

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัย เรื่อง ผลของการใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สรุปเป็นขั้นตอนดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย
2. วิธีดำเนินการวิจัย
3. สรุปผลการวิจัย
4. อภิปรายผล
5. ข้อเสนอแนะ

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
2. เพื่อเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

#### วิธีดำเนินการวิจัย

##### การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนขอแซฟวิทยา อำเภอท่าใหม่ จังหวัดจันทบุรี จำนวน 4 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 150 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหอแซฟพิทยา อำเภอท่าใหม่ จังหวัดจันทบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 2 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 60 คน ซึ่งได้รับจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) และกำหนดกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังจากนั้น โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับสลากอีกครั้ง ผลปรากฏว่า กลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท และกลุ่มควบคุม คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

#### **เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 4 แผน ใช้เวลา 8 ชั่วโมง
2. แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 4 แผน ใช้เวลา 8 ชั่วโมง
3. แบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ

#### **การรวบรวมข้อมูล**

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ผู้วิจัยทำหนังสือถึงผู้อำนวยการสถานศึกษา เพื่อขอเก็บข้อมูลการวิจัย
2. ผู้วิจัยชี้แจงจุดประสงค์ของการจัดเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ให้นักเรียนกลุ่มทดลอง 1 และ 2
3. ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ กับกลุ่มทดลองที่ 1 และ 2 ด้วยแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ
4. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งกลุ่มทดลอง 1 และ 2 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 4 แผน ใช้เวลา 8 ชั่วโมง
5. ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ กับกลุ่มทดลองที่ 1 และ 2 ด้วยแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. เปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ร่วมกับเกมคาสุท ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการทดสอบทีแบบไม่อิสระจากกัน (t-test for Dependent Sample)
2. เปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการทดสอบทีแบบไม่อิสระจากกัน (t-test for Dependent Sample)
3. เปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ร่วมกับเกมคาสุท และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยการทดสอบการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมชนิดทางเดียว (One-way ANCOVA)

### สรุปผลการวิจัย

จากการทดลองการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ (MIA) ร่วมกับเกมคาสุท (Kahoot) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สรุปผลได้ดังนี้

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐาน
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐาน
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐาน

## อภิปรายผล

จากการศึกษา เรื่อง ผลของการใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ร่วมกับเกมคาสุท ก่อนเรียนได้คะแนนสูงสุด 19 คะแนน คะแนนต่ำสุด 10 คะแนน ซึ่งมีคะแนนค่าเฉลี่ย 14.90 คะแนน และหลังเรียนได้คะแนนสูงสุด 28 คะแนน คะแนนต่ำสุด 18 คะแนน โดยมีคะแนนค่าเฉลี่ย 25 คะแนน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีขั้นตอนชัดเจน และเป็นการจัดกิจกรรมการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์โดยตรง รวมไปถึงลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้คือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละชั่วโมงจะอยู่ในรูปแบบบูรณาการทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน เข้าด้วยกัน จะเน้นทักษะใดทักษะหนึ่งเป็นพิเศษ ในส่วนทักษะอื่น ๆ ที่ไม่ได้เน้นก็จะพัฒนาทักษะไปพร้อม ๆ กัน (Murdorch, 1986 : 9 - 10) ซึ่งในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เน้นทักษะการอ่านและพัฒนาทักษะการฟัง การพูด และการเขียนไปพร้อม ๆ กัน และมีการบูรณาการร่วมกับเกมคาสุท ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีการทำกิจกรรมตอบคำถาม โดยผู้สอนตั้งคำถามไว้บนเกมคาสุท ผู้เรียนต้องตอบให้เร็วและถูกต้อง โดยผู้เรียนใช้คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เล่นเป็นรายบุคคล และแข่งขันในกลุ่มห้องโดยแอปพลิเคชันดังกล่าวจะรวมคะแนนแสดงผลที่หน้าจอของผู้สอน ทุกครั้งที่ผู้เรียนตอบคำถาม และสรุปผลคะแนนว่าใครเป็นผู้ได้คะแนนสูงสุด ต่ำสุดผู้เรียนจะรู้ผลทันทีว่าตนตอบถูกหรือตอบผิด อีกทั้งผู้สอนสามารถอธิบายเพิ่มเติมให้เข้าใจได้เมื่อพบว่าผู้เรียนตอบผิดเป็นจำนวนมาก ทั้งนี้เกมนี้จะทำให้ผู้เรียนได้แข่งขันกับตนเองและแข่งกับเพื่อนในกลุ่มห้อง รวมไปถึงทำให้บรรยายกาสภายในห้องเรียนสนุกสนาน ตื่นเต้น และผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมมากในชั้นเรียนมากขึ้น โดยมีขั้นตอนทั้งหมด 7 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 ขั้นตอนการถามนำก่อนการอ่าน (Priming Questions) ผู้สอนตั้งคำถามหรือข้อความที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องที่จะอ่าน โดยใช้เกมคาสุท เพื่อสร้างคำถามแบบออนไลน์ โดยผู้เรียนใช้คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เล่นเป็นรายบุคคลและแข่งขันในกลุ่มห้อง เพื่อช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และมีส่วนร่วมในการอภิปรายร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนมากขึ้น

1.2 ขั้นตอนการหาความหมายของคำศัพท์ (Understanding Vocabulary) ผู้สอนให้ ผู้เรียนหาความหมายของคำศัพท์จากเรื่องที่จะได้อ่านลงในใบงานที่แจกให้โดยใช้พจนานุกรม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเรื่องได้ง่ายขึ้น และผู้อ่านสามารถคาดเดาเรื่องที่จะได้อ่านจาก คำศัพท์ในขั้นตอนนี้

1.3 ขั้นตอนการอ่านเนื้อเรื่อง (Reading the Text) ผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านเนื้อเรื่องที่ กำหนดให้ โดยในเนื้อเรื่องจะประกอบด้วยคำถามแทรกย่อย เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งใจอ่าน เนื้อเรื่องและหาคำตอบด้วยตนเอง

1.4 ขั้นตอนการทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understanding the Text) ผู้สอนวัดความเข้าใจ ในการอ่านของผู้เรียน โดยการตอบคำถามและการเขียนเติมข้อความที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง ให้ถูกต้องลงในใบงาน

1.5 ขั้นตอนการถ่ายโอนข้อมูล (Transferring Information) ผู้สอนให้ผู้เรียนนำความรู้ จากเนื้อเรื่องที่อ่าน มานำเสนอใหม่ในรูปแบบอื่น ๆ เช่น ตาราง แผนภูมิ กราฟ แผนที่ หรือวิธีอื่น ๆ ตามความเหมาะสมของเนื้อเรื่อง หากผู้เรียนสามารถถ่ายโอนข้อมูลจากเนื้อเรื่องที่อ่านลงในใบงาน ได้ถูกต้อง แสดงว่าผู้เรียนสามารถจับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน ได้

1.6 ขั้นตอนการทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงประโยคเป็นโครงสร้างอนุเจต (Jigsaw Exercise and Paragraph Structure) โดยใช้เกมคาสุท เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนเตรียมชุดคำถาม ที่สร้างขึ้น โดยใช้เกมคาสุท แบบให้เลือกตอบ (Quiz) ซึ่งชุดคำถามเกี่ยวกับเนื้อเรื่องจากที่อ่าน เป็นการเรียงประโยคตามโครงสร้างอนุเจต โดยผู้เรียนใช้คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เล่นเป็นรายบุคคลและแข่งกันในกลุ่มห้อง จากการตอบคำถามจะมีการสรุปผลคะแนนว่าใครเป็น ผู้ได้คะแนนสูงสุด ต่ำสุดบนหน้าจอหลักของผู้สอน ผู้เรียนจะรู้ผลทันทีว่าตอบถูกหรือตอบผิด ทั้งนี้ ผู้สอนสามารถอธิบายเพิ่มเติมให้ผู้เรียนเข้าใจจากการตอบคำถามในกรณีที่มีการตอบผิดมาก ในคำถามข้อนั้น หลังจากตอบคำถามที่สร้างขึ้น โดยใช้เกมคาสุทแล้ว ผู้สอนให้ผู้เรียนทำใบงาน ต่อชิ้นส่วนประโยค โครงสร้างอนุเจตอีกครั้ง เพื่อให้แน่ใจว่าผู้เรียนมีความเข้าใจในโครงสร้าง ประโยคของเนื้อเรื่องที่อ่านอย่างแท้จริง

1.7 ขั้นตอนการประเมินและแก้ไข (Evaluation and Correction) ผู้สอนเฉลยและ แก้ไขข้อบกพร่องจากการทำใบงานของผู้เรียนที่ได้ทำในขั้นตอนการหาความหมายของคำศัพท์ ขั้นตอนการทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง ขั้นตอนการถ่ายโอนข้อมูล และขั้นตอนการทำแบบฝึกหัด ต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงประโยคเป็นโครงสร้างอนุเจต โดยใช้เกมคาสุท ซึ่งผู้สอนประกอบการอ่าน ร่วมกับผู้เรียน ทั้งนี้ผู้สอนประเมินความเข้าใจในการอ่านของผู้เรียนอีกครั้ง โดยการทำแบบทดสอบย่อย เกี่ยวกับเรื่องที่ได้อ่าน

ด้วยเหตุนี้ในขั้นตอนการทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง และขั้นตอนการถ่ายโอนข้อมูล ทำให้ผู้เรียนได้เกิดความองค์ความรู้อย่างแท้จริง ซึ่งผู้เรียนได้ผ่านขั้นตอนการถามนำก่อนการอ่าน ขั้นตอนการหาความหมายของคำศัพท์ และขั้นตอนการอ่านเนื้อเรื่องแล้ว จึงทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อเรื่องที่อ่านได้มากขึ้น จากนั้นสรุปความรู้ของผู้เรียนอีกครั้งในขั้นตอนการทำแบบฝึกหัดต่อขึ้นส่วนประโยคและเรียงประโยคเป็น โครงสร้างอนุเฉท และขั้นตอนการประเมินและแก้ไข ทำให้ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาฮูท หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ผลเป็นไปในทางเดียวกันงานวิจัยของ พัชรี ชวนฤทัย (2563 : 80 - 81) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธี MIA และการจัดการเรียนรู้โดยวิธี CIRC พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธี MIA หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และงานวิจัยของ พร้อมเพื่อน จันทร์นวล (2560 : 53) ได้ศึกษาการพัฒนาการเรียนรู้วรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตแห่งหนึ่ง ผลวิจัยพบว่า หลังจากการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง กาพย์พระไชยสุริยาโดยใช้เกมคาฮูท (Kahoot) นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนวรรณคดีไทยโดยใช้เกมคาฮูทอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ก่อนเรียนได้คะแนนสูงสุด 18 คะแนน คะแนนต่ำสุด 10 คะแนน ซึ่งมีคะแนนค่าเฉลี่ย 13.60 คะแนน และหลังเรียนได้คะแนนสูงสุด 25 คะแนน คะแนนต่ำสุด 15 คะแนน โดยมีคะแนนค่าเฉลี่ย 19.40 คะแนน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เป็นการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่สอนเน้นทักษะทางภาษา 4 ทักษะ คือ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียนตามที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานสถาบันภาษาอังกฤษ (2558 : 42 - 43) โดยมีขั้นตอนทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้

2.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm Up) ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้ อยากเรียนในบทเรียนใหม่ ๆ และมีการทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียนเพื่อเชื่อมโยงไปยังความรู้ใหม่ที่จะได้เรียน โดยผู้สอนเป็นผู้ประเมินผู้เรียนว่ามีความพร้อมมากน้อยเพียงใดก่อนจะเริ่มบทเรียนใหม่ โดยมีกิจกรรมที่เหมาะสมกับการนำเข้าสู่บทเรียน เช่น วิดีโอ บัตรภาพ บัตรคำ เป็นต้น

2.2 ขั้นนำเสนอ (Presentation) ผู้สอนป้อนเนื้อหาคำศัพท์ในเนื้อเรื่องที่จะเรียน หลังจากนั้นผู้สอนให้ผู้เรียนเขียนความหมายคำศัพท์ลงในใบงาน ในส่วนของประโยคตามโครงสร้างทางไวยากรณ์ผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านเนื้อเรื่องที่กำหนดให้ ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน โดยผู้สอนทำหน้าที่คอยให้คำแนะนำ

2.3 ขั้นฝึก (Practice) ผู้สอนอธิบายเนื้อหาที่เรียนและยกตัวอย่างการใช้คำศัพท์และประโยคตามโครงสร้างไวยากรณ์จนผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างแท้จริง หลังจากนั้นให้ผู้เรียนฝึกการใช้คำศัพท์และประโยคตามโครงสร้างทางไวยากรณ์โดยให้ผู้เรียนทำลงในใบงานที่กำหนดให้

2.4 ขั้นนำไปใช้ (Production) ผู้สอนให้ผู้เรียนทำใบงานเพื่อวัดความเข้าใจในการอ่าน โดยการตอบคำถามและการเขียนเติมข้อความที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องให้ถูกต้อง โดยผู้สอนทำหน้าที่คอยช่วยเหลือผู้เรียนให้ผู้เรียนลงมือทำด้วยตนเอง โดยใช้ความรู้ความสามารถที่ได้เรียนและฝึกมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง

2.5 ขั้นสรุป (Wrap Up) ผู้สอนสรุปองค์ความรู้ของผู้เรียนตั้งแต่เรียนมาต้นชั่วโมง โดยให้ผู้เรียนทำลงในใบงานอีกครั้งเพื่อสรุปความเข้าใจในการเรียนครั้งนี้ หลังจากนั้นผู้สอนมีการเสนอแนะผู้เรียนในด้านต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียน ปรับปรุง แก้ไข และพัฒนาตนเองต่อไปได้

ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ผลเป็นไปในทางเดียวกันกับงานวิจัยของ กุชงค์ มัชฌิโม (2559) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการสะกดคำประกอบการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ว่านักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสะกดคำประกอบการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท ได้คะแนนสูงสุด 28 คะแนน คะแนนต่ำสุด 18 คะแนน โดยมีคะแนนค่าเฉลี่ย 25 คะแนน และนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ได้คะแนนสูงสุด 25 คะแนน คะแนนต่ำสุด 15 คะแนน โดยมีคะแนนค่าเฉลี่ย 19.40 คะแนน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบปกติที่ใช้กระบวนการสอนทั้งหมด 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 2) ขั้นสอน 3) ขั้นฝึก 4) ขั้นนำไปใช้ และ 5) ขั้นสรุป ซึ่งในขั้นตอนการสอนนั้น ผู้สอนจะใช้วิธีการอธิบาย การยกตัวอย่าง และการให้คำแนะนำกับผู้เรียน หลังจากนั้นจึงให้ผู้เรียนได้ลงมือทำใบงาน เพื่อให้ผู้เรียนเกิด

ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ซึ่งแตกต่างจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของ เมอร์ต็อกซ์ร่วมกับเกมคาซูท ที่มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาความเข้าใจ ในการอ่านภาษาอังกฤษได้อย่างชัดเจนทั้งหมด 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นตอนการถามนำก่อนการอ่าน 2) ขั้นตอนการหาความหมายของคำศัพท์ 3) ขั้นตอนการอ่านเนื้อเรื่อง 4) ขั้นตอนการทำความเข้าใจ เนื้อเรื่อง 5) ขั้นตอนการถ่ายโอนข้อมูล 6) ขั้นตอนการทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียง ประโยคเป็นโครงสร้างอนุเฉท และ 7) ขั้นตอนการประเมินและแก้ไข จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ แนวทางบูรณาการของเมอร์ต็อกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท ที่กล่าวมาข้างต้นในการทำกิจกรรมในขั้นตอน การถามนำก่อนการอ่าน และการทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงประโยคเป็นโครงสร้าง อนุเฉท ได้บูรณาการร่วมกับเกมคาซูท ทำให้ผู้สอนสามารถประเมินผลของผู้เรียนได้ตลอด และทราบผลการประเมินได้ทันที ทั้งนี้ผู้สอนสามารถอธิบายเพิ่มเติมให้ผู้เรียนเข้าใจได้ เมื่อพบว่า ผู้เรียนตอบผิดเป็นจำนวนมาก รวมไปถึงส่งเสริมการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้เกิดความ สนุกสนาน ตื่นเต้น และยังช่วยลดบทบาทของผู้สอนลง เช่น การกระตุ้นผู้เรียน หรือ การจ้ำจี้ของครู เป็นต้น จากความแตกต่างของการจัดการเรียนรู้ที่กล่าวมา จึงทำให้ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ต็อกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท สูงกว่าผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ แบบปกติ ซึ่งสอดคล้องกับ เมอร์ต็อกซ์ (Murdoch, 1986 : 9 - 10) ที่ได้สอนนักศึกษามหาวิทยาลัย คูเวต ฝึกการอ่านโดยใช้วิธี MIA ผลวิจัยพบว่าการกระตุ้นด้วยกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนของวิธี MIA ทำให้นักศึกษามหาวิทยาลัยคูเวต มีการพัฒนาทักษะด้านการอ่านและการเขียนมากยิ่งขึ้น ซึ่ง ผลเป็นไปในทางเดียวกันกับงานวิจัยของ แววัน มนุชาราม (2564 : 82) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อกซ์ ร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ ว่าความสามารถในการอ่าน ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจา การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อกซ์ ร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ ช่วยส่งเสริมให้ นักเรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจดีขึ้น และจากการสังเกตของผู้วิจัย พบว่าในการวิจัยครั้งนี้มีการใช้ บทอ่านทั้งหมด 4 ประเภท ได้แก่ บทสนทนา นิทาน เรื่องสั้น และ ข่าว พบว่า คะแนนก่อนเรียน - หลังเรียนของบทอ่านแต่ละประเภทไม่เท่ากัน จะเห็นได้ว่าบท สนทนา และการอ่านข่าวมีคะแนนหลังเรียนเพิ่มขึ้นน้อยกว่าบท อ่านประเภทอื่น ทั้งนี้ผู้วิจัย ตั้งข้อสังเกตได้ว่าบทอ่านที่นำมาให้อ่านอาจจะเป็นเรื่องที่ไกลตัวผู้เรียน หรือเป็นสิ่งที่ผู้เรียน ไม่คุ้นเคยกับเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในบทอ่าน หรือมีคำศัพท์บางคำที่เป็นคำศัพท์ เฉพาะทางที่ผู้เรียนไม่คุ้นเคย เป็นต้น และงานวิจัยของ ชลธิชา เลศวิสุทธีนันท์ (2562 : 68 - 69) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองสุภาพ โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งในจังหวัดกรุงเทพมหานคร

ผลวิจัยพบว่า นักเรียนทุกคนมีความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพสูงกว่าเกณฑ์ระดับคะแนนของโรงเรียนร้อยละ 60 และโดยเฉลี่ยได้คะแนนความสามารถร้อยละ 90.55 สูงกว่าเกณฑ์ระดับคะแนนของโรงเรียนร้อยละ 60 เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่า อยู่ในระดับดีเยี่ยม ร้อยละ 90 ระดับดีมากร้อยละ 2.50 และระดับดีร้อยละ 7.50 นักเรียนทุกคนมีความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ หลังเรียนสูงกว่าก่อน โดยมีคะแนนเพิ่ม 19 - 48 คะแนน และนักเรียนทั้งชั้นมีความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ นักเรียนมีความคิดเห็นว่าการจัดการเรียนรู้เรื่องการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้และมีความสามารถ แต่งกลอนสุภาพได้ดีขึ้น มีความสุขในการเรียนมากขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทยมากขึ้น

#### ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย เรื่อง ผลของการใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

#### ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนรู้

1. ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวแนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนการสอนทั้งหมด 7 ขั้นตอนและมีการบูรณาการกับเกมในขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งอาจทำให้เวลาในการสอนในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ไม่ต่อเนื่องกัน หากวันระยะเวลาในการสอนไปหลายวัน อาจต้องมีการกระตุ้นและทบทวนเนื้อหา ก่อนหน้านี้ให้กับผู้เรียนใหม่

2. ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวแนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้สอนควรมีการเสริมแรงจูงภายในให้ผู้เรียน เช่น การกล่าวชมเชย และการเสริมแรงจูงภายนอกให้ผู้เรียน เช่น การมอบของรางวัล เป็นต้น เพื่อเป็นการเสริมแรงให้กับผู้เรียนที่ทำกิจกรรมที่ได้คะแนนสูงสุดในแต่ละกิจกรรม และการให้กำลังใจแก่ผู้เรียนที่ได้คะแนนต่ำสุดในแต่ละกิจกรรมให้มากยิ่งขึ้น

#### ข้อเสนอแนะเพื่องานวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท ที่มีผลต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ไปทดลองใช้ในลักษณะเดียวกัน

กับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยปรับกิจกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหาและผู้เรียน

2. ควรมีการศึกษาการวิจัยในทักษะอื่น ๆ ที่ความจำเป็นต่อภาษาอังกฤษ เช่น ทักษะการพูด ทักษะการฟัง และทักษะการเขียน เป็นต้น



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี