



.....

**ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถ
ในการอ่าน และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**
**The Effect of Learning Management by OK5R Method with Gamification Approach
on Reading Ability and Attitude towards Thai Subject Learning
of Mathayomsuksa 3 Students**

Received: October 5, 2024
Revised: November 18, 2024
Accepted: December 3, 2024

อภิวัฒน์ ปริชามาศย์*
Apiwat Prechamat
พรรณราย เทียมทัน**
Pannarai Tiamtan

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน 2) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน กับเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม และ 3) ศึกษาเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดห้วยเป้ง จำนวน 39 คน ที่ได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบวัดความสามารถในการอ่าน และ 3) แบบวัดเจตคติ การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าทีที่กลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระกัน และการทดสอบที่กลุ่มตัวอย่างเดียว ผลการวิจัยพบว่า

1. ความสามารถในการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความสามารถในการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. เจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมากที่สุด

*นักศึกษาปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

Master of Education Student Program in Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Nakhon Sawan Rajabhat University, Thailand

**อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

Advisor Assistant Professor Dr., Faculty of Education Nakhon Sawan Rajabhat University, Thailand

Corresponding Author E-mail Address: Apiwat.pr@nsru.ac.th



.....
คำสำคัญ : วิธีโอเคไฟว์อาร์/ เกมิฟิเคชัน/ ความสามารถในการอ่าน/ เจตคติต่อการเรียน

Abstract

The purposes of this research were to 1) compare the reading ability of Mathayomsuksa 3 students before and after learning by OK5R method with Gamification Approach 2) compare the reading ability of Mathayomsuksa 3 students after learning by OK5R method with Approach with the criteria 80 % of the total score and 3) study the attitude towards learning in Thai subject of Mathayomsuksa 3 students after learning by OK5R method with Gamification Approach. The samples were 39 Mathayomsuksa 3 students of Ban-huaiplao school obtained by cluster random sampling. The instruments were 1) the lesson plans 2) the reading ability assessment form and 3) the attitude assessment form. Data were analyzed by using mean, standard deviation, t-test for dependent sample and t-test for one sample. The research results were found as follows:

1. The reading ability of Mathayomsuksa 3 students after learning was higher than before statistically significant at the .05 level.
2. The reading ability of Mathayomsuksa 3 students after learning was higher than the criteria at 80 % of total score statistically significant at the .05 level.
3. The attitude towards learning in Thai subject of Mathayomsuksa 3 students was at the highest levels.

Keywords : OK5R Method/ Gamification Approach/ Reading Ability/ Learning Attitude

บทนำ

การเรียนรู้ภาษาไทยแบ่งทักษะพื้นฐานออกเป็น 5 ทักษะ ประกอบด้วย การอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้ สร้างทักษะที่นำไปสู่การประกอบอาชีพ ซึ่งการอ่านเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนและใช้ภาษา นับว่าเป็นหัวใจสำคัญที่ใช้ในการเรียนการสอน เพราะสามารถช่วยให้บุคคลเข้าใจเรื่องที่อ่าน รับรู้ข่าวสารได้ถูกต้อง เป็นทักษะที่สามารถฝึกฝนและพัฒนาให้เกิดความเชี่ยวชาญอันก่อให้เกิดการพัฒนากระบวนการคิดและส่งผลไปถึงการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ไว้ว่า ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน กระทรวงศึกษาธิการ (Ministry of Education, 2016: 2) การอ่านจะประสบความสำเร็จได้ต้องอาศัยทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ เป็นทักษะการอ่านที่มีความสำคัญและต้องใช้ในการชีวิตประจำวัน เพราะทักษะการอ่านจับใจความ เป็นทักษะที่มีความสำคัญในการอ่านมากที่สุด เป็นการพัฒนาสติปัญญา ให้รู้จักคิดวิเคราะห์ ซึ่งผู้อ่านจะเข้าใจเรื่องราวที่อ่านได้ถูกต้อง จึงจำเป็นต้องมีการฝึกฝนและพัฒนาการอ่าน เพราะถ้าผู้อ่านไม่สามารถจับใจความสำคัญเรื่องที่อ่านได้ ส่งผลต่อการอ่านเพื่อจุดประสงค์อื่น ๆ ซึ่งยากกว่า



.....
และจะเป็นสาเหตุให้ผู้อ่านไม่สามารถพัฒนาการอ่านของตนเองได้ ดังที่ สายใจ ทองเนียม (Thongniam, 2017: 100) ได้กล่าวไว้ ซึ่งปัญหาดังกล่าวเกิดจากนักเรียนจับใจความสำคัญไม่ได้ เนื่องจากไม่สามารถแยกประเด็นรองจากกันได้ อีกทั้งนักเรียนยังไม่สามารถแยกความรู้ ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นได้ดังที่ จารุวรรณ คำบุญเรือง นิรุต ถึงนาค และชมพูนุท เมฆเมืองทอง (Khamboonruang, Thuengnak and Makemuengthong, 2013: 169-176) ได้ทำการศึกษาไว้ สอดคล้องกับกนกวรรณ นามวิจิตร (Namvijit, 2019: 12) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์นั้น เป็นวิธีการสอนอ่านอย่างเป็นระบบ ช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาได้อย่างรวดเร็ว พัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น นอกจากนั้นณิษฐาณมณฑ์ ศรีธนอมวงศ์ สุวรรณียะกร และอภิรักษ์ อนุษมาน (Srithanomwong, Yahakorn and Anaman, 2023: 15) ยังได้กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียน และยังฝึกให้นักเรียนมีทักษะการอ่านจับใจความ ทำให้นักเรียนสามารถจับใจความเรื่องที่อ่านได้ดี โดยประกอบด้วยขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 O (Overview) เป็นการอ่านอย่างคร่าว ๆ เพื่อให้รู้ว่าเนื้อหานั้นเกี่ยวกับเรื่องใด ขั้นที่ 2 K (Key Ideas) เป็นการหาแนวความคิดหลัก ทำให้นักเรียนทำความเข้าใจใจความสำคัญของเรื่อง และส่วนขยายใจความสำคัญ ขั้นที่ 3 หมายถึง R1 (Read) เป็นการอ่านแต่ละย่อหน้า และตั้งคำถามว่าประเด็นใดคือใจความสำคัญ ประเด็นใดเป็นส่วนขยายใจความสำคัญ ขั้นที่ 4 R2 (Record) เป็นการจดบันทึกใจความสำคัญของแต่ละย่อหน้า ขั้นที่ 5 R3 (Recite) เป็นการพูดเพื่อระลึกถึงสิ่งที่อ่าน ทำให้นักเรียนเล่าถึงสิ่งที่ได้บันทึกสรุปใจความสำคัญ และส่วนขยายใจความสำคัญ เป็นการป้องกันการลืมสิ่งที่ได้บันทึกไว้แล้ว ขั้นที่ 6 R4 (Review) เป็นการให้นักเรียนทบทวนทันที โดยดูจากสิ่งที่นักเรียนได้จดบันทึกไป ขั้นที่ 7 R5 (Reflect) เป็นการสะท้อนความคิด การให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นว่าประเด็นใดที่นักเรียนได้อ่านหรือจดบันทึกไปนั้นมีความคิดเห็นที่สอดคล้องหรือไม่

แม้ว่าวิธีโอเคไฟว์อาร์จะช่วยส่งเสริมความสามารถในการอ่านได้ แต่ผู้สอนควรปรับใช้แนวทางการสอนใหม่ ๆ ร่วมกับการสอนแบบเดิม เพื่อเป็นการช่วยรักษาความสนใจ ช่วยให้การเรียนรู้นั้นสนุกสนาน สอดคล้องกับวัยของผู้เรียน ซึ่งแนวคิดที่สอดคล้องกับโลกในยุคดิจิทัล คือ แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) เพราะเป็นการนำหลักทฤษฎีของเกม วิธีการเล่นเกม โดยอาศัยกระบวนการสร้างแรงจูงใจ ในการให้รางวัลอย่างเป็นระบบ ดำเนินการบนพื้นฐานของทฤษฎีแรงจูงใจพื้นฐาน มาผสมผสานในกิจกรรมการสอน (Kapp, 2012: 26-49) สอดคล้องกับ Werbach and Hunter (2012: 2-3) ที่กล่าวว่าเกมิฟิเคชันเป็นแนวคิดที่เป็นการใช้กลไกต่าง ๆ ของเกมเพื่อกระตุ้นให้ผู้ใช้งานจดจ่ออยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ไม่ใช่เกม และมีจุดประสงค์เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้ได้ตามผลลัพธ์ที่ต้องการ มนุษย์ทั่วไปนั้นในส่วนของตัวตนมีความชอบในการเล่นเกมนั่นเอง ซึ่งมีแนวโน้มโดยธรรมชาติที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมต่าง ๆ ที่อยู่ในรูปแบบโครงสร้างของเกม ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันจะเป็นกิจกรรมที่ออกแบบให้นักเรียน มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและมีสมาธิจดจ่ออยู่กับการเรียนรู้ของตนเอง โดยนำกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมในห้องเรียน เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน และเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมได้อย่างมีความสุข (Yu-kai Chou, 2014)



.....
จากความเป็นมาและความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์ร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่นที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เนื่องจากวิธีโอเคไฟว์ช่วยให้ความสามารถในการอ่านเพิ่มขึ้นและเมื่อจัดการเรียนรู้ร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่นยังช่วยเพิ่มความสุขสนุกสนาน สร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนจดจำกับสิ่งที่เรียนรู้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์ร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่น
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์ร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่นกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม
3. เพื่อศึกษาเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์ร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่น

กรอบแนวคิด

วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโอเคไฟว์อาร์ เป็นวิธีการสอนที่ประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ของกานเย่ คือ การสร้างความเข้าใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียน แจ่มจุบประสงค์ เป็นการบอกให้ผู้เรียนทราบถึงเป้าหมาย หรือผลที่จะได้รับจากการเรียนบทเรียนนั้นโดยเฉพาะ กระตุ้นให้ผู้เรียนระลึกถึงความรู้เดิมที่จำเป็น เป็นการทบทวนความรู้เดิมที่จำเป็นต่อการเชื่อมโยงให้เกิดการเรียนรู้ความรู้ใหม่ เสนอบทเรียนใหม่ ๆ มี 7 ขั้นตอน คือ (Kapp, 2012: 26-49)

ขั้นตอนที่ 1 O (Overview) อ่านอย่างคร่าว ๆ คือ การให้นักเรียนอ่านบทความคร่าว ๆ หาประเด็นสำคัญของเรื่อง เพื่อให้รู้ว่าเนื้อหานั้นเกี่ยวกับเรื่องใด นักเรียนที่ตอบได้ถูกต้องและรวดเร็วที่สุด 5 ลำดับแรกจะได้รับแต้มคะแนนพิเศษ

ขั้นตอนที่ 2 K (Key Ideas) หาแนวความคิดหลัก คือ การให้นักเรียนอ่านทำความเข้าใจใจความสำคัญของเรื่อง และส่วนขยายใจความสำคัญ โดยให้นักเรียนพิมพ์คำตอบที่เป็นใจความสำคัญของเรื่องเป็นคำสำคัญ (keyword)

ขั้นตอนที่ 3 R1 (Read) อ่านแต่ละย่อหน้า คือ การให้นักเรียนอ่านเนื้อหาแต่ละย่อหน้าจนจบอย่างละเอียดแล้วตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องกับประเด็นสำคัญของเรื่อง และหาคำตอบ

ขั้นตอนที่ 4 R2 (Record) จดบันทึกใจความสำคัญ คือ การให้นักเรียนจดบันทึกข้อมูลที่เป็นใจความสำคัญของเรื่อง นักเรียนที่ตอบได้ถูกต้องและรวดเร็วที่สุด 5 ลำดับแรก ได้รับรางวัลเป็นแต้มคะแนนพิเศษสะสม

ขั้นตอนที่ 5 พูดเพื่อระลึกถึงสิ่งที่อ่าน (Recite) คือ การให้นักเรียนจับคู่ และเล่าถึงสิ่งที่ได้บันทึกสรุปใจความสำคัญ และส่วนขยายใจความสำคัญให้คู่ของตนฟัง แล้วให้นักเรียนออกมาพูดใจความสำคัญหรือส่วน



.....
ขยายใจความสำคัญ โดยไม่ดูสิ่งที่ตนจดบันทึกในขณะที่พูด ครูตรวจสอบสิ่งที่นักเรียนจดบันทึก ผู้ที่พูดได้ถูกต้อง
และตรงตามที่ตนเองจดบันทึกจะได้รับโบนัสคะแนนพิเศษ 2 เท่า

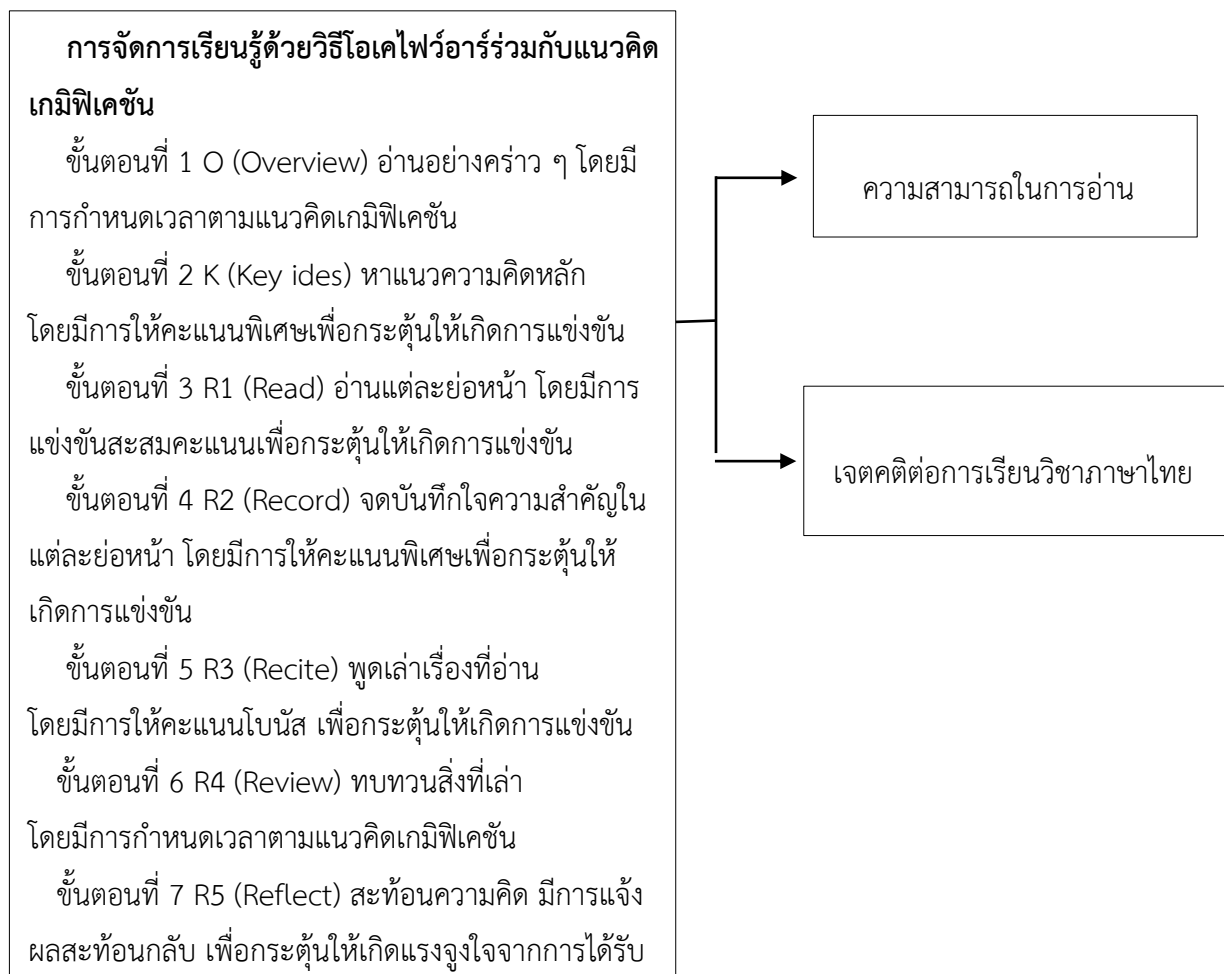
ขั้นตอนที่ 6 R4 (Review) ทบทวน คือ การให้นักเรียนอ่านทบทวนสิ่งที่นักเรียนได้จดบันทึกไป
เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและจดจำเรื่องที่อ่านได้ดียิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 7 R5 (Reflect) สะท้อนความคิด คือ การให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นว่าประเด็นใดที่
นักเรียนได้อ่านหรือจดบันทึกไปนั้นมีความคิดเห็นที่สอดคล้องหรือไม่สอดคล้องประการใดบ้าง นักเรียนที่แสดง
ความคิดเห็นได้อย่างมีเหตุผลและทันเวลาที่กำหนดได้แต้มคะแนนพิเศษ

แนวคิดเกมิฟิเคชัน

องค์ประกอบของเกมิฟิเคชัน มีดังนี้ Kapp (2012: 10-12)

1. เกมเป็นฐาน (Game-based) โครงสร้างหลักของเกมิฟิเคชันคือเกม
2. กลไกของเกม (Mechanics) ประกอบไปด้วย ระดับ แต้มพิเศษ คะแนน การได้รับเหรียญตรา และ
เวลาที่จำกัด
3. สุนทรียภาพ (Aesthetics) ประสบการณ์ที่ทุกคนรับรู้อย่างสุนทรีย์มีอิทธิพลอย่างมากต่อความเต็มใจ
ที่จะยอมรับการเล่นเกม
4. แนวการคิดแบบเกม (Game Thinking) เป็นแนวคิดในการนึกถึงประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน
นำมาดัดแปลงพัฒนาเป็นกิจกรรมที่มีองค์ประกอบของการแข่งขัน ความร่วมมือ การสำรวจ และการเล่าเรื่อง
5. มีส่วนร่วม (Engage) การได้รับความสนใจจากบุคคล และให้ผู้มีส่วนรวมในกระบวนการที่สร้างขึ้น
6. ผู้ใช้ (People) บุคคลที่จะมีส่วนรวมในกระบวนการที่สร้างขึ้นและผู้ที่จะได้รับแรงจูงใจในการ
ดำเนินการ
7. แรงจูงใจ (Motivate Action) เป็นกระบวนการที่กระตุ้นและให้ทิศทาง จุดประสงค์ หรือความหมาย
ต่อพฤติกรรมและการกระทำ การมีส่วนรวมในการกระทำหรือกิจกรรมเป็นองค์ประกอบหลักในการเล่นเกม
8. ส่งเสริมการเรียนรู้ (Promote Learning) องค์ประกอบหลายอย่างของเกมิฟิเคชันอิงตามจิตวิทยา
การศึกษาและเป็นเทคนิคที่ผู้ออกแบบการสอนใช้ได้แก่ การให้คะแนนในการทำกิจกรรมการนำเสนอความคิดเห็น
เพื่อแก้ไข และการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้
9. การแก้ปัญหา (Solve Problems) เกมิฟิเคชันมีศักยภาพสูงในการช่วยแก้ปัญหา ลักษณะของเกม
ที่ร่วมมือกันสามารถมุ่งเน้นที่กลุ่มในการแก้ปัญหา การแข่งขันของเกมกระตุ้นให้หลายคนพยายามอย่างเต็มที่
เพื่อบรรลุเป้าหมายในการชนะ



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนขยายโอกาสในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุทัยธานี เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 5 โรงเรียน จำนวน 6 ห้อง จำนวนนักเรียน 180 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านห้วยเป้ลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 39 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีดังต่อไปนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์ร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่น จำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง ประกอบด้วย บทความเรื่อง จิ้งจกหางขาด และเรื่อง ฉลาดกับคิดเป็น สารคดีเรื่อง นกแก้ว มวลมนุษยแห่งโลก ของนก และเรื่อง ทารันทูล่า ตำนานเรื่อง พระนางกาไวและเรื่อง พระนางสามผิว

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

1.1 วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ สารการเรียนรู้และเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นตอนพื้นฐานพุทธศักราช 2551 สารที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

1.2 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ และวิธีการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์ร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่น

1.3 จากนั้นผู้วิจัยได้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์ร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่นดังนี้คือ
ขั้นตอนที่ 1 O (Overview) อ่านอย่างคร่าว ๆ โดยให้นักเรียนอ่านบทอ่านคร่าว ๆ หาประเด็นสำคัญของเรื่อง เพื่อให้รู้เนื้อหานี้เกี่ยวกับเรื่องใด โดยมีการกำหนดเวลาตามแนวคิดเกมพีเคชั่น

ขั้นตอนที่ 2 K (Key Ideas) หาแนวความคิดหลัก โดยให้นักเรียนทำความเข้าใจ ใจความสำคัญของเรื่อง และส่วนขยายใจความสำคัญ โดยมีการให้คะแนนพิเศษเพื่อกระตุ้นให้เกิดการแข่งขัน

ขั้นตอนที่ 3 R1 (Read) อ่านแต่ละย่อหน้า โดยให้นักเรียนอ่านเนื้อหาแต่ละย่อหน้าจนจบอย่างละเอียดแล้วตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องกับประเด็นสำคัญของเรื่อง และหาคำตอบ โดยมีการแข่งขันสะสมคะแนนเพื่อกระตุ้นให้เกิดการแข่งขัน

ขั้นตอนที่ 4 R2 (Record) จดบันทึกใจความสำคัญ โดยให้นักเรียนจดบันทึกข้อมูลที่เป็นใจความสำคัญของเรื่อง โดยมีการให้คะแนนพิเศษ เพื่อกระตุ้นให้เกิดการแข่งขัน

ขั้นตอนที่ 5 R3 (Recite) พูดเพื่อระลึกถึงสิ่งที่อ่าน โดยให้นักเรียนเล่าถึงสิ่งที่ได้บันทึกสรุปใจความสำคัญ และส่วนขยายใจความสำคัญ โดยมีการให้คะแนนโบนัส เพื่อกระตุ้นให้เกิดการแข่งขัน

ขั้นตอนที่ 6 R4 (Reflect) ทบทวน โดยนักเรียนอ่านทบทวนทันที โดยดูจากสิ่งที่นักเรียนได้จดบันทึกไป เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและจดจำเรื่องที่อ่านได้ดียิ่งขึ้น โดยมีการกำหนดเวลาตามแนวคิดเกมพีเคชั่น

ขั้นตอนที่ 7 R5 (Reflect) สะท้อนความคิด โดยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่าประเด็นใดที่นักเรียนได้อ่านหรือจดบันทึกไปนั้นมีความคิดเห็นที่สอดคล้องหรือไม่สอดคล้องประการใดบ้าง มีการแจ้งผลสะท้อนกลับ ในรูปแบบของระดับชั้น (Levels) เพื่อกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจจากการได้รับของรางวัลตามแนวคิดเกมพีเคชั่น

1.4 จากนั้นได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสม จำนวน 3 ท่าน โดยใช้แบบประมาณค่า 5 ระดับ ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้พบว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.35) โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้ คือ



.....
ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

2. แบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบทดสอบประเภทปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยมีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

2.1 ผู้วิจัยวิเคราะห์หลักสูตร ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ แล้วทำตารางวิเคราะห์ข้อสอบ เพื่อเป็นแนวทางการเขียนข้อสอบตามที่กำหนดไว้ โดยเขียนจำนวนข้อสอบมากกว่าจำนวนที่ต้องการ 40 ข้อ เพื่อนำไปวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความเป็นรายข้อแล้วตัดข้อที่มีคุณภาพ ไม่ผ่านเกณฑ์ออกจนเหลือจำนวนข้อสอบที่ต้องการใช้จริง

2.2 นำข้อสอบไปหาค่าความตรงเชิงเนื้อหาโดยการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบ กับจุดประสงค์การเรียนรู้ (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่ามีค่า ระหว่าง 0.67 – 1.00 ผู้วิจัยจึงตัดข้อที่มีค่าต่ำกว่า 0.50 ออก จำนวน 3 ข้อ คงเหลือข้อสอบที่มีค่าความตรง เชิงเนื้อหาจำนวน 37 ข้อ

2.3 จากนั้นนำข้อสอบที่มีค่าความตรงเชิงเนื้อหาตามเกณฑ์ที่กำหนดไปทดสอบกับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบึงอ้ายเจียม ที่ได้เรียนเรื่องนี้ไปแล้วและไม่ใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อวิเคราะห์ค่าความยาก (P) และค่าอำนาจจำแนก (B) พบว่า ข้อสอบมีค่าความยากระหว่าง 0.20 – 0.80 และ ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.20 ขึ้นไป จากนั้นผู้วิจัยทำการคัดเลือกข้อสอบที่จะนำไปใช้ โดยคัดเลือกข้อที่มี ค่าความยากระหว่าง 0.40 – 0.57 ซึ่งเป็นข้อสอบยากระดับดีถึงดีมาก และค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.40 – 0.73 รวมข้อสอบที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดจำนวน 30 ข้อ เพื่อนำไปวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ ทั้งฉบับโดยวิธีการหาค่าความเชื่อมั่นแบบอิงเกณฑ์ของ (Lovett Method) พบว่า มีค่าเท่ากับ 0.95

3. แบบวัดเจตคติ ซึ่งประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ ด้านความรู้สึก ด้านพฤติกรรมต่อการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 18 ข้อ โดยมีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

3.1 ผู้วิจัยออกแบบข้อคำถามเจตคติ ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ ด้านความรู้สึก และด้านพฤติกรรมต่อการเรียนวิชาภาษาไทย จำนวน 30 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยออกเกินกว่าที่ใช้จริง โดยกำหนดรูปแบบเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale)

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง มีเจตคติระดับมากที่สุด/ สูงมาก

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง มีเจตคติระดับมาก/ สูง

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง มีเจตคติระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง มีเจตคติระดับไม่ดี/ ต่ำ

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง มีเจตคติระดับไม่ดีอย่างยิ่ง



.....
3.2 นำข้อคำถามแบบวัดเจตคติไปหาค่าความตรงเชิงเนื้อหาโดยการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับความตรงเชิงเนื้อหา (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่ามีค่าระหว่าง 0.67 – 1.00

3.3 นำแบบวัดเจตคติไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนก (B) โดยใช้วิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สันเป็นรายข้อ พบว่าค่าอำนาจจำแนกระหว่าง -0.14 – 0.71 ผู้วิจัยได้คัดเลือกข้อคำถาม ที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.24 – 0.71 ได้จำนวน 18 ข้อ จากนั้นจึงวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น โดยวิธีสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) พบว่า มีค่าเท่ากับ 0.83

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลตามขั้นตอนการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ชี้แจงกระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน อธิบายกิจกรรมตามขั้นตอนจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจในการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน
2. ให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความก่อนเรียน (Pre - test) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 30 ข้อ แล้วบันทึกผลไว้เป็นคะแนนก่อนเรียน
3. ดำเนินการทดลอง โดยสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชันกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยดำเนินการทดลองในสัปดาห์ที่ 1 สอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แผนที่ 1-3 สัปดาห์ที่ 2 ดำเนินการทดลองโดยสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แผนที่ 4-6 สัปดาห์ที่ 3 ดำเนินการทดลองโดยสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แผนที่ 7-9 และสัปดาห์ที่ 4 ดำเนินการทดลองโดยสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แผนที่ 10-12
4. เมื่อสิ้นสุดการทดลอง กลุ่มตัวอย่างทำการทดสอบหลังเรียน (Post - test) โดยใช้แบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความ จำนวน 30 ข้อ ซึ่งเป็นฉบับเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียนแล้วบันทึกผลไว้เป็นคะแนนหลังเรียน และให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบวัดเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชันด้วยแบบวัดเจตคติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ก่อนวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติทดสอบ ผู้วิจัยได้ตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น สำหรับการเลือกใช้สถิติทดสอบค่าที่ดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม
2. การแจกแจงของประชากรเป็นโค้งปกติ โดยผู้วิจัยทำการทดสอบการแจกแจงแบบปกติ ด้วยสถิติ Shapiro – Wilk Test เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างมีจำนวนน้อยกว่า 50 พบว่าค่า Sig. = 0.31 ซึ่งมีค่ามากกว่าค่านัยสำคัญที่ .05 แสดงว่า ข้อมูลนี้มีการแจกแจงปกติ เป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น จึงสามารถใช้ t – test ในการทดสอบความแตกต่างได้



3. ข้อมูลอยู่ในมาตราอันตรภาคขึ้นไป คือ คะแนนความสามารถในการอ่าน

ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านก่อนและหลังจากการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียน ใช้สูตรการหาค่าที กรณีกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent samples t - test)

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่นกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม โดยการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มเดียว (One sample t - test)

3. การศึกษาเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่น โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่น ที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่น

กลุ่ม	n	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	t
กลุ่มการทดลอง					
ก่อนเรียน	39	30	18.64	1.66	24.32*
หลังเรียน	39	30	25.97	1.44	

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่น มีคะแนนก่อนเรียน ($\bar{x}$) เท่ากับ 18.64 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.66 คะแนนหลังเรียน ($\bar{x}$) เท่ากับ 25.97 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.44 ค่า t เท่ากับ 24.32 ซึ่งมากกว่าค่า t จากตารางมีค่าเท่ากับ 2.039 แสดงว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่น มีความสามารถในการอ่านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



.....
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่น กับเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่น กับเกณฑ์ร้อยละ 80

n	คะแนนเต็ม	คะแนนเกณฑ์	$\bar{x}$	S.D.	t
39	30	24	25.97	1.44	8.55*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่น มีคะแนนทางการเรียนหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 25.97 คะแนน และคะแนนเกณฑ์ร้อยละ 80 เท่ากับ 24 คะแนน ค่า t เท่ากับ 8.55 ซึ่งมากกว่าค่า t จากตารางมีค่าเท่ากับ 1.684 แสดงว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่นมีคะแนนทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่น

ตารางที่ 3 แสดงผลการศึกษาเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่น

ข้อ	รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับเจตคติ
ด้านความรู้ต่อการเรียนวิชาภาษาไทย				
1	การเรียนวิชาภาษาไทยช่วยพัฒนาด้านการอ่านให้ดีขึ้น	4.63	0.61	มากที่สุด
2	การเรียนวิชาภาษาไทยช่วยให้การสื่อสารดีขึ้น	4.57	0.63	มากที่สุด
3	การเรียนวิชาภาษาไทยช่วยพัฒนาทักษะทางการสรุปความดีขึ้น	4.53	0.68	มากที่สุด
4	การเรียนวิชาภาษาไทยไม่ได้ช่วยให้การอ่านดีขึ้น	4.63	0.61	มากที่สุด
5	การเรียนวิชาภาษาไทยไม่ได้ช่วยให้การสื่อสารดีขึ้น	4.50	0.57	มากที่สุด
6	การเรียนวิชาภาษาไทยไม่ช่วยพัฒนาทักษะทางการสรุปความ	4.43	0.63	มาก
รวมเฉลี่ย		4.55	0.62	มากที่สุด
ด้านความรู้สึกต่อการเรียนวิชาภาษาไทย				
7	นักเรียนมีความสุขกับการเรียนวิชาภาษาไทย	4.60	0.62	มากที่สุด
8	การเรียนวิชาภาษาไทยทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน	4.70	0.53	มากที่สุด
9	การเรียนวิชาภาษาไทยทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจที่ค้นหาสาระสำคัญของเรื่องได้ด้วยตนเอง	4.43	0.63	มาก
10	นักเรียนรู้สึกไม่มีความสุขเมื่อถึงชั่วโมงเรียนวิชาภาษาไทย	4.57	0.63	มากที่สุด
11	การเรียนวิชาภาษาไทยทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกไม่สนุกสนาน เพลิดเพลิน	4.67	0.55	มากที่สุด



ข้อ	รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับเจตคติ
12	การเรียนรู้วิชาภาษาไทยทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกไม่ภาคภูมิใจ	4.53	0.73	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.58	0.62	มากที่สุด
ด้านพฤติกรรมต่อการเรียนวิชาภาษาไทย				
13	นักเรียนมักเข้าร่วมทำกิจกรรมของวิชาภาษาไทย	4.47	0.73	มาก
14	นักเรียนตอบคำถามในวิชาภาษาไทยบ่อยครั้ง	4.87	0.43	มากที่สุด
15	นักเรียนชอบอ่านหนังสือวิชาภาษาไทยมากขึ้น	4.77	0.57	มากที่สุด
16	นักเรียนมักมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	4.57	0.63	มากที่สุด
17	นักเรียนหลีกเลี่ยงที่จะเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาไทย	4.70	0.53	มากที่สุด
18	นักเรียนหลีกเลี่ยงที่จะตอบคำถามของครูในวิชาภาษาไทย	4.77	0.57	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.69	0.58	มากที่สุด
รวมเฉลี่ยทุกด้าน		4.61	0.61	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมพิเคชั่น โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.61$, S.D. = 0.61) ซึ่งผู้วิจัยได้แปลงค่าคะแนนเจตคติด้านลบแล้ว เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนมีเจตคติมากที่สุด คือ ด้านพฤติกรรมต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ($\bar{x} = 4.69$, S.D. = 0.58) รองลงมา คือ ด้านความรู้สึกต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ($\bar{x} = 4.58$, S.D. = 0.62) และด้านความรู้ต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ($\bar{x} = 4.55$, S.D. = 0.62) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมพิเคชั่น มีความสามารถในการอ่านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมพิเคชั่น มีความสามารถในการอ่านสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมพิเคชั่นอยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยที่พบ ผู้วิจัยสามารถนำเสนอประเด็นที่น่าสนใจได้ ดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมพิเคชั่น มีความสามารถในการอ่านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์เป็นการสอนอ่านที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจแนวคิดของเรื่องที่อ่านได้รวดเร็ว จดจำได้ดี และสามารถทบทวนเรื่องนั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่ ณิชชญาณณ์ ศรีณอมวงศ์ สุวรรณิ ยะหะกร และอภิรักษ์ อนุษะมาน



.....
(Srithanomwong, Yahakron and Anaman, 2023: 15) ได้ทำการศึกษา และสอดคล้องกับบรรณวุฒิ มุขมา (Mookma, 2024: 3) ที่ศึกษาไว้ว่า เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจ เหมาะสมต่อช่วงวัยของผู้เรียนในการฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทอ่านจากการฝึกฝนผ่านขั้นตอนต่าง ๆ ของกิจกรรมจนสามารถจับใจความสำคัญจากการอ่านได้ นอกจากนั้น สุรรัตน์ มาน้อย และสุรียา ชาปุ (Manoi and Chapoo, 2023: 1620) ได้ทำการศึกษาและกล่าวว่า ยังมีการนำแนวคิดเกมิฟิเคชัน เข้ามาร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ได้รับความสนุกสนานควบคู่กันไป

งานวิจัยของ ปญญญา โกมลกิตติสกุล (Komonkittisakul, 2022) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด พบว่า ความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และประไพ บุตรไชย วรรณ บัวเกิด และสุภมาส อังศุโชติ (Bootchai, Buagerd and Aungsuchoti, 2019) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการใช้วิธีการสอนแบบโอเคไฟว์อาร์ ที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญและความพึงพอใจต่อวิธีการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสะพานเลื้อกวิทยาคม จังหวัดจันทบุรี พบว่า ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งวัทนพร บุญชู (Boonshu, 2022) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์และแรงจูงใจในการเรียนรู้ เรื่อง ประโยคโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมิฟิเคชันหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และจิรัชพรรณ ชาญช่วง (Chanchang, 2019) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของการใช้ชุดการเรียนรู้ผ่านแท็บเล็ตร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีความสามารถทางการเรียนแตกต่างกัน พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีการเรียนรู้ผ่านแท็บเล็ตร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชันมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชันมีความสามารถในการอ่านสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม เนื่องจากวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์เป็นการสอนที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดของเรื่องที่อ่านได้รวดเร็ว จดจำได้ดีและสามารถทบทวนเรื่องที่อ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ การสอนอ่านแบบโอเคไฟว์อาร์นั้น มี 7 ขั้นตอนด้วยกัน เมื่อพิจารณาการอ่านทั้ง 7 ขั้นตอนแล้วพบว่าทุกขั้นตอนของการสอนอ่านแบบโอเคไฟว์อาร์ ล้วนเป็นประโยชน์ต่อความเข้าใจในการอ่านทั้งสิ้นตามผลการศึกษาของ จินตนา แปปดิบ และวริศรา วารเครือ (Paepdip and WanKhrua, 2022: 45-60) และนอกจากนั้นการนำแนวคิดเกมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้จะให้นักเรียนมี แรงจูงใจ สนใจ และต้องการได้ชัยชนะ ได้รับการยกย่อง ได้รับแต้ม หรือการสะสมสติ๊กเกอร์ ก็จะเป็นสิ่งที่นักเรียนอยากทำ อยากได้ และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม มีพัฒนาการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น นำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้สามารถอ่านออกบรรลุลตามเป้าหมายที่วางไว้ ดังที่ ขนิษฐา โลหะประเสริฐ เฉลิมชัย มนุเสวต และชุติมา ทศโร (Lohaprasert, Manoosawet and Thusaro, 2023: 233-252) ได้ทำการศึกษา จึงทำให้ความสามารถในการอ่านสูงกว่าเกณฑ์



3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์ร่วมกับแนวคิดเกมฟิเคชันระดับมากที่สุด เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์ร่วมกับแนวคิดเกมฟิเคชันซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอน ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม คือ มีความผูกพันในการเรียนรู้อย่างยิ่ง และบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ครูกำหนด ดังนั้น แนวคิดเกมฟิเคชันสามารถพัฒนาความผูกพันในการเรียนของนักเรียนได้ และส่งผลให้นักเรียนมีประสิทธิภาพในการเรียนดียิ่งขึ้น จุลาลักษณ์ พัฒนาาศ และพิณพนธ์ คงวิจิตร (Pattanamas and Kongwijit, 2022: 3) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเกี่ยวกับเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์อาร์ เช่น จินตนา แปปดิบ และวริศรา วารเครือ (Pabdib and WarnKruea, 2022: 46) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาและพัฒนาความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านแม่ตาวกลางมิตรภาพที่ 26 อำเภอแม่สอด จังหวัดตากด้วยการสอนแบบโอเคไฟว์อาร์ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบโอเคไฟว์อาร์มีเจตคติอยู่ในระดับดีมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ในระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์ร่วมกับแนวคิดเกมฟิเคชัน พบว่า การให้คำถามนักเรียนเป็นข้อความปกติ ธรรมดา นักเรียนไม่ค่อยสนใจในการอ่าน ดังนั้นควรมีการนำเสนอคำถามด้วยเทคนิคต่าง ๆ หรือเป็นสื่อประสม

1.2 ในระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์ร่วมกับแนวคิดเกมฟิเคชันพบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน ดังนั้น จึงควรใช้วิธีโอเคไฟว์ร่วมกับแนวคิดเกมฟิเคชันบูรณาการร่วมกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 จากผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์ร่วมกับแนวคิดเกมฟิเคชัน ทำให้นักเรียนมีความร่วมมือในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เป็นอย่างดี ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไป จึงควรศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์ร่วมกับแนวคิดเกมฟิเคชันที่มีต่อการทำงานเป็นกลุ่มและ ความสามารถในการสื่อสาร

2.2 จากผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์ร่วมกับแนวคิดเกมฟิเคชัน มีการมอบหมายให้นักเรียนได้เขียนหลายขั้นตอน ซึ่งอาจส่งผลต่อความสามารถในการเขียน ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีโอเคไฟว์ร่วมกับแนวคิดเกมฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการเขียน



.....
Reference

- Boonshu, W. (2022). The Development of Achievement and Motivation In Learning About Thai SentencesBy Using GamificationTechnique for Students Grade 2. *The New Viridian Journal of Arts, Humanities and Social Sciences*, 2(6), 43-56. (in Thai)
- Bootchai, P., Buagerd, W., and Aungsuchoti, S. (2019). The Effects of Using the OK5R Teaching Method on Reading Comprehension Ability and Satisfaction with the OK5R Teaching Method of Mathayom Suksa II Students at Saphan Lueak WittayacomSchool in Chanthaburi Province. *STOU Education Journal*, 12(2), 43-56. (in Thai)
- Chanchang, J. (2019). Effect of Utilization of Tablet-based Instructional Package with Gamification Concept in Mathematics to Enhance the Learning Achievement of Fourth Grade Students with Different Learning Abilities. *Journal of Education Studies Chulalongkorn University*, 47(2), 18-30. (in Thai)
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco:Preiffer.
- Khamboonrueng, J., Thuengnak, N., and Makemuengthong, C. (2013). The Development of Thai Reading Comprehension for Grade 4th Students through the DR-TA Instruction. *RMUJ Humanities and Social Sciences*, 7(3), 169-176. (in Thai)
- Komonkittisakul, P. (2022). *The Development of Reading Comprehension Abilities of Mathayomsuksa 2 Students with OK5R Learning Management in Conjunction with the Think-Pair-Share Technique*. [Master's Thesis]. Naresuan University. (in Thai)
- Lohaprasert, K., Manoosawet, C., and Thusaro, C. (2023). The Development of Reading Skill Practice Package in Combination with Gamification Techniques to Improve Thai Language Reading Skills of Prathomsuksa 2 Students Affiliated to Office of The Private Education Songkhla Province. *Phikun Journal Faculty of Humanities and Social Sciences Kamphaengphet Rajabhat University*, 21(2) 233 –252. (in Thai)
- Ministry of Education. (2016). *Learning Standards and Indicators for Thai Language Knowledge. (Revised 2017) According to the Basic Education Core Curriculum*. Bangkok: Thailand Agricultural Cooperative Assembly Printing Press.
- Manoi, S., and Chapoo, S. (2023). Phenomenon-based Learning Management with Gamification to Promote Scientific Literacy on Natural Disasters on the Surface of the Earth for Grade 8 Students. *Journal of Multidisciplinary in Humanities and Social Sciences*, 6(3), 1617–1634. (in Thai)



-
- Namvijit, K. (2019). *Learning Management by using OK5 R Method to Develop Reading Comprehension Ability for Prathomsuksa 6*. [Master's thesis]. Phranakhon Rajabhat University. (in Thai)
- Paepdip, J., and WanKhrua, W. (2022). Enhancing Reading Comprehension of Mathayomsuksa I 's Students of Choomchon Banmaetaoklangmittraphap 26 Mae Sot District Tak Province. *Journal of Humanities and Social Sciences University of Phayao*, 10(1), 45-60. (in Thai)
- Pattanas, J., and Kongwijit, P. (2022). The Development of Thai Grammatical Concept and Learning Engagement of Matthayomsuksa 1 Students by Using Gamification with Peer Teaching Techniques. *Journal of Education Studies Chulalongkorn University*, 50(2), 3. (in Thai)
- Srithanomwong, N., Yahakron, S., and Anaman, A. (2023). The Effects of Using OK5R Teaching Method on Reading Comprehension Ability and Attitude towards the Teaching Method of Grade 7 Students in Schools under the Secondary Education ServiceArea Office Chon Buri Rayong, Rayong Province. *Journal of Nakhonratchasima College Humanities and Social Sciences*, 17(1), 15. (in Thai)
- Thongniam, S. (2017). *Thai Language for Communication*. Bangkok: Se-Education. (in Thai)
- Werbach, K., and Hunter, D. (2012). *The Gamification Toolkit: Game Elements. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton School Press.
- Yu – kai Chou. (2014, April 8). *What Is Gamification*. <http://www.coetail.com/jzimbrick/2013/12/01/is-gamification-a-positive-learning-trend/>