

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัย เรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สรุปเป็นขั้นตอนดังนี้

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

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ในการวิจัย เรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัยไว้ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ มีขั้นตอนในการดำเนินงานดังนี้

ประชากร และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขยายโอกาส ในเขตพื้นที่อำเภอเมืองจันทบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสฤทธิเดช สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และกำหนดกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยการจับฉลากเลือกกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม ผลการจับฉลาก ปรากฏว่า กลุ่มทดลองที่ 1 คือ ม.3/2 จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม กลุ่มทดลองที่ 2 คือ ม.3/1 จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 5 แผน ใช้เวลา 15 ชั่วโมง

2. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA จำนวน 5 แผน ใช้เวลา 15 ชั่วโมง

3. แบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นข้อสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม และการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA และการวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติตนได้ถูกต้อง อันจะเป็นประโยชน์ต่อการวิจัย

2. ดำเนินการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยการนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ ไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม และบันทึกคะแนนที่ได้จากการทดสอบครั้งนี้เป็นคะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

3. ดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งสองกลุ่ม ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 แต่ละกลุ่มใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวนกลุ่มละ 5 แผน ใช้เวลากลุ่มละ 15 ชั่วโมง

4. ดำเนินการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ โดยการนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ ไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม และบันทึกคะแนนที่ได้จากการทดสอบครั้งนี้เป็นคะแนนทดสอบหลังเรียน (Post-test)

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติ ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระจากกัน (t-test for Dependent Sample)
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการทดสอบค่าทีแบบเป็นอิสระจากกัน (t-test for Independent Sample)

สรุปผลการวิจัย

จากการทดลองจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สรุปผลได้ดังนี้

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม มีผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม มีผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม มีผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนภายใต้ความสามารถ และศักยภาพของผู้เรียน ดังที่สตอฟเฟอร์ (Stauffer Russell, 1975 : 2) ที่กล่าวว่าวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA (Direct Reading-thinking Activity) เป็นวิธีหนึ่ง

ที่มีจุดมุ่งหมายในการฝึกการคาดเดาเนื้อเรื่อง โดยใช้ภาพหรือชื่อเรื่อง เพื่อเป็นการกำหนดวัตถุประสงค์ในการอ่าน มุ่งฝึกกระบวนการคิด และกลั่นกรองข้อมูลที่ได้จากการอ่าน โครงสร้างทางภาษาในการส่งสารไปยังผู้อื่น ซึ่งเกิดจากกระบวนการอ่าน และตกผลึกความคิดรวบยอดได้ โดยมี 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์ เป็นขั้นตอนเริ่มต้น โดยผู้สอนแจกใบงานอ่าน เพื่อฝึกผู้เรียนให้คาดเดาเนื้อหา และกำหนดวัตถุประสงค์โดยใช้ประสบการณ์ ความสามารถ ความสนใจ โดยผู้วิจัยทำการแจกใบงานอ่าน ก่อนทำการตั้งคำถามผู้เรียนว่าเอกสารที่ได้รับเป็นเอกสารเกี่ยวกับสิ่งใด โดยผู้เรียนจะอาศัยเพียงการสังเกตจากชื่อเรื่อง และตอบคำถามตามความเข้าใจของตนเอง โดยไม่มีถูกหรือผิดแต่อย่างใด เพื่อให้ผู้เรียนฝึกการคาดเดาเนื้อหา ซึ่งคำตอบของผู้เรียนนั้นมีค่อนข้างหลากหลายตามความเข้าใจของผู้เรียนนั้น ๆ สอดคล้อง จารุวรรณ คำบุญเรือง (2556 : 171) ที่กล่าวว่า DR-TA (Directed Reading-thinking Activity) เป็นวิธีหนึ่งที่มีจุดมุ่งหมายในการฝึกการคาดเดาเนื้อเรื่อง โดยใช้ภาพหรือชื่อเรื่อง เพื่อเป็นการกำหนดวัตถุประสงค์ในการอ่าน และฝึกกระบวนการคิดหลังจากนั้นผู้วิจัยทำการถามเพิ่มเติมว่าผู้เรียนเคยเห็นหรือเคยได้รับเอกสารประเภทนี้หรือไม่ ในคำถามนี้ยังคงให้ผู้เรียนตอบตามประสบการณ์ของตนเอง ซึ่งบางคนเคยได้รับแต่อาจมีความคล้ายคลึงกับบทอ่านที่ผู้วิจัยนำเสนอ โดยผู้เรียนสามารถอธิบายเพิ่มเติมถึงเอกสารที่ตนเคยได้รับว่าเป็นอย่างไร ซึ่งฝึกให้ผู้เรียนอธิบายบทอ่านที่พบเจอได้ด้วยความเข้าใจของตนเอง

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นแนะนำอัตราความเร็วในการอ่านที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และสื่อ ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยให้ผู้เรียนอ่านเอกสารคร่าว ๆ ในใจเป็นเวลา 1 นาที โดยผู้วิจัยแนะนำผู้เรียนว่าการอ่านนี้จะเป็นการอ่านแบบกวาดสายตารวดเร็วเพื่อให้เข้าใจเนื้อหาในเบื้องต้น ยังไม่ต้องเน้นเนื้อหาโดยละเอียด ซึ่งหลังจากการอ่านคร่าว ๆ นี้ ผู้วิจัยได้ทำการสอบถามผู้เรียนว่าพบคำใดที่เป็นคำสำคัญที่อาจเป็นในความหลักของเนื้อหาบ้าง ซึ่งผู้เรียนช่วยกันตอบคำสำคัญที่ตนพบเจอจากการอ่านคร่าว ๆ ก่อนผู้วิจัยจะกำหนดอัตราความเร็วอีกครั้งเป็นเวลา 5 นาที ซึ่งผู้วิจัยแนะนำผู้เรียนว่าเป็นการอ่านข้าม อาจเป็นการอ่านชื่อเรื่อง หัวข้อย่อยที่สำคัญ และทำความเข้าใจเนื้อหาอีกครั้ง พร้อมกับตรวจสอบความเข้าใจของตนเองว่าสอดคล้องกับความเข้าใจเดิมหรือไม่ โดยผู้วิจัยทำการเดินสอบถามส่วนตัวเป็นรายบุคคลว่าหลังจากอ่านข้ามอีกครั้งรายละเอียดของบทอ่านตรงกับที่คิดไว้คร่าวแรกหรือไม่ ซึ่งในส่วนนี้ ผู้เรียนบางคนมีทักษะในการคาดเดาที่ถูกต้อง และบางคนอาจยังเข้าใจคลาดเคลื่อนแต่ดีขึ้นเรื่อย ๆ ในแผนถัด ๆ ไป ซึ่งเกิดจากประสบการณ์ส่วนตัวของแต่ละคน และความเข้าใจวิธีการอ่านด้วยเทคนิค DR-TA หลังจากนั้นผู้วิจัยทำการแจกแบบฝึกหัด เป็นคลังคำศัพท์ จำนวน 5 คำ หลังจากนั้นผู้วิจัยให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม และอ่านเอกสารอีกครั้ง

โดยกำหนดเวลา 15 นาที โดยผู้วิจัยแนะนำว่าเป็นการอ่านเพื่อศึกษา คือการอ่านซ้ำเพื่อพิจารณาเนื้อหาอีกครั้ง

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสังเกต ตรวจสอบ เป็นขั้นตอนในการสังเกตการใช้อัตราความเร็วในการอ่าน โดยสังเกตการณ์ การขอความช่วยเหลือเกี่ยวกับการกำหนดวัตถุประสงค์ ซึ่งผู้วิจัยให้ผู้เรียนช่วยกันหาความหมายของคำศัพท์ที่กำหนดจากพจนานุกรม ซึ่งผู้เรียนบางคนก็สามารถหาความหมายในเวลาอันรวดเร็ว แต่บางคนอาจจะยังต้องการความช่วยเหลือเพิ่มเติมจากเพื่อนร่วมกลุ่มหรืออาจถามเพิ่มเติมจากผู้วิจัย ซึ่งผู้วิจัยได้แนะนำทันที แต่เป็นการแนะนำวิธีการหาข้อมูลในพจนานุกรมเท่านั้น มิใช่การบอกความหมาย เพื่อฝึกผู้เรียนให้เกิดความคล่องตัวในการใช้คู่มือและเอกสารเพิ่มเติมที่ได้รับ หลังจากนั้นทำการเฉลยโดยการจับสลากตัวแทนแต่ละกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในห้องเรียน และตรวจสอบความเข้าใจของตนเองว่าสอดคล้องกันหรือไม่

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นพัฒนาความเข้าใจในการอ่าน ซึ่งขั้นตอนนี้ผู้วิจัยให้ผู้เรียนอ่านเอกสารอีกครั้งเพื่อตอบคำถามที่กำหนดในแบบฝึกหัดเพิ่มเติม ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะต้องตอบคำถามด้วยตนเองตามความเข้าใจในเนื้อหาของตนเองเป็นรายบุคคล โดยผู้เรียนทำการสรุปความ และตอบคำถามแบบอัตนัย โดยคำตอบจะต้องอยู่ในขอบข่ายของเนื้อหาที่กำหนด หากผู้เรียนตอบในประเด็นที่ครบถ้วน หรืออาจใกล้เคียงแต่ขาดหายไปเพียงบางส่วน ผู้วิจัยได้อนุมานว่าผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาและวิธีการอ่าน หากตอบคลาดเคลื่อนไปจากเนื้อหาค่อนข้างมาก และขาดหายในประเด็นสำคัญ ผู้วิจัยจึงอนุมานว่าผู้เรียนยังต้องการคำแนะนำเพิ่มเติม ซึ่งผู้วิจัยได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นคว้าคำตอบจากเนื้อหาที่ได้รับอีกครั้ง และชี้แนะให้เห็นถึงวิธีการอ่าน เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายของการอ่านต่อไป

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นกิจกรรมเสริม ในขั้นตอนนี้มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนฝึกการคาดเดาเนื้อหา และสรุปความเป็นภาษาของตน รวมทั้งการหาความหมายของคำศัพท์จากประสบการณ์ที่ตนมีในการอธิบายความเพื่อบรรลุถึงจุดมุ่งหมาย ซึ่งตรงกับการเล่นเกม โดยในเบื้องต้นผู้วิจัยจะทำการเล่าเรื่องราว และอธิบายกฎกติกาการเล่นเพื่อกระตุ้นกระบวนการคาดเดาเนื้อหาของผู้เรียน ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ใช้บอร์ดเกมจำนวน 2 เกมที่มีความยากง่ายต่างกันไป โดยบอร์ดเกมแรกจะเป็น When I Dream (นักท่องฝัน) เป็นบอร์ดเกมที่มีเนื้อหา และกติกาที่ไม่ซับซ้อน เป็นบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะการอ่าน และการคาดเดาจากคำศัพท์ที่กำหนดในการ์ด ซึ่งผู้วิจัยทำการแบ่งผู้เรียนเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 15 คน หลังจากนั้นจับสลากเลือกทีมเพื่อเป็นผู้เริ่มเล่นในตาแรก ซึ่งจะแบ่งกันเล่นทีมละรอบ โดยผู้เรียนจะต้องอ่านการ์ดคำศัพท์ที่เห็น และอธิบายให้เพื่อนร่วมทีมที่มีผ้าปิดตาเข้าใจเป็นภาษาอังกฤษในเวลาที่กำหนด รอบละ 5 นาที โดยเมื่อสิ้นสุดแต่ละรอบจะนับคะแนนจากคำศัพท์ที่ทายได้ และคะแนนพิเศษจากการนำคำศัพท์ที่ได้ทั้งหมดมาเรียบเรียงเป็นนิทาน

จากจินตนาการของตนเอง โดยจะถูกสร้างขึ้นจากผู้ที่ย้ายคำศัพท์ที่เป็นตัวแทนของแต่ละทีม ในรอบนั้น ๆ ซึ่งขั้นตอนนี้ผู้เรียน และเพื่อนร่วมทีมจะได้ฝึกจินตนาการ และความเข้าใจ ในคำศัพท์ที่ได้อ่าน รวมถึงการสรุปความเข้าใจจากสื่อที่อ่านเป็นคำพูดเพื่อสื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ ต่อไป หลังจากแผนที่ 1 และแผนที่ 2 และแผนที่ 3 ในส่วนแผนที่ 4 และแผนที่ 5 ผู้วิจัยได้นำเสนอ บอร์ดเกม Werewolf (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) ซึ่งเป็นบอร์ดเกมที่มีวิธีการเล่นที่เข้าใจง่าย รวมทั้งตัวละครการเล่นที่หลากหลาย ประยุกต์ได้และปรับเปลี่ยนได้หลายแบบ ทำให้ง่าย ต่อการดำเนินกิจกรรม ซึ่งผู้วิจัยใช้เวลาชั่วโมงสุดท้ายของ 4 แผนเพื่อดำเนินกิจกรรมของบอร์ดเกมนี้ โดยผู้เรียนดำเนินกิจกรรมโดยใช้ภาษาอังกฤษ และคลังคำศัพท์ที่ตนมีตามประสบการณ์ มาอธิบาย และสื่อสารต่อกัน ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินเกม และผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินกิจกรรม ซึ่งจากการสังเกต ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน และเรียนรู้การสื่อสารผ่านการสังเกต พฤติกรรมของเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ดำเนินกิจกรรมด้วยกัน และฝึกการคาดเดาความน่าจะเป็นจาก คำอธิบาย และการแก้ต่างของตัวละครต่าง ๆ ดังที่ อลิซาเบธ ทีเฮอร์ (Elizabeth Treher. 2011 : 3) กล่าวว่า บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือสำคัญในการฝึกฝนทักษะปฏิบัติและการพัฒนาความรู้ในกลุ่มคน ทุกวัย ไม่เพียงแต่สร้างบรรยากาศที่น่าสนใจในการเรียนรู้แต่ยังมีบรรยากาศที่ไม่กดดัน และสนุกสนานในการดำเนินกิจกรรม โดยมีจุดมุ่งหมายเป็นการแข่งขันที่เสริมสร้างการเรียนรู้ ผู้เล่นสามารถศึกษาจากความผิดพลาดและบอร์ดเกมเองมีหน้าที่ในการเชื่อมโยงผู้เล่นเข้ากัน ในรูปแบบของ “ทีม”

ด้วยเหตุผลดังกล่าวส่งผลให้กลุ่มผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม มีผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ด้านการอ่าน พบว่าก่อนเรียนนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ด้านการอ่าน เท่ากับ 14.17 คิดเป็นร้อยละ 47.22 ส่วนหลังเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ด้านการอ่าน เท่ากับ 24.47 คิดเป็นร้อยละ 81.56 เมื่อนำคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมมาเปรียบเทียบกัน พบว่า ค่าสถิติ เท่ากับ 16.77 (p-value = 0.00) หมายความว่า หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับ บอร์ดเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ด้านการอ่าน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เพ็ญดาว ไชยสาร (2560 : 88-95) ศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ DR-TA ร่วมกับแผนภูมิความหมาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้นักเรียนมีคะแนนการคิดวิเคราะห์เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 70

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเฉลี่ยเท่ากับ 16.41 คิดเป็นร้อยละ 82.05 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม มีผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม ตอบสนองต่อปัญหา และอุปสรรคทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ด้านการอ่าน โดยการนำบอร์ดเกมมาเป็นกิจกรรมเสริมในขั้นตอนที่ 5 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีความสนุกสนาน และกระบวนการเรียนรู้ที่แทรกซึม โดยที่ผู้เรียน ไม่รู้ตัว จากบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และดำเนินกิจกรรม จากการทำผู้เรียนได้มีการเรียนรู้เรื่องราวของบอร์ดเกม กฎกติกาการเล่นที่มีความยากง่าย และซับซ้อนต่างกันไป ซึ่งสอดคล้องกับ ดิเอลแมน และฮุยซิง (Dielman and Huisingh, 2006 : 7) ที่กล่าวว่าบอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมแก่การเรียนรู้ที่ต้องการสร้างเสริมประสบการณ์ โดยมีการจำลองสถานการณ์ ขึ้นมาภายใต้เงื่อนไขกฎเกณฑ์ที่ผู้เล่นยอมรับร่วมกัน เรียกว่า กติกา มีการยอมรับซึ่งกันและกัน ในผลของการแพ้ชนะ โดยกล่าวได้ว่า บอร์ดเกมคือ การเรียนรู้ที่ผู้เล่นได้ลงมือทำ และยอมรับความล้มเหลว ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมาเป็นเพียงแค่บทบาทสมมติโดยผู้เล่นไม่จำเป็นจะต้องเสี่ยงผลที่อาจเกิดขึ้นจากชีวิตจริงตรงกับขั้นตอนของ DR-TA (Direct Reading-thinking Activity) ที่มีการฝึกกระบวนการคาดเดาเนื้อเรื่องจากข้อมูลต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นชื่อเรื่อง รูปภาพ แผนที่ หรือกราฟ ซึ่งบอร์ดเกมเองก็มีการ์ดเกมที่ผู้เรียนจะต้องทำความเข้าใจจากสิ่งที่เห็น คำศัพท์ที่พบ และทำการคิดวิเคราะห์สรุปข้อมูลโดยใช้ภาษาของตน ซึ่งเกิดจากกระบวนการอ่านที่ฝึกฝนโดยการจัดการเรียนรู้ของ DR-TA (Direct Reading-thinking Activity) อีกทั้งการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงศักยภาพจากการดำเนินกิจกรรม โดยการอธิบายจากความคิดรวบยอด และประสบการณ์ของตนต่อเพื่อร่วมชั้นเรียน เพื่อให้ได้มาซึ่งความสัมฤทธิ์ผลของภารกิจที่ตนได้รับ ซึ่งเกิดจากการอ่านการ์ดเกมในเวลาจำกัด และวิเคราะห์เนื้อหาสุดท้ายคือ การสรุปความและเชื่อมโยงเนื้อหาเข้าด้วยกัน ซึ่งเป็นขั้นกิจกรรมเสริมที่ง่ายต่อการเข้าใจของผู้เรียน ในขณะที่การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA (Direct Reading-thinking Activity) ในขั้นตอนที่ 5 ขั้นกิจกรรมเสริมจะเป็นเพียงการอ่าน และหาคำตอบที่ถูกต้อง โดยอาจมีการสรุปความเพิ่มเติมโดยใช้ภาษาของตน แต่ผู้เรียนบางคนจะยังคงติดอยู่ในเนื้อหาที่มีอยู่ตรงหน้า และเลือกที่จะไม่ใช้ศักยภาพที่ตนมีในการหาคำตอบได้ ในขณะที่บอร์ดเกมจะมีความตื่นเต้นที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเอาชนะจากกิจกรรมที่ชวนให้ผู้เรียนใช้ข้อมูล และประสบการณ์ที่ตนมีในการนำเสนอตัวตนของตัวเองที่ได้จากการ์ดเกม เพื่อให้เพื่อนร่วมชั้นที่ร่วมกิจกรรมคล้อยตาม

หรือเชื่อถือในการสื่อสารของตน รวมทั้งการสรุปข้อมูลที่ได้รับจากการอ่าน ออกมาเป็นเนื้อหาที่แตกย่อยจากเดิมด้วยความเข้าใจที่แตกต่างกันไปตามประสบการณ์ที่ตนมี สุดท้ายการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม ยังช่วยลดความกดดันในการเรียนรู้ ไม่ตีกรอบความคิดเพียงข้อความที่เห็นตรงหน้า แต่ยังเพิ่มจินตนาการในการเรียนรู้ที่หลากหลายจากการเล่นที่หลากหลาย และมากมายของบอร์ดเกม ด้วยบอร์ดเกม 1 เกม อาจมีการเล่นที่หลากหลาย กติกาที่ไม่ตายตัวด้วยเพราะสามารถดัดแปลงตามความเหมาะสมของจำนวนผู้เรียน หรือเวลาในการดำเนินกิจกรรม ในขณะที่การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA จะผูกติดกับเนื้อหาที่ได้รับเพียงเท่านั้น และไม่สามารถประยุกต์ตามสถานการณ์ตรงหน้าได้ จากข้อมูลทั้งหมดจึงเป็นเหตุผลที่กลุ่มที่ได้รับจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ซึ่งสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมสามารถแก้ไขปัญหา และอุปสรรคต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ด้านการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งแตกต่างจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA มียังคงมีข้อจำกัดในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ด้านการอ่าน ให้ผู้เรียนได้รับกิจกรรมเสริมที่ไม่สามารถใช้ศักยภาพที่ตนมีได้อย่างเต็มที่ ซึ่งเกิดขึ้นในขั้นตอนที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ไม่สามารถช่วยให้ผู้เรียนไปสู่อัจฉริยภาพในการคาดเดา และวิเคราะห์ข้อมูลที่ตนมีได้ โดยบางกลุ่มยังไม่สามารถเข้าใจการอ่าน และแสดงความคิดเห็นจากประสบการณ์ของตนเองได้ด้วยคิดในเรื่องของข้อมูลที่มีนั้นค่อนข้างเจาะจง และไม่ใช่นิสระทางความคิด ทำให้บางคนนี้อาจไม่มีประสบการณ์ร่วมกับเนื้อหาไม่สามารถบรรลุเป้าหมายได้ และผู้วิจัยยังคงจำเป็นที่จะต้องเข้ามาหยิบยื่นคำชี้แนะที่ค่อนข้างชัดเจนเกินไปจนผู้เรียนไม่สามารถพัฒนาศักยภาพในการอ่านของตนได้ เป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหา และอุปสรรคในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถไปซึ่งจุดสูงสุดของความสามารถส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ด้านการอ่าน อยู่ในระดับปานกลาง

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัย การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้การนำผลการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวไปใช้ให้เกิดประสิทธิภาพ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ควรมีการศึกษา และทำความเข้าใจในรายละเอียดของการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ให้ชัดเจนมากขึ้น และในการจัดกลุ่มของผู้เรียนควรมีการคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน

2. ควรเลือกใช้บอร์ดเกมที่มีความยากง่ายให้เหมาะสมกับจำนวนประชากรของผู้เรียน อายุ และวิธีการเล่นที่ไม่ซับซ้อนเกินไป

3. ในการเขียนแผนควรคำนึงถึงระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมของบอร์ดเกม เพื่อให้ได้ซึ่งประสิทธิภาพสูงสุดจากการดำเนินกิจกรรม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาตัวแปรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม เช่น การอ่านอย่างมีวิจารณญาณ การอ่านวิเคราะห์ และความคงทนต่อการเรียนรู้

2. ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม ด้านการอ่านกับผู้เรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ด้านการอ่าน ในระดับต่าง ๆ

3. ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมในกลุ่มสาระ และรายวิชาอื่น ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาประสิทธิภาพหรือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน