

ผลของการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก
ร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์และคำถามระดับสูง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
Effects of Developing Reading Comprehension Ability Using Active Learning,
Online Educational Games, and Higher-Order Questioning
for Sixth Grade Students

ชนิษฐา ชนะ¹, อนันต์ ลากุล², ทักษิณ แก้วประเสริฐ³
Khanittha Chana¹, Anan Lakul², Thaksin Kaeoprasoet³
Corresponding Author E-mail: Anan.la@vru.ac.th

Received: 2026-04-23; Revised: 2026-07-06; Accepted: 2026-07-20

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์และคำถามระดับสูง ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และ 2) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนจินดาบำรุง จำนวน 32 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2/2568 ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน และแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญจำนวน 40 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และสถิติ t-test

ผลการวิจัย พบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์และคำถามระดับสูง มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.25/88.59 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ และ 2) ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 18.88 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 35.44 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, เกมการศึกษาออนไลน์, คำถามระดับสูง, การอ่านจับใจความสำคัญ

¹ ข้าราชการครู, กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย, โรงเรียนจินดาบำรุง

Assistant Teacher in the civil service, Thai Language Program, Jinda Bamrung School

² อาจารย์, สาขาวิชาภาษาไทย, คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

² Lecturer, Thai Language Program, Faculty of Education, Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage Pathumthani Province

³ นักวิชาการอิสระ

³ Independent Scholar

Abstract

The purposes of this research were: 1) to develop and evaluate the efficiency of active learning lesson plans that integrate online educational games and higher-order questioning to enhance the reading comprehension ability of sixth-grade students, based on the 80/80 efficiency criterion and 2) to compare the students' reading comprehension ability before and after the intervention. The sample consisted of 32 sixth-grade students at Jindabamrung School, selected through simple random sampling. The research instruments included four lesson plans and a 40-item reading comprehension test. Data were analyzed using mean, percentage, and paired samples t-test.

The research findings were as follows: 1) the efficiency of the active learning lesson plans integrating online educational games and higher-order questioning was 81.25/88.59, which exceeded the established 80/80 criterion and 2) the students' reading comprehension ability after the intervention was significantly higher than before at the .05 level. The mean score increased from 18.88 on the pre-test to 35.44 on the post-test, out of a total score of 40.

Keywords: Active Learning, Online Educational Games, Higher-Order Questioning, Reading Comprehension

บทนำ

การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ได้วางเป้าหมายสำคัญในการยกระดับคุณภาพทุนมนุษย์ของประเทศให้มีทักษะและคุณลักษณะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ทั้งในด้านสติปัญญา และจริยธรรม เพื่อให้พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่ที่ขับเคลื่อนด้วยขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. 2560) ทว่า เมื่อพิจารณาถึงความพร้อมของเยาวชนไทยในระดับสากลพบว่าเกิดวิกฤตการณ์ที่น่ากังวล เนื่องจากผลการทดสอบ PISA (Programme for International Student Assessment) ในด้านความฉลาดรู้ด้านการอ่าน (Reading Literacy) ปรากฏแนวโน้มคะแนนเฉลี่ยของเด็กไทยที่ลดลงอย่างต่อเนื่อง (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. 2566) สถานการณ์ข้างต้น ส่งผลให้เกิดความจำเป็นเร่งด่วนในการปฏิรูปกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมหรือพัฒนานักเรียนในด้านทักษะการอ่านให้ดีขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับสมรรถนะหลักที่จำเป็นของมนุษย์ในศตวรรษที่ 21

ผู้วิจัยในฐานะครูที่รับผิดชอบในรายวิชาภาษาไทย (เพิ่มเติม) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนจินดาบำรุง สังกัดสำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร ได้ประสบกับสภาพปัญหาที่สอดคล้องกับวิกฤตการณ์ระดับชาติข้างต้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งความย้อนแย้งระหว่างทักษะการอ่านออกเสียงกับการอ่านเพื่อความเข้าใจ กล่าวคือ แม้นักเรียนส่วนใหญ่จะมีทักษะการอ่านคำที่คล่องแคล่วและถูกต้องตามอักขรวิธี แต่กลับประสบปัญหาในการอ่านจับใจความสำคัญที่นักเรียนไม่เข้าใจเรื่องที่อ่านตลอดจนไม่สามารถสรุปความหรือตอบคำถามไม่ได้จากเรื่องที่อ่านได้ อย่างไรก็ตามการอ่านจับใจความถือเป็นหนึ่งในทักษะสำคัญที่นักเรียนควรเชี่ยวชาญ เพื่อประยุกต์ใช้ทักษะที่ว่่านนี้ในการปรับตัวและการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดังนั้นทว่าการทางการศึกษากล่าวว่า การอ่านจับใจความสำคัญเป็นกระบวนการที่มากกว่าอ่านออก เพราะเป็นกระบวนการที่ผู้อ่านต้องตั้งเป้าหมายก่อนการอ่าน เชื่อมโยงความหมายหรือใจความสำคัญของแต่ละประโยคเข้าด้วยกัน มีการตั้งคำถามในขณะที่อ่านและใช้บริบทแวดล้อมเพื่อทำความเข้าใจคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคย การอ่านจับใจความสำคัญมีความสำคัญในการพัฒนาทาง

การศึกษา เศรษฐกิจ การเมือง และสังคมของประเทศในโลกยุคใหม่ (Eastern Washington University. 2025; สุนันทามัน เศรษฐวิทย์. 2556: 166-168) ผู้วิจัยและคณะจึงได้สืบค้นวิธีในการยกระดับคุณภาพหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วม การคิดวิเคราะห์ และการประยุกต์ใช้ความรู้ มากกว่าการจดจำเนื้อหาเพียงอย่างเดียว

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปลี่ยนบทบาทของนักเรียนให้กลายเป็นผู้อ่านที่ไม่ได้อ่านเพื่อออกเสียงเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการอ่านเพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ และกลั่นกรองสารออกมาเป็นใจความสำคัญที่ตนเองเข้าใจอย่างถ่องแท้ ดังที่ Sittisomboon (2024: 8) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีจุดเด่นที่สามารถเปลี่ยนผู้เรียนจากผู้รับสารมาเป็น “สร้างองค์ความรู้ใหม่” ผ่านการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น จนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง โดยมีครูเป็นผู้ออกแบบปัจจัยและสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการลงมือทำ หากบูรณาการสื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความสนใจตามช่วงวัยของผู้เรียน เช่น เกม เพลง การ์ตูน ฯลฯ มาใช้ร่วมกับคำถามที่ส่งเสริมการคิดขั้นสูง นับเป็นการเปลี่ยนผ่านจากการรับข้อมูลเพื่อความสนุกสนาน ไปสู่การประยุกต์ใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ที่มากกว่าการท่องจำ จึงเป็นแนวทางที่นำไปสู่การสร้างความสามารถในการอ่านจับใจความอย่างชำนาญ เนื่องจาก Tlili et al. (2015) อธิบายว่าเกมการศึกษาเป็นสื่อการเรียนรู้สมัยใหม่ที่ปรากฏในรูปแบบดิจิทัล โดยเฉพาะบนอุปกรณ์พกพา เช่น โทรศัพท์มือถือ ซึ่งสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียนในปัจจุบัน การนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้จึงมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง และเกิดการฝึกทักษะทางภาษาอย่างหลากหลาย ทั้งการฟัง การอ่าน การพูด และการเขียน อีกทั้งผู้เรียนจำเป็นต้องทำความเข้าใจ คำสั่ง กติกา และบริบทของเกม ซึ่งล้วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการคิดและการตีความ (กุลิสรา จิตรชนวนิช และ เกศราพรรณ พันธุ์ศรีเกตุ คงเจริญ. 2563: 82) และการใช้คำถามส่งเสริมการคิดขั้นสูงหรือคำถามที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ การสรุปอ้างอิง และการพยากรณ์ มากกว่าการท่องจำ (McTighe & Wiggins. 2013) นับว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะทางปัญญา (cognitive skills) และความฉลาดทางปัญญา (intellectual skills) ซึ่งเป็นทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 และส่งผลให้บรรยากาศการเรียนรู้มีความกระตือรือร้น (จิตณรงค์ เอี่ยมสำอางค์, 2566: 73)

นอกจากนี้ ตัวอย่างงานวิจัย เช่น การศึกษาของ Suthammarakkhati (2025: 343) ที่พัฒนาความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับวรรณกรรมท้องถิ่นเมืองอุดรดิตถ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 การศึกษาของ ฤชงค์ เสือทอง และคณะ (2568: 66) ที่พัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่านชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และการศึกษาของ Silalahi et al. (2022: 164) ที่วิเคราะห์ความสามารถของนักเรียนในการอ่านจับใจความ โดยเน้นไปที่การตอบคำถามที่ใช้ทักษะการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking Skills: HOTS) งานวิจัยดังกล่าวข้างต้นนี้ ปรากฏผลการวิจัยที่ชี้ให้เห็นในทิศทางเดียวกันว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยบูรณาการเกม และการใช้คำถามที่มุ่งพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง สามารถเป็นกระบวนการเรียนการสอนหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของผู้เรียนได้

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะนำการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มาบูรณาการร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์และคำถามระดับสูงเพื่อเป็นกลไก สำคัญในการขับเคลื่อนความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนจินดาบำรุง โดยมุ่งหวังว่าการใช้เกมออนไลน์ช่วยสร้างแรงจูงใจในการอ่าน ควบคู่ไปกับการใช้คำถามระดับสูงที่กระตุ้นให้นักเรียนฝึกการคิดวิเคราะห์ และหวังว่าการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยในครั้งนี้ จะเกิดผลลัพธ์ตามแนวทางการยกระดับคุณภาพทางการเรียนรู้และเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนให้สอดคล้องกับแนวทางของยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี โดยเฉพาะการสร้างเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 และการปรับตัวในโลกยุคดิจิทัล

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์และคำถามระดับสูงในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์และคำถามระดับสูง

การทบทวนวรรณกรรม

การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของผู้เรียนถือเป็นเป้าหมายสำคัญของการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับประถมศึกษา โดยสายใจ ทองเนียม (2560: 100) ได้ให้ความหมายของการอ่านจับใจความสำคัญว่าเป็นทักษะการอ่านที่ต้องอาศัยความเข้าใจในสิ่งที่อ่าน และสามารถตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหา ได้แก่ ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อใด และอย่างไร พร้อมทั้งตอบคำถามเหล่านั้นอย่างกระชับแต่ได้ใจความชัดเจน และ กอบกาญจน์ วงศ์วิสิทธิ์ (2551: 111) อธิบายว่า การอ่านจับใจความสำคัญเป็นทักษะพื้นฐานที่ผู้อ่านจำเป็นต้องฝึกฝน เพื่อให้สามารถสกัดสาระสำคัญของเรื่องได้อย่างถูกต้อง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่ความเข้าใจทั้งเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของผู้เขียน หากผู้อ่านไม่สามารถเข้าใจความหมายของคำ ประโยค และบริบทโดยรวมของเรื่อง ย่อมส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้และการสื่อสาร ทั้งนี้ แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เกมการศึกษาออนไลน์ และคำถามระดับสูง เป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ เนื่องจากมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและการพัฒนากระบวนการคิดในระดับสูง ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นฐานในการพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ โดยผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นผ่านการลงมือปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (วิทวัส ดวงภูมเมศ และวาริรัตน์ แก้วอุไร. 2560) นอกจากนี้ University of Amsterdam (n.d.) ได้เสนอกรอบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไว้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ (Establish Student Learning Outcomes) ให้มีความชัดเจนและสอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตร การสร้างการประเมินผลระหว่างเรียนที่เหมาะสม (Create Appropriate Formative Assessments) เพื่อสะท้อนพัฒนาการของผู้เรียนระหว่างกระบวนการเรียนรู้ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วม (Design Engaging Learning Activities) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง และการเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์ในชีวิตจริง (Make Real-World Connections) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีความหมาย

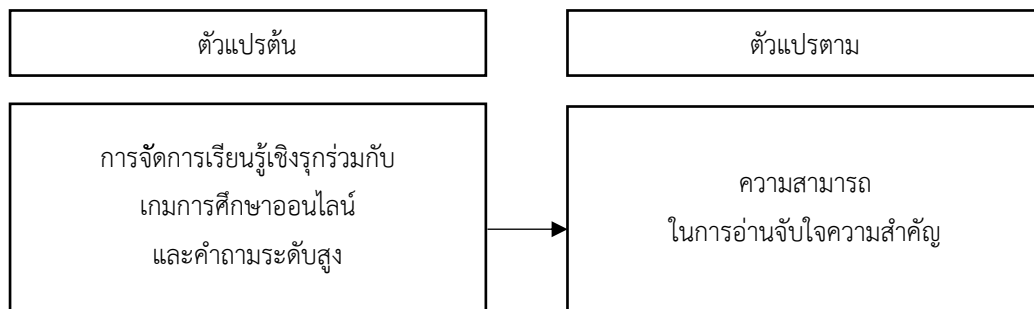
อีกทั้งเกมการศึกษาเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ผ่านกลไกของเกม เช่น การให้คะแนน การแข่งขัน การให้รางวัล และการเสริมแรง ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการมีส่วนร่วมและเรียนรู้อย่างเพลิดเพลิน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2554) โดยเฉพาะในบริบทของสังคมดิจิทัล เกมการศึกษาออนไลน์ เช่น Wordwall สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น แบบทดสอบ (Quiz) เกมจับคู่ (Matching) เกมคำศัพท์ (Word game) และปริศนาอักษรไขว้ (Crossword) ซึ่งช่วยกระตุ้นบรรยากาศการเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจและเอื้อต่อการฝึกทักษะการอ่าน (Centre for Education Quality Management, n.d.)

นอกจากนี้ คำถามระดับสูงเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นกระบวนการคิดในระดับการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถประมวลความรู้และนำไปประยุกต์ใช้ได้ อย่างมีประสิทธิภาพจนเกิดการจดจำในระยะยาว โดยโชติกา ภาชีผล ญัฐภรณ์ หลาวทอง และกมลวรรณ ตั้งชนกานนท์ (2558: 54-55) ได้จำแนกประเภทของคำถามตามลำดับขั้นพุทธิสัยของ Bloom ที่สอดคล้องกับการคิดขั้นสูง ได้แก่ คำถามระดับการวิเคราะห์ (Analysis) ซึ่งมุ่งให้ผู้เรียนแยกแยะองค์ประกอบของเนื้อหาเพื่อสกัดสาระสำคัญ คำถามระดับการประเมินค่า (Evaluation) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการพิจารณาตัดสินคุณค่าอย่างมีหลักเกณฑ์ และคำถามระดับการสร้างสรรค์ (Creation) ซึ่งมุ่งให้ผู้เรียนรวบรวมและเชื่อมโยงองค์ความรู้เพื่อสร้างข้อสรุปหรือแนวคิดใหม่

จากการทบทวนวรรณกรรม ผู้วิจัยได้สังเคราะห์แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์และคำถามระดับสูง โดยมุ่งพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของผู้เรียนเป็นสำคัญ กล่าวคือ เริ่มจากการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ชัดเจนเกี่ยวกับทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ได้แก่ การระบุใจความสำคัญ การแยกแยะรายละเอียด สนับสนุน การตีความ และการสรุปสาระสำคัญของเรื่อง จากนั้นออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม อย่างกระตือรือร้นผ่านกระบวนการอ่าน วิเคราะห์ และอภิปราย โดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์เป็นเครื่องมือในการกระตุ้น ความสนใจและเสริมแรงการเรียนรู้ เช่น กิจกรรมการเลือกใจความสำคัญ การจับคู่ประโยคสำคัญกับเนื้อเรื่อง หรือ การเรียงลำดับเหตุการณ์ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการอ่านอย่างเป็นระบบ ควบคู่กันนั้น ผู้วิจัยใช้คำถามระดับสูงเป็น กลไกในการส่งเสริมกระบวนการคิดของผู้เรียน โดยออกแบบคำถามที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์ โครงสร้างของข้อความ แยกแยะสาระสำคัญออกจากรายละเอียดที่ไม่จำเป็น ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล และเชื่อมโยง ความรู้เดิมกับสาระใหม่ ตลอดจนสามารถสร้างข้อสรุปหรือข้อคิดเห็นของตนเองได้ ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเชิงลึก และสามารถจับใจความสำคัญได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ อนึ่ง การจัดการเรียนรู้อยังให้ความสำคัญกับการประเมินผลระหว่าง เรียนอย่างต่อเนื่อง เพื่อสะท้อนพัฒนาการด้านการอ่านจับใจความสำคัญของผู้เรียน และปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับความ แตกต่างระหว่างบุคคล พร้อมทั้งเชื่อมโยงเนื้อหาที่อ่านกับสถานการณ์ในชีวิตจริง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำทักษะดังกล่าวไป ประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตัวอย่างเช่น ผู้สอนอาจเริ่มกิจกรรมด้วยการให้ผู้เรียนเล่นเกมแบบทดสอบ (Quiz) ผ่าน แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อทบทวนเนื้อเรื่อง จากนั้นให้ผู้เรียนทำกิจกรรมกลุ่มโดยอ่านบทความและร่วมกันสรุปใจความสำคัญ พร้อมทั้งตั้งคำถามระดับสูง เช่น “ข้อความส่วนใดสะท้อนแนวคิดหลักของเรื่องมากที่สุด เพราะเหตุใด” หรือ “หากตัด รายละเอียดบางส่วนออก จะส่งผลต่อความเข้าใจใจความสำคัญอย่างไร” ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวช่วยส่งเสริมทั้งทักษะการอ่าน การคิด และการสื่อสารอย่างเป็นระบบ

จากแนวคิดและตัวอย่างการจัดการเรียนรู้อย่างที่กล่าว แสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องของการบูรณาการแนวคิดทั้งสาม ในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของผู้เรียน อันนำไปสู่การสังเคราะห์แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกม การศึกษาออนไลน์และคำถามระดับสูงตามที่ผู้วิจัยได้นำเสนอข้างต้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยทดลองแผน One-Group Pretest-Posttest Design ที่ใช้กลุ่มตัวอย่างเพียงกลุ่มเดียว โดยมีรายละเอียดดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 140 คน จากทั้งหมด 4 ห้องเรียนที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2/2568 โรงเรียนจินดาบำรุง สังกัดสำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 32 คน (1 ห้องเรียน)ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2/2568 โรงเรียนจินดาบำรุง สังกัดสำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร โดยกลุ่มตัวอย่างได้จากวิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) แบบจับฉลาก

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์และคำถามระดับสูงเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 4 แผน แผนละ 2 คาบเรียน (คาบเรียนละ 50 นาที) โดยผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้ประเมินด้วยแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 7 ข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.32 (S.D. = 0.41) อยู่ในระดับเหมาะสมมาก

แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ จำนวน 2 ชุด ที่ใช้ทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์และคำถามระดับสูงเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (ทดสอบครั้งละ 1 คาบเรียน) โดยผลการประเมินตรวจสอบความสอดคล้องค่า IOC ของแบบทดสอบมีค่าอยู่ระหว่าง 0.67–1.00 มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.35–0.75 และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.27–0.65 ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85 แสดงว่าแบบทดสอบมีคุณภาพสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

วิธีรวบรวมข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญกับกลุ่มตัวอย่าง (ใช้เวลา 1 คาบเรียน) ก่อนเริ่มจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นกับกลุ่มตัวอย่าง โดยระหว่างการจัดการเรียนรู้มีการเก็บ

คะแนนระหว่างเรียนจากกิจกรรมและแบบฝึกทักษะในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อใช้ในการคำนวณประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (E1) จากนั้น ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญกับกลุ่มตัวอย่างอีกครั้งหลังจากสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ (ใช้เวลา 1 คาบเรียน) เพื่อนำผลคะแนนที่ได้ไปใช้ในการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (E2) และเปรียบเทียบกับคะแนนผลการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้

การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (วัตถุประสงค์ข้อที่ 1) ผู้วิจัยคำนวณประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ $E1/E2 = 80/80$ โดยที่ E1 แทนค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนระหว่างเรียน และ E2 แทนค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนหลังเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และร้อยละ (Percentage)

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ (วัตถุประสงค์ข้อที่ 2) ผู้วิจัยเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเดียวกัน โดยใช้สถิติ t-test สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่สัมพันธ์กัน (Paired Samples t-test)

ผลการวิจัย

การศึกษาผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์และคำถามระดับสูง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนจินดาบำรุง สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์และคำถามระดับสูง ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ปรากฏรายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 80/80 ของกลุ่มตัวอย่าง (n=32)

จำนวน (E1)	แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษา ออนไลน์และคำถามระดับสูง				ประสิทธิภาพ ระหว่างเรียน (E1)	ประสิทธิภาพ หลังเรียน (E2)
	แผนที่ 1	แผนที่ 2	แผนที่ 3	แผนที่ 4		
คะแนนเต็ม	10	10	10	10	40	40
คะแนนเฉลี่ย	8.13	8.00	8.25	8.12	32.50	35.44
ร้อยละ	81.30	80.00	82.50	81.20	81.25	88.59

จากตารางที่ 1 พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์และคำถามระดับสูง เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.25/88.59 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ โดยเมื่อพิจารณาคะแนนระหว่างเรียน พบว่า คะแนนเต็มของแต่ละแผนการเรียนรู้เท่ากับ 10 คะแนน และในทุก ๆ แผนนักเรียนมีคะแนนสูงกว่าร้อยละ 80 ตลอดจนคะแนนหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 88.59 ซึ่งสูงกว่าคะแนนระหว่างเรียน

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์และคำถามระดับสูง ปรากฏรายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้

N = 32 (กลุ่มตัวอย่าง 32 คน)						
การทดสอบ	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	t	df	Sig.
Pre-test	40	18.88	6.47	12.80	31	.000*
Post-test		35.44	2.78			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 32 คน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกม การศึกษาออนไลน์และคำถามระดับสูง มีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญสูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเมื่อพิจารณาคะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 18.88 คะแนน (S.D.=6.47) ขณะที่หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 35.44 คะแนน (S.D.=2.78)

อภิปรายผล

การศึกษาผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกม การศึกษาออนไลน์และคำถามระดับสูง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนจินดาบำรุง สามารถอภิปรายตามวัตถุประสงค์ที่มุ่งพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกควบคู่เกมการศึกษาออนไลน์และคำถามระดับสูง รวมทั้งเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ได้ดังนี้

ประการแรก ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.25/88.59 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในระหว่างเรียนและหลังเรียน อาจเนื่องมาจากการเรียนรู้เชิงรุกควบคู่เกม การศึกษาออนไลน์และคำถามระดับสูง มีกลไกที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและสามารถวิเคราะห์และสรุปใจความสำคัญได้ดีขึ้น ข้อค้นพบดังกล่าวสอดคล้องกับแนวทางของ Cambridge University Press & Assessment (2025) ที่เสนอว่าแนวทางการพัฒนาทักษะการอ่านในชั้นเรียนควรเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย การฝึกอ่านซ้ำ และการใช้คำถามกระตุ้นการคิด โดยเฉพาะคำถามประเภททำไม (why) และประเภทอย่างไร (how) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถระบุใจความสำคัญของเรื่องได้ถูกต้อง เข้าใจความสัมพันธ์ของเนื้อหา และสรุปสาระสำคัญได้ชัดเจน ส่งผลต่อการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญให้สูงขึ้น แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหา อีกทั้งยังสอดคล้องกับการใช้เกมการศึกษาออนไลน์ที่ช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความถี่ในการฝึกอ่าน รวมถึงการใช้คำถามระดับสูงที่ส่งเสริมกระบวนการคิดขั้นสูง อันนำไปสู่การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภูซังค์ เสือทอง และคณะ (2568: 66) ซึ่งศึกษาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกม Quizizz และสื่อส่งเสริมการอ่านผ่าน Google Classroom ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยพบว่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ($E1/E2 = 84.25/85.66$) เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Phaengchansri (2023: 628) ที่พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยเทคนิค SQ6R ร่วมกับ KWL Plus สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งมีประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ ($E1/E2 = 82.98/83.23$)

จากข้อค้นพบของผลการวิจัยในการศึกษาครั้งนี้และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ได้ยกมา กล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกจึงเป็นฐานสำคัญที่ช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมและการลงมือปฏิบัติของผู้เรียน ขณะเดียวกัน การใช้เกมการศึกษาออนไลน์ เช่น Quizizz และสื่อดิจิทัลอย่าง Google Classroom มีบทบาทในการเสริมแรงจูงใจและเพิ่มโอกาสในการฝึกทักษะการอ่านอย่างต่อเนื่อง ส่วนการใช้คำถามระดับสูงซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งของเทคนิค SQ6R และ KWL Plus ช่วยส่งเสริมกระบวนการคิดวิเคราะห์และการสรุปใจความสำคัญอย่างสอดคล้องกับการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ อันนำไปสู่การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประการที่สอง ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 18.88 (S.D. = 6.47) และหลังเรียนเท่ากับ 35.44 (S.D. = 2.78) จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน สืบเนื่องมาจากผู้วิจัยได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ในลักษณะบูรณาการโดยผสมผสานแนวทางการเรียนรู้เชิงรุก เกมการศึกษาออนไลน์ และคำถามระดับสูงเข้าด้วยกัน ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน ได้ลงมือปฏิบัติ และคิดวิเคราะห์มากกว่าการจำซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ โกวิท ทองมาก และธนรัชต์ ศิริสวัสดิ์ (2561: 78) ที่ระบุว่าจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเป็นแนวทางที่ได้รับความนิยมและถูกนำมาใช้กันอย่างแพร่หลายในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ เนื่องจากสามารถยกระดับคุณภาพการอ่านของผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม สอดคล้องกับงานวิจัยของ Suryani and Kareviati (2021: 23) ที่ใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมเพื่อพัฒนาการอ่านจับใจความ และงานวิจัยของ Silalahi และคณะ (2022: 1853) ที่เน้นการใช้คำถามตามแนวคิดทักษะการคิดขั้นสูง (HOTS) ในการพัฒนาความสามารถด้านการอ่าน โดยทั้งสองงานวิจัยพบว่าความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ of นักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

จากข้อค้นพบการวิจัยในการศึกษาครั้งนี้และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กล่าวได้ว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่บูรณาการเกมการศึกษาออนไลน์และการใช้คำถามระดับสูง ซึ่งเป็นแนวทางที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน สามารถส่งเสริมทั้งแรงจูงใจ กระบวนการคิดวิเคราะห์ และการฝึกอ่านเพื่อจับประเด็นสำคัญ อันนำไปสู่การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของผู้เรียนให้สูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ควรนำผลจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียนมาวิเคราะห์เพื่อปรับรูปแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยให้ความสำคัญกับการสะท้อนผล (Feedback) ให้นักเรียนได้ทราบจุดที่ต้องพัฒนาในการสรุปใจความสำคัญ ขณะเดียวกันครูควรใช้ข้อมูลดังกล่าวในการปรับวิธีสอนและออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียนด้วยเช่นกัน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรพัฒนาเนื้อหาและกิจกรรมการอ่านโดยบูรณาการประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม เช่น การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติหรือปัญหาสิ่งแวดล้อมในชีวิตประจำวัน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกอ่านจับใจความควบคู่กับการตระหนักรู้และเกิดจิตสำนึกในการรักษ์สิ่งแวดล้อม อันจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่สร้างความยั่งยืนให้แก่โลก

เอกสารอ้างอิง

- โกวิท ทองมาก และธนรัชฎ์ ศิริสวัสดิ์. (2561). การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการอ่านจับใจความทางการสอนภาษาไทย. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมาธิราช.
- โชติกา ภาชีผล, ณัฐภรณ์ หลาวทอง, และ กมลวรรณ ตั้งธนกานนท์. (2558). การวัดและประเมินผลการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กอบกาญจน์ วงศ์วิสิทธิ์. (2551). ทักษะภาษาเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- กุลิสรา จิตรชญาวนิช, และ เกศราพรณ พันธ์ศรีเกตุ คงเจริญ. (2563). วิธีการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิตณรงค์ เอี่ยมสำอางค์. (2566). คำถามและกลยุทธ์การใช้คำถามเพื่อการจัดการเรียนรู้. วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี, 1(1), 53–74.
- ภูงศ์ เสือทอง, พิชลิน จินนุ และอมลวรรณ วีระธรรมโม. (2568). การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกม Quizizz และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด “ตำนานกระบี่” ผ่านโปรแกรม Google Classroom สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. ครูสภาวิทยากร, 5(1), 66–79.
- วิวัฒน์ ดวงภูมิเมศ และวาริรัตน์ แก้วอุไร. (2560). การจัดการเรียนรู้ในยุคไทยแลนด์ 4.0 ด้วยการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม, 11(2), 1-4.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2556). Press release on the results of the PISA 2022 assessment. เข้าถึงได้จาก <https://pisathailand.ipst.ac.th/news-21/> สืบค้นเมื่อ 22 มกราคม 2569.
- สายใจ ทองเนียม. (2560). ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2560). ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579). กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2556). ความรู้เกี่ยวกับการอ่าน. ใน เอกสารการสอนชุดวิชาการอ่านภาษาไทย หน่วย 1–8. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- Cambridge University Press & Assessment. (2025). Quick strategies to identify, support and develop readers in the classroom. from <https://www.cem.org/blog/quick-strategies-to-identify-support-and-develop-readers-in-the-classroom>. Retrieved January 25, 2026.
- Centre for Education Quality Management. (2024). WordWall. Macao University of Tourism. from <https://www2.utm.edu.mo>. Retrieved January 25, 2026.
- Eastern Washington University. (2025). The impact of reading comprehension on learning. Retrieved January 26, 2026, from <https://online.ewu.edu>.
- McTighe, J., & Wiggins, G. (2013). Essential questions: Opening doors to student understanding. Virginia: ASCD.
- Phaengchansri, T. (2023). The development of active learning model using SQ6R technique together with KWL Plus to promote reading comprehension ability for Prathomsuksa 6 students. Journal of Roi Kaensarn Academi, 8(12), 628-654.

- Silalahi, D. E., Herman, H., Sihombing, P. S. R., Damanik, A. S., & Purba, L. (2022). **An analysis of students' achievement in reading comprehension through higher order thinking skills (HOTS).** *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 1853–1864.
- Sittisomboon, M. (2024). **Proactive learning management strategy.** *Journal of Social Science and Cultural*, 8(1), 164–172.
- Suthamarakkhati, T. (2025). **The development of reading comprehension ability through game-based learning integrated with local literature of Uttaradit for fifth-grade students.** *Education Journal, Faculty of Education, Nakhon Sawan Rajabhat University*, 8(3), 343–355.
- Suryani, S., & Kareviati, E. (2021). **The students' difficulties in learning reading comprehension using cooperative learning through Jeopardy game.** *Professional Journal of English Education*, 4(1), 23–28.
- Tlili, A., Essalmi, F., & Jemni, M. (2015). **A mobile educational game for teaching computer architecture.** Hualien, Taiwan: National Dong Hwa University.
- University of Amsterdam. (n.d.). **Active learning: Engaging students through active learning.** *Teaching and Learning Centres*. from <https://tlc.uva.nl>. Retrieved January 25, 2026.