



การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้านโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบระดมสมอง

The Development of Reading Skill Exercises for Evaluating the Values of Folktales through Brainstorming-Based Learning Management

ฐิติรดา เปรมปรี^{1*}, อภิชาติ ครองปัญญา², อัศวิน ฐานสมบัติ³

^{1,2,3}มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ, ชัยภูมิ, ประเทศไทย

Thitirada Prampree¹, Apichart Krongpanya², Assawin Thansombat³
^{1,2,3}Chaiyaphum Rajabhat University, Chaiyaphum, Thailand

✉: * hhtth400@gmail.com
(* Author Corresponding Email)

Received: 24 December 2025; Revised: 22 January 2026; Accepted: 26 January 2026
© The Author(s) 2026

บทคัดย่อ

วิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน ให้แก่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้จากแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน กลุ่มเป้าหมาย เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/11 โรงเรียนชัยภูมิภักดีชุมพล จำนวน 30 คน เครื่องมือวิจัยที่ใช้ ได้แก่ 1) แบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบน (S.D.) 73.17/85.50 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้านสูงกว่าก่อนใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ: ตำนานพื้นบ้าน, การอ่านประเมินคุณค่า, การจัดการเรียนรู้แบบระดมสมอง

Abstract

This study aimed to 1) develop a reading evaluation skill exercise for urban myth among Mathayom 3 students and to 2) To investigate the learning achievement resulting from the use of reading skill exercises for evaluating the values of folktales. The target group consisted of 30 students 30 Mathayom 3/11 students at Chaiyaphum Bhakdeechumphon School. The research instruments included 1) a reading evaluation skill for urban myth, 2) a pre- and post-test to measure academic achievement. The statistics for data analysis included percentage, mean ($\bar{X}$), and standard deviation (S.D.). The research findings revealed that 1) regarding the development of the efficiency of the reading evaluation skill exercise for urban myth, the efficiency was 73.17/85.50 2) The academic achievement after using the reading evaluation skill exercise for urban myth was higher than before use with a statistical significance of 0.05.

Keywords: Urban myth, Reading evaluation, Brainstorming

1. บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 การอ่านออกเสียงบทร้อยแก้วอย่างถูกต้องและบทร้อยกรอง เป็นทำนองเสนาะถือเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้เรียนควรสามารถเข้าใจความหมายของเนื้อหาทั้งโดยตรงและโดยนัย เพื่อให้สามารถจับใจความสำคัญและรายละเอียดของสิ่งที่อ่านได้ถูกต้อง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) นอกจากนี้ผู้เรียนควรมีความสามารถในการแสดงความคิดเห็นหรือข้อโต้แย้งเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านได้อย่างมีเหตุผล สามารถสร้างกรอบแนวความคิดที่ได้จากการอ่านเนื้อหา และนำไปสู่การเขียนรายงานหรือการวิเคราะห์อย่างมีระบบ โดยต้องมีลำดับความคิดที่ชัดเจน แสดงให้เห็นถึงขั้นตอนของความเป็นไปได้ในเรื่องที่อ่าน การฝึกฝนทักษะเหล่านี้จะช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการวิจารณ์เนื้อหาอย่างมีวิจารณ์ญาณ และสามารถประเมินคุณค่าของข้อมูลที่ได้รับอย่างรอบคอบ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะทางภาษาอย่างยั่งยืน รวมถึงการมีส่วนร่วมในการประเมินผลความถูกต้องของข้อมูลที่ใช้สนับสนุนจากเรื่องที่วิเคราะห์ การอ่านประเมินคุณค่า คือ กระบวนการที่ผู้อ่านใช้ในการวิเคราะห์ วิจัย และสรุปเนื้อหาจากสิ่งที่อ่าน โดยมุ่งเน้นการพิจารณาคุณค่าและความหมายของเนื้อหานั้นอย่างลึกซึ้ง ซึ่งช่วยให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจเนื้อหาได้อย่างถูกต้อง และสามารถประเมินความสำคัญของเนื้อหาได้อย่างมีวิจารณ์ญาณ (อลงกรณ์ พลอยแก้ว, 2564)

การศึกษาตำนานพื้นบ้านเพื่อการส่งเสริมการอ่านประเมินคุณค่าเป็นสิ่งที่ผู้เรียนควรรู้เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้านให้แก่แก่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้จากการจัดการเรียนรู้แบบระดมสมอง (Brainstorming - Based Learning Management) การศึกษาตำนานพื้นบ้าน นิทานพื้นบ้านเป็นวรรณกรรมมุขปาฐะที่เก่าแก่ของมนุษยชาติ ซึ่งเป็นผลผลิตทางปัญญา และจินตนาการของผู้คนในสังคม แฝงไว้ซึ่งความคิดด้านจริยธรรม คติธรรม สะท้อนภาพชีวิตและสังคม วัฒนธรรมแต่ละท้องถิ่นไว้ส่วนหนึ่ง การศึกษานิทานพื้นบ้านเป็นการศึกษาเรื่องราวของสังคม ซึ่งผู้ศึกษาจะได้รับคุณค่าทั้งทางสุนทรียภาพ คุณค่าทางภาษา สังคม วัฒนธรรม และคุณค่าทางปัญญาทางการศึกษาอบรมพัฒนาจิตใจ เพราะผู้เรียนจะได้มีความรู้ที่สะท้อนถึงประวัติศาสตร์การต่อสู้ของเผ่าพันธุ์มนุษย์โดยให้ข้อคิดแก่คนและสร้างความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเอง ผู้วิจัยจึงได้นำตำนานพื้นบ้านของจังหวัดชัยภูมิ เรื่อง ตำนานเจ้าพ่อพญาแล ซึ่งจังหวัดชัยภูมิเป็นจังหวัดหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ในอดีตเคยเป็นชุมชนโบราณที่คนอยู่อาศัยจำนวนมากตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ สมัยประวัติศาสตร์ สมัยทวารวดี ต่อเนื่องยาวนานมาจนถึงปัจจุบัน การศึกษาเรื่องราวประวัติศาสตร์ของจังหวัดชัยภูมิจะทำให้เราเข้าใจความเป็นมาของจังหวัดชัยภูมิ พัฒนาการในด้านต่าง ๆ ของจังหวัดชัยภูมิ รวมไปถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ความเชื่อต่าง ๆ ของชาวชัยภูมิ ประเพณีที่สำคัญต่าง ๆ ของชาวชัยภูมิ ที่สะท้อนผ่านการบันทึกทางประวัติศาสตร์การบอกเล่า การเล่าสืบต่อกันมาที่ก่อให้เกิดความรัก และความหวงแหนในความเป็นคนชัยภูมิ (บุษดี เวทยากร, 2549) กล่าวว่า ตำนานพระเจ้าองค์ตื้อ วัดศิลาอาสน์ (ภูพระ) เขาภูพระ ตำบลนาเลี้ยว อำเภอเมือง จังหวัดชัยภูมิ

กรมศิลปากรได้ประกาศทะเบียนโบราณวัตถุสถาน ตั้งแต่วันที่ 8 มีนาคม 2478 เป็นต้นมา ภายหลังได้กำหนดขอบเขตที่ดินเป็นเขตโบราณสถานตามที่เห็นสมควรไว้ด้วยเพื่อป้องกันไม่ให้ทำลายโบราณสถานซึ่งทุก ๆ ปีจะมีผู้ทั่วไปไหว้พระเจ้าองค์ต่อในกลางเดือนห้าเป็นจำนวนมากมีทั้งคนต่างจังหวัดด้วย เนื่องจากผู้เลื่อมใสว่าหมอริक्षाเป็นหมอลำให้การรักษาคณป่วยขอให้หายโดยบนบานต่อพระเจ้าองค์ต่อก็ได้สมความปรารถนา (Thailand Tourism Directory, 2564) กล่าวว่า ตำนานปรางค์กู ปรางค์กูเป็นโบราณสถานที่สำคัญ ตั้งอยู่ที่อำเภอเมือง จังหวัดชัยภูมิ มีสภาพสมบูรณ์ที่สุดแห่งหนึ่งในจังหวัดชัยภูมิ อีกทั้งยังเป็นที่พักพิงของคนในจังหวัดชัยภูมิ มีความงดงามด้วยสถาปัตยกรรมที่ได้รับอิทธิพลจากขอม เชื่อกันว่าเป็นอโรคยาศาล หรือโรงพยาบาลในสมัยก่อน คำว่าปรางค์กู เป็นชื่อเรียกของกลุ่มอาคารที่มีแผนผังและลักษณะแบบเดียวกันกับอาคารที่เชื่อกันว่าเป็นอโรคยาศาลที่สร้างขึ้นในพุทธศตวรรษที่ 18 ในสมัยของพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 (สำนักงานประชาสัมพันธ์จังหวัดชัยภูมิ, 2564)

การจัดการเรียนรู้การอ่านประเมินคุณค่า ผู้สอนควรเลือกใช้เทคนิคและวิธีการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอน อีกทั้งยังกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความสนใจ ความสนุกสนาน และเกิดจินตนาการเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่าน ดังที่ (บรรจบ ไชยอาม, 2564) ได้กล่าวไว้ว่า หลักการอ่านประเมินคุณค่าเป็นการพิจารณาเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง ทั้งโครงสร้าง ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบการใช้ภาษาที่งดงาม และแนวคิดที่มีคุณค่า เพื่อให้เกิดความเข้าใจและจินตนาการพร้อมนำข้อคิดไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง โดยผู้สอนได้นำตำนานพื้นบ้านมาประกอบกิจกรรมการอ่าน ซึ่งเป็นแนวทางที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาเพื่อช่วยเสริมสร้างความรู้และพัฒนาทักษะทางภาษาอย่างรอบด้าน นอกจากนี้ในการส่งเสริมการอ่าน การใช้การจัดการเรียนรู้แบบระดมสมอง (Brainstorming - Based Learning Management) มีความเหมาะสมกับบริบทของนักเรียนในการทำงานร่วมกันเป็นทีม อีกทั้งยังเป็นวิธีการที่สามารถวัดและประเมินผลนักเรียนว่ามีองค์ประกอบความสามารถในการอ่านได้ทันทีจากการตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ และการทำกิจกรรมกลุ่ม โดยการสอนรูปแบบระดมสมอง (Brainstorming) ดังที่ Rawlinson (1981, p.35) ได้กล่าวไว้ว่าการระดมสมอง จะรวมอยู่ในเทคนิคของความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดความคิดการระดมสมองต้องการ การหยุดพักคิด การระดมสมองต้องการหยุดพักการตัดสินใจชั่วคราวและยอมรับความคิดแม้ว่าความคิดที่ไร้สาระก็ตาม อีกทั้งยังสามารถทำให้นักเรียนได้เกิดข้อสรุปจากการอ่านประเด็นสำคัญของเรื่องได้และนำไปสู่การพัฒนาการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรูปแบบ Active Learning โดยเลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบระดมสมอง (Brainstorming - Based Learning Management) เพื่อส่งเสริมการอ่านประเมินคุณค่า การจัดการเรียนรู้แบบระดมสมอง เป็นการสอนที่เน้นการทำงานเป็นกระบวนการกลุ่ม เน้นกระบวนการคิด และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดอย่างอิสระภายในกลุ่ม การคิดแก้ไขปัญหา รวมถึงการวัดผล ดังที่ Wiersma William (1990, p.8) ได้กล่าวว่า การวัดผล คือ การกำหนดจำนวนให้กับวัตถุหรือเหตุการณ์ตามกฎที่ทำให้ตัวเลขมีความหมายเชิงปริมาณ เพราะผู้วิจัยมองจะทำให้ทราบสถานการณ์ต่าง ๆ ทำให้สามารถปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง หรือจุดอ่อนได้ทันที่ กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบระดมสมอง ทุกคนสามารถ

เสนอแนวคิดของตนเองให้ผู้อื่นได้รับรู้และนำมาพิจารณาแก้ไข โดยผู้วิจัยมีขั้นตอนการสอนที่เริ่มจากการอธิบายเนื้อหาหลักการที่จะสอนให้นักเรียนแบ่งกลุ่มแบ่งหน้าที่ให้แต่ละคนต่างคนต่างทำหน้าที่ของตนเอง และช่วยกันระดมความคิด นำข้อเสนอนั้นมาคิดเห็นต่าง ๆ เพื่อรวบรวมความคิดเห็นที่ได้จากการระดมความคิด มาแก้ไขปัญหามาจากการสังเกตในรายวิชาฝึกปฏิบัติการสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชัยภูมิภักดีชุมพล พบว่า การเรียนที่เน้นการอ่านในหนังสือเรียนนั้นทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย และไม่ได้รับความรู้แบบรอบด้าน หรือสิ่งที่ไม่เคยทราบมาก่อน ไม่กล้าที่จะนำเสนอประเด็นสำคัญ การสรุปความรู้จากการตอบคำถามครูหลังจากการอ่าน ผู้วิจัยจึงมองว่าหากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่า โดยการจัดการเรียนรู้แบบระดมสมอง (Brainstorming - Based Learning Management) อาจทำให้กิจกรรมการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยเฉพาะนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชัยภูมิภักดีชุมพล มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่าน การพูด การตอบคำถาม และมีการวางแผนการทำงานเป็นทีมเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ที่วางแผนไว้ จะช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดทักษะการเรียนรู้และการฝึกการทำงานเป็นทีมให้แก่ผู้เรียนได้อีกด้วย

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้านให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้จากแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้แบ่งการดำเนินการออกเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน ให้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

แหล่งข้อมูล

1. ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน สำหรับการตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรม ดังนี้
 - 1.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน อาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา จำนวน 1 คน
 - 1.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ จำนวน 2 คน
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/11 กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ของโรงเรียนชัยภูมิภักดีชุมพล จังหวัดชัยภูมิ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาชัยภูมิ เขต 30 จำนวน 30 คน โดยผู้วิจัยได้ทำการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามคุณสมบัติที่ผู้วิจัยกำหนด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน จำนวน 3 ชุด ใช้เวลาจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 ชั่วโมง ได้แก่

1. แบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน เรื่อง ตำนานเรื่องเจ้าพ่อพญาแล ใช้เวลาจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 ชั่วโมง

2. แบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน เรื่อง ตำนานพระเจ้าองค์ตื้อ วัดศิลาอาสน์ (ภู่พระ) ใช้เวลาจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 ชั่วโมง

3. แบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน เรื่อง ตำนานปรารังค์กู ใช้เวลาจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 ชั่วโมง

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

แบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน จำนวน 3 ชุด ใช้เวลาจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 ชั่วโมง ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้น ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สารที่ 1 การอ่านมาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

2. ศึกษาวิธีการสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบฝึกทักษะ

3. ศึกษาวิธีการหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4. ออกแบบเครื่องมือแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

5. สร้างแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน โดยจัดทำแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่า เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 3 ชุด ชุดละ 20 ข้อ ดังนี้

5.1 แบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน เรื่อง ตำนานเจ้าพ่อพญาแล ใช้เวลาจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 ชั่วโมง

5.2 แบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน เรื่อง ตำนานพระเจ้าองค์ตื้อ วัดศิลาอาสน์ (ภู่พระ) ใช้เวลาจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 ชั่วโมง

5.3 แบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน เรื่อง ตำนานปรารังค์กู ใช้เวลาจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 ชั่วโมง

6. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ซึ่งผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความชัดเจนความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้และความสอดคล้องด้วยดัชนีความสอดคล้อง โดยเลือกค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป พบว่า แบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ เรื่องตำนานเจ้าพ่อพญาแล มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.57 เรื่องตำนานพระเจ้าองค์ตื้อ วัดศิลาอาสน์ (ภู่พระ) มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.68 และเรื่องตำนานปรารังค์กู มีดัชนีความสอดคล้องค่า (IOC) เท่ากับ 0.72

ซึ่งค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.50 – 1.00 ตรงตามเกณฑ์ความเหมาะสมของ บุญชม ศรีสะอาด (2560)

7. นำแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้านที่แก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 /14 ของโรงเรียนโรงเรียนชัยภูมิภักดีชุมพล จำนวน 29 คน

8. นำแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้านที่ผ่านการทดลองและมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 ไปทดลองใช้จริงกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/11 กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ของโรงเรียนชัยภูมิภักดีชุมพล จังหวัดชัยภูมิ จำนวน 30 คน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล จากกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/11 กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน สถานที่เก็บข้อมูล โรงเรียนชัยภูมิภักดีชุมพล จังหวัดชัยภูมิ การเก็บรวบรวมข้อมูลเริ่มตั้งแต่การดำเนินกิจกรรมจนเสร็จสิ้นใช้ระยะเวลา จำนวน 16 สัปดาห์ หรือ 4 เดือน

1. ดำเนินการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่า และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/11 โรงเรียนชัยภูมิภักดีชุมพล จำนวน 30 คน โดยใช้แบบฝึกทักษะเรื่องการอ่านประเมินคุณค่า โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบระดมสมองที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ตามเกณฑ์ 70/70

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน เรื่องตำนานเจ้าพ่อพญาแล ตำนานพระเจ้าองค์ตื้อ วัดศิลาอาสน์ (ภูพระ) และตำนานปรางค์กู่ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เกณฑ์ที่กำหนด 70/70 โดยใช้ค่าร้อยละของคะแนนระหว่างเรียนและคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบ จากสูตร E_1/E_2

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้จากแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/11 กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนชัยภูมิภักดีชุมพล จังหวัดชัยภูมิ จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre-test) จำนวน 20 ข้อ และหลังเรียน (Post-test) จำนวน 20 ข้อ เป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือการวิจัย

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก มีข้อสอบทั้งหมดจำนวน 20 ข้อ โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สาระที่ 1 การอ่านมาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

2. ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ในเรื่องการอ่านประเมินคุณค่าของนักเรียนจากหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3. สร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน เป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก โดยให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวน 20 ข้อ กำหนดการให้ค่าคะแนน ตอบถูกได้ 1 คะแนน

4. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ซึ่งผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบดูความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความชัดเจนความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้และความสอดคล้องด้วยดัชนีความสอดคล้อง พบว่า ค่าความเที่ยงตรงทางเนื้อหา (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนมีค่าเที่ยงตรงทางเนื้อหา (IOC) เฉลี่ยรวมอยู่ที่ 0.91 ซึ่งผ่านเกณฑ์ 0.5 ขึ้นไปถือว่าใช้ได้

สรุปผลได้ว่า ดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.50 – 1.00 ตรงตามเกณฑ์ความเหมาะสมของ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

5. นำแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนซึ่งไม่ใช่ นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 /14 ของโรงเรียนชัยภูมิภักดีชุมพล จำนวน 29 คน

6. นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) เกณฑ์ค่าความยากง่ายของแบบทดสอบกำหนดไว้ระหว่าง 0.20 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (R) เกณฑ์ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบกำหนดไว้ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป พบว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ฉบับนี้มีค่าความยากง่าย (P) เฉลี่ยอยู่ที่ 0.71 ค่าอำนาจจำแนก (R) เฉลี่ยอยู่ที่ 0.26 ซึ่งแบบทดสอบแต่ละข้อใช้วิธีวิเคราะห์แบบอิงกลุ่มของ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

7. นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว จำนวน 20 ข้อ หาค่าระดับความยาก (P) และค่าอำนาจจำแนก (R) ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 /11 ของโรงเรียนโรงเรียนชัยภูมิภักดีชุมพล จำนวน 30 คน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ดำเนินการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบระดมสมอง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/11 โรงเรียนชัยภูมิภักดีชุมพล จำนวน 30 คน

2. นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบระดมสมอง มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

4. ผลการวิจัย

ผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบระดมสมอง ได้ผลการวิจัยดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน เรื่องตำนานเจ้าพ่อพญาแล ตำนานพระเจ้าองค์ตื้อ วัดศิลาอาสน์ (ภูพระ) และตำนานปรางค์กู่ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 70/70 พบว่ามีค่าคะแนนประสิทธิภาพเท่ากับ 73.17/85.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลค่าประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน เรื่องตำนานเจ้าพ่อพญาแล ตำนานพระเจ้าองค์ตื้อ วัดศิลาอาสน์ (ภูพระ) และตำนานปรางค์กู่ ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ประสิทธิภาพ	คะแนนเต็ม (แบบฝึกทักษะ จำนวน 3 เรื่อง)	$\bar{X}$	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ E ₁	60	43.9	73.17
ประสิทธิภาพของกระบวนการ E ₂	20	17.10	85.50

จากตารางที่ 1 พบว่า ค่าประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน เรื่องตำนานเจ้าพ่อพญาแล ตำนานพระเจ้าองค์ตื้อ วัดศิลาอาสน์ (ภูพระ) และตำนานปรางค์กู่ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่ามีค่าคะแนนประสิทธิภาพของกระบวนการคิด E₁ เป็นร้อยละจากการตอบแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน เท่ากับร้อยละ 73.17 ($\bar{X} = 43.9$) และมีค่าคะแนนประสิทธิภาพของผลลัพธ์ E₂ คิดเป็นร้อยละจากการทำแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน เท่ากับร้อยละ 85.50 ($\bar{X} = 17.10$) ดังนั้นประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้านมีประสิทธิภาพ 73.17/85.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 70/70

ตอนที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน สูงกว่าก่อนใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยแบบฝึกทักษะ การอ่าน ประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/11 โรงเรียนชัยภูมิภักดีชุมพลจำนวน 30 คน มีรายละเอียดปรากฏตามตารางดังนี้

ผลการทดสอบ	จำนวน นักเรียน (N)	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	T - test	Sig
แบบทดสอบก่อนเรียน	30	63.15	12.63	1.94	11.11	0.00
แบบทดสอบหลังเรียน	30	85.50	17.10	1.23		

* โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเปรียบเทียบก่อนเรียน และหลังเรียน ด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/11 โรงเรียนชัยภูมิภักดีชุมพล จังหวัดชัยภูมิ จำนวน 30 คน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้านสูงกว่าก่อนใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5. อภิปรายผล

จากการวิจัย เรื่อง การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบระดมสมองตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยได้ค้นพบประเด็นที่ควรนำมาอภิปราย ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 ชุด ได้แก่ แบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน เรื่อง ตำนานเจ้าพ่อพญาแล ตำนานพระเจ้าองค์ตื้อ วัดศิลาอาสน์ (ภู่พระ) และตำนานปรางค์กู่ จำนวน 20 ข้อ เป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ใช้เวลาจัดการเรียนรู้ รวมจำนวน 3 ชั่วโมง โดยกำหนดเกณฑ์มาตรฐานการหาค่าประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะตามเกณฑ์ 70/70 พบว่า ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชัยภูมิภักดีชุมพล มีค่าเท่ากับ 73.17/85.50 ซึ่งมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 70/70 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของรัตนภรณ์ ทับทิมจันทร์ และคณะ (2566 : 158 - 162) ที่พบว่า การสร้างแบบฝึกทักษะ มีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 88.96/87.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ทั้งนี้เนื่องมาจากการสร้างแบบฝึกทักษะ เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชัยภูมิภักดีชุมพลนั้น ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นโดยอาศัยหลักการสร้างแบบฝึกทักษะที่มีการกำหนดขั้นตอนการใช้แบบฝึกทักษะ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนทุกคนสามารถผ่านลำดับขั้นตอนของทุกแบบฝึกทักษะได้ ซึ่งอาศัยหลักการจัดการเรียนรู้เชิงรูปแบบ Active Learning ซึ่งสอดคล้องผลงานวิจัยของนายยา มะเส็ง (2564 : 73 - 74) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนา

รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เรื่อง ชนิดของคำ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เรื่องชนิดของคำเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน พบว่าค่าประสิทธิภาพ 82.64/83.70 โดยแบบฝึกทักษะการศึกษาตำนานพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมการอ่านประเมินคุณค่า แต่ละชุดมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะการอ่านประเมินคุณค่า โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบระดมสมอง ได้แม่นยำและมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น รวมถึงสามารถความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ แบบฝึกทักษะมีเนื้อหาถูกจัดไว้เพียงส่วนละไม่มาก แต่ตรงตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้ และมีเนื้อหาที่ครบถ้วน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจที่ดีขึ้น มีโอกาสได้ทบทวนหลายครั้ง จึงทำให้ผู้เรียนได้รับผลสำเร็จมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องงานวิจัยของ พิมพ์พรภัส ลักษณะวิเชียร (2566 : 63 - 64) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยบูรณาการร่วมกับเทคนิคการระดมสมอง ช่วยส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดอย่างเหมาะสม โดยประสิทธิภาพอยู่ที่ 80.17/78.10 และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยบูรณาการร่วมกับเทคนิคการระดมสมอง การรู้เท่าทันสื่อภายหลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน จำนวน 20 ข้อ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนการอ่านประเมินคุณค่าตำนานพื้นบ้าน จำนวน 20 ข้อ อย่างละ 1 ชุด เป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ผลคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 12.63, S.D. = 1.94) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 17.1, S.D. = 1.23) แสดงให้เห็นว่าผลคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นพดล ผู้มีจรรยา และนันทิยา ดอนไพรเพชร (2567 : 202 - 206) พบว่าการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ร่วมกับการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ผลคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทวีสิน อำนวยพันธ์วิไล และคณะ (2567 : 206 - 209) กล่าวว่า การวิจัยการศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคการระดมสมอง เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และสอดคล้องงานวิจัยกับ ศศิพงษ์ ศรีสวัสดิ์ (2565 : 2401 - 2408) กล่าวว่า การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติอยู่ที่ 0.05

6. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไป

1.1 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกี่ยวกับการศึกษาด้านนพินบ้านเพื่อส่งเสริมการอ่าน ประเมินคุณค่า โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบระดมสมอง (Brainstorming – Based Learning Management) ควรคำนึงถึงความแตกต่างในด้านความสามารถของแต่ละบุคคล

1.2 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกี่ยวกับการศึกษาด้านนพินบ้านเพื่อส่งเสริมการอ่าน ประเมินคุณค่า โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบระดมสมอง (Brainstorming – Based Learning Management) ควรมีชั้นที่น่าสนใจแปลกใหม่ในทุกครั้งที่จัด เพื่อเป็นการเร้าความสนใจของเด็ก และช่วยให้เด็กมีสมาธิก่อน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาผลแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าด้านนพินบ้าน สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการเปรียบเทียบกลุ่มเป้าหมายที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่า ด้านนพินบ้าน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับนักเรียนโดยวิธีการแบบปกติ เพื่อดูผลว่าแตกต่างกันหรือไม่

2.2 ควรมีการศึกษาการวิจัยและพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านประเมินคุณค่าด้านนพินบ้าน ร่วมกับการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น การจัดการเรียนรู้จากโครงงาน (Project-Based Learning) การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

นพดล ผู้มีจรรยา, และ นันทิยา ดอนไพรเพชร. (2567). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ร่วมกับการสอนโดยใช้

เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาการออกแบบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสหบำรุงวิทยา. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*,

16(1), 196–208.

นิตยา มะเส็ง. (2564). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เรื่องชนิดของคำ เพื่อ

พัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสาร*

การอ่าน, 25(2), 66–84.

บรรจบ ไชยอาม. (2564). *การอ่านประเมินคุณค่า*.

<https://youtu.be/SnITiNm2508?si=1aaMWDOKM1TV1qzQ>

บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น*. สุวีริยาสาส์น.

บุษดี เวทยากร. (2549). *พัฒนาการทางประวัติศาสตร์และความสำคัญของเมืองชัยภูมิสมัยรัตนโกสินทร์*

ตอนต้น (พ.ศ. 2325–2394) [สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].

- รัตนภรณ์ ทับทิมจันทร์, ทรงภพ ขุนมธุรส, และ จุฑารัตน์ เกตุปาน. (2566). การสร้างแบบฝึกทักษะโดยใช้วิธีการสอนแบบ SQ5R เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. *วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์*, 8(2), 153–162.
- พิมพ์พรภัสร์ ลักษณะวิเชียร. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองเพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาปริญญาตรีปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลป์สุโขทัย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. *สัปดาห์: วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 29(3), 56–72.
- ศศิพงษ์ ศรีสวัสดิ์. (2565). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร*, 10(6), 2397–2410.
- สำนักงานประชาสัมพันธ์จังหวัดชัยภูมิ. (2564). *ปรากฏการณ์*. <https://chaiyaphum.prd.go.th>
- อลงกรณ์ พลอยแก้ว. (2564). *การประเมินคุณค่าหรือแนวคิดที่ได้จากการอ่าน*.
<https://www.trueplookpanya.com/learning/detail/34175>
- Rawlinson, J. G. (1981). *Creative thinking and brainstorming*. Gower Publishing.
- Wiersma, W. (1990). *Educational measurement and testing* (2nd ed.). Allyn & Bacon.