

การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้
ด้วยสื่อ Interactive Notebook
Development of Reading Comprehension skills of the 9th Grade Students through
Learning Management by Using Interactive Notebook

สุพรรณษา สัตยากุล สรียกานต์ ยี่เก็งเอี่ยม และปิยาภรณ์ พิชญากิรัตน์
Supunsa Suttayagoon, Sariyakarn Yeekengiam, and Piyaporn Pitchayapirat

สาขาวิชาการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
Curriculum and Instructional Development, Faculty of Education,
Ubon Ratchathani Rajabhat University
E-mail: supunsa092541@gmail.com

Received: May 25, 2023; Revised: August 7, 2023; Accepted: August 9, 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/6 โรงเรียนเบ็ญจะมะมหาราช จำนวน 30 คน ซึ่งได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม ด้วยวิธีการจับสลาก โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน และแบบทดสอบการอ่านจับใจความ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook พบว่า นักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 100 โดยคะแนนเฉลี่ยทั้งหมดคิดเป็น 82.27

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความก่อนการจัดการเรียนรู้ และหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การอ่านจับใจความ การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook

Abstract

The objectives of this study were 1) to develop reading comprehension skills compared with the criterion of 70% and 2) to compare reading comprehension skills of the 9th grade students before and after learning through learning management by using interactive notebooks. The samples used in this research were 30 students studying in the 9th grade, room 3/6, at Benchama Maharat School. They were randomized by cluster sampling by drawing classroom-unit lottery. The research instruments were 6 leaning management plans and a reading comprehension test. The statistics used were percentage, mean, standard deviation, and t-test.

The research findings were as follows.

1. The findings of the development of the reading comprehension skills of the 9th grade students through learning management by using interactive notebooks showed that all 30 (100%) students passed the criteria of 70%, with = 82.27.
2. The findings of the comparison of the reading comprehension skills of the 9th grade students through learning management by using interactive notebooks showed that the mean score after learning was higher than that before learning with the statistical significance at the level of .05.

Keywords: Reading Comprehension, Learning Management by Using Interactive Notebooks

บทนำ

ภาษาเป็นวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่ายิ่งของชาติ เป็นเครื่องมือในการสื่อความหมาย อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ความต้องการของตนให้ผู้อื่นทราบ ถ่ายทอดประสบการณ์ความรู้ให้แก่กัน ภาษาจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ทำให้คนในชาตินั้น ๆ สามารถติดต่อสื่อสารซึ่งกันและกันได้ด้วยความเข้าใจ ส่งผลให้เกิดความเจริญทางวัฒนธรรมในทุก ๆ ด้าน หากไม่มีภาษามนุษย์ก็คงไม่สามารถสืบทอดวิชาความรู้จากคนรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่งไม่สามารถถ่ายทอดประสบการณ์ให้คนรุ่นหลังได้ศึกษาและเรียนรู้ จนไม่อาจพัฒนาหรือรักษาความเป็นชาติของตนไว้ได้ ถ้าชาติใดรักษาภาษาของตนไว้ได้นั้น ประเทศนั้นก็จะมีวัฒนธรรม (ผะอบ โปะะกฤษณะ, 2554) นอกจากภาษาไทยจะมีความสำคัญทั้งในฐานะที่เป็นภาษาประจำชาติที่เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร และเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติแล้ว ภาษาไทยยังมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตและความเป็นปึกแผ่นต่อสังคมไทย คนไทยจึงควรตระหนักถึงความสำคัญของภาษาไทย ต้องทำความเข้าใจศึกษาหลักเกณฑ์ทางภาษา และฝึกฝนให้มีทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพเพื่อนำไปใช้ในการสื่อสาร เพื่อเกิดประโยชน์แก่ตนเอง ชุมชน สังคมและประเทศชาติ ภาษาไทยยังเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม ดังนั้นการสอนภาษาไทย ที่คำนึงถึงประเด็นนี้จะทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจภาษาไทยได้ดีขึ้นแม้แต่ไวยากรณ์หรือโครงสร้างของภาษาไทยเองก็ผูกติดกับวัฒนธรรมไทย

จากความสำคัญของภาษาที่กล่าวมาข้างต้น ภาษาไทยเป็นภาษาที่ทุกคนต้องได้รับเรียนรู้ เพื่อให้เกิดทักษะทางภาษา ซึ่งประกอบด้วยทักษะต่าง ๆ ได้แก่ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ดังนั้นกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดให้มีการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ภาษาไทยมีส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระ ได้แก่ กฎเกณฑ์ทางภาษา ซึ่งผู้ใช้ภาษาจะต้องรู้และใช้ภาษาให้ถูกต้องจึงต้องฝึกทักษะภาษาไทยจนให้เกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การอ่านเป็นทักษะของการแสวงหาความรู้ และเป็นความสามารถขั้นพื้นฐานทางภาษาที่นักเรียนทุกคนควรได้รับการฝึกฝนเพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ในระดับภาษาที่สูงขึ้น ดังนั้นภาษาไทย จึงต้องเรียนเพื่อการสื่อสารให้สามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถเลือกใช้คำ เรียบเรียงความคิด ความรู้ และใช้ภาษาได้ถูกต้องตามกฎเกณฑ์ได้ตรงตามความหมาย และถูกต้อง

ตามกาลเทศะตามบุคคลสามารถใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) การอ่านมีความสำคัญยิ่งในการแสวงหาความรู้ ผู้ที่มีความสามารถในการอ่าน สามารถอ่านได้มาก อ่านได้เร็ว อ่านได้ถูกต้อง อ่านได้หลาย ๆ ภาษาย่อมมีในโอกาสชีวิตหลาย ๆ ด้านมากกว่าคนอื่น เช่น ด้านสังคม ด้านการประกอบอาชีพ ด้านการศึกษาหาความรู้ ตลอดจนด้านข่าวสารข้อมูลที่ได้รับทำให้รู้กว้าง รู้ไกล ดังที่พีรทพิย ชาตะรัตน์ (2545) กล่าวว่า การอ่าน เป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารระหว่างผู้เขียนได้ถ่ายทอดความคิด ทศนคติ อารมณ์ จินตนาการ และสิ่งที่ต้องการสื่อสารอื่น ๆ ของตนเองผ่านงานเขียน โดยใช้สัญลักษณ์ ที่กำหนดรู้ร่วมกันเป็นสื่อกลางความเข้าใจที่ถูกต้องตรงกัน ซึ่งสอดคล้องกับ ถวัลย์ มาตจรัส (2546) กล่าวว่า การอ่านเป็นกระบวนการรับสาร ซึ่งหมายถึง ข้อมูล ข่าวสาร ทศนคติ หรือประสบการณ์ผ่านตัวอักษร

นอกจากนี้วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2545) กล่าวว่า การอ่านเป็นวิธีการเรียนรู้ที่มีความสำคัญมากในชีวิตมนุษย์ เพื่อใช้ในกระบวนการรับสาร ดังนั้นการอ่านเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ เพราะถ้าผู้อ่านไม่เข้าใจในเรื่องที่อ่านก็จะไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ได้อย่างถูกต้อง การอ่านจึงถือเป็นหัวใจและเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในการสร้างสติปัญญาความรู้และการอ่านที่มีประสิทธิภาพจะต้องสามารถอ่านจับใจความของเรื่องที่อ่านได้ การอ่านจับใจความเป็นการอ่านที่เข้าใจในเนื้อหาของเรื่องที่อ่านได้อย่างถูกต้อง และเป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนควรได้เรียนรู้ เนื่องจากในปัจจุบันเป็นยุคที่มีข้อมูลข่าวสารเผยแพร่เป็นอย่างมาก ดังนั้นในการรับข้อมูลข่าวสารจะต้องอาศัยการอ่านจับใจความเพื่อที่มนุษย์จะได้แยกเนื้อหาสาระและจับประเด็นในเรื่องของสารนั้น ๆ ได้อย่างถูกต้อง และยังทำให้ได้รับประโยชน์อย่างเต็มที่ในการรับสารที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อสาร การอ่านจับใจความจึงมีความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากเป็นความรู้พื้นฐานของการเรียนรู้ เพราะถ้าผู้อ่านไม่เข้าใจในเรื่องที่อ่านก็จะไม่สามารถนำความรู้จากเรื่องที่อ่านไปใช้ประโยชน์ได้อย่างถูกต้อง

จากการสังเกตชั้นเรียน และจากคะแนนผลการทดสอบการศึกษาขั้นพื้นฐาน แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบปัญหาการขาดทักษะการอ่าน คือ การอ่านแล้วจับใจความไม่ได้ อ่านเนื้อเรื่องแล้วไม่เข้าใจในเนื้อเรื่องที่อ่าน ขาดสมาธิในการอ่าน ขาดการรักการอ่าน ซึ่งเป็นปัญหาในการจัดการเรียนการสอน และยังส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เนื่องจากการประเมินการทดสอบ O-NET กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ปีการศึกษา 2563 คะแนนเฉลี่ยด้านการอ่าน ร้อยละ 59.67 (สถาบันทดสอบการศึกษาแห่งชาติ, 2563) และปีการศึกษา 2564 คะแนนเฉลี่ยด้านการอ่าน ร้อยละ 52.58 (สถาบันทดสอบการศึกษาแห่งชาติ, 2564) จากการประเมินผลการทดสอบข้างต้น จะเห็นได้ว่าคะแนนเฉลี่ยในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยมีระดับคะแนนเฉลี่ยน้อยลง ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกที่จะแก้ไขปัญหาด้านทักษะทางการอ่านเป็นลำดับแรก โดยเฉพาะการอ่านจับใจความซึ่งเป็นการอ่านขั้นพื้นฐานที่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ควรได้รับการพัฒนา ผู้วิจัยจึงเลือกพัฒนาทักษะทางการอ่านจับใจความ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะทางการเรียนที่สูงขึ้น เพราะถ้าผู้เรียนมีทักษะทางการอ่านที่ดีขึ้นก็จะส่งผลให้ทักษะทางด้านต่าง ๆ ดีขึ้นตามมาด้วย นอกจากนี้ยังพบว่าครูยังขาดทักษะการจัดการเรียนการสอน โดยครูผู้สอนป้อนข้อมูลให้ผู้เรียนเพียงฝ่ายเดียว นักเรียนจึงเกิดความเบื่อหน่าย ขาดการกระตุ้นความสนใจ ครูควรที่จะจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเป็นฝ่ายเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้จึงเป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่ง ครูควรหาวิธีการและแนวทางในการจัดการเรียนการสอนที่มีความหลากหลายน่าสนใจ เพื่อช่วยในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ ด้วยเหตุนี้ครูจึงต้องแสวงหาวิธีการจัดการเรียนการสอนที่มีความน่าสนใจ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีการอ่านจับใจความที่ดีขึ้น การจัดการเรียนการสอนจึงเป็นสิ่งสำคัญที่เข้ามามีบทบาทเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และทำให้เกิดทักษะในเรื่องการอ่านจับใจความมากขึ้น

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ คือการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ Interactive- Notebook ซึ่งเรียกได้ว่า สมุดจดปฏิสัมพันธ์ หรือ สมุดบันทึกแบบโต้ตอบ อรุณรัตน์ บำรุงจิตร์ (2559) ยังกล่าวไว้ว่า สื่อ Interactive Notebook เป็นสื่อการสอนเชิงนวัตกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญช่วยส่งเสริมศักยภาพผู้เรียน ทำให้บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ทั้งในด้านของการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นักเรียนมีกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานได้ ซึ่งสามารถใช้สื่อนต่าง ๆ สร้างสรรค์ผลงานได้ตามใจชอบ สามารถออกแบบโดยใช้กระดาษสี ปากกาเน้นข้อความ ดินสอสี เพื่อใช้ในการตกแต่งผลงาน ยังมีการบูรณาการเรียนรู้โดยการนำเอาศิลปะเข้ามามีส่วนร่วม เช่น การตัดปะ ระบายสี ตามที่นักเรียนต้องการ จึงทำให้การเรียนรู้สนุกสนานมากขึ้น Jaladanki and Bhattacharya (2015) กล่าวว่า เป็นสื่อการสอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการสะท้อนสิ่งที่ตัวเองได้เรียนรู้ และการทำงานร่วมกันที่ทำให้การพูดคุย อภิปรายร่วมกันระหว่างการทำงานในชั้นเรียนมีความหมายในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

Waldman and Crippen (2009) กล่าวว่า เป็นเครื่องมือในการทำงานที่จะช่วยให้นักเรียนได้แสดงความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์แสดงให้เห็นถึงความรู้สึก สร้างความภาคภูมิใจ และความเป็นเจ้าของผลงาน เพิ่มความเชื่อมั่นของนักเรียนยังกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผลงาน Interactive Notebook ช่วยให้นักเรียนสามารถจัดระเบียบข้อมูลที่เรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบ ยังเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครู นักเรียน เพื่อน ๆ และผู้ปกครองสามารถร่วมกันคิดร่วมกันทำได้ ซึ่งจะสะท้อนผลงานของนักเรียนที่ได้จากการสังเคราะห์ หรือการสรุปในลักษณะของรูปแบบต่าง ๆ ที่มีสีสัน ผลงานเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลที่แสดงถึงองค์ความรู้ของผู้เรียน ซึ่งในปัจจุบันงานวิจัยที่เกี่ยวกับแนวการสอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ Interactive Notebook ในประเทศไทยพบได้ค่อนข้างน้อย เนื่องจากเป็นแนวการสอนของต่างประเทศผู้วิจัยจึงสนใจเลือกใช้สื่อ Interactive Notebook ที่ได้รับการยอมรับของต่างประเทศ นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในการศึกษาไทยโดยให้เหมาะสมกับผู้เรียน และใช้ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ซึ่งอรุณรัตน์ บำรุงจิตร (2563) ยังได้นำการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Interactive Notebook มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยมีวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ Interactive Notebook ใช้แทนแบบฝึกหัด หรือการทำใบงานจำนวนมาก สามารถวัดผลการเรียนรู้ได้จากผลงานที่ผู้เรียนได้จัดทำขึ้น เป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และส่งผลให้การเรียนรู้ของผู้เรียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จากความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook ซึ่งเป็นการนำสื่อการจัดการเรียนรู้มาประยุกต์เข้ากับการอ่านจับใจความ เป็นการรวบรวมความคิดของผู้เรียนนำมาจัดทำเป็นผลงานโดยจัดทำสื่อ Interactive Notebook ในรูปแบบต่าง ๆ แทนการจดลงในสมุด หรือ การทำโน้ตแบบฝึกหัด ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook ในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook เป็นหนึ่งในแนวทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง โดยการจับใจความจากเรื่องที่อ่านนำมารวบรวมเป็นองค์ความรู้ไว้ในสื่อ Interactive Notebook ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบและง่ายต่อการทบทวน ทำให้ผู้เรียนมีทักษะการอ่านที่ดีขึ้นและสามารถอ่านจับใจความได้อย่างถูกต้อง ยังเป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งยังฝึกให้ผู้เรียนได้คิดและออกแบบการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมผู้เรียนให้รักในการเรียนรู้และรักในการอ่านมากขึ้น จึงส่งผลให้การอ่านจับใจความของผู้เรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้น เพราะสื่อ Interactive Notebook ช่วยให้ผู้เรียนมีการคิดการวางแผนอย่างเป็นระบบ ยังมีความคิดที่สร้างสรรค์ในการออกแบบผลงาน ทำให้การอ่านมีความน่าสนใจมากขึ้น ดังนั้นการอ่านจับใจความโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook จึงมีบทบาทสำคัญ โดยเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ต้องฝึกทักษะการอ่านจับใจความให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านที่ดีขึ้น ยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาต่าง ๆ เพื่อต่อยอดการศึกษาในระดับที่สูงขึ้นและสามารถนำไปใช้ในการดำรงชีวิตให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. พัฒนาทักษะการอ่านจับใจความวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

2. เปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 8 โรงเรียน 53 ห้องเรียน รวมทั้งหมด 1,867 คน

ตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเบ็ญจะมะมหาราช อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้อง 30 คน คือ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/6 ซึ่งได้จากการเลือกแบบสุ่ม (Cluster random sampling) ด้วยวิธีการจับสลาก โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรอิสระ คือ สื่อการจัดการเรียนรู้ Interactive notebook
2. ตัวแปรตาม คือ ทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เนื้อหาในการวิจัย

1. อ่านจับใจความจากบทความให้สาระความรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ Foldables
2. อ่านจับใจความจากบทความให้แง่คิด โดยใช้การจัดการเรียนรู้ Lap Book
3. อ่านจับใจความจากบทความแสดงความคิดเห็น โดยใช้การจัดการเรียนรู้ Bag Book
4. อ่านจับใจความจากบทความให้ความรู้ทั่วไป โดยใช้การจัดการเรียนรู้ book Slides
5. อ่านจับใจความจากบทความวิชาการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ Thinking book
6. อ่านจับใจความจากบทความวิเคราะห์วิจารณ์ โดยใช้สื่อการเรียนรู้ Box book

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การอ่านจับใจความโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive- Notebook จำนวน 6 แผน 6 สัปดาห์ แผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 12 ชั่วโมง
2. แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านจับใจความก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook จำนวน 1 ฉบับ เป็นตัวเลือกชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนทราบและเข้าใจขั้นตอนที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้
2. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านจับใจความก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ ใช้เวลา 1 ชั่วโมงในการทดสอบ ก่อนเรียน เพื่อศึกษาความรู้เดิมของนักเรียนแล้วเก็บข้อมูลที่ได้จากการทำแบบทดสอบไว้เพื่อพัฒนานักเรียนต่อไป
3. ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การอ่านจับใจความโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook จำนวน 6 แผน 6 สัปดาห์ ใช้เวลาสอนแผนละ 2 ชั่วโมง รวมจำนวน 12 ชั่วโมง
4. ทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านจับใจความก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ ใช้เวลา 1 ชั่วโมงในการทดสอบ แล้วนำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบไปทำการวิเคราะห์หาค่าทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการวิเคราะห์ทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 มีรายละเอียดดังนี้

จำนวน ทั้งหมด 30 คน	แผนที่ 1	แผนที่ 2	แผนที่ 3	แผนที่ 4	แผนที่ 5	แผนที่ 6	คะแนน เต็ม 120	ร้อยละ 70	เกณฑ์ การ ประเมิน
$\bar{x}$	16.53	16.5	16.36	16.76	16.3	16.33	98.73	82.27	ผ่าน

จากตารางที่ 1 ผลการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook พบว่า นักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 100 โดยคะแนนเฉลี่ยทั้งหมดคิดเป็น 82.27 เมื่อพิจารณารายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละแผน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การอ่านจับใจความจากบทความทั่วไป นักเรียนทำได้คะแนนมากที่สุด คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 16.76 รองลงมา คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การอ่านจับใจความจากบทความให้สาระความรู้ คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 16.53 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การอ่านจับใจความจากบทความแสดงความคิดเห็น คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 16.36 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 การอ่านจับใจความจากบทความให้แง่คิด คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 16.5 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 การอ่านจับใจความจากบทความวิเคราะห์วิจารณ์ คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 16.33 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 การอ่านจับใจความจากบทความวิชาการ คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 16.3 ตามลำดับ

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook

คนที่	คะแนนสอบ เต็ม 40 คะแนน		ผลต่าง
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
$\bar{x}$	18.07	29.10	11.03
S	3.89	5.23	-
t	26.66*		
Sig	.000		

*มีนัยความสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ทักษะการอ่านจับใจความก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 18.07 คะแนน และ 29.10 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า นักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 100 โดยคะแนนเฉลี่ยทั้งหมดคิดเป็น 82.27
2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า นักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 100 โดยคะแนนเฉลี่ยทั้งหมดคิดเป็น 82.27 การอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 โดยผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพทางการเรียนไม่ต่ำกว่าเกณฑ์ ศึกษาหลักสูตรคู่มือการจัดการเรียนรู้และเอกสารในการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผน แผนการจัดการเรียนรู้เป็นเครื่องมือที่ใช้เพื่อส่งเสริมและกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน มีความเหมาะสมกับวัย ความแตกต่างระหว่างบุคคล ความพร้อมของผู้เรียน การอ่านจับใจความเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนอยู่เสมอ เพราะถ้านักเรียนไม่สามารถจับใจความได้ก็จะทำให้การอ่านไม่เกิดประโยชน์ การอ่านจับใจความโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook ช่วยพัฒนาทักษะผู้เรียนด้านการอ่านจับใจความเพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการอ่านที่ดีขึ้นและสามารถอ่านจับใจความได้อย่างถูกต้อง ยังเป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งยังฝึกให้ผู้เรียนได้คิดและออกแบบการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ทำให้การอ่านมีความน่าสนใจมากขึ้น ดังที่สิทธิพงศ์ สิริวรพงศ์ (2550) ได้กล่าวถึงการอ่านจับใจความว่า การอ่านจับใจความเป็นสิ่งที่มีประโยชน์ต่อผู้ที่ได้ศึกษา และเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมากในวงการศึกษา เนื่องจากการเรียนการสอนจะต้องอาศัยในเรื่องของการอ่านจับใจความเพื่อที่จะให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์และเข้าใจความหมายของเรื่องที่อ่าน ซึ่งมลลญา หินศรีสุวรรณ (2550) ได้กล่าวถึงการอ่านจับใจความว่า การอ่านจับใจความเป็นการอ่านที่ผู้อ่านจะต้องสามารถเข้าใจในเนื้อหาและจับใจความในเรื่องที่อ่านได้ ยังต้องบอกถึงส่วนประกอบต่าง ๆ สามารถแสดงทัศนคติต่อเรื่องที่อ่านได้อย่างถูกต้อง และทักษะพร โพธิ์เหมือน (2561) ได้กล่าวถึงการอ่านจับใจความไว้ว่า การอ่านจับใจความเป็นหัวใจสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อที่จะเข้าใจในเนื้อเรื่องที่อ่านยังเป็นพื้นฐานที่ทำให้ผู้อ่านสามารถแสดงความคิดเห็นเชิงวิพากษ์ การอ่านที่ถูกวิธีทำให้คนมีความฉลาด ประสบความสำเร็จในการเรียนทำให้ได้รับความคิด ความบันเทิง ช่วยพัฒนาการศึกษา พัฒนาเศรษฐกิจ สังคมคุณภาพชีวิต และการประกอบอาชีพ

สู่ความก้าวหน้ามั่นคงในชีวิตอนาคตได้ นอกจากนี้อรุณศรี บำรุงจิตร (2563) ได้นำการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Interactive-Notebook มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยมีวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ Interactive- Notebook นำมาใช้แทนแบบฝึกหัด หรือการทำใบงานจำนวนมาก นักเรียนสามารถสรุปย่อโดยใช้สมุดงานแผ่นเดียว นักเรียนยังสามารถสร้างสรรค์สมุดงานแบบโต้ตอบให้สวยงามเพียงใดก็ได้โดยเป็นการนำศิลปะเข้ามาใช้ในรายวิชาต่าง ๆ ซึ่งเป็นการกระตุ้นความสนใจช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในบทเรียนได้มากขึ้นและส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ดังนั้นการอ่านจับใจความโดยใช้สื่อการเรียนรู้ Interactive Notebook จึงมีบทบาทสำคัญ ที่ต้องฝึกทักษะการอ่านจับใจความและเป็นนวัตกรรมที่สำคัญในการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนได้กลั่นกรองกระบวนการคิด โดยรวบรวมความรู้ความคิดมาจัดทำในรูปแบบสื่อ Interactive Notebook ในรูปแบบต่าง ๆ เป็นการรวบรวมความรู้ที่ได้รับจากการจัดทำเป็นผลงานของตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ในบทเรียนนั้น ๆ ยังเป็นการสร้างสรรค์ชิ้นงาน เกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ สะดวกเข้าใจง่าย เพราะผู้เรียนเป็นผู้รวบรวมองค์ความรู้ด้วยตนเอง การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ Interactive Notebook เป็นหนึ่งแนวทางในการศึกษา ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการเรียนการสอนแบบสหวิทยาการที่ประยุกต์หลักวิชาเข้าด้วยกัน ซึ่งเป็นการนำศิลปะมาประยุกต์เข้ากับภาษาไทย เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการอ่านจับใจความในรายวิชาภาษาไทยให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น ยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาต่าง ๆ เพื่อต่อยอดการศึกษาในระดับที่สูงขึ้น

Horne (2021) ได้ศึกษาการใช้สมุดบันทึกแบบโต้ตอบใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อช่วยในการพัฒนานักเรียน ทำให้จำนวนผู้เรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นแบบทวีคูณทุกปี การใช้สมุดบันทึกแบบโต้ตอบจึงเป็นเครื่องมือเชิงกลยุทธ์ที่เรียบง่ายเพื่อช่วยแนะนำและสนับสนุนการเรียนรู้ในห้องเรียนศตวรรษที่ 21 ทุกสาขาวิชานอกจากนี้พัฒนาพงษ์ สิทานรินทร์ (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความโดยการจัดการเรียนรู้แบบ SQ4R ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัย พบว่าหลังการจัดการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 และวรรณณ สุขสวัสดิ์ (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค KWL Plus สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อพัฒนาการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ผังมโนทัศน์เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ผังมโนทัศน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และแบบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความ ก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook มีคะแนนเฉลี่ย 18.07 และ 29.10 ตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลการเรียนสูงขึ้น เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดและรวบรวมองค์ความรู้ด้วยตนเองให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ ยังได้ทบทวนบทเรียนที่ผู้เรียนลงมือทำ ทำให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และมีกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น ยังพบว่าจุฬารัตน์ อินทร์อุดม (2562) ได้ศึกษาความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับพลังคำถาม พบว่า คะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.43 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.51 และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.03 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.96 จะเห็นได้ว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คิดเป็นร้อยละ 83.43 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญ นิภาพรณ ทองสว่าง และอ้อมรจิต เป้นศรี (2565) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเทคนิค 9 คำถาม พบว่านักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

นอกจากนี้วัสนน กฤษกลาง (2560) ได้ทำการศึกษาความสามารถในการอ่านจับใจความและทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยวิธีการสอนอ่านแบบบูรณาการของ Murdoch (MIA) ร่วมกับแผนผังกราฟฟิกได้พบว่าความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอนเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการอ่านจับใจความและได้ทดสอบความรู้ของผู้เรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความของผู้เรียนหลังการจัดการเรียนรู้ ยังสอดคล้องกับพรพรรณ พูลเขาล้าน (2563) ทำการศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับ เทคนิค SQ4R ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจสูงขึ้นหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยุทธิชัย อุปการดี (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความตามรูปแบบ SQ4R ร่วมกับ เทคนิค 5W1H โดยใช้บทอ่านวรรณกรรมท้องถิ่นสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ SQ4R และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการอภิปรายผลการศึกษา แสดงให้เห็นว่า การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook สามารถพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนได้ โดยเครื่องมือที่ใช้ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความจากบทความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และ 2) แบบวัดทักษะการอ่านจับใจความก่อนเรียนและหลังเรียน จากการจัดการเรียนรู้พบว่า นักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 100 โดยคะแนนเฉลี่ยทั้งหมดคิดเป็น 82.27 แสดงให้เห็นว่า ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ Interactive Notebook ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ผ่านเกณฑ์ตามกำหนด เมื่อพิจารณารายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละแผน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การอ่านจับใจความจากบทความทั่วไป นักเรียนทำได้คะแนนมากที่สุด คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 16.76 รองลงมา คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การอ่านจับใจความจากบทความให้สาระความรู้คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 16.53 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การอ่านจับใจความจากบทความแสดงความคิดเห็น คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 16.36 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 การอ่านจับใจความจากบทความให้แง่คิด คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 16.5 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 การอ่านจับใจความจากบทความวิเคราะห์วิจารณ์ คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 16.33 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 การอ่านจับใจความจากบทความวิชาการ คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 16.3 ตามลำดับ ซึ่งในแต่ละแผนผู้วิจัยเลือกใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ Interactive Notebook ตามบริบทและความเหมาะสมของเนื้อหา หลังการจัดการเรียนรู้พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งผู้เรียนมีคะแนนค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 18.07 และหลังเรียนค่าเฉลี่ย 29.10 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน พบว่า มีค่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และจากการสะท้อนผลหลังการจัดการเรียนรู้ การอ่านจับใจความจากบทความโดยใช้ สื่อ Interactive Notebook พบว่า ผู้เรียนมีความชอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เนื่องจากสื่อ Interactive Notebook เป็นการนำศิลปะประยุกต์เข้ากับภาษาไทยช่วยในการกระตุ้นผู้เรียนให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์และได้ลงมือทำผลงาน ผู้วิจัยเลือกใช้สื่อ Interactive Notebook ในการอ่านจับใจความ เนื่องจากสื่อ Interactive Notebook เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญสามารถใช้แทนสมุดจด หรือ แบบฝึกหัด และยังช่วยจัดความคิดของผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ โดยผู้เรียนตอบคำถามการอ่านจับใจความลงในสื่อ Interactive Notebook ที่ผู้เรียนได้จัดทำ สะท้อนให้เห็นความคิดของผู้เรียนได้และสามารถวัดผลได้อย่างชัดเจน ดังนั้น การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ Interactive Notebook มีการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น อีกทั้งยังมีการฝึกการอ่านจับใจความจากบทความที่หลากหลาย สื่อที่ใช้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน ก่อให้เกิดการเรียนรู้และช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นและหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดการเรียนรู้ การอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สื่อ Interactive Notebook สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ ดังนั้นครูผู้สอนภาษาไทย สามารถนำผลการอ่านจับใจความโดยใช้สื่อ Interactive Notebook ไปเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความได้
2. ในการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายดึงดูดความสนใจ กระตุ้นการเรียนรู้ผู้เรียน และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
3. คณะระดับเก่ง ระดับปานกลาง และระดับอ่อนให้คะแนนตามความเหมาะสม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาและจัดทำสื่อการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในการอ่านจับใจความในรูปแบบใหม่ ๆ เช่น สื่ออินโฟกราฟิก สื่อมัลติมีเดีย เกมมิฟิเคชัน เป็นต้น

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาอย่างดียิ่งจากรองศาสตราจารย์ สรียกานต์ ยี่เก็งเอี่ยม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยาภรณ์ พิษณุภรณ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่ได้เสียสละเวลาอันมีค่าเพื่อให้คำปรึกษา คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ ตรวจสอบตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่งตลอดมา เพื่อปรับปรุงให้วิทยานิพนธ์ และกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการสอบวิทยานิพนธ์ที่ได้ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการปรับปรุงแก้ไขวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- จุฬารัตน์ อินทร์อุดม. การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับพลังคำถาม. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2562.
- ถวัลย์ มาศจรัส. นวัตกรรมการศึกษาชุด แบบฝึกหัด-แบบฝึกทักษะ เพื่อพัฒนาผู้เรียน และการจัดทำผลงานทางวิชาการอาจารย์ 3 และบุคลากรทางการศึกษา (ครูชำนาญการครูเชี่ยวชาญ และครูเชี่ยวชาญพิเศษ). กรุงเทพฯ: ชารออักษร, 2546.
- ทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, สถาบัน. รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2563. (ออนไลน์) 2563 (อ้างเมื่อ 22 มิถุนายน 2565). จาก <http://www.newonetestresult.or.th/AnnouncemenWeb/Login.aspx>
- . รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2564. (ออนไลน์) 2564 (อ้างเมื่อ 22 มิถุนายน 2565). จาก <http://www.newonetestresult.or.th/AnnouncemenWeb/Login.aspx>

- ทักษพร โพธิ์เหมือน. การพัฒนาการอ่านจับใจความโดยใช้ เทคนิค 4W1H ส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2561.
- นิภาพรรณ ทองสว่าง และอ้อมจิตต์ แป้นศรี. “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะ ร่วมกับเทคนิค 9 คำถาม,” *ปราชญ์ประชาคม*. 7, 7 (เมษายน-สิงหาคม 2565): 1-16.
- ผะอบ โปะชะกฤษณะ. *ลักษณะของภาษาไทย การเขียน การอ่าน การพูด การฟัง และราชาศัพท์*. กรุงเทพฯ: รวมสาส์น, 2554.
- พรทิพย์ ชาศะรัตน์. “การอ่าน: เครื่องมือในการแสวงหาความรู้,” *ศิลปกรศึกษาศาสตร์วิจัย*. 5, 1 (มกราคม 2545): 59
- พรพรรณ พูลเขาล้าน. การพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active-Learning ร่วมกับเทคนิค SQ4R. ปรินญาณินพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2563.
- พัฒพงษ์ สีหานารินทร์. “การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญโดยการจัดการเรียนรู้แบบ SQ4R สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2,” *مجهر อุบล ปรีทธรศน์* 7, 2 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2565): 2-10.
- มลชญา หินศรีสุวรรณ. การพัฒนาการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ระเบียบวิธีแบบวิทยาศาสตร์. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2550.
- ยุทธิชัย อุปการดี. “การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความตามรูปแบบ SQ4R ร่วมกับเทคนิค 5W1H โดยใช้บทอ่านวรรณกรรมท้องถิ่นสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2,” *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยทักษิณ*. 5, 1 (กุมภาพันธ์-มีนาคม 2565): 18-21.
- วรวรรณ สุขสวัสดิ์. การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษโดยใช้ผังมโนทัศน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2561.
- วิสมน กฤษกลาง. การศึกษาความสามารถในการอ่านจับใจความและทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยวิธีการสอนอ่าน แบบบูรณาการของ Murdoch (MIA) ร่วมกับแผนผังกราฟฟิก. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, 2560.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. เอกสารประกอบการสอนวิชา 0506703 พัฒนาการเรียนการสอน. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2545.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ, 2551.
- สิทธิพงศ์ สิริวราพงศ์. การพัฒนาชุดกิจกรรมการอ่านจับใจความวิชาภาษาไทยสำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านไผ่โทน (นวลราชภู่ วิทยา) อำเภอร่องขวาง จังหวัดแพร่. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์, 2550.
- อรุณรัสมิ์ บำรุงจิตร์. “สมุดงานแบบโต้ตอบ (Interactive Notebook) กับการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน,” *วารสารราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง*. 23, 4 (ตุลาคม-ธันวาคม 2563): 23-24.
- . “Interactive Notebooks: Students Innovation in the Integrated English Program (IEP) Mathematics Classroom,” *วารสารครุศาสตร์ราชภัฏเลย*. 10, 1 (มกราคม-มิถุนายน 2559): 26-32

- Jaladanki and Bhattacharya. "Interactive Notebook: Arts-based Approach to Physics," **Instruction, Creative Approaches to Research**. 8, 2 (January 2015): 32.
- Horne. "Using Interactive Notebooks to Help ELL Students Find Confidence in writing," **Language Arts Journal of Michigan**. 36, 2 (February 2021): 5.
- Waldman, C. and K. Crippen. "Integrating Interactive Notebooks: A Daily Learning Cycle to Empower Students for Science," **The Science Teacher**. 76, 1 (January 2009): 5.