอัญญพารย์ ศิลปนิลมาลย์. (2568). การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านเชิงวิเคราะห์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนขนาดเล็ก. *วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และนวัตกรรม มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์*, 4(1), น. 157-170.
- นิภาวรรณ รัตติ. (2564). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยบทบาทการโค้ช (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ประสาธน์ เนืองเฉลิม. (2566). *วิจัยการเรียนการสอน* (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัทรวิทย์ ชื่นเรือง และสุดาภาญจน์ ปัทมดิลก. (2566). การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้เทคนิคการอ่านแบบ SQ6R สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเขทรายทับคล้อพิทยาคม (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร).
- มธุศรี เพชรกล้า. (2567). การพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์โดยใช้เทคนิค SQ6R ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนจันทร์ประสงค์อนุสรณ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 14. สืบค้นเมื่อ 11 กรกฎาคม 2568, จาก https://www.kroobannok.com/board_view.php?b_id=192586&bcid_id=16
- วรวรรณ ศรียาภัย. (2565). เอกสารการสอนชุดวิชาการอ่านภาษาไทย Thai Reading หน่วยที่ 5 การอ่านวิเคราะห์วิจารณ์ (พิมพ์ครั้งที่ 4). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2567). รายงานสรุปผลการทดสอบ O-NET ม.3 ปีการศึกษา 2567. สืบค้นเมื่อ 11 กรกฎาคม 2568, จาก <https://www.niets.or.th/th/content/view/26588#flipbook-flipbook Container/1/>
- สุดา อ่อนไขเวียง, สรรพสิริ ส่งสุขจุโรจน์, และกชกร ธิปัตติ. (2567). การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้เทคนิค SQ6R สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการเงินภาคใต้ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว: ชุดฝึกทักษะ การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้เทคนิค SQ6R. *วิจัยและประเมินผลอุบลราชธานี*, 13(2), น. 61-72.

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2557). *แนวปฏิบัติการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- _____. (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2563). *การรู้การอ่านแบบ PISA จำเป็นแค่ไหน และทำไมเด็กไทยต้องรู้อ่านให้เป็น*. สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2567, จาก <https://researchcafe.tsri.or.th/why-thai-students-have-to-learn-pisa-reading/>
- สุธาสนี ปิยพสุนทรา. (2561). *ความรู้พื้นฐานทางภาษาไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- Pauk, W. (2001). *How to study in college* (7th ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Robinson, F. P. (1946). *Effective study*. New York: Harper & borthers.
- Rusmiati, R., Maharani, P. R., & Susidamaiyanti, S. (2022). The use of SQ6R method in increasing EFL students' reading comprehension. *Accentia: Journal of English Language and Education*, 2(1), pp. 31-39.