



การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ภูษงค์ เสือทอง *

พัชลิน จินนุ่น **

อมลวรรณ วีระธรรมโม***

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเมืองกระบี่ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม ใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้ (2) หนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” (3) เกม Quizizz (4) แบบวัดทักษะการอ่าน จับใจความสำคัญ (5) โปรแกรม Google Classroom และ (6) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ และการทดสอบค่า t

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทีออกแบบมีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.25/85.66 ตามเกณฑ์ 80/80 2) ผลคะแนนวัดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทีออกแบบ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom ตามทีออกแบบ โดยภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ; การจัดการเรียนรู้เชิงรุก; หนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่”; เกม Quizizz; โปรแกรม Google Classroom

* นิสิตปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยทักษิณ

** รองศาสตราจารย์ ดร. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

***ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เลขาธิการคุรุสภา สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา



Improving Reading Comprehension Skills Using an Active Learning Method with
a Quizizz Game and Krabi Mythology Reading Promotion Books Series
through Google Classroom for Grade Eight Students

Puchong Suartong *

Phatchalin Jeennoon **

Amonwan Wirathammo***

Abstract

This research aimed to; 1) design and evaluate the efficacy to the set criterion of 80/80 of an active learning method, 2) compare the reading comprehension skills of eighth-grade students before and after being taught and 3) study eighth-grade students' satisfaction. The sample group consisted of 38 students who were studying in eighth grade at Muang Krabi School under the Office of Trang and Krabi Secondary Educational Service Area, during the first semester of the academic year 2023. The sample group was selected using a clustered random sampling method by designating classrooms as random units. Tools used in the research were; (1) lesson plans, (2) the book series 'Krabi Mythology', (3) a 'Quizizz' online game, (4) a test measuring reading comprehension, (5) the Google Classroom program, and (6) a five-point scale questionnaire measuring students' satisfaction. Statistics used in data analysis were mean, standard deviation, percentage, and t-test.

The research results showed that: 1) The new active learning method called "KRABI" was 84.25/85.66 which was higher than the set criterion of 80/80. 2) The post-evaluation results of reading comprehension skills of Grade 8 students were higher than pre-evaluation results at the significance level of .01. and 3) Students' satisfaction towards an active learning method was at the highest level.

Keyword: Improving Reading Comprehension Skills; Active Learning Method; Reading Comprehension Skills Krabi Mythology; Quizizz Game; Google Classroom

* Master's degree student Faculty of Education Thaksin University

** Assoc. Prof. Dr. of Faculty of Humanities and Social Sciences Thaksin University

***Asst. Prof. Dr. Secretary of the Teachers Council of Thailand, The Teachers Council of Thailand

Received: 13 March 2024/ Revised: 5 April 2024/ Accepted: 18 April 2024/ Published online: 30 April 2024



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ทักษะในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสำคัญที่เป็นพื้นฐานของทุก ๆ ทักษะ นั่นคือ “ทักษะการอ่าน” ด้วยเหตุเพราะการอ่านเป็นทักษะที่ทำให้สมาชิกในสังคมมีคลังความรู้ ประสบการณ์ ฐานความคิดใหม่ ๆ สามารถนำไปพัฒนาตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติได้ สอดคล้องกับ ปวีณา เอ็นดู (2547) ที่กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านว่า เป็นเครื่องมือสำคัญในการแสวงหาความรู้ ช่วยส่งเสริมให้เกิดความคิดที่แตกฉาน ที่สำคัญคือ ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอดความรู้สึกรู้สึกและความคิดที่ทำให้สมาชิกในสังคมเกิดความเข้าใจกัน เป็นประโยชน์ต่อมนุษย์ที่จะช่วยเสริมสร้างความรู้ ความคิดใหม่ ๆ มาพัฒนาอาชีพและสังคม การอ่านยังทำให้เกิดความเพลิดเพลินด้วยการรับรู้สุนทรียะที่ถ่ายทอดผ่านภาษา สำหรับที่มาของความรู้ และความคิดจากการอ่านนั้น จำเป็นต้องมีทักษะที่ดีในการอ่านจับใจความสำคัญ เพราะเป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้อ่านวิเคราะห์หรือลำดับเรื่องราวจากเรื่องที่อ่านได้ สอดคล้องกับ จุริภรณ์ ปุยะพันธ์ (2557) ที่กล่าวถึงการอ่านจับใจความสำคัญว่า เป็นกระบวนการถ่ายทอดความหมายจากเรื่องที่อ่าน ทำความเข้าใจ และจับประเด็นเพื่อนำไปสู่การบอกจุดมุ่งหมายของเรื่องนั้น โดยกระทรวงศึกษาธิการบรรจุทักษะการอ่านไว้ในแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 รวมถึงในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ด้วย

ปัจจุบันแม้ว่าทั้งในแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 จะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ แต่จากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565 ของโรงเรียนเมืองกระบี่ อำเภอเมืองกระบี่ จังหวัดกระบี่ พบว่า คะแนนเฉลี่ยในมาตรฐาน ท 1.1 การอ่าน เริ่มจากระดับประเทศ 58.47 คะแนน ระดับภาค 56.59 คะแนน ระดับสังกัด 59.23 คะแนน ระดับจังหวัด 59.54 คะแนน ระดับที่ตั้งโรงเรียน 63.19 คะแนน และระดับขนาดโรงเรียน 58.51 คะแนน ทุกระดับยังคงสูงกว่าโรงเรียนเมืองกระบี่ ที่มีคะแนนเฉลี่ย 55.76 คะแนน ทำให้เห็นว่าสาระที่โรงเรียนควรพัฒนาอย่างเร่งด่วน คือ ท 1.1 การอ่าน (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2566)

รูปแบบ เทคนิค วิธีสอน และสื่อที่จะมาแก้ปัญหาและพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ซึ่งเหมาะกับโลกในศตวรรษที่ 21 และสอดคล้องกับการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีรูปแบบที่น่าสนใจและสามารถใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ คือ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) บูรณาการกับตำนานท้องถิ่น เป็นการกระตุ้นความสนใจเกี่ยวกับการอ่านจับใจความสำคัญ ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน มีการร่วมกันตั้งคำถาม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เน้นการเรียนรู้และฝึกทักษะการอ่าน ให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน โดยใช้ตำนานสถานที่สำคัญในท้องถิ่น จากการคัดเลือกในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนเมืองกระบี่ อำเภอเมืองกระบี่ จังหวัดกระบี่ มาแต่งเป็นกาพย์ยานี 11 และสร้างเป็นหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ซึ่งหนังสือส่งเสริมการอ่านเป็นสื่อที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีนิสัยรักการอ่าน ได้ทั้งความรู้ แง่คิด และความเพลิดเพลินจากการอ่าน สอดคล้องกับ จินตนา ไบกาซุ่ย (2542) ที่กล่าวถึงความสำคัญของหนังสือส่งเสริมการอ่านว่า เป็นนวัตกรรมที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการอ่าน ช่วยปลูกฝังเจตคติที่ดีและเสริมสร้างนิสัยรักการอ่าน ให้ผู้เรียนได้รับทั้งสาระ ความบันเทิง กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาทักษะทางภาษา และช่วยปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม ผนวกกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนมาเป็นสื่อซึ่งจะช่วยให้



ผู้เรียนเข้าใจบริบทของตัวเองได้ดียิ่งขึ้น และสามารถนำชุดความรู้ดังกล่าวไปเชื่อมโยงกับสาระวิชาสำคัญของแต่ละวิชาได้สอดคล้องกับ สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย (2558) ที่กล่าวถึงการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนว่า เหมาะกับการนำมาจัดการเรียนรู้กับผู้เรียนเพราะเป็นเรื่องที่นักเรียนมีความคุ้นเคยกับสถานการณ์ สามารถพัฒนาสู่การสังเกตการณ์และเกิดการเรียนรู้ตามกระบวนการวิทยาศาสตร์ รวมถึงการใช้เกม Quizizz มาเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขและตื่นตัวกับการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (2545) ที่กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมว่าเป็นกระบวนการที่ช่วยให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ สร้างบรรยากาศแห่งความสนุกสนาน ท้าทายความสามารถของผู้เรียน และเป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง ที่สำคัญคือ การจัดการเรียนรู้ดังกล่าวเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนจะสามารถนำความรู้และประสบการณ์จากที่ได้เรียนรู้มาต่อยอดเป็นทักษะชีวิตเพื่อปรับใช้ได้เหมาะสม นอกจากนี้ การใช้โปรแกรม Google Classroom ยังเป็นสื่อที่อำนวยความสะดวกให้นักเรียนได้ร่วมกิจกรรมและทบทวนบทเรียนในแต่ละคาบ สอดคล้องกับ เอกวิทย์ สิทธิวัชร และ วรชนันท์ ชูทอง (2558) ที่กล่าวถึง Google Classroom ว่าเป็นหนึ่งใน Google Apps for Education มีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันที่ครูและผู้เรียนสามารถจัดกิจกรรมออนไลน์ได้ โดยครูและนักเรียนจะมีชั้นเรียนออนไลน์ที่สามารถนัดหมาย จัดกิจกรรม และติดตาม เพื่อส่งเสริมให้การเรียนการสอนแต่ละครั้งมีประสิทธิภาพสูงสุดแก่ผู้เรียน

จากเหตุดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยสนใจพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนเมืองกระบี่ อำเภอเมืองกระบี่ จังหวัดกระบี่ โดยผู้วิจัยนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมาบูรณาการกับเกม Quizizz หนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” และโปรแกรม Google Classroom เพื่อให้สอดคล้องกับยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีสารสนเทศมีความก้าวหน้าจึงต้องจัดการเรียนการสอนที่อำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสารและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทุกที่ ทุกเวลา ซึ่งผลของการวิจัยครั้งนี้จะทำให้ได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบใหม่ และเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยในศตวรรษที่ 21 ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อออกแบบและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom



นิยามศัพท์เฉพาะ

ทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ หมายถึง กระบวนการทำความเข้าใจเนื้อเรื่องตำนานในจังหวัดกระบี่ โดยอาศัยความสามารถในการอ่าน คิด วิเคราะห์ การใช้วิจารณญาณ ประสบการณ์ และความสนใจของผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือทำ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และร่วมมือกันทำกิจกรรมจากการอ่านหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” เล่นเกม Quizizz และทบทวนเนื้อหาผ่านโปรแกรม Google Classroom

เกม Quizizz หมายถึง เกมตอบคำถามออนไลน์ จากตำนานกระบี่ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยผู้เรียน เล่นผ่านโทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ต พีซี

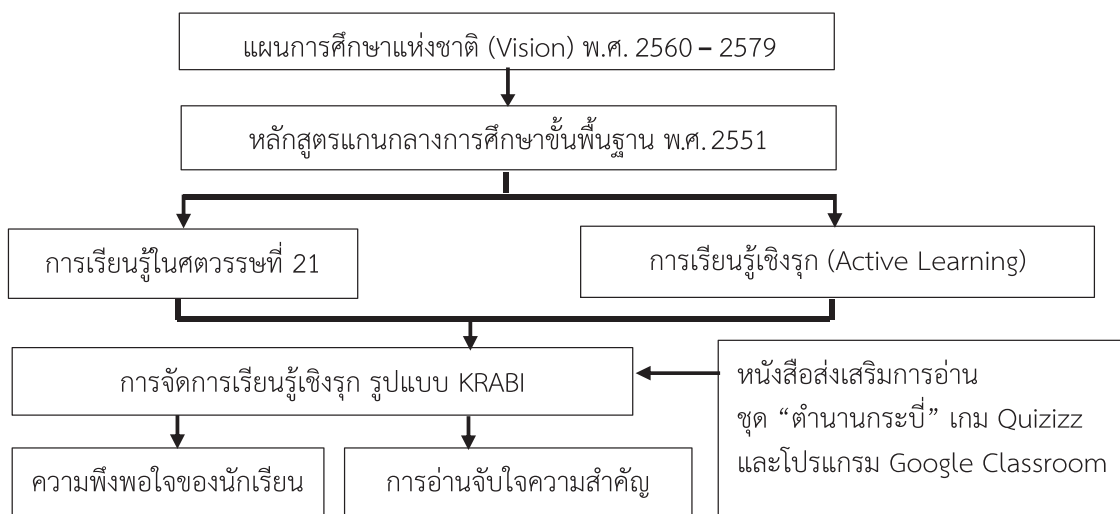
โปรแกรม Google Classroom หมายถึง ห้องเรียนออนไลน์ที่อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้ร่วมกิจกรรม ทบทวนบทเรียนเกี่ยวกับทฤษฎีการอ่านจับใจความสำคัญและตำนานกระบี่ ในแต่ละคาบได้ทุกที่ทุกเวลา

หนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” หมายถึง หนังสือที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะ การอ่านจับใจความสำคัญและส่งเสริมให้ผู้เรียนมีนิสัยรักการอ่าน โดยใช้ตำนานในจังหวัดกระบี่ จากหนังสือ เณลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เรื่อง วัฒนธรรมพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์ และภูมิปัญญาจังหวัดกระบี่ มาแต่งเป็นกาพย์ยานี 11 ประกอบภาพ

ความพึงพอใจ หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom ได้แก่ ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านบทบาท ที่ครูมีต่อการจัดการเรียนรู้

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design) โดยก่อนการทดลองผู้วิจัยได้ผ่านการฝึกอบรม หลักจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ หลักสูตรทางด้านสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ พ.ศ. 2566 มาแล้ว โดยมีการกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนเมืองกระบี่ อำเภอเมืองกระบี่ จังหวัดกระบี่ จำนวน 10 ห้องเรียน รวม 366 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566
2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนเมืองกระบี่ อำเภอเมือง จังหวัดกระบี่ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

1. เนื้อหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กำหนดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย คือ สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่าน สร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน ตัวชี้วัด ม. 2/2 จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน
2. ผู้วิจัยได้คัดเลือกตำนานในจังหวัดกระบี่ ซึ่งเป็นข้อมูลที่ผู้วิจัยคัดเลือกจากหนังสือเฉลิมพระเกียรติ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เรื่อง วัฒนธรรมพัฒนาการทางประวัติศาสตร์เอกลักษณ์และภูมิปัญญา จังหวัดกระบี่ ของกรมศิลปากร โดยผ่านมติที่ประชุมในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนเมืองกระบี่ อำเภอเมืองกระบี่ จังหวัดกระบี่ ซึ่งคัดเลือกตำนาน จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ ตำนานนางเบญจา ตำนาน อ้าวพระนาง ตำนานขุนสาหร่าย ตำนานช้างแม่ลูกอ่อน และตำนานเขาสามหน่วย มาเรียบเรียงและสร้างเป็น หนังสือร้อยกรองที่แต่งเป็นกาพย์ยานี 11 ประกอบภาพ โดยยังคงโครงเรื่องแบบเดิม

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom
2. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่านชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ใช้เวลาดำเนินการวิจัย จำนวน 7 คาบ คาบละ 50 นาที



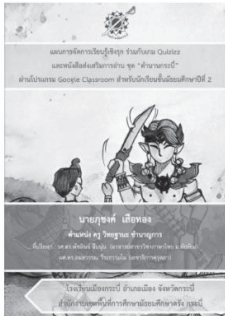
ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

1. ออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz ดำเนินงานในจังหวัดกระบี่ ผ่านโปรแกรม Google Classroom เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
2. ทดลองใช้วิธีการโดยบูรณาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ
3. วิเคราะห์ สรุป และอภิปรายผล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 โคลงวิจิตร จำนวน 7 แผน รวม 7 คาบ แผนนี้ประกอบด้วย สารสำคัญ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้สาระการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ การวัดผล และประเมินผล และบันทึกหลังการสอน
2. หนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” จำนวน 5 เรื่อง ผู้วิจัยคัดเลือกตำนานในจังหวัดกระบี่ จากหนังสือเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เรื่อง วัฒนธรรมพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์และภูมิปัญญาจังหวัดกระบี่ จัดทำโดยกรมศิลปากร ผ่านมติที่ประชุมในกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย โรงเรียนเมืองกระบี่ อำเภอเมือง จังหวัดกระบี่ ได้แก่ เรื่องที่ 1 ตำนานนางเบญจา เรื่องที่ 2 ตำนาน อ้าวพระนาง เรื่องที่ 3 ตำนานเรื่องขุนสาแหระ เรื่องที่ 4 ตำนานช้างแม่ลูกอ่อน และเรื่องที่ 5 ตำนานเขาสามหน่วย ซึ่งผู้วิจัยได้นำตำนานในจังหวัดกระบี่ ทั้ง 5 เรื่อง มาเรียบเรียงและสร้างเป็นหนังสือร้อยกรองที่แต่งเป็น กาพย์ยานี 11 ประกอบภาพ โดยยังคงโครงเรื่องแบบเดิม
3. เกม Quizizz ผู้วิจัยใช้เนื้อเรื่องจากหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ที่สร้างขึ้น ให้นักเรียนเล่นเกมตอบคำถาม 5 เรื่อง เรื่องละ 6 ข้อ รวม 30 ข้อ เพื่อฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ในแต่ละเรื่อง
4. แบบวัดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ เพื่อทดสอบกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียนและหลังเรียน
5. โปรแกรม Google Classroom ผู้วิจัยสร้างห้องเรียนออนไลน์ผ่านโปรแกรม Google Classroom เพื่ออำนวยความสะดวกให้นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมเล่นเกม Quizizz และทบทวนบทเรียนในแต่ละคาบ

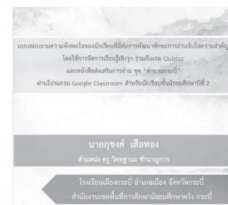
6. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ ใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ ประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านบรรยากาศในการเรียน 2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และ 3) ด้านบทบาทที่ครูมีต่อการจัดการเรียนรู้



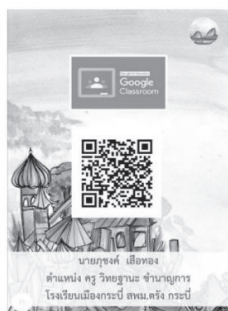
ภาพ 2 แผนการจัดการเรียนรู้



ภาพ 3 เกม Quizizz



ภาพ 4 หนังสือส่งเสริมการอ่าน



ภาพ 5



ภาพ 6



ภาพ 7

โปรแกรม Google Classroom แบบวัดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ แบบสอบถามความพึงพอใจ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โดยทำการทดลองตามลำดับ ดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยทดสอบวัดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญจากแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญก่อนเรียน
2. ดำเนินการทดลอง โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้เตรียมไว้ จำนวน 7 แผน รวม 7 คาบ ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอนด้วยตนเอง



3. ทดสอบหลังเรียน (Post-test)

3.1 ทดสอบวัดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ หลังเรียน

3.2 ประเมินความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ผลการทดลองตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS และ Microsoft Excel ประกอบการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตรการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical Approach)

2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยใช้การทดสอบสมมติฐาน การทดสอบค่า t แบบ Dependent Samples t-test

3. การวิเคราะห์ความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

สรุปผลการวิจัย

1. การออกแบบและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom ตามเกณฑ์ 80/80

1.1 การออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือทำ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และร่วมมือกัน ทำกิจกรรมจากการอ่านหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” เล่นเกม Quizizz และทบทวนเนื้อหา ผ่านโปรแกรม Google Classroom ประกอบด้วยขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 K (Keen) ขั้นสร้างความกระตือรือร้น ขั้นนี้เป็นการเริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปในท้องถิ่นของผู้เรียนและกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของการอ่านจับใจความสำคัญเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจใฝ่รู้ในการทำกิจกรรม

ขั้นที่ 2 R (Read) ขั้นเรียนรู้จากการอ่าน ขั้นนี้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับหลักการอ่าน จับใจความสำคัญผ่านกระบวนการอ่านแบบร่วมมือ โดยมีครูเป็นผู้แนะนำและอำนวยความสะดวก ในการแสวงหาความรู้ของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานที่ดีเกี่ยวกับการอ่านจับใจความสำคัญ

ขั้นที่ 3 A (Analysis) ขั้นเรียนรู้จากการวิเคราะห์ ขั้นนี้ผู้เรียนกับครูผู้สอนร่วมกันวิเคราะห์ ใจความสำคัญจากเรื่องตัวอย่าง

ขั้นที่ 4 B (Better) ขั้นเรียนรู้เพื่อการพัฒนา ขั้นนี้ผู้เรียนอ่านจับใจความสำคัญจากเรื่องต่าง ๆ และเล่นเกม Quizizz ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านด้วยตนเอง

ขั้นที่ 5 I (Integrate) ขั้นเรียนรู้สู่บูรณาการ ขั้นนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกเรื่องที่ประทับใจ มาเผยแพร่สู่พื้นที่สาธารณะเพื่อเป็นการบูรณาการการเรียนรู้จากผู้เรียนสู่สังคมด้วยการนำเสนอความรู้ ที่น่าสนใจให้กับสมาชิกในสังคมต่อไป

จากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom ทั้ง 5 ขั้นตอน ได้รูปแบบการเรียนรู้ที่เรียกว่า “KRABI” ซึ่งเป็นรูปแบบที่ผู้เรียนได้สร้างความรู้และประสบการณ์ด้วยตนเอง ลงมือฝึกฝนและปฏิบัติจริง ร่วมกันเรียนรู้อย่างท้าทาย และมีการบูรณาการเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้สู่สาธารณะทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะ การอ่านจับใจความสำคัญ และมีความสุขกับการเรียนรู้ ดังภาพ 8



ภาพ 8 การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน

ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom

1.2 การหาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือ ส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom

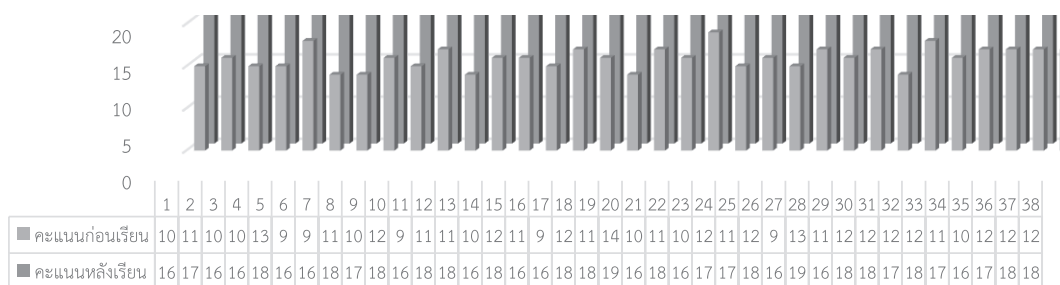


ผู้วิจัยใช้การหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical Approach) โดยวิเคราะห์ประสิทธิภาพด้านกระบวนการ (E_1) จากกิจกรรมในแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 7 แผน และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) จากคะแนนวัดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ

สำหรับผลการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical Approach) ของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom พบว่า มีประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 84.25 และมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 85.66 ตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

2. ผลการวัดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom

ผู้วิจัยวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom พบว่า คะแนนวัดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.03 และคะแนนวัดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.13 เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยและค่าร้อยละความก้าวหน้า พบว่า มีความก้าวหน้าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 6.11 คะแนน มีค่าร้อยละความก้าวหน้าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นร้อยละ 30.53 และผลคะแนนวัดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญก่อนและหลังเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 จากข้อมูลสรุปผลคะแนนสอบก่อนและหลังเรียนได้ดังภาพ 9



ภาพ 9 เปรียบเทียบผลคะแนนวัดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญก่อนและหลังเรียน
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ พบว่า ผลคะแนนวัดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญก่อนและหลังเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.01 ดังตาราง 1

ตาราง 1 วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ผลคะแนนวัดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญก่อนและหลังเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียนรู้	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
posttest – pretest	-6.11	.69	.11	-54.60	37	.000

** อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ตาราง 1 พบว่า ผลคะแนนวัดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 สอดคล้องกับ สมมติฐานการศึกษาที่ตั้งไว้

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom

ผู้วิจัยสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom หลังการจัดการเรียนรู้ สรุปผลความพึงพอใจในภาพรวมและแต่ละด้าน ดังตาราง 2

ตาราง 2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้การเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom ภาพรวม

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้	4.54	0.73	มากที่สุด
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	4.53	0.72	มากที่สุด
ด้านบทบาทที่ครูมีต่อการจัดการเรียนรู้	4.68	0.57	มากที่สุด
ภาพรวม	4.58	0.67	มากที่สุด

ตาราง 2 พบว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom ภาพรวม พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้านเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ 1) ด้านบทบาทที่ครูมีต่อการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 2) ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.54 และ 3) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53



อภิปรายผลการวิจัย

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.25/85.66 ตามเกณฑ์ 80/80 มีผลคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และความพึงพอใจของนักเรียนมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.58 อยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกอ่านจับใจความสำคัญ ร่วมกันทำกิจกรรมเพื่อสร้างองค์ความรู้และประสบการณ์ให้เกิดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ สอดคล้องกับแนวคิดของ พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และ พเยาว์ ยินดีสุข (2555) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นแนวการสอนที่เน้นเด็กเป็นศูนย์กลาง เน้นให้ผู้เรียนลงมือกระทำ เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และเน้นให้ผู้เรียนทำกิจกรรมแบบร่วมมือกัน ทั้งนี้ ยังต่อยอดจากแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมีการออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบใหม่ คือ รูปแบบ KRABI ร่วมกับการสร้างสรรค์สื่อที่น่าสนใจหลายประเภท ได้แก่ เกม Quizizz หนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” และโปรแกรม Google Classroom มีการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายผ่านเกม Quizizz ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมายแก่ผู้เรียนผ่านหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ซึ่งเป็นเรื่องที่อยู่ในความสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการร่วมกันลงมือปฏิบัติจริง และอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้ทบทวนตามความสนใจผ่านโปรแกรม Google Classroom นำไปสู่บรรยากาศการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ เกิดเป็นความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเป็นรูปแบบที่น่าสนใจสำหรับผู้ที่ต้องการนำไปใช้พัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญแก่ผู้เรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จะช่วยให้นักเรียนมีความท้าทาย สนุกกับกิจกรรม เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย สามารถพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญได้

1.2 ครูผู้สอนควรศึกษาตำนานกระบี่ให้เข้าใจอย่างถ่องแท้เพื่อการสอดแทรกเกร็ดความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับตำนานเรื่องต่าง ๆ ให้ผู้เรียนได้องค์ความรู้ประวัติศาสตร์รอบด้านขึ้น

1.3 การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ครูผู้สอนสามารถหาเวลาจากคาบว่างสำหรับทดสอบนักเรียนได้

1.4 ครูผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้จึงต้องเป็นผู้ที่คอยอำนวยความสะดวก กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นกัลยาณมิตร

1.5 ครูผู้สอนควรศึกษาการเล่นเกม Quizizz และการใช้โปรแกรม Google Classroom เพื่อแนะนำผู้เรียนที่ยังไม่มีประสบการณ์การใช้สื่อดังกล่าว

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1 ควรบูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ที่สอดคล้องกัน เช่น กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เป็นต้น
- 2.2 ควรนำหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ไปบูรณาการกับการเรียนรู้ในตัวชี้วัดอื่น ๆ ได้ เช่น การอ่านออกเสียงบทร้อยกรอง การอ่านขั้นสูง วรรณกรรมท้องถิ่น การแต่งกายยี่สิบ 11 เป็นต้น รวมถึงการพัฒนาทักษะอื่น ๆ เช่น ทักษะการอ่านออกเสียงร้อยแก้ว ทักษะการเขียน ทักษะการพูด เป็นต้น
- 2.3 ควรมีการสร้างหนังสือส่งเสริมการอ่านประเภทร้อยแก้ว แนวสารคดีที่เกี่ยวกับเรื่องราวที่น่าสนใจในจังหวัดกระบี่ เช่น มะม่วงหิมพานต์ เรือหัวโทง สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ เป็นต้น พัฒนาทักษะการอ่านของผู้เรียน เพื่อเพิ่มความหลากหลายของเนื้อหาในหนังสือส่งเสริมการอ่านที่เกี่ยวข้องกับจังหวัดกระบี่
- 2.4 ควรมีการศึกษาเกมการจัดการเรียนรู้ใหม่ ๆ ในการวิจัยครั้งต่อไปเพื่อเพิ่มความหลากหลายในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- จินตนา ไบกาชุย. (2542). *การจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.
- จรีภรณ์ ปุยะพันธ์. (2557). *การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6*. รายงานการศึกษาค้นคว้าอิสระ. คณะศึกษาศาสตร์: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทิตนา แหมมณี. (2545). *ศาสตร์การสอน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปวีณา เอ็นดู. (2547). *การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำ โดยใช้แบบฝึกทักษะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1*. รายงานการศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และ พเยาว์ ยินดีสุข. (2555). *คู่มือปฏิบัติการเพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้สู่ห้องเรียนแห่งคุณภาพ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (2566). *ค้นหาทรัพยากรสารสนเทศ*. www.newonet.result.niets.or.th/Announcement
- สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). *แนวทางการจัดทักษะแห่งอนาคตใหม่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นสมรรถนะทางสาขาวิชาชีพ*. กรุงเทพฯ.
- เอกวิทย์ สิทธิวิระ และ วรชนันท์ ชูทอง. (2558). *คู่มือการใช้งานการอบรมการใช้นวัตกรรม Google Classroom ในการเรียนการสอนของอาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์*. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.