

การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H
ร่วมกับเกมฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
DEVELOPMENT OF ENGLISH READING COMPREHENSION ABILITY OF GRADE 8 STUDENTS
USING THE 5W1H TECHNIQUE COMBINED WITH GAMIFICATION

รัชกร ยุบลศิริ, ภิบุญ ตัญญุบุตร

Ratchaporn Yubolsiri, Phibun Tanyabut

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต

Master of Education Program in Curriculum and Instruction,

Suryadhep Teachers College, Rangsit University

Corresponding Author E-mail: phibun.t@rsu.ac.th

Received June 8, 2026

Revised August 3, 2026

Accepted September 9, 2026

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับเกมฟิเคชัน และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น แบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังเรียน ประชากรคือนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 50 คน กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 5.00) แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษ ชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 และค่าความเชื่อมั่นด้วยสูตร Kuder-Richardson (KR-20) เท่ากับ 0.88 และแบบสอบถามความพึงพอใจ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ ที่มีค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา (CVI) เท่ากับ 1.00 และค่าความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha) เท่ากับ 0.92 การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการทดสอบก่อนเรียน ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผน 4 แผน รวม 8 คาบเรียน ทดสอบหลังเรียน และตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สถิติทดสอบ t-test แบบกลุ่มสัมพันธ์กัน และค่าพัฒนาการสัมพัทธ์ตามแนวคิดของ Hake

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับเกมฟิเคชันมีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษหลังเรียน ($M = 26.36$, $S.D. = 1.44$) สูงกว่าก่อนเรียน ($M = 13.20$, $S.D. = 2.55$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p < .05$) โดยมีค่าพัฒนาการสัมพัทธ์เฉลี่ยเท่ากับ 0.78 อยู่ในระดับสูง และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 3.84$, $S.D. = 0.17$)

คำสำคัญ: การอ่านจับใจความสำคัญ, ภาษาอังกฤษ, เทคนิค 5W1H, เกมฟิเคชัน, นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

Abstract

This research article aimed to 1) compare Grade 8 students' English reading comprehension ability before and after instruction using the 5W1H technique combined with gamification and 2) examine Grade 8 students' satisfaction with the instruction. The research design was pre-experimental research using a one-group pretest-posttest design. The population consisted of 50 Grade 8 students. The sample consisted of 25 Grade 8 students in Class 2/1, selected through cluster random sampling. The research instruments included lesson plans evaluated by experts at the highest level of appropriateness ($M = 5.00$), a 30-item, 4-option multiple-choice English reading comprehension test with an Index of Item-Objective Congruence (IOC) ranging from 0.67 to 1.00 and a reliability coefficient using Kuder-Richardson (KR-20) of 0.88, and a 5-point Likert scale, 20-item satisfaction questionnaire with a Content Validity Index (CVI) of 1.00 and a Cronbach's alpha reliability coefficient of 0.92. Data collection was conducted through a pretest, 4 lesson plans (8 periods in total), a posttest, and the satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean (M), standard deviation ($S.D.$), dependent samples t -test, and Hake's normalized gain score.

The results revealed that 1) Grade 8 students instructed using the 5W1H technique combined with gamification showed significantly higher English reading comprehension ability after instruction ($M = 26.36$, $S.D. = 1.44$) than before instruction ($M = 13.20$, $S.D. = 2.55$) at the .05 level of statistical significance ($p < .05$), with a mean normalized gain of 0.78, which was at a high level, and 2) overall student satisfaction with the instruction was at a high level ($M = 3.84$, $S.D. = 0.17$).

Keywords: Reading Comprehension, English Language, 5W1H Technique, Gamification, Grade 8 Students

บทนำ

ในยุคโลกาภิวัตน์ ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเข้าถึงองค์ความรู้ในศตวรรษที่ 21 อย่างไรก็ตาม ผลการประเมินสมรรถนะผู้เรียนระดับสากล (PISA 2022) พบว่านักเรียนไทยมีคะแนนเฉลี่ยด้านการอ่านเพียง 379 คะแนน ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ย OECD (476 คะแนน) อย่างมีนัยสำคัญ สอดคล้องกับผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET) วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มาตรฐาน ต 1.1 ที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าร้อยละ 50 อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ ข้อมูลจากรายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของโรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่งในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน จังหวัดสุราษฎร์ธานี ยืนยันว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ยังขาดทักษะการวิเคราะห์ อ่านแบบแปลคำต่อคำ (Word-by-word translation) และไม่สามารถสรุปประเด็นหลักจากบทอ่านได้อย่างเป็นระบบ ส่งผลให้เกิดปัญหาการเรียนรู้สะสมและขาดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ (สิรินรัตน์ น้อยเจริญ, 2564) สภาพการณ์นี้ชี้ให้เห็นความจำเป็นเร่งด่วนในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อยกระดับสมรรถนะการอ่านของนักเรียนให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)

เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว การจัดการเรียนรู้การอ่านจำเป็นต้องอาศัยฐานทฤษฎีทางภาษาศาสตร์เชิงจิตวิทยา (Psycholinguistics) โดยเฉพาะ Schema Theory (ทฤษฎีโครงสร้างความรู้) ของ Rumelhart ซึ่งอธิบายว่าความเข้าใจในการอ่านเกิดจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างความรู้เดิมในสมอง (Background Knowledge/Schema) กับข้อมูลใหม่ในบทอ่าน ร่วมกับ Interactive Reading Model (รูปแบบการอ่านแบบปฏิสัมพันธ์) ที่ผสมผสานการประมวลผลข้อมูลแบบล่างขึ้นบน (Bottom-up Processing) และบนลงล่าง (Top-down Processing) ในการนี้ ผู้วิจัยจึงนำเทคนิคการตั้งคำถาม 5W1H (Who, What, Where, When, Why, How) มาใช้เป็นเครื่องมือจัดระเบียบความคิด (Cognitive Organizer) เพื่อช่วยดึง Schema เดิมของผู้เรียนออกมาใช้อย่างมีประสิทธิภาพ และช่วยให้ผู้เรียนสแกนหาข้อมูลเฉพาะ (Scanning) สรุปประเด็นหลักได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากงานวิจัยของ จันทร์พอง ปัญญาวงศ์ (2565) และ Chanwiwattana et al. (2024) ว่าสามารถส่งเสริมความเข้าใจในระดับการวิเคราะห์และสรุปความได้อย่างเป็นรูปธรรม

นอกจากนี้ ผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมักเผชิญภาวะตัวกรองทางอารมณ์สูง (High Affective Filter) หรือมีความวิตกกังวลในการอ่านภาษาต่างประเทศ (Foreign Language Anxiety) ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) ตามแนวทางของ Kapp (2012) เข้ามาประยุกต์ใช้เพื่อลดตัวกรองทางอารมณ์ กระตุ้นแรงจูงใจ และลดความวิตกกังวลตามสมมติฐานทางภาษาของ Krashen (1982) สอดคล้องกับงานวิจัยของ Sasi et al. (2025) ที่ชี้ว่าการบูรณาการเครื่องมือดิจิทัลและกิจกรรมเกมช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น ทว่ายังปรากฏช่องว่างการวิจัย (Research Gap) สำคัญ กล่าวคือ งานวิจัยส่วนใหญ่มักศึกษาเทคนิค 5W1H หรือการใช้เกมแยกส่วนกัน หรือเน้นเกมเพื่อความบันเทิงเพียงอย่างเดียว โดยยังขาดการวิจัยที่นำกลไก Gamification มาออกแบบบูรณาการเข้ากับขั้นตอนการฝึกวิเคราะห์ด้วย 5W1H อย่างเป็นระบบ เพื่อลดภาระทางสมอง (Cognitive Load) และยกระดับการอ่านจับใจความสำคัญของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในบริบทห้องเรียนไทย

การวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งพัฒนาและทดสอบประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับเกมิฟิเคชัน (G-5W1H Reading Model) เพื่อแก้ปัญหการอ่านจับใจความสำคัญ และยกระดับเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับเกมิฟิเคชัน และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว ซึ่งผลการวิจัยนี้จะเป็นองค์ความรู้สำคัญในการพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในบริบทห้องเรียนยุคดิจิทัลอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับเกมิฟิเคชัน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับเกมิฟิเคชัน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น (Pre-experimental Research) โดยใช้แผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวมีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One-group pretest-posttest design) เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับเกมิฟิเคชัน (G-5W1H Reading Model) ที่มีต่อ

ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยกำหนดสัญลักษณ์การทดลองเป็น O1 X O2 (เมื่อ O1 คือการทดสอบก่อนเรียน X คือการจัดการเรียนรู้ และ O2 คือการทดสอบหลังเรียน) ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่งในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน จังหวัดสุราษฎร์ธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 2 ห้องเรียน (ชั้น ม.2/1 และ ม.2/2) รวมประชากรทั้งสิ้น 50 คน ซึ่งผู้เรียนในแต่ละห้องมีความสามารถทางการเรียนคละกัน (Mixed abilities) สำหรับกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม เนื่องจากโรงเรียนมีการจัดชั้นเรียนแบบความสามารถอยู่แล้ว การกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างจึงยึดตามโครงสร้างห้องเรียนจริง จำนวน 1 ห้องเรียน ทั้งนี้ เนื่องจากประชากรมีจำนวนเพียง 2 ห้องเรียน ผู้วิจัยจึงดำเนินการสุ่มเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการจับสลากเลือกห้องเรียน ระหว่างห้อง ม.2/1 และ ม.2/2 เพื่อความโปร่งใสและลดอคติทางระเบียบวิธีวิจัย โดยมีเกณฑ์การคัดเข้า คือ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้น ม.2/1 และยินยอมเข้าร่วมการวิจัย และเกณฑ์การคัดออก คือ นักเรียนที่มีอัตราการเข้าเรียนน้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนทั้งหมด หรือขาดการทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน ซึ่งตลอดระยะเวลาการทดลองมีผู้เข้าร่วมการทดลองครบถ้วนทุกชั้นตอนจำนวน 25 คน (ไม่มีผู้ถอนตัว)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลัก ได้แก่ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองคือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับเกมพีเคชั่น (G-5W1H Reading Model) จำนวน 4 แผน รวม 8 คาบเรียน (คาบละ 50 นาที หรือแผนละ 2 คาบเรียน) เน้นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งผ่านการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive selection) มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M=5.00$) ส่วนเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษ ชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ครอบคลุมเนื้อหาบทอ่าน 4 ประเภท ได้แก่ เรื่องราวในชีวิตประจำวัน นิทาน บทความขนาดสั้น และข่าวสารร่วมสมัย และวัดพฤติกรรมการอ่านจับใจความสำคัญในระดับความจำ ความเข้าใจ และการวิเคราะห์ โดยเน้นการจำแนกใจความสำคัญ (Main Idea) รายละเอียดสนับสนุน (Supporting Details) และการวิเคราะห์สรุปความ (Inference) ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องรายข้อ (IOC) เท่ากับ 1.00 ทุกรายการ จากนั้นนำไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 30 คนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (นักเรียนโรงเรียนเอกชนที่มีบริบทใกล้เคียงกัน) เพื่อวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (อยู่ระหว่าง 0.35 ถึง 0.78) และค่าอำนาจจำแนก (อยู่ระหว่าง 0.25 ถึง 0.85) และคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับด้วยสูตร Kuder-Richardson (KR-20) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.88 นอกจากนี้ยังมีแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ ชนิดมาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ ครอบคลุม 4 ด้าน ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้ค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหารายข้อ (I-CVI) เท่ากับ 1.00 ทุกรายการ และค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหาทั้งฉบับ (S-CVI) เท่ากับ 1.00 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับจากการคำนวณด้วยสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha) เท่ากับ 0.92

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการแบ่งออกเป็น 2 ระยะหลัก ได้แก่ ระยะที่ 1 การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อประเมินและพัฒนาคุณภาพเครื่องมือวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความ

พึงพอใจ โดยประเมินด้วยค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหารายข้อ (Item-Level Content Validity Index: I-CVI) และค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหาทั้งฉบับ (Scale-Level Content Validity Index: S-CVI) พร้อมทั้งรวบรวมข้อเสนอแนะเชิงกลยุทธ์มาปรับปรุงเครื่องมือให้มีความเที่ยงตรงและสมบูรณ์ทางวิชาการก่อนนำไปทดลองจริง และระยะที่ 2 การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณจากการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ดำเนินการกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 ตามหลักจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โดยชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอนการทดลอง ขอบหนังสือแสดงเจตจยยินยอมจากผู้ปกครองและนักเรียน รวมถึงการคุ้มครองสิทธิและความเป็นส่วนตัวด้วยการใช้รหัสแทนชื่อจริงในการเสนอผลวิจัย การทดลองเริ่มต้นจากการปฐมนิเทศสร้างความคุ้นเคยกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ร่วมกับองค์ประกอบเกมิฟิเคชัน แล้วทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษ ชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ จากนั้นดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผน รวม 8 คาบเรียน (คาบละ 50 นาที) ครอบคลุมบทอ่าน 4 ประเภท ได้แก่ เรื่องราวในชีวิตประจำวัน นิทาน บทความขนาดสั้น และข่าวสารร่วมสมัย พร้อมทั้งบันทึกคะแนนจากการปฏิบัติการกิจและการทำใบงานกิจกรรมสืบสวนของผู้เรียนรายบุคคลอย่างต่อเนื่องเพื่อใช้สะท้อนวิถิความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบชุดเดิมที่ปรับสลับลำดับข้อและตัวเลือก พร้อมทั้งเก็บข้อมูลระดับความพึงพอใจของผู้เรียนผ่านแบบสอบถาม จำนวน 20 ข้อ เพื่อนำข้อมูลทั้งหมดไปวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมได้โดยจำแนกตามลักษณะข้อมูลและวัตถุประสงค์การวิจัยเป็น 2 ส่วนหลัก ได้แก่ ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ประกอบด้วย 1) การเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สถิติทดสอบ t-test แบบกลุ่มสัมพันธ์กัน (Dependent samples t-test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 2) การศึกษาพัฒนาการในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษรายบุคคล โดยคำนวณหาค่าพัฒนาการสัมพัทธ์ (Hake's normalized gain: g) ตามแนวคิดของ Hake (1998) และแปลความหมายตามเกณฑ์ 3 ระดับ (พัฒนาการระดับสูง $g \geq 0.70$, ระดับปานกลาง $g = 0.30 - 0.69$, และระดับต่ำ $g < 0.30$) และ 3) การวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ทั้งในภาพรวมและรายด้าน 4 ด้าน โดยแปลความหมายตามเกณฑ์ 5 ระดับของ บุญชม ศรีสะอาด (2560) และส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อเสนอแนะเชิงกลยุทธ์และข้อคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญในการประเมินคุณภาพเครื่องมือ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) เพื่อสังเคราะห์ประเด็นสำคัญและนำผลที่ได้มาปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบให้มีความสมบูรณ์ทางวิชาการก่อนนำไปใช้ทดลองจริง

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับเกมิฟิเคชัน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว ซึ่งผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. การวิเคราะห์การกระจายตัวของข้อมูล (Normal Distribution Analysis)

ก่อนดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติอนุมาน ผู้วิจัยได้ตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นเกี่ยวกับลักษณะการกระจายตัวของข้อมูล เพื่อพิจารณาว่าชุดข้อมูลมีความสอดคล้องกับการแจกแจงแบบปกติหรือไม่ โดยใช้สถิติชาปิโร-วิลค์ (Shapiro-Wilk Test) เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างมีขนาด 25 คน ($N \leq 50$) ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นเกี่ยวกับการแจกแจงแบบปกติของข้อมูลด้วยสถิติชาปิโร-วิลค์

ชุดข้อมูลที่ทดสอบ	จำนวนตัวอย่าง (n)	ค่าสถิติชาปิโร-วิลค์ (W)	ระดับนัยสำคัญ (p)	ผลการทดสอบ
คะแนนความสามารถในการอ่าน	25	0.947	0.209	มีการแจกแจงแบบปกติ

หมายเหตุ: คะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 13.20 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 2.55 ส่วนคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 26.36 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.44

จากผลการวิเคราะห์ในตารางที่ 1 พบว่า ค่าสถิติชาปิโร-วิลค์ (W) เท่ากับ 0.947 และมีค่านัยสำคัญทางสถิติ (p) เท่ากับ 0.209 ซึ่งมีความมากกว่า .05 แสดงให้เห็นว่าข้อมูลคะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างมีการแจกแจงแบบปกติ ข้อมูลชุดนี้จึงผ่านข้อตกลงเบื้องต้นและมีความเหมาะสมต่อการนำไปวิเคราะห์ผลด้วยสถิติทดสอบเชิงพารามิเตอร์ (Parametric Statistics) ในขั้นตอนถัดไป

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน

ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับเกมพีเคชั่น โดยใช้สถิติทดสอบ t-test แบบกลุ่มสัมพันธ์กัน (Dependent Samples t-test) ปรากฏผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

การทดสอบ	จำนวน (n)	คะแนนเต็ม	M	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	25	30	13.20	2.55	28.79	.000*
หลังเรียน	25	30	26.36	1.44		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับเกมพีเคชั่น มีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษหลังเรียน ($M = 26.36$, $S.D. = 1.44$) สูงวก่อนเรียน ($M = 13.20$, $S.D. = 2.55$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 28.79$, $p = .000$) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้ง

3. ผลการวิเคราะห์พัฒนาการสัมพัทธ์ (Hake's Normalized Gain Score)

เพื่อให้การประเมินประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้มีความละเอียดและชัดเจนถึงอิทธิพลของคะแนนความรู้เดิมของผู้เรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ค่าพัฒนาการสัมพัทธ์ (Normalized Gain) ตามแนวคิดของ Hake (1998) ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบสัดส่วนของคะแนนที่เพิ่มขึ้นจริงกับคะแนนที่สามารถเพิ่มขึ้นได้สูงสุด เพื่อสะท้อนระดับการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจริงในระหว่างบททดลอง โดยมีผลการวิเคราะห์ดังนี้

ตารางที่ 3 แสดงผลการวิเคราะห์พัฒนาการสัมพัทธ์ตามเกณฑ์ของเฮคจากคะแนนเต็ม 30 คะแนน

ผู้เรียนคนที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	พัฒนาการสัมพัทธ์	การแปลผล
11 และ 20	13	28	0.88	ระดับสูง
6	15	28	0.87	ระดับสูง
18	16	28	0.86	ระดับสูง
16	17	28	0.85	ระดับสูง
2 และ 15	11	27	0.84	ระดับสูง
8 และ 24	18	28	0.83	ระดับสูง
12 และ 13	12	27	0.83	ระดับสูง
14	13	27	0.82	ระดับสูง
1	14	27	0.81	ระดับสูง
9 และ 23	9	26	0.81	ระดับสูง
3	12	26	0.78	ระดับสูง
4	14	26	0.75	ระดับสูง
10 และ 21	12	25	0.72	ระดับสูง
22	16	26	0.71	ระดับสูง
5, 19 และ 25	11	24	0.68	ระดับปานกลาง
7	16	25	0.64	ระดับปานกลาง
17	14	24	0.63	ระดับปานกลาง

(หมายเหตุ: เกณฑ์การแปลผลของ Hake (1998) คือ $g \geq 0.70$ ระดับสูง, $0.30 \leq g < 0.70$ ระดับปานกลาง, $g < 0.30$ ระดับต่ำ)

จากการคำนวณค่าพัฒนาการสัมพัทธ์รายบุคคลและภาพรวม พบว่าผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยพัฒนาการสัมพัทธ์รวม ($g = 0.78$) ซึ่งเมื่อแปลผลตามเกณฑ์ของ Hake (1998) ที่กำหนดให้ค่า $g \geq 0.70$ อยู่ในระดับสูง พบว่าผู้เรียนร้อยละ 80.00 มีพัฒนาการเรียนรู้อยู่ในระดับสูง และร้อยละ 20.00 อยู่ในระดับปานกลาง โดยไม่ปรากฏผู้เรียนที่มีพัฒนาการในระดับต่ำ ผลการวิเคราะห์ดังกล่าวชี้ให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับเกมพีเคชั่น มีประสิทธิภาพสูงในการกระตุ้นศักยภาพของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถก้าวข้ามขีดจำกัดทางภาษาเดิมและบรรลุผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ตามเป้าหมายที่วางไว้ ซึ่งถือเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ที่ยืนยันถึงความสำเร็จของนวัตกรรมในการยกระดับทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับเกมพีเคชั่น โดยเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามจำนวน 20 ข้อ จำแนกตามองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ และด้านการวัดและประเมินผล ซึ่งผลการวิเคราะห์ปรากฏดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 สรุปผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้

รายการ	M	S.D.	แปลความหมาย
ด้านเนื้อหา	3.35	0.19	ปานกลาง
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	3.72	0.26	มาก
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้	3.85	0.25	มาก
ด้านการวัดและประเมินผล	4.44	0.18	มาก
เฉลี่ยรวม	3.84	0.17	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่าผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับเกมพีเคชันในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 3.84$, $S.D. = 0.17$) เมื่อพิจารณาจำแนกตามองค์ประกอบ พบว่าด้านการวัดและประเมินผลมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($M = 4.44$, $S.D. = 0.18$) รองลงมาคือด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ($M = 3.85$, $S.D. = 0.25$) และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ($M = 3.72$, $S.D. = 0.26$) ตามลำดับ ในขณะที่ด้านเนื้อหาที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดและอยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.35$, $S.D. = 0.19$)

อภิปรายผล

ผลการวิจัยการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับเกมพีเคชัน พบว่านักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติและมีพัฒนาการสัมฤทธิ์ในระดับสูง ซึ่งความสำเร็จดังกล่าวสามารถอภิปรายเชื่อมโยงกับกรอบแนวคิดได้ว่า เทคนิค 5W1H เปรียบเสมือนเครื่องมือทางปัญญา (Cognitive Tool) ที่เข้ามาจัดระเบียบโครงสร้างความคิดของผู้เรียนให้เป็นระบบ โดยการใช้ชุดคำถามนำทางช่วยให้นักเรียนสามารถจำแนกใจความสำคัญออกจากรายละเอียดสนับสนุนได้อย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Puteh et al. (2024) และจันทร์พอง ปัญญาวงศ์ (2565) ที่ยืนยันว่าการใช้โครงสร้างคำถาม 5W1H ช่วยลดภาระทางสมอง (Cognitive Load) ในการตีความบทอ่านที่มีความซับซ้อน ทำให้ผู้เรียนสามารถเปลี่ยนผ่านจากกระบวนการอ่านแบบรับสาร (Passive Reading) ไปสู่การอ่านเชิงวิเคราะห์ (Active Reading) ได้อย่างเป็นรูปธรรม นอกจากนี้ การบูรณาการกลไกเกมพีเคชันยังทำหน้าที่เป็นตัวเร่งสำคัญในการเสริมสร้างแรงจูงใจ โดยสอดคล้องกับแนวคิดของ Sasi et al. (2025) และ Chanwiwattana et al. (2024) ที่ระบุว่าการใช้ระบบคะแนนสะสม การให้ข้อมูลป้อนกลับทันที (Instant Feedback) และภารกิจการเรียนรู้ (Missions) ช่วยลดความวิตกกังวลในการเรียนรู้ภาษา (Foreign Language Anxiety) ตามสมมติฐานตัวกรองทางอารมณ์ของ Krashen (1982) ส่งผลให้ตัวกรองทางอารมณ์เปิดกว้างและช่วยให้ผู้เรียนสามารถประมวลผลข้อมูลภาษาอังกฤษได้เต็มศักยภาพมากกว่าการเรียนรู้ผ่านแบบฝึกหัดแบบเดิม

เมื่อพิจารณาในประเด็นความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมในระดับมาก โดยเฉพาะในด้านการวัดและประเมินผลที่เน้นระบบการสะสมแต้มและการสื่อสารผลลัพธ์ที่รวดเร็ว ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่ผู้เรียนต้องการความชัดเจนและความสำเร็จที่จับต้องได้ในทันที อย่างไรก็ตาม การที่ด้านเนื้อหาได้รับความพึงพอใจในระดับปานกลางนั้น ถือเป็นประเด็นสำคัญที่ควรหยิบยกมาอภิปรายในเชิงทฤษฎีภาระทางปัญญา (Cognitive Load Theory) โดยแม้ว่านวัตกรรมจะช่วยจัดระเบียบความคิดได้ดี แต่ความยากของบทอ่านบางประเภทอาจเป็นปัจจัยที่ทำให้ผู้เรียนเกิดภาวะภาระทางปัญญาที่สูงเกินไปในระหว่างทำกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอของวันวิภา ภูจิน และกาญจนา วิชญาปกรณ์ (2568) ที่ชี้ว่าการปรับระดับความยากของเนื้อหาให้เหมาะสมกับพัฒนาการทางสมองเป็นสิ่งจำเป็นควบคู่ไปกับการใช้เทคนิคการสอน ดังนั้น ความสำเร็จของการวิจัยครั้งนี้จึงไม่ได้เกิดจากเพียงเครื่องมือใดเครื่องมือหนึ่ง แต่เกิด

จากการบูรณาการโครงสร้างทางความคิด (5W1H) เข้ากับแรงจูงใจเชิงอารมณ์ (Gamification) ซึ่งทำหน้าที่เกื้อหนุนกันอย่างสมดุล ส่งผลให้ผู้เรียนไม่เพียงแต่ทำคะแนนได้ดีขึ้น แต่ยังมีความสุขและรู้สึกถึงความสำเร็จในกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาสมรรถนะการอ่านอย่างยั่งยืนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ต่อไป

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับเกมฟิเคชัน ผู้วิจัยขอเสนอประเด็นการอภิปรายผลจำแนกตามวัตถุประสงค์การวิจัยเป็น 2 ประเด็นหลัก ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน
ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับเกมฟิเคชัน มีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษหลังเรียน ($M=26.36, S.D.=1.44$) สูงกว่าก่อนเรียน ($M=13.20, S.D.=2.55$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t=28.79, p=.000$) โดยมีค่าเฉลี่ยพัฒนาการสัมพัทธ์รวมอยู่ในระดับสูง ($g=0.78$) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย ข้อค้นพบนี้สามารถอภิปรายเชื่อมโยงกับทฤษฎีและแนวคิดทางการสอนภาษาได้ดังนี้

ประการแรก เทคนิค 5W1H ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือจัดระเบียบความคิดและนั่งร้านทางปัญญา ที่เข้ามาช่วยสร้างโครงสร้างการประมวลผลข้อมูลภาษาต่างประเทศอย่างเป็นระบบ ช่วยให้ผู้เรียนลดความสับสนในการตีความประโยคภาษาอังกฤษที่ซับซ้อน การตั้งคำถามนำทางเชิงสืบสวน 6 ประการช่วยให้ผู้เรียนแสวงหาข้อมูลเฉพาะ ตรวจสอบความเข้าใจของตนเอง และระบุใจความสำคัญ รวมถึงรายละเอียดสนับสนุนได้อย่างแม่นยำ ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Puteh et al. (2024) และจันทรพงศ์ ปัญญาวงศ์ (2565) ที่ชี้ว่าการใช้ชุดคำถาม 5W1H ช่วยส่งเสริมการจัดระบบความคิดและยกระดับความเข้าใจในการอ่าน ทั้งยังให้ผลไปในทิศทางเดียวกันกับงานวิจัยของกมลพร ทองนุช และจุไรรัตน์ ลักษณะศิริ (2561) รวมถึงวิญญู สายลุน (2566) ที่ระบุว่าการใช้โครงสร้างคำถาม 5W1H ช่วยให้ผู้เรียนสามารถจำแนกใจความสำคัญออกจากรายละเอียดสนับสนุน และเปลี่ยนผ่านพฤติกรรมการอ่านจากการรับสารเชิงรับไปสู่การอ่านเชิงวิเคราะห์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประการที่สอง การบูรณาการกลไกเกมฟิเคชันเข้ากับขั้นตอนการสอนช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเปิดรับสารทางภาษา โดยอาจสนับสนุนข้ออธิบายนตามสมมติฐานตัวกรองทางอารมณ์ ของ Krashen (1982) ว่า กิจกรรมที่เน้นภารกิจ ระบบคะแนนสะสม และการให้ข้อมูลป้อนกลับทันที ช่วยลดความวิตกกังวลในการเรียนภาษาต่างประเทศ เปลี่ยนบรรยากาศการอ่านแบบเดิมที่ตึงเครียดให้เป็นภารกิจที่ท้าทายและสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมั่น กล้าคิดและตอบคำถามโดยไม่กังวลต่อความผิดพลาด ส่งผลให้ตัวกรองทางอารมณ์เปิดกว้างและประมวลผลข้อมูลภาษาอังกฤษได้เต็มศักยภาพ ซึ่งให้ผลไปในทิศทางเดียวกันกับงานวิจัยของ Sasi et al. (2025) และ Chanwiwattana et al. (2024) ที่พบว่า การประยุกต์ใช้องค์ประกอบเกมและสื่อดิจิทัลช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วม แรงจูงใจ และส่งผลเชิงบวกต่อสมรรถนะทางภาษาของผู้เรียน

2. ผลความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับเกมฟิเคชันในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M=3.84, S.D.=0.17$) ซึ่งสามารถอภิปรายจำแนกตามรายองค์ประกอบได้ดังนี้

ประการแรก ด้านการวัดและประเมินผลได้รับการประเมินความพึงพอใจสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($M = 4.44, S.D. = 0.18$) เนื่องจากระบบเกมฟิเคชันเน้นการสะสมแต้ม การมอบตราสัญลักษณ์ความสำเร็จ และการให้ข้อมูลป้อนกลับทันทีผ่านระบบเกม ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอของ Al-Harsoosi et al. (2024) และ Al-Sharif and Piaguage-Criollo (2025) ที่ระบุว่าผู้เรียนในยุคดิจิทัลให้ความสำคัญกับการรับรู้ผลสัมฤทธิ์และ

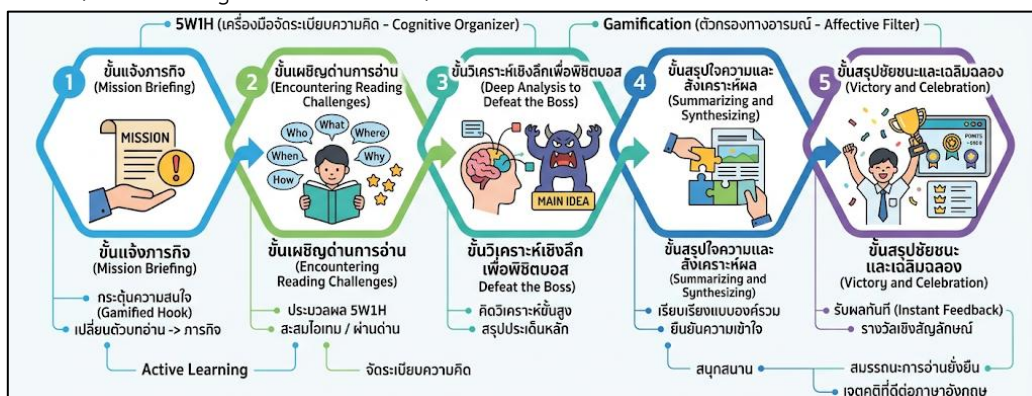
ความก้าวหน้าของตนเองอย่างรวดเร็ว การประเมินผลรูปแบบนี้จึงช่วยลดความสับสนระหว่างเรียน สร้างความภาคภูมิใจ และเสริมสร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติการกิจกรรมการอ่านอย่างต่อเนื่อง

ประการที่สอง สำหรับด้านเนื้อหาที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.35$, $S.D. = 0.19$) แม้จะเป็นระดับที่ยอมรับได้ แต่ถือเป็นประเด็นสำคัญที่สะท้อนข้อจำกัดเชิงประจักษ์ ซึ่งอาจอธิบายได้ด้วยทฤษฎีการทางปัญญา ว่าแม้เทคนิค 5W1H จะช่วยจัดระเบียบความคิดได้ดี แต่บทอ่านบางประเภท (เช่น ข่าวสารร่วมสมัย) มีความซับซ้อนของคลังคำศัพท์และโครงสร้างไวยากรณ์สูง อาจก่อให้เกิดภาระทางปัญญาซ้อนทับเกินขีดความสามารถเดิมของผู้เรียนบางส่วน ส่งผลให้เกิดความกดดันในระหว่างทำกิจกรรม ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับข้อเสนอแนะของ วันวิภา ภู่อิน และกาญจนา วิชญาปกรณ์ (2568) ที่ชี้ว่าการปรับระดับความยากง่ายของเนื้อหาให้สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมองของผู้เรียนเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งควบคู่กับการใช้นวัตกรรมการสอน ดังนั้น ในการพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนจึงควรใช้บทอ่านที่มีการไต่ระดับความยาก และเพิ่มนันทนาการทางภาษา เพื่อเกื้อหนุนให้ผู้เรียนพัฒนาสมรรถนะการอ่านได้อย่างมีความสุขและยั่งยืน

องค์ความรู้ใหม่

องค์ความรู้จากการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นแนวทางการบูรณาการเทคนิค 5W1H ร่วมกับเกมิฟิเคชันในกระบวนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ซึ่งผู้วิจัยเรียกว่า G-5W1H Reading Model โดยเป็นการผสมผสานกระบวนการคิดวิเคราะห์เชิงระบบผ่านเทคนิค 5W1H เข้ากับกลไกการสร้างแรงจูงใจของเกมิฟิเคชัน (Gamification) อย่างเป็นระบบ เพื่อเปลี่ยนสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้เป็นกิจกรรมเชิงรุก โดยมีโครงสร้างการดำเนินงาน 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นแจ้งภารกิจ เป็นการกระตุ้นความสนใจ (Gamified Hook) โดยการเปลี่ยนตัวบทอ่านให้เป็นภารกิจที่ทำทาย เพื่อสร้างแรงจูงใจและลดความวิตกกังวลในการเริ่มอ่าน
2. ขั้นเผชิญด้านการอ่าน ผู้เรียนเข้าสู่ขั้นตอนการประมวลผลข้อมูลผ่านการตั้งคำถาม 5W1H (Who, What, Where, When, Why, How) เปรียบเสมือนการสะสมไอเทมเพื่อผ่านด่าน
3. ขั้นวิเคราะห์เชิงลึกเพื่อพิชิตบอส ผู้เรียนต้องใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ขั้นสูง เพื่อสังเคราะห์ข้อมูลจากด่านที่ผ่านมาเป็นการสรุปประเด็นหลักของเรื่อง (Main Idea)
4. ขั้นสรุปใจความและสังเคราะห์ผล ผู้เรียนนำข้อมูลที่ผ่านการวิเคราะห์มาเรียบเรียงเป็นสรุปความแบบองค์รวม เพื่อยืนยันความเข้าใจที่ถูกต้อง
5. ขั้นสรุปชัยชนะและเฉลิมฉลอง การให้ข้อมูลป้อนกลับทันที (Instant Feedback) และการให้รางวัลเชิงสัญลักษณ์ (Points/Badges/Leaderboard) เพื่อสร้างความพึงพอใจและตอกย้ำความสำเร็จในการเรียนรู้



ภาพที่ 1 โมเดลการจัดการเรียนรู้ G-5W1H Reading Model

ที่มา ผู้วิจัย (2569)

องค์ความรู้จากโมเดล G-5W1H นี้ ชี้ให้เห็นว่าการผสมเครื่องมือทางปัญญาของเทคนิค 5W1H เข้ากับตัวกรองทางอารมณ์ของเกมิฟิเคชัน ช่วยจัดระเบียบความคิดเชิงวิเคราะห์ให้แก่ผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ ทั้งยังเปลี่ยนบทบาทของการเรียนอ่านภาษาอังกฤษจากกิจกรรมเชิงรับ ให้กลายเป็นประสบการณ์การเรียนรู้เชิงรุกที่สนุกสนาน ส่งผลให้เกิดสมรรถนะการอ่านที่ยั่งยืนและเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษในระยะยาว

สรุปและข้อเสนอแนะ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับเกมิฟิเคชัน (G-5W1H Reading Model) มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยพบว่าผู้เรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีพัฒนาการสัมฤทธิ์ในระดับสูง ในด้านความพึงพอใจ ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก โดยเฉพาะในส่วนของการประเมินผลและการสะสมแต้มที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ ซึ่งยืนยันได้ว่ารูปแบบการสอนดังกล่าวเป็นกลไกที่ช่วยลดความวิตกกังวลและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศได้จริง

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. หน่วยงานกำกับดูแลด้านนโยบายการศึกษาควรผนวกแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมการจัดระบบความคิดเป็นยุทธศาสตร์หลักในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยปรับปรุงเกณฑ์การประเมินคุณภาพผู้เรียนให้ครอบคลุมถึงสมรรถนะการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 แทนการวัดเพียงระดับคะแนนสอบแบบดั้งเดิม
2. กระทรวงศึกษาธิการควรสนับสนุนงบประมาณและทรัพยากรสำหรับการสร้างเครือข่ายความร่วมมือในการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเครื่องมือที่จำเป็นต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมิฟิเคชัน (Gamification) ระหว่างโรงเรียนในสังกัดต่าง ๆ ทั่วประเทศ โดยเน้นการสร้างคลังสื่อการสอนที่มีคุณภาพและมาตรฐานเดียวกันเพื่อเป็นฐานสนับสนุนแก่ครูผู้สอน
3. สถาบันผลิตและพัฒนาครูควรปรับเปลี่ยนหลักสูตรการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการให้สอดคล้องกับนวัตกรรมการสอนภาษาเชิงวิเคราะห์ โดยมุ่งเน้นการสร้างเสริมสมรรถนะครูในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนการสอน (Instructional Technology Integration) เพื่อเป็นรากฐานในการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงระดับห้องเรียนให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมอย่างกว้างขวาง

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ

การนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในบริบทห้องเรียนจริง จำเป็นต้องมีการปรับปรุงกระบวนการให้สอดคล้องกับศักยภาพของผู้เรียนและบริบทของสถานศึกษา โดยมีแนวทางปฏิบัติที่สำคัญ ดังนี้

- 1) ครูผู้สอนควรดำเนินการวิเคราะห์บทอ่านที่มีระดับความซับซ้อนของคำศัพท์และโครงสร้างประโยคให้สอดคล้องกับศักยภาพทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยเริ่มจากบทอ่านที่มีเนื้อหาใกล้ตัวและโครงสร้างประโยคไม่ซับซ้อน ก่อนจะค่อย ๆ เพิ่มระดับความท้าทายเพื่อลดภาระทางปัญญาและสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้เรียน
- 2) การฝึกฝนให้นักเรียนใช้ตารางบันทึก 5W1H ควรดำเนินการอย่างต่อเนื่องจนเกิดเป็นทักษะอัตโนมัติ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ในการอ่านบทอ่านประเภทอื่นได้ด้วยตนเอง ซึ่งจะเป็นการสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ที่เป็นระบบและยั่งยืนมากกว่าการสอนเพียงรูปแบบเดียว

3) กลไกของเกมควรมีความยืดหยุ่นโดยการกำหนดระดับความยากของภารกิจที่แตกต่างกันตามความสามารถของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนประสบความสำเร็จตามอัตราก้าวหน้าของตนเอง อันเป็นการส่งเสริมความรู้สึกถึงความสำเร็จและลดความรู้สึกท้อถอยสำหรับผู้เรียนที่มีทักษะระดับพื้นฐาน

4) ครูควรเน้นการให้ข้อมูลย้อนกลับเชิงสร้างสรรค์ผ่านระบบแต้มหรือตราสัญลักษณ์ที่มุ่งเน้นการชื่นชมในกระบวนการคิดวิเคราะห์มากกว่าคะแนนจากการทดสอบเพียงอย่างเดียว เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าวิเคราะห์และตีความโดยไม่ต้องกังวลต่อความผิดพลาด

5) ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนแนวทางการใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกันผ่านภารกิจแบบร่วมมือ เพื่อให้ผู้เรียนที่มีความสามารถสูงกว่าสามารถทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาให้แก่เพื่อนร่วมชั้น อันจะช่วยสร้างบรรยากาศที่เกื้อกูลและส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีภายในห้องเรียนตามองค์ประกอบความพึงพอใจด้านบรรยากาศการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

จากผลการวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยขอเสนอประเด็นสำหรับการวิจัยในอนาคตเพื่อพัฒนาความยั่งยืนและความรอบด้านขององค์ความรู้ ดังนี้

1) ควรมีการขยายขอบเขตการวิจัยไปยังระดับชั้นหรือช่วงวัยอื่นเพื่อให้ทราบถึงขีดความสามารถในการปรับใช้นวัตกรรม G-5W1H Reading Model ในบริบทที่แตกต่างกัน เนื่องจากศักยภาพในการเรียนรู้และภาระทางปัญญาของผู้เรียนในแต่ละช่วงวัยย่อมมีความแตกต่างกัน

2) ควรทำการศึกษาความยั่งยืนของทักษะ (Longitudinal Study) โดยติดตามผลหลังจากสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ระยะหนึ่ง เพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนยังสามารถคงไว้ซึ่งสมรรถนะการอ่านจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษได้ในระยะยาวและสามารถถ่ายโอนทักษะไปสู่บริบทอื่นได้จริงหรือไม่

ควรศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิภาพของแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ใช้ในการทำเกมพีเคชันที่หลากหลายรูปแบบ เพื่อหาว่านวัตกรรมหรือเครื่องมือที่เหมาะสมที่สุดสำหรับผู้เรียนในบริบทสังคมไทย ซึ่งจะช่วยให้ทางเลือกและประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น

4) ควรบูรณาการเทคนิค 5W1H ร่วมกับเกมพีเคชันเข้ากับทักษะภาษาอังกฤษด้านอื่น เช่น ทักษะการเขียนเชิงวิชาการหรือทักษะการพูด เพื่อขยายขอบเขตของผลการวิจัยไปสู่การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารแบบครบวงจร (Integrated Language Skills) มากกว่าการเน้นเฉพาะทักษะการอ่านเพียงอย่างเดียว

5) ควรศึกษาปัจจัยเชิงคุณภาพผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) หรือการสังเกตการณ์พฤติกรรม เพื่อให้เข้าใจถึงกระบวนการคิดและมุมมองของผู้เรียนต่อกิจกรรมในเกมในเชิงลึก ซึ่งจะช่วยให้ผู้วิจัยสามารถปรับปรุงรูปแบบการสอนให้ตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียนได้อย่างแม่นยำยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- จันทร์พอง ปัญญาวงศ์. (2565). การจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีแบบโฟร์บล็อกจากเทคนิค 5W1H เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญและการเขียนสรุปใจความสำคัญภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (ปริญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน). พะเยา: มหาวิทยาลัยพะเยา.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- วันวิภา ภูจิน, และกาญจนา วิชญากรณ์. (2568). การพัฒนาความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ 5W1H. วารสารครูศาสตร์ปริทรรศน์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 12(2), 246–256.

- สิรินรัตน์ น้อยเจริญ. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคการตั้งคำถาม 5W1H (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย). บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศิลปากร
- Chanwiwattana, L., Naphatthalung, N, & Keawmanee, C. (2024). Investigation of the use and satisfaction of content and language integrated learning approach and the 5W1H question techniques to improve tenth grade students' English reading comprehension and summary writing ability. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 45(1), 299–304.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Oxford: Pergamon.
- Puteh, N., Sane, N., & Songrak, N. (2024). The development of reading comprehension achievement by using application ReadAWrite with the 5W1H reading comprehension technique for Grade 9 students at Satree Phuket School. *Journal of Education, Prince of Songkla University, Pattani Campus*, 35(1), 197–209.
- Sasi, A., Beriak, E. I., Hamdan, A. K, & Yunus, M. (2025). SpeakQuest - Using 5W1H to improve speaking skills among Level 2 pupils. *Malaysia Journal of Invention and Innovation*, 4(4), 38–59.