

บทความวิจัย

ผลการใช้กลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสองภาษา

รฤติมา ถาวรสุทธิ์¹ ชิตชไม วิสุตกุล²

¹นักศึกษาปริญญาโท, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต

²อาจารย์ ดร., สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต

Corresponding Author, Email: rattima_thawornsuth@hotmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนสองภาษาสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 25 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ จำนวน 8 บทเรียน 2) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย จำนวน 4 แผน 3) แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย จำนวน 20 ข้อ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติ Kolmogorov-Smirnov Test และค่าสถิติ t-test for dependent samples ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ คือ 89/90 2) นักเรียนมีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.90$, $S.D.=0.27$)

คำสำคัญ: ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย, การสอนอ่านแบบ DR-TA, สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์, โรงเรียนสองภาษา



บทความวิจัย

Effectiveness of DR-TA Strategy with Interactive Multimedia on Thai Reading Comprehension Ability among Grade 3 Students in a Bilingual School

Rattima Thawornsuth¹ Chidchamai Visuttakul²

¹Master Degree Student, Curriculum and Instruction, Suryadhep Teachers College, Rangsit University

²Lecturer Dr., Curriculum and Instruction, Suryadhep Teachers College, Rangsit University

Corresponding Author, Email: rattima_thawornsuth@hotmail.com

Abstract

The objectives of this research article were 1) to develop and assess the effectiveness of interactive multimedia in enhancing Thai reading comprehension ability for grade 3 students, based on the 80/80 criteria; 2) to compare the reading comprehension ability of grade 3 students before and after learning through the DR-TA strategy with interactive multimedia; and 3) to investigate the satisfaction levels of grade 3 students towards learning through the DR-TA strategy with interactive multimedia. The sample consisted of grade 3 students attending a bilingual school in Bangkok, comprising one classroom with twenty-five students. The research instruments included 1) eight interactive multimedia lessons, 2) four Thai lesson plans, 3) a reading comprehension test comprising 20 multiple-choice questions, and 4) a satisfaction questionnaire consisting of 10 items. The statistics used in data analysis were the mean, standard deviation, Kolmogorov-Smirnov Test and t-test for dependent samples. The findings revealed that 1) interactive multimedia proved to be effective based on established standards (89/90); 2) students exhibited higher post-learning reading comprehension ability compared to pre-learning levels, with statistical significance at the 0.05 level; and 3) students expressed the highest level of satisfaction ($\bar{X}=4.90$, S.D.=0.27).

Keywords: Reading comprehension ability, DR-TA strategy, interactive multimedia, Bilingual School



บทความวิจัย

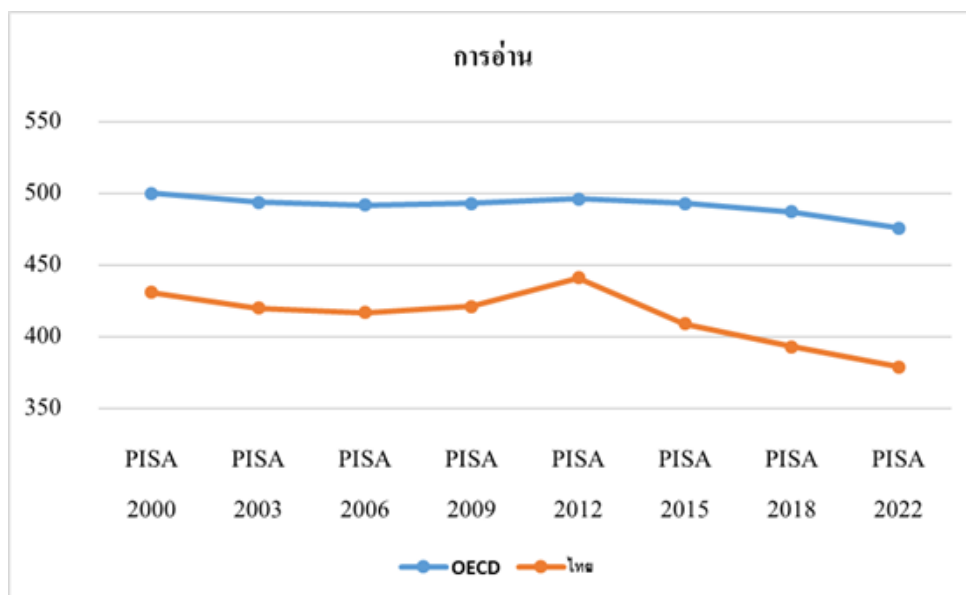
บทนำ

สังคมโลกปัจจุบันเป็นยุคของเศรษฐกิจฐานความรู้ มนุษย์ต้องดำเนินชีวิตอยู่ท่ามกลางข้อมูลข่าวสารสารสนเทศต่าง ๆ มากมาย การเข้าถึงข้อมูลสามารถทำได้ง่าย และรวดเร็ว ถึงแม้แหล่งของข้อมูลความรู้จะอยู่กันไกลคนละซีกโลกก็ตาม การรับรู้เรื่องราวต่าง ๆ จึงเกิดขึ้นตลอดเวลาทั้งจากการอ่านการฟัง การดู ดังนั้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะทางการอ่าน คือ อ่านได้คล่อง อ่านเก็บประเด็นได้ นั่นคือมีทักษะที่ดีทางการอ่านแล้วสามารถนำไปสู่กระบวนการคิดทั้งในมิติของการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ หรือการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อให้สารที่ได้รับจากการอ่านเกิดตกผลึก มีเหตุผลประกอบจนสามารถนำไปเขียน หรือเล่าเรื่องราวให้ผู้อื่นเข้าใจได้อย่างมีประสิทธิภาพถูกต้องตามหลักการเชิงตรรกะ สำหรับในประเทศไทยจะพบว่ามีความต้องการพัฒนาการอ่าน คิดวิเคราะห์ และเขียนมาโดยตลอดแต่การดำเนินการยังไม่มีเอกภาพหรือมีวิธีการที่ชัดเจน ขึ้นกับผู้สอนจะนำไปใช้จัดการเรียนรู้กันเอง ดังนั้น การอ่าน คิดวิเคราะห์ และเขียน จึงจำเป็นต้องปลูกฝังและพัฒนาให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง โดยบูรณาการไปพร้อมกับการจัดการเรียนรู้ (สโรชา แสงกระโทก, สายฝน วิบูลย์สรรค์, เอี่ยมพร หลินเจริญ และชานาญ ปาณาวงษ์, 2562)

การอ่านจับใจความสำคัญ เป็นหนึ่งในทักษะจำเป็นสำหรับชีวิตมนุษย์ โดยเฉพาะผู้ที่อยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียน อันเป็นกุญแจดอกสำคัญที่จะช่วยนำพาไปสู่การแสวงหาความรู้ตลอดชีวิต ดังที่องค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (2564) ได้ให้เสนอว่าทักษะสำคัญที่ผู้เรียนควรมีคือความฉลาดรู้ด้านการอ่าน (Reading literacy) โดยต้องจับประเด็นอันเป็นใจความสำคัญและทำความเข้าใจในความหมายที่แท้จริงของเนื้อเรื่องได้ตลอดจนสามารถประเมินคุณภาพ ความน่าเชื่อถือของเรื่องและสะท้อนคิดออกมาอย่างมีวิจารณญาณ หากแต่ปัญหาที่มักพบเรื่อยมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน คือการที่นักเรียนนั้นไม่สามารถจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ตรงกับที่สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2562) สรุปไว้ว่า นักเรียนไทยมีปัญหาด้านการวิเคราะห์สาระสำคัญของสิ่งที่อ่าน โดยพบว่าผลคะแนนด้านการอ่านของนักเรียนต่ำกว่าค่าเฉลี่ยขององค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา ในทุกรอบการประเมินที่ผ่านมาและมีแนวโน้มลดลงอย่างต่อเนื่องอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับนักเรียนที่ศึกษาอยู่ในระบบโรงเรียนสองภาษา ดังรูปที่ 1



บทความวิจัย



รูปที่ 1 แสดงจำนวนร้อยละของนักเรียนที่มีความสามารถด้านการอ่านจากผลการประเมิน PISA 2022

ที่มา: สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2566)

นักเรียนสองภาษามักพบปัญหาในการอ่านภาษาไทยมากกว่านักเรียนไทยทั่วไป เนื่องจากสภาพแวดล้อมของโรงเรียนสองภาษาโดยส่วนใหญ่นั้นใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในการจัดการเรียนการสอนและการสื่อสารกัน ส่งผลให้ผู้เรียนมีโอกาสใช้ภาษาไทยในการเรียนน้อยกว่า ทำให้มีคลังคำศัพท์ภาษาไทยไม่เพียงพอต่อการใช้ในการอ่านตามไปด้วย อีกทั้งผู้เรียนยังชื่นชอบภาษา ซึ่งสาเหตุทั้งหมดนั้นส่งผลกระทบโดยตรงต่อความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ (จารุตา จันทรแก้ว, ธนินาฏ ณ สุนทร และชุตินาฏ วัฒนะศิริ, 2564)

ปัจจุบันกระทรวงศึกษาธิการได้มีการพยายามใช้หลักสูตรฐานสมรรถนะ เพื่อมุ่งเน้นให้ระบบการศึกษาไทยเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งสร้างสมรรถนะที่เหมาะสมกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และหนึ่งในด้านที่สำคัญคือ สมรรถนะการคิดขั้นสูงหรือ Higher Order Thinking: HOT กลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA (Direct Reading-Thinking Activity) จึงเป็นวิธีที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้จริงในการส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูง เนื่องจากเป็นวิธีการสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญโดยตรงที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะ การคิดควบคู่กันไป โดยแบ่งขั้นตอนการสอนอ่านเป็น 2 ช่วงหลัก ได้แก่ ช่วงที่ 1 การพัฒนากระบวนการอ่านและการคิด ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน คือ (1) การคาดเดา (2) การอ่าน (3) การแปลความหมาย และ (4) การตรวจสอบความเข้าใจ และช่วงที่ 2 คือ การฝึกทักษะที่จำเป็น ซึ่งขั้นตอนดังกล่าวมุ่งสอนให้นักเรียนคิดอย่างเป็นระบบ ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน จากการคาดเดาเนื้อเรื่องล่วงหน้า เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนอยากอ่านเนื้อเรื่องต่อ เพื่อค้นหาคำตอบจากการคาดเดา และที่สำคัญมีขั้นตอนในการแปลความหมาย ซึ่งเป็นอีกหนึ่งขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจถึงสาระที่แท้จริงของเรื่องที่อ่าน (Tierney, John & Ernet, 1995)

นอกจากนี้ กระทรวงศึกษาธิการได้มีการกำหนดนโยบาย เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา “Anywhere Anytime” โดยการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้แบบ Hybrid Education (กระทรวงศึกษาธิการ, 2566) สั่



บทความวิจัย

มัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) จึงเป็นอีกหนึ่งนวัตกรรมทางการศึกษารูปแบบใหม่ที่สามารถคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการได้เป็นอย่างดี เนื่องจากสามารถครอบคลุมทั้งการสอนในห้องเรียนและการสอนแบบออนไลน์ ผู้วิจัยจึงพัฒนาสื่อให้มีลักษณะผสมผสานทั้ง ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ และเสียงประกอบต่าง ๆ เข้าไปในสื่อมัลติมีเดียให้มีความสวยงามเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน อีกทั้งยังเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เรียนด้วยการเปลี่ยนแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบการอ่านจับใจความสำคัญธรรมดาให้กลายเป็นกลไกเกม โดยสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์นั้นจะมีตัวช่วยในการนับคะแนนและจัดอันดับคะแนนให้กับผู้เรียนทุกคน ผู้เรียนสามารถดูคะแนนและอันดับของตนเองได้ตลอดเวลา สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้และพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของตนเอง เพื่อเพิ่มคะแนนและลำดับของตนเองให้สูงขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งวิธีการนี้ถือเป็นการเสริมแรงทางบวกโดยการนำสิ่งที่ผู้เรียนสนใจมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาผู้เรียน (นิภาพร สุดฤทธิ์, สุติเทพ ศิริพิพัฒนกุล และณัฐพล จำไพ, 2565)

จากปัญหาและความสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลการใช้กลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสองภาษา เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพและสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการอ่านภาษาไทยพร้อมเสริมสร้างทักษะการคิดขั้นสูงให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต จนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้เพื่อการอ่านในชีวิตประจำวันได้อย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

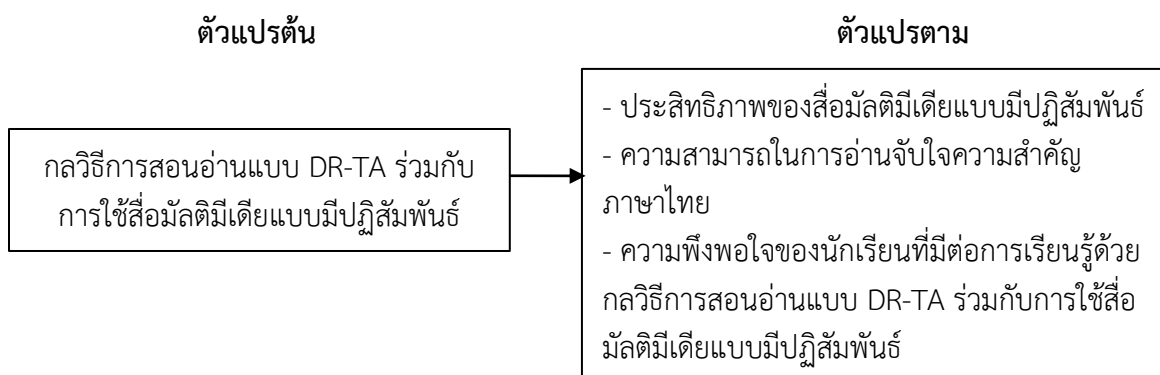
สมมติฐานการวิจัย

1. สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์อยู่ในระดับมาก



บทความวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 2 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเพียงกลุ่มเดียว (One Group Pretest-Posttest Design) โดยเปรียบเทียบผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการทดลอง

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสองภาษา สังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 4 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 102 คน ซึ่งผู้เรียนมีความสามารถด้านภาษาไทยในระดับ เก่ง ปานกลาง และอ่อนแบบคละกัน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสองภาษา สังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 25 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นผ่านโปรแกรม ClassPoint จำนวน 8 บทเรียน ได้แก่ บทเรียนที่ 1: การอ่านเรื่อง สุตรลับสายไหมอร่อย, บทเรียนที่ 2: การลำดับและคาดคะเนเหตุการณ์, บทเรียนที่ 3: การอ่านเรื่อง เข้าใจเรียนรู้ประชาธิปไตย, บทเรียนที่ 4: การตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผลผล, บทเรียนที่ 5: การอ่านเรื่อง แม่น้ำศักดิ์สิทธิ์, บทเรียนที่ 6: การสรุปความรู้และข้อคิด, บทเรียนที่ 7: การอ่านเรื่อง นิทานชุดลูกฉันทายไป และบทเรียนที่ 8: การวิเคราะห์ตัวละคร

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 4 แผน รวมทั้งสิ้น 8 คาบเรียน



บทความวิจัย

2.3 แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ จำนวน 10 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ใน 4 ด้านได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อที่ใช้และด้านประโยชน์ที่ได้รับ

เครื่องมือวิจัยที่ 2.1-2.4 ได้ผ่านการประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา ภาษาไทย และเทคโนโลยี จำนวน 3 คน โดยการใช้การประเมินความสอดคล้องของข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ได้ค่าสอดคล้องของแต่ละรายข้ออยู่ที่ 0.67-1.00 สำหรับเครื่องมือวิจัยที่ 2.3 ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.50-0.75 และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.25-0.75 และมีค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.78 สำหรับเครื่องมือวิจัยที่ 3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.76 โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach)

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ขั้นก่อนการทดลอง

3.1.1 ผู้วิจัยทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนสองภาษาสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร เพื่อขออนุญาตในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย

3.1.2 ผู้วิจัยชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาและรายละเอียดการเรียนการสอน รวมถึงการวัดและประเมินผลในการวิจัยครั้งนี้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.2 ขั้นการทดลอง

3.2.1 ผู้วิจัยทดสอบกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย พร้อมตรวจให้คะแนนและเก็บบันทึกคะแนนไว้

3.2.2 ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ จำนวน 8 คาบเรียน คาบเรียนละ 40 นาทีให้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.2.3 ผู้วิจัยทดสอบกลุ่มตัวอย่างหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย ซึ่งใช้ชุดเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน พร้อมตรวจให้คะแนนและเก็บบันทึกคะแนนไว้

3.3 ขั้นหลังการทดลอง

3.3.1 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้านความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ

3.3.2 ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ เปรียบเทียบผลด้วยวิธีการทางสถิติ อภิปรายและสรุปผลการวิจัยต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย



บทความวิจัย

4.1 วิเคราะห์ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สูตร E_1/E_2 ตามเกณฑ์ 80/80 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556)

4.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยโดยการหาคำนวนค่ามัธยฐานเลขคณิต ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) วิเคราะห์ผลต่างคะแนนและเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลต่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นในการใช้สถิติด้วย Kolmogorov-Smirnov Test และทดสอบค่าที่ t-test แบบ Dependent กลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว

4.3 วิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการหาคำนวนค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และแปลผลคะแนนความพึงพอใจ โดยใช้เกณฑ์การประเมินของ มนตรี วงษ์ สะพาน (2563) แปลความหมายของข้อมูลการประเมิน ดังนี้

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51-5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51-4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมาก

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51-3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.51-2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00-1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัยวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ โดยใช้สูตรการคำนวณประสิทธิภาพ E_1/E_2 ประกอบด้วย คะแนนจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียน (E_1) และคะแนนที่ได้จากการทำกิจกรรมหลังเรียน (E_2) ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 1 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ค่าประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

n	คะแนนประเมินระหว่างเรียน			คะแนนประเมินหลังเรียน			ค่าประสิทธิภาพ (E_1/E_2)
	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	ร้อยละ	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	ร้อยละ	
25	40	35.60	89	20	18	90	89/90

จากตารางที่ 1 แสดงว่า คะแนนจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 89 และคะแนนที่ได้จากการทำกิจกรรมหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 90 ซึ่งพบว่า ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 89/90 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน



บทความวิจัย

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 25 คน โดยนำคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน มาทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นในการใช้สถิติที่ (t-test) ด้วยสถิติ Kolmogorov-Smirnov Test ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 2 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ผลการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นในการใช้สถิติที่ (t-test) ด้วยสถิติ Kolmogorov-Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน
n		25	25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	14.4800	18.6400
	Std. Deviation	3.01552	7.07625
Most Extreme Differences	Absolute	0.173	0.384
	Positive	0.168	0.384
	Negative	-0.173	-0.263
Kolmogorov-Smirnov Z		0.173	0.384
Asymp. Sig. (2-tailed)		0.152	0.172
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนจากการทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 25 คน ก่อนเรียนและหลังเรียน มีการกระจายของข้อมูลเป็นแบบโค้งปกติ ซึ่งดูได้จากค่า Sig. ที่มากกว่า 0.05 ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นของ

จากนั้นผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 25 คน โดยนำคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนมาทดสอบค่าที่ (t-test for Dependent Samples) ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 3 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนทั้งชั้น (n = 25)

การทดสอบ	$\bar{X}$	S.D.	df	t	sig
คะแนนก่อนเรียน	14.48	3.01	24	2.75*	0.011
คะแนนหลังเรียน	18.64	7.07			

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05



บทความวิจัย

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์จากแบบสอบถาม ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 4 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหา			
1. นิทานมีเนื้อหาที่เหมาะสมไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป	4.65	0.57	มากที่สุด
2. นิทานมีเนื้อหาที่น่าสนใจและสนุกสนาน	4.95	0.22	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
3. กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนจับใจความสำคัญได้ง่ายขึ้น	4.90	0.30	มากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างสม่ำเสมอ	5.00	0.00	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนรู้มีระยะเวลาในการจัดที่เหมาะสม	4.70	0.71	มากที่สุด
ด้านสื่อที่ใช้			
6. สื่อมัลติมีเดียมีตัวอักษร ภาพ เสียง วิดีโอและเกมที่นำเสนอและสนุกสนาน	5.00	0.00	มากที่สุด
7. สื่อมัลติมีเดียมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้	5.00	0.00	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
8. นักเรียนจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ดีขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด
9. นักเรียนเห็นคุณค่าของการอ่านและมีนิสัยรักการอ่านมากขึ้น	4.90	0.30	มากที่สุด
10. นักเรียนสามารถนำความรู้เรื่องการอ่านจับใจความสำคัญไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	4.95	0.22	
รวม	4.90	0.27	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ผลปรากฏว่า มีข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด 5.00 ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างสม่ำเสมอ, สื่อมัลติมีเดียมีตัวอักษร ภาพ เสียง วิดีโอและเกมที่นำเสนอและสนุกสนาน สื่อมัลติมีเดียมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้ และนักเรียนจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ดีขึ้น อีกทั้งยังพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจน้อยที่สุดจากรายการประเมินทั้งหมด คือ 4.65 ในข้อ 1 นิทานมีเนื้อหาที่เหมาะสมไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป



บทความวิจัย

อภิปรายผล

ผลการศึกษาวิจัยดังกล่าว สามารถแสดงการอภิปรายผลได้ประเด็นต่าง ๆ ตามข้อค้นพบจากการวิจัยดังนี้

1. สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 89/90 ทั้งนี้เนื่องมาจากสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์สามารถสร้างแรงจูงใจเชิงบวกให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดีจากความน่าสนใจของสื่อ โดยเฉพาะเกมการศึกษาที่ถูกบรรจุไว้ในสื่อมัลติมีเดีย เช่น เกมตอบคำถามหรือเกมบันไดงู ที่ใช้ในการทบทวนเนื้อหาหรือใช้เป็นแบบทดสอบในการประเมินผลที่เกิดจากการเรียนรู้ ผนวกกับสื่อมัลติมีเดียนั้นจะมีเครื่องมือในการนับคะแนนและจัดอันดับคะแนนให้กับผู้เรียนทุกคน โดยครูผู้สอนและผู้เรียนสามารถดูคะแนนและอันดับของตนเองได้ตลอดเวลา สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้และพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจ ความสำคัญของตนเองเพื่อเพิ่มคะแนนและลำดับของตนเองให้สูงขึ้นไปเรื่อย ๆ สอดคล้องกับงานวิจัยของ วรวิฐา มุขรัย, สุติเทพ ศิริพิพัฒนกุล และสัณชัย พัฒนสิทธิ์ (2564) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผลการวิจัยพบว่า ผลการพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ในด้านเนื้อหาและด้านสื่อเทคโนโลยีการศึกษาอยู่ในระดับดีมาก และผลการใช้บทเรียนมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดถึงร้อยละ 95.4 เนื่องจากผู้เรียนชื่นชอบที่ได้ลงมือปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านบทเรียนมัลติมีเดีย และสอดคล้องกับงานวิจัยของเดชา ชูศรีแก้ว, ประกอบ ใจมั่น และกรวรรณ สืบสม (2564) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงเพื่อเสริมสร้างทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา พบว่า การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียส่งผลให้คะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน และผลการประเมินทักษะอยู่ในระดับดีเยี่ยม

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้เนื่องมาจากการที่ผู้วิจัยเลือกใช้กลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ซึ่งเป็นกลวิธีที่ใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านโดยตรงมาใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของผู้เรียนและได้จัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน โดยผู้วิจัยมีหน้าที่ให้คำปรึกษาและกระตุ้นความคิดของผู้เรียนในแต่ละขั้นตอนของการเรียนรู้ ดังนี้

2.1 ช่วงที่ 1 กระบวนการอ่านและคิด (Directing Reading - Thinking Process)

ขั้นตอนที่ 1 การคาดเดา ผู้วิจัยเริ่มต้นบทเรียนด้วยการทำกิจกรรมฝึกการคาดเดาทุกครั้ง พร้อมกับตั้งคำถามให้ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ว่าเรื่องที่กำลังจะอ่านน่าจะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร ซึ่งพบว่าขั้นตอนนี้ช่วยสร้างความสนใจของผู้เรียนที่จะค้นหาคำตอบและสร้างแรงจูงใจในการอยากอ่านเรื่องต่อไปเป็นอย่างดี

ขั้นตอนที่ 2 การอ่าน เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนต้องทำด้วยตนเอง โดยผู้วิจัยได้แทรกหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไว้ในสื่อมัลติมีเดียโดยแบ่งเนื้อเรื่องไม่ให้ความยาวจนเกินไปให้ผู้เรียนคาดคะเนเหตุการณ์ตอนต่อไปเป็นระยะ ๆ พบว่าขั้นตอนนี้ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อเรื่องและเก็บรายละเอียดของได้ครบถ้วนมากขึ้น



บทความวิจัย

ขั้นตอนที่ 3 การแปลความหมาย ผู้วิจัยรวบรวมคำศัพท์ยากจากเรื่อง และสร้างเป็นเกมจับคู่คำศัพท์และความหมายไว้ในสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องที่อ่านได้ถูกต้องมากขึ้น

ขั้นตอนที่ 4 การตรวจสอบความเข้าใจ เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนกลับมาอ่านเรื่องคร่าว ๆ อีกครั้ง หลังจากการหาความหมาย โดยผู้วิจัยได้ออกแบบเกมสำหรับให้ผู้เรียนทบทวนเนื้อหา ซึ่งพบว่าในขั้นนี้เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อเรื่องและจับประเด็นของเรื่องได้ถูกต้อง

2.2 ช่วงที่ 2 การฝึกทักษะที่จำเป็น (Fundamental Skill Training) เป็นขั้นตอนการทำแบบฝึกหัดและแบบทดสอบในรูปแบบเกมแข่งตอบคำถามไว้ในสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งพบว่าผู้เรียนมีคะแนนและพัฒนาการเพิ่มขึ้น เนื่องจากมีแรงจูงใจจากการสะสมคะแนนและระดับคะแนนในสื่อมัลติมีเดีย

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์อยู่ในระดับมากที่สุดในทุกด้าน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด 5.00 เท่ากัน 4 ข้อ คือ ข้อ 4 กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างสม่ำเสมอ ข้อ 6 สื่อมัลติมีเดียมีตัวอักษร ภาพ เสียง วิดีโอและเกมที่น่าสนใจและสนุกสนาน ข้อ 7 สื่อมัลติมีเดียมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้ และข้อ 8 นักเรียนจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ดีขึ้น ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่ำกว่า คือ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.70 กิจกรรมการเรียนรู้มีระยะเวลาในการจัดที่เหมาะสม จากการสังเกตผู้วิจัยพบว่าผู้เรียนใช้เวลาในช่วงของการอ่านนานที่สุด โดยผู้เรียนแต่ละคนมีระดับความสามารถในการอ่านต่างกัน ผู้เรียนบางคนจึงต้องใช้เวลาในการอ่านและทำความเข้าใจเนื้อเรื่องมากขึ้น และจากการสอบถามความคิดเห็นเพิ่มเติมพบว่า ผู้เรียนโดยส่วนใหญ่เห็นว่าอยากให้ขยายเวลาในการกิจกรรมเพิ่มอีกหลายคาบเรียน เนื่องจากกิจกรรมสนุกสนานและท้าทายความสามารถของผู้เรียน นอกจากนี้ข้อที่มีค่าน้อยที่สุดจากรายการประเมินทั้งหมด คือ ข้อ 1 นิทานมีเนื้อหาที่เหมาะสมไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.65 ซึ่งเป็นค่าน้อยที่สุดในทุกด้าน จากการสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนพบว่า เนื้อหามีความสนุกสนานแต่บางเรื่องมีคำศัพท์ที่ยากเกินไปสำหรับเด็กสองภาษาที่ไม่คุ้นชินกับภาษาไทย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

ผู้ที่นำผลการวิจัยไปใช้ควรคำนึงถึงหลักการจัดการเรียนรู้ตามหลักการสอนแบบ DR-TA ให้ถูกต้องตามลำดับขั้นตอน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยครูทำหน้าที่เป็นเพียงโค้ชที่ช่วยเหลือ แนะนำระหว่างการทำกิจกรรมการเรียนรู้ รวมถึงใช้คำถามกระตุ้นความคิดเป็นคำถามปลายเปิด เพื่อให้ผู้เรียนพยายามคาดเดาและหาคำตอบจากเรื่องให้ได้มากที่สุด อีกทั้งควรบริหารจัดการเวลาในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับกิจกรรมทุกขั้นตอน เพื่อให้นักเรียนได้มีเวลาในการคาดเดา การคิดหรือการฝึกฝน โดยเฉพาะในช่วงการอ่านของนักเรียน ครูอาจต้องให้เวลากับผู้เรียนเพิ่มขึ้น เนื่องจากนักเรียนแต่ละคนมีระดับความสามารถในการอ่านแตกต่างกันไป เพื่อให้ผู้เรียนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญและสามารถนำไปปรับใช้ในการอ่านด้วยตนเองในชีวิตประจำวัน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป



บทความวิจัย

ผู้ที่สนใจควรนำกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ไปใช้พัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญให้กับผู้เรียนในช่วงวัยอื่น ๆ หรือผู้เรียนที่มีข้อบกพร่องทางด้านการเรียนรู้ โดยปรับใช้กับกลวิธีการสอนหรือเทคนิคอื่น เช่น เทคนิคการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน หรือเทคนิคบันได 6 ขั้น เป็นต้น เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนและช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2566). รพว.ศธ.แถลงนโยบายการศึกษา “เรียนดี มีความสุข”. ศธ. 360 องค์. เข้าถึงได้จาก <https://moe360.blog/2023/09/14/minister-ed-statement-ed-policy/>
- จารุตา จันทรแก้ว, ธนินาฏ ญ สุนทร และชุตินา วัฒนศิริ. (2564). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ภาษาไทย สำหรับนักเรียนโรงเรียนนานาชาติ โดยใช้การเรียนรู้แบบ Big 5 Learning. วารสารการวัดผลการศึกษา, 38(103), 70-82.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 5(1), 7-20.
- ณิภาพร สุดฤทธิ์, สุตินาฏ ศิริพิพัฒน์กุล และณัฐพล ร้าไพ. (2565). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เรื่องเทคนิค ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 5(13), 104-116.
- เดชา ชูศรีแก้ว, ประกอบ ใจมั่น และกรวรรณ สืบสม. (2564). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงเพื่อเสริมสร้างทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา. AL-HIKMAH Journal, 11(21), 73-85.
- มนตรี วงษ์สะพาน. (2563). พื้นฐานการวิจัยทางหลักสูตรและการสอน. มหาสารคาม: ตักศิลาการพิมพ์.
- วรัญญา มุขรักษ์, สุตินาฏ ศิริพิพัฒน์กุล และสัณชัย พัฒนสิทธิ. (2564). การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เรื่องอาณาจักรอยุธยา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารการบริหารนิติ บุคคล และนวัตกรรมท้องถิ่น, 7(12), 167-180.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2562). เมื่อการอ่านกลับมาเป็นการประเมินหลักใน PISA 2018. เข้าถึงได้จาก <https://pisathailand.ipst.ac.th/issue-2019-44/>
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2566). การประเมิน PISA. เข้าถึงได้จาก <https://pisathailand.ipst.ac.th/news-21/>
- สโรชา แวกระโทก, สายฝน วิบูลรังสรรค์, เอื้อมพร หลินเจริญ และชำนานู ปาณางษ์. (2562). การพัฒนาแบบการประเมินเพื่อการเรียนรู้ ในการส่งเสริมความสามารถด้านการอ่าน คิดวิเคราะห์และเขียน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. AL-HIKMAH Journal, 9(17), 145-153.
- องค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา. (2564). FAKE News กับความฉลาดรู้ด้านการอ่านของ PISA. เข้าถึงได้จาก <https://pisathailand.ipst.ac.th/issue-2021-58/>



บทความวิจัย

Tierney, R.J., John E.R., & Ernet, K.D. (1995). *Reading Strategies and Practices*. Boston: Allyn & Bacon.

