

การพัฒนาทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิด โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI
ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

The Development of Reading Comprehension and Application Skills Using the KRABI
Active Learning Model, Combined with the Krabi Tale Reading Promotion Book,
"Toh Hin Kwang Kham Kap," and Quizizz Games for Grade 8 Students

ภูซงค์ เสือทอง^{1*}

Puchong Suartong^{1*}

Received: November 18, 2025; Revised: March 09, 2026; Accepted: May 01, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเมืองกระบี่ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 24 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม ใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) หนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ 3) เกม Quizizz 4) แบบวัดทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง 5) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ และทดสอบสมมติฐานการทดสอบค่า t แบบ Dependent Samples t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทีออกแบบมีประสิทธิภาพเท่ากับ 97.35/89.17 ตามเกณฑ์ 80/80 2) ผลคะแนนวัดทักษะ

¹ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนเมืองกระบี่

¹ Senior Professional Level Teacher, Muang Krabi School

*Corresponding Author e-mail: puchong.s@mschool.ac.th

การอ่านสรุปความรู้และข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้เชิงรุกตามที่ออกแบบ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามที่ออกแบบ ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้เชิงรุก หนังสือส่งเสริมการอ่าน เกม Quizizz ทักษะการอ่าน ความพึงพอใจ

Abstract

The purposes of this research were: 1) to determine the efficiency of the KRABI active learning model integrated with the "Toh Hin Khwang Kham Kap" local legend poetry book and Quizizz for Grade 8 students; 2) to compare students' reading skills in knowledge summarization and moral application before and after the intervention; and 3) to investigate students' satisfaction with the implemented learning model. The sample consisted of 24 Grade 8 students at Muang Krabi School during the first semester of the 2025 academic year, selected through cluster random sampling with the classroom as the unit of analysis. The research instruments included: 1) KRABI-based lesson plans, 2) the "Toh Hin Khwang Kham Kap" local legend poetry book, 3) Quizizz gamified assessments, 4) a reading skills test, and 5) a satisfaction questionnaire. Data were analyzed using arithmetic mean, standard deviation, percentage, and the dependent samples t-test. The results of the research indicated that: 1) The developed active learning model achieved an efficiency of 97.35/89.17, which exceeded the specified 80/80 criterion. 2) After the intervention, students' scores in reading skills for knowledge summarization and moral application were significantly higher than their pre-intervention scores at a 0.01 level of significance. 3) Students' overall satisfaction with the KRABI active learning model and its integrated tools was at the highest level.

Keywords: Active Learning, Reading Promotion Book, Quizizz, Reading Skills, Moral Application

บทนำ

การอ่านถือเป็นทักษะพื้นฐานที่ทำให้สมาชิกในสังคมมีคลังความรู้และความคิด เป็นสมบัติแห่งปัญญาที่นำพาชีวิตให้ดำเนินได้อย่างเหมาะสม ดังที่สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2551) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านว่า เป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อการศึกษาหาความรู้และพัฒนาชีวิต ก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน ส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และเป็นหัวใจของการศึกษาทุกระดับและเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้เรื่องต่าง ๆ สอดคล้องกับอรรถบุษย์ บุษย์เพชร (2566) ที่ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านว่า เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ สามารถใช้พัฒนาคุณภาพของผู้เรียนให้ดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข

จากความสำคัญของการอ่านทำให้กระทรวงศึกษาธิการบรรจุทักษะการอ่านไว้ในแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 และในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) ที่สำคัญ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานยังได้กำหนดนโยบายและจุดเน้น ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568-2569 ซึ่งให้ความสำคัญถึงการส่งเสริมการอ่าน เพื่อเป็นวิถีในการหาความรู้และต่อยอดองค์ความรู้ที่สูงขึ้น โดยส่งเสริมการอ่านเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านตามแนวการประเมิน PISA (ความฉลาดรู้ด้านการอ่าน) (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2567) ซึ่งโรงเรียนเมืองกระบี่มีการวิเคราะห์ความสำคัญของการพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านผ่านกิจกรรม Coaching and Mentoring Systems หรือกระบวนการชี้แนะและการเป็นที่เลี้ยง เพื่อจัดการเรียนการสอนที่พัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความฉลาดรู้ด้านการอ่าน โดยเฉพาะทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ในชีวิตจริง

รูปแบบ เทคนิค วิธีสอน และสื่อที่จะมาแก้ปัญหาและพัฒนาทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมีรูปแบบที่น่าสนใจและสามารถใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ คือ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) รูปแบบ KRABI ซึ่งเป็นรูปแบบการสอนที่อุษงค์ เสือทอง (2566) ได้ริเริ่มพัฒนาขึ้น เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ลงมือปฏิบัติจริง และเรียนรู้แบบร่วมมือกัน ผ่านการสร้างความรู้หรือเรียนรู้จากการอ่านและการวิเคราะห์จากเนื้อหาที่ง่ายไปสู่ระดับที่ยากขึ้น ที่สำคัญยังมีการบูรณาการให้ผู้เรียนได้เผยแพร่ข้อมูลที่เป็นประโยชน์จากการศึกษาสู่พื้นที่สาธารณะ เพื่อเป็นการบูรณาการการให้ผู้เรียนตอบแทนสังคม ซึ่งผู้วิจัยนำตำนานท้องถิ่นในจังหวัดกระบี่มาเป็นบทอ่าน เนื่องจากการใช้เนื้อหาในท้องถิ่นจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้นจากเนื้อหาที่มีความหมายต่อผู้เรียน สอดคล้องกับยุพาพรรณ มากมูล (2566) ที่กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจว่า ควรนำข้อมูลที่เป็นเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์หรือเป็นจุดเด่นของท้องถิ่นมาให้นักเรียนศึกษา เพราะเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวควรรู้และเมื่อได้ศึกษาแล้วจะเกิดความภูมิใจในท้องถิ่นของตน ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ร่วมกันคัดเลือกตำนานในท้องถิ่นร่วมกับครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนเมืองกระบี่ อำเภอเมืองกระบี่ จังหวัดกระบี่ ได้ตำนาน เรื่อง โต๊ะหินขวาง มาผลิตเป็นสื่อกระตุ้นความ

สนใจเกี่ยวกับการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดให้แก่ผู้เรียนมากยิ่งขึ้น โดยสร้างเป็นหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง “โต๊ะหินขวางคำกาพย์” ประกอบด้วย กาพย์ยานี 11 กาพย์ฉก 16 และกาพย์สุรางคนางค์ 28 ซึ่งหนังสือส่งเสริมการอ่านเป็นสื่อที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีนิสัยรักการอ่าน ได้ทั้งความรู้ แง่คิด เรียนรู้วิถีชีวิต คุณธรรมและความเพลิดเพลิน นำไปสู่การพัฒนาทักษะการอ่าน สอดคล้องกับนายฮัน กูจิ (2563) ที่กล่าวถึงความสำคัญของหนังสือส่งเสริมการอ่านว่า มีความสำคัญสำหรับเด็ก เพราะเป็นการหล่อหลอมให้เด็กเป็นคนดี ช่วยเสริมสร้างสติปัญญา ความรู้ ความคิด ความมีระเบียบวินัย ซึ่งมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์สังคมและความเจริญของประเทศชาติ หนังสือส่งเสริมการอ่านเป็นศิลปะอย่างหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ท้องถิ่น ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพราะเป็นการใช้ภาษาในฐานะเครื่องมือสื่อสารในการถ่ายทอดความรู้มายังเด็ก นอกจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI และการใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านแล้ว ผู้วิจัยเห็นว่าการใช้เกม Quizizz มาเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมการเรียนรู้จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกและตื่นตัวกับการเรียนรู่มากยิ่งขึ้น ช่วยให้เกิดความรู้ ความเข้าใจต่อการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับณัฏฐา ผิวมา (2564) ที่กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมว่าเป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจ และมีความสุขในการเรียน สามารถทำได้ทั้งการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนและการเรียนแบบออนไลน์ ซึ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

จากเหตุดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยสนใจพัฒนาทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิด โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz รวมถึง ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้ ทักษะ เจตคติ สมรรถนะ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และพัฒนาการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับการอ่านขั้นสูงให้มีคุณภาพต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

สมมติฐาน

1. ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80
2. ทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิด โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียน เรื่อง การอ่านสรุปความรู้และข้อคิด โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz อยู่ในระดับมากที่สุด

นิยามศัพท์เฉพาะ

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก หมายถึง รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมการสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านบริบทท้องถิ่น มี 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 K (Keen) ขั้นสร้างความกระตือรือร้น ขั้นที่ 2 R (Read) ขั้นเรียนรู้จากการอ่าน ขั้นที่ 3 A (Analysis) ขั้นเรียนรู้จากการวิเคราะห์ ขั้นที่ 4 B (Better) ขั้นเรียนรู้เพื่อการพัฒนา และขั้นที่ 5 I (Integrate) ขั้นเรียนรู้สู่บูรณาการ

หนังสือส่งเสริมการอ่าน หมายถึง หนังสือที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิด และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีนิสัยรักการอ่าน โดยใช้ตำนานในท้องถิ่นจังหวัดกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวาง มาแต่งเป็นคำประพันธ์ประเภทคำกาพย์

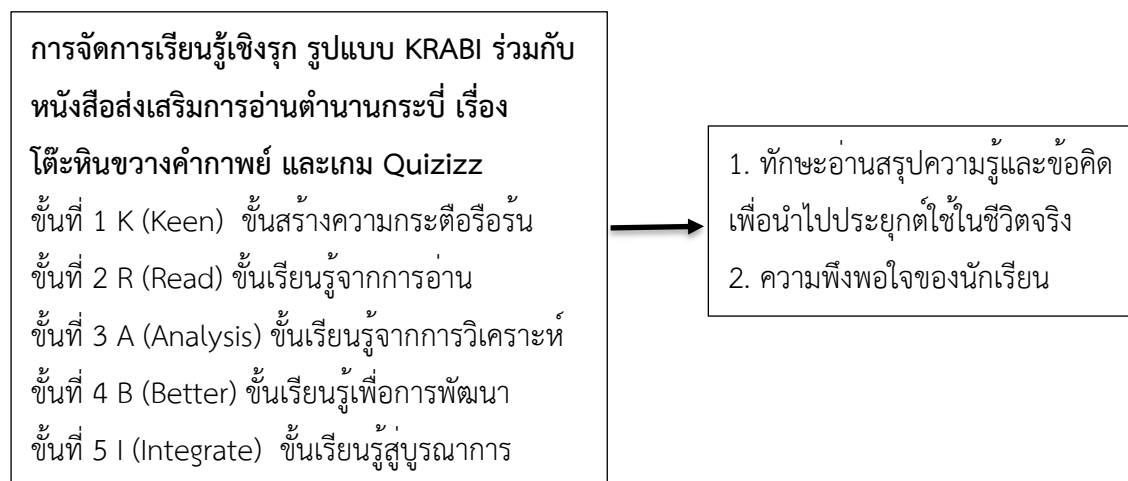
เกม Quizizz หมายถึง แพลตฟอร์มการประเมินผลรูปแบบเกมออนไลน์ (Gamified Assessment) ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยใช้ชุดคำถามที่สอดคล้องกับเนื้อหาในหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในการวัดและประเมินทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิด โดยใช้วัดและประเมินผลทั้งเพื่อการพัฒนา (Formative Assessment) และการประเมินเพื่อสรุปตัดสินผลการเรียนรู้ (Summative Assessment)

ทักษะการอ่าน หมายถึง ความสามารถในการสังเคราะห์องค์ความรู้และจริยธรรมจากตำนานท้องถิ่น “โต๊ะหินขวางคำกาพย์” เพื่อนำไปเสนอแนวทางแก้ปัญหาหรือสร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิกในสถานการณ์จริงได้อย่างเป็นระบบ

ความพึงพอใจ หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI และการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz ได้แก่ ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และด้านบทบาทที่ครูมีต่อการจัดการเรียนรู้

กรอบแนวคิด

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental) โดยมีการกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเมืองกระบี่ อำเภอเมืองกระบี่ จังหวัดกระบี่ จำนวน 11 ห้องเรียน
2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/8 โรงเรียนเมืองกระบี่ อำเภอเมืองกระบี่ จังหวัดกระบี่ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 24 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI และการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โตะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz เรื่อง ตำนานสู่ชีวิตจริง หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เปิดบ้านกระบี่ จำนวน 3 แผน รวม 3 คาบ แผนนี้ประกอบด้วยสาระสำคัญ ตัวชี้วัด ผลลัพธ์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ การวัดผลและประเมินผล และบันทึกหลังการสอน โดยแผนนี้จัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 K (Keen) ขั้นสร้างความกระตือรือร้น ขั้นนี้เป็นการเริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามและกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น เพื่อให้เกิดความสนใจใฝ่รู้ในการทำกิจกรรม

ขั้นที่ 2 R (Read) ขั้นเรียนรู้จากการอ่าน ขั้นนี้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการอ่านแบบร่วมมือ โดยมีครูเป็นผู้แนะนำและอำนวยความสะดวกในการแสวงหาความรู้ของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่อ่าน

ขั้นที่ 3 A (Analysis) ขั้นเรียนรู้จากการวิเคราะห์ ขั้นนี้ผู้เรียนกับครูผู้สอนร่วมกันวิเคราะห์เรื่องที่อ่านและประเมินการอ่านอย่างเป็นทางการ

ขั้นที่ 4 B (Better) ขั้นเรียนรู้เพื่อการพัฒนา ขั้นนี้ผู้เรียนได้ร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการอ่านในประเด็นที่ยากขึ้น เพื่อพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญจากการอ่าน

ขั้นที่ 5 I (Integrate) ขั้นเรียนรู้สู่บูรณาการ ขั้นนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เผยแพร่ข้อมูลที่เป็นประโยชน์จากการศึกษาสู่พื้นที่สาธารณะเพื่อเป็นการบูรณาการให้ผู้เรียนรู้จักตอบแทนสังคมด้วยการนำเสนอความรู้ที่น่าสนใจให้กับสมาชิกในสังคม

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน เพื่อตรวจพิจารณาในด้านความสอดคล้องระหว่างโครงสร้างกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ตลอดจนความเหมาะสมของกิจกรรม โดยหาค่าความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence) แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยมีความสอดคล้องที่ 0.67-1.00 และหาค่าความเหมาะสมของเครื่องมือ โดยมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด และหาค่าความเหมาะสมของเครื่องมือ โดยมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

2. หนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ ผู้วิจัยคัดเลือกตำนานจากมติที่ประชุมในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโรงเรียนเมืองกระบี่ อำเภอเมืองกระบี่ จังหวัดกระบี่ มาเรียบเรียงและสร้างเป็นหนังสือร้อยกรองที่แต่งเป็นคำกาพย์ โดยยังคงโครงเรื่องแบบเดิม จากนั้นผู้วิจัยได้นำหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน เพื่อตรวจพิจารณาความสอดคล้องด้านรูปแบบ เนื้อหา การดำเนินเรื่อง และการใช้ภาษา โดยหาค่าความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence) แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยมีความสอดคล้องที่ 0.67-1.00 และหาค่าความเหมาะสมของเครื่องมือ โดยมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

3. เกม Quizizz ผู้วิจัยใช้เนื้อเรื่องจากหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ มาสร้างเกม Quizizz ตอบคำถาม 5 ข้อ จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ตรวจพิจารณาความสอดคล้องด้านรูปแบบ เนื้อหา และการใช้ภาษา โดยหาค่าความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence) แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยมีความสอดคล้องที่ 0.67-1.00 และหาค่าความเหมาะสมของเครื่องมือ โดยมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

4. แบบวัดทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ เพื่อทดสอบกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียนและหลังเรียน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงเนื้อหาของแบบวัดทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิด

เนื้อหา	จำนวนข้อ
ด้านที่ 1 สรุปความรู้จากตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์	3
ด้านที่ 2 สรุปข้อคิดจากตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์	3
ด้านที่ 3 การนำความรู้และข้อคิดไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง	4
รวม	10

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำการวัดทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ตรวจสอบคุณภาพโดยกำหนดค่าความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence) ซึ่งดัชนีความสอดคล้องมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.67 ขึ้นไป หลังจากนั้นนำการวัดทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงที่ได้ปรับแก้ไขไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเมืองกระบี่ ปีการศึกษา 2568 จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและได้นำแบบทดสอบมาวิเคราะห์รายข้อเพื่อหาค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.40 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 - 0.60 ขึ้นไป นำมาใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยจัดทำเป็นแบบทดสอบคู่ขนานไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างโดยตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน

5. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz เรื่อง ตำนานสู่ชีวิตจริง ใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ ประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านบรรยากาศในการเรียน 2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และ 3) ด้านบทบาทที่ครูมีต่อการจัดการเรียนรู้

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ตรวจสอบพิจารณาความสอดคล้องด้านบรรยากาศในการเรียน ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และด้านบทบาทที่ครูมีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยหาค่าความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence) แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยมีความสอดคล้องที่ 0.67-1.00

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental) ในครั้งนี้เป็นการทดลองแบบกลุ่มเดียวมีการวัดทักษะก่อนเรียนและหลังเรียน (One – Group Pretest – Posttest Design) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แบบแผนการวิจัย

กลุ่มทดลอง	ทดสอบก่อนเรียน	การทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
E	T ₁	X	T ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

เมื่อ	E	แทน	กลุ่มที่ทดลอง
	X	แทน	การจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่าน ตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz
	T ₁	แทน	การวัดทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ก่อนที่จะจัดทำการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริม การอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz
	T ₂	แทน	การวัดทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง หลังการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือ ส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โดยทำการทดลองตามลำดับ ดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยทดสอบวัดทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงจากแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงก่อนเรียน

2. ดำเนินการทดลอง โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz เรื่อง ตำนานสู่ชีวิตจริง ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้เตรียมไว้

3. ทดสอบหลังเรียน (Post-test)

3.1 ทดสอบวัดทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิด โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงหลังเรียน

3.2 ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz เรื่อง ตำนานสู่ชีวิตจริง โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ผลการทดลองตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ประกอบการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz เรื่อง ตำนานสู่ชีวิตจริง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตรการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical Approach) ซึ่งประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) มาจากคะแนนระหว่างการทำกิจกรรมของแต่ละผลลัพธ์การเรียนรู้ ส่วนประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) มาจากคะแนนการทำแบบวัดทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz เรื่อง ตำนานสู่ชีวิตจริง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยใช้การทดสอบสมมติฐาน การทดสอบค่า t แบบ Dependent Samples t-test

3. การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz เรื่อง ตำนานสู่ชีวิตจริง โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz พบว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) เท่ากับ 97.35 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) เท่ากับ 89.17 ตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนด ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

แผนการจัดการ เรียนรู้	ระหว่างเรียน			หลังเรียน			ประสิทธิภาพ
	คะแนน เต็ม	คะแนนรวม N=24	E1	คะแนน เต็ม	คะแนนรวม N=24	E2	E1/E2
แผนฯ ที่ 12	16	376	97.92	10	214	89.17	97.35/89.17
แผนฯ ที่ 13	18	421	97.45	-	-	-	-
แผนฯ ที่ 14	15	348	96.67	-	-	-	-
คะแนนรวม	1,176	1,145	97.35	240	214	89.17	97.35/89.17

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โตะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz พบว่า คะแนนวัดทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 และคะแนนวัดทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.92 เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีความก้าวหน้าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 4.17 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 41.67 ซึ่งผลคะแนนวัดทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดก่อนและหลังเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โตะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ผลคะแนนวัดทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงก่อนและหลังเรียน

ทักษะการอ่าน สรุปความรู้และข้อคิด	M	S.D.	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
pretest - posttest	4.17	.82	.17	25.00	23	.00

** อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โตะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ 1) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.82 2) ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 และ 3) ด้านบทบาทที่ครูมีต่อการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.78 ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โตะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz ภาพรวม

รายการ	M	S.D.	ระดับ
ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้	4.80	0.52	มากที่สุด
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	4.82	0.51	มากที่สุด
ด้านบทบาทที่ครูมีต่อการจัดการเรียนรู้	4.78	0.54	มากที่สุด
ภาพรวม	4.80	0.52	มากที่สุด

สรุปผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical Approach) ของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz พบว่า มีประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) เท่ากับ 97.35 และมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) เท่ากับ 89.17 ตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

2. คะแนนวัดทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 และคะแนนวัดทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.92 เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน การพิจารณาค่าเฉลี่ยและค่าร้อยละความก้าวหน้า พบว่า มีความก้าวหน้าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 4.17 คะแนน มีค่าร้อยละความก้าวหน้าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นร้อยละ 41.67 ซึ่งผลคะแนนวัดทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดก่อนและหลังเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

3. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz ภาพรวม พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้านสามารถเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ 1) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.82 2) ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 และ 3) ด้านบทบาทที่ครูมีต่อการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.78

อภิปรายผล

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ และเกม Quizizz มีประสิทธิภาพเท่ากับ 97.35/89.17 ตามเกณฑ์ 80/80 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI เป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิด มี 5 ขั้นตอน เริ่มจากขั้นที่ 1 K (Keen) ขั้นสร้างความกระตือรือร้น เป็นการเริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามและกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น เพื่อให้เกิดความสนใจใฝ่รู้ในการทำกิจกรรม ขั้นที่ 2 R (Read) ขั้นเรียนรู้จากการอ่าน ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ผ่านกระบวนการอ่านแบบร่วมมือจากหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ ขั้นที่ 3 A (Analysis) ขั้นเรียนรู้จากการวิเคราะห์ ผู้เรียนกับครูผู้สอนร่วมกันวิเคราะห์เรื่องที่อ่านและประเมินการอ่านอย่างเป็นทางการจากการตอบคำถามในเกม Quizizz ขั้นที่ 4 B (Better) ขั้นเรียนรู้เพื่อการพัฒนา ผู้เรียนได้ร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการอ่านในประเด็นที่ยากขึ้น เพื่อพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญจากการอ่าน และขั้นที่ 5 I (Integrate) ขั้นเรียนรู้

สู่บูรณาการ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เผยแพร่ข้อมูลจากตำนานท้องถิ่นสู่พื้นที่สาธารณะ กระบวนการดังกล่าวทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดจากการได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ลงมือปฏิบัติจริง และได้ร่วมกันแสวงหาความรู้แบบร่วมมือกัน สอดคล้องกับแนวคิดของพิมพันธ์ เดชะคุปต์ และ พเยาว์ ยินดีสุข (2555) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นแนวการสอนที่เน้นเด็กเป็นศูนย์กลาง เน้นให้ผู้เรียนลงมือกระทำ เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และเน้นให้ผู้เรียนทำกิจกรรมแบบร่วมมือกัน

ด้านผลคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01 แสดงให้เห็นว่านอกจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบ KRABI ที่ทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดแล้ว ยังมีสื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะดังกล่าวเป็นอย่างดี คือ หนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ เป็นตัวช่วยสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากการเรียนรู้ที่มีความหมายผ่านเรื่องราวในท้องถิ่น สอดคล้องแนวคิดของนายอุทัย กูจิ (2563) ที่กล่าวถึงความสำคัญของหนังสือส่งเสริมการอ่านว่า มีความสำคัญสำหรับเด็ก เสริมสร้างสติปัญญา ความรู้ ความคิด ความมีระเบียบวินัย ซึ่งมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์สังคมและความเจริญของประเทศชาติ และแนวคิดของยุพาพรรณ มากมูล (2566) ที่กล่าวถึงการเรียนรู้ข้อมูลท้องถิ่นจะทำให้ให้นักเรียนได้รับความรู้ เกิดความสนใจในการศึกษา เพราะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตนเอง

ด้านความพึงพอใจของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากกระบวนการดังกล่าวเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจใฝ่รู้ให้กับผู้เรียน มีเกม Quizizz ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียนรู้ สามารถพัฒนาทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับแนวคิดของณัฐชา ผิวมา (2564) ที่กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมว่าเป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจ และมีความสุขในการเรียน

การบูรณาการการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว ถือเป็นกระบวนการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการอ่านขั้นสูง เริ่มตั้งแต่การเกิดความสนใจใฝ่เรียนรู้ เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองในบรรยากาศที่ทำหายและร่วมมือกันผ่านสื่อที่มีความหมาย สร้างเสริมทั้งความรู้ ข้อคิด และการนำไปใช้อย่างสร้างสรรค์ ส่งผลเชิงบวกต่อการพัฒนาผู้เรียนที่มีคุณภาพสู่สังคม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการศึกษา

1. ครูผู้สอนควรใช้ประโยชน์จากระบบวิเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศ (Data Analytics) ของแพลตฟอร์ม Quizizz ในขั้นที่ 3 A (Analysis) ขั้นเรียนรู้จากการวิเคราะห์ เพื่อจำแนกความสามารถของนักเรียนเป็นรายบุคคล ซึ่งจะช่วยให้ครูสามารถให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนา

2. การใช้ตำนานท้องถิ่นเป็นสื่อในการพัฒนาทักษะการอ่านสรุปความรู้และข้อคิด จะมีภาษาถิ่นปรากฏอยู่ในเนื้อเรื่อง ซึ่งภูมิหลังเข้าใจของนักเรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน ครูผู้สอนควรสังเกตและกระตุ้นให้เกิดความเข้าใจในเรื่องดังกล่าว

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพิ่มเติม เกี่ยวกับกระบวนการทางพุทธิปัญญาในการสังเคราะห์ข้อคิดและจริยธรรมของนักเรียนที่ผ่านการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่เกิดขึ้นจากการอ่านวรรณกรรมท้องถิ่นอย่างเป็นรูปธรรม
2. ควรนำหนังสือส่งเสริมการอ่านตำนานกระบี่ เรื่อง โต๊ะหินขวางคำกาพย์ ไปบูรณาการกับการเรียนรู้ในตัวชี้วัดอื่น ๆ ได้ เช่น การอ่านออกเสียงบทร้อยกรอง การแต่งคำประพันธ์ประเภทกาพย์ เป็นต้น
3. ควรมีการสร้างหนังสือส่งเสริมการอ่านประเภทร้อยแก้ว แนวสารคดีที่เกี่ยวกับเรื่องราวที่น่าสนใจในจังหวัดกระบี่ เพื่อเพิ่มความหลากหลายของเนื้อหาในหนังสือส่งเสริมการอ่านที่เกี่ยวข้องกับจังหวัดกระบี่
4. ควรมีการศึกษาเกมการจัดการเรียนรู้ใหม่ ๆ ในการวิจัยครั้งต่อไปเพื่อเพิ่มความน่าสนใจในการเรียนรู้อย่างยิ่งขึ้น

รายการอ้างอิง

- ณัฏฐา ผิวมา. (2564). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, ฉบับพิเศษ ครบรอบ 15 ปี มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์*, 1-15.
- นายฮัน กุจิ. (2563). *การสร้างหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด ตำนานเมืองปตานี จังหวัดปัตตานี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามกระบวนการที่สร้างสรรค์สังคม*. [วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยทักษิณ].
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และพะเยาว์ ยินดีสุข. (2555). *สอนเขียนแผนบูรณาการบนฐานเด็กเป็นสำคัญ*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภุชงค์ เสือทอง. (2566). *การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. [วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยทักษิณ].
- ยุพาพรรณ มากมูล. (2566). *การพัฒนาหนังสือส่งเสริมการอ่านโดยใช้ข้อมูลท้องถิ่นจังหวัดเพชรบุรีเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. [วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร].

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2567, 21 พฤศจิกายน). คำสั่งที่ ศธ 04006/ว4964 เรื่อง นโยบายและจุดเน้นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีงบประมาณ พ.ศ. 2568–2569. <https://www.secondarytak.go.th/wp-content/uploads/2024/11/67-11-25-นโยบายและจุดเน้นของ-สพฐ.-ปีงบประมาณ-2568-2569.pdf>
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2551). แนวทางการบริหารการจัดการหลักสูตร ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- อรบุษย์ บุษย์เพชร. (2566). การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงร้อยแก้วโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “เล่าขานนิทานได้” และ Matching Game สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. [วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยทักษิณ].