



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญบทอ่านร้อยแก้ว  
โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3  
โรงเรียนวิจิตสงคราม จังหวัดภูเก็ต

The Development of Reading Comprehension Achievement on Prose Texts  
Using the 5W1H Technique Integrated with Online Lessons for Matthayom 3  
Students at Wichitsongkram School, Phuket Province

พีรฮาน บวชเหตุ<sup>1\*</sup> นพรัฐ เสน่ห์<sup>2</sup> และ รัชนก คงทรัพย์<sup>3</sup>

<sup>1</sup>ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศึกษาศาสตร์) สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

<sup>2</sup>อาจารย์ประจำสาขาวิชาเอกภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

<sup>3</sup>ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนวิจิตสงคราม จังหวัดภูเก็ต

\*ผู้รับผิดชอบบทความ

Feerahan Buathet<sup>1\*</sup> Nopparat Sane<sup>2</sup> and Ratchanok Kongsup<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Bachelor of Arts (Education) in Thai Language Faculty of Education, Prince of Songkla University

<sup>2</sup>Lecturer in Thai Language Faculty of Education, Prince of Songkla University

<sup>3</sup>Senior Professional Level Teacher (Thai Language Department) Wichit Songkhram School, Phuket Province

\*Corresponding author: gigigugu2233@gmail.com

Received: March 12, 2026 / Revised: April 28, 2026 / Accepted: June 4, 2026

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญบทอ่านร้อยแก้วของผู้เรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ในการจัดการเรียนรู้ การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) ใช้แบบแผนเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังเรียน (One Group Pretest-Posttest) กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนวิจิตสงคราม จังหวัดภูเก็ต จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาด้วยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

ผลการวิจัยพบว่า พัฒนาการผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.14 คะแนน ( $SD = 3.48$ ) และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 13.36 คะแนน ( $SD = 3.01$ ) โดยค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผู้เรียนมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เพิ่มขึ้นเฉลี่ยร้อยละ 41.74 ซึ่งจัดอยู่ในระดับพัฒนาการปานกลาง ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่าการบูรณาการเทคนิค 5W1H เป็นโครงสร้างรองรับทางปัญญาพร้อมกับระบบนิเวศการเรียนรู้ดิจิทัล สามารถช่วยให้ผู้เรียนก้าวข้ามอุปสรรคของตัวบทที่มีความซับซ้อนและยกระดับทักษะการคิดวิเคราะห์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**คำสำคัญ:** ผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญ, บทอ่านร้อยแก้ว, เทคนิค 5W1H

## Abstract

The objective of this research was to study the reading comprehension achievement on prose texts of Grade 9 students using the 5W1H technique integrated with online lessons. The study employed a quasi-experimental design using a one-group pretest-posttest model. The sample group consisted of 28 Grade 9/1 students at Wichitsongkram School, Phuket Province, selected through cluster random sampling.

The research findings indicated that the students' reading comprehension achievement improved significantly after the intervention. The pre-test mean score was 8.14 ( $SD = 3.48$ ), while the post-test mean score increased to 13.36 ( $SD = 3.01$ ). The mean post-test score was statistically significantly higher than the pre-test score at the .05 level. Furthermore, the students achieved an average relative development of 41.74%, which is classified as a moderate development level. These results reflect that integrating the 5W1H technique as a cognitive scaffolding within a digital learning ecosystem can effectively help learners overcome the obstacles of complex texts and enhance their analytical thinking skills.

**Keywords:** Reading Comprehension Achievement, Prose Texts, 5W1H Technique

## 1. บทนำ

การอ่านเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญยิ่งในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนทุกระดับชั้น เป็นเครื่องมือสำคัญในการแสวงหาความรู้ ความเข้าใจ และเป็นรากฐานของการเรียนรู้ในทุกสาระวิชา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง “การอ่านจับใจความสำคัญ” ซึ่งเป็นทักษะการอ่านในระดับสูงที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กับการวิเคราะห์ สังเคราะห์ หรือสรุปสาระสำคัญจากเนื้อหาที่อ่านอย่างมีประสิทธิภาพ ในทางเดียวกันหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ได้กำหนดให้ผู้เรียนมีความสามารถในการอ่าน คิวิเคราะห์ และสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญจึงเป็นภารกิจสำคัญของครูผู้สอนภาษาไทย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพในสังคมยุคศตวรรษที่ 21

ในโลกปัจจุบันที่เทคโนโลยีมีความก้าวหน้าอย่างก้าวกระโดด การผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์และนวัตกรรมการเรียนรู้ดิจิทัลได้กลายเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยอำนวยความสะดวกและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ความสะดวกในการเข้าถึงเนื้อหานี้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถทบทวนและฝึกฝนทักษะตามจังหวะการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งเป็นปัจจัยที่ช่วยลดความเหลื่อมล้ำและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ อย่างไรก็ตาม แม้ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีจะเอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้เพียงใด แต่เมื่อหันกลับมาพิจารณาสภาพความเป็นจริงในชั้นเรียนปัจจุบันกลับพบว่าอุปสรรคทางทักษะและความซับซ้อนของเนื้อหาบางประการยังคงเป็นกำแพงสำคัญที่ขวางกั้นความสำเร็จในการเรียน

จากเหตุผลข้างต้น เมื่อผู้วิจัยได้ศึกษาสภาพปัญหาเชิงประจักษ์ในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวิจิตรสงคราม จังหวัดภูเก็ต พบว่าทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของผู้เรียนเป็นอุปสรรคที่ปรากฏชัดเจนและสั่งสมมาอย่างต่อเนื่อง โดยมีหลักฐานสำคัญจากการจัดการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง “บทละครพูดเรื่อง เห็นแก่ลูก” ตลอดจนการฝึกทักษะผ่านบทอ่านประเภทต่าง ๆ ในชั้นเรียนที่ผ่านมา ซึ่งข้อมูลจากบันทึกหลังการสอนและผลการประเมินย่อยชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ยังมีคะแนนเฉลี่ยไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาในการระบุประเด็นสำคัญและการเรียบเรียงลำดับเนื้อหาได้อย่างเป็นระบบ ปัญหาเหล่านี้สอดคล้องกับข้อค้นพบของ สุภาพร เหล่ารอด (2565, หน้า 4)



ที่ระบุว่าอุปสรรคสำคัญในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความคือการที่ผู้เรียนขาดกระบวนการฝึกตั้งคำถามและขาดทักษะการแยกแยะส่วนประกอบย่อยของเหตุการณ์หรือเนื้อหาต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถจับประเด็นสำคัญและสรุปเรื่องราวได้อย่างถูกต้อง ปัญหาเชิงทักษะที่ค้างค้ำจากการอ่านตัวบททั่วไปและวรรณคดีเบื้องต้นจึง ทวีความรุนแรงขึ้นเมื่อผู้เรียนต้องเผชิญกับตัวบทที่มีความซับซ้อนและลึกซึ้งยิ่งขึ้นอย่าง “พระบรมราโชวาท” ซึ่งมีลักษณะเป็นวรรณคดีร้อยแก้วขนาดยาว มีการใช้ศัพท์ระดับสูง และมีมิติเชิงปรัชญาที่อาจไกลตัวผู้เรียน ซึ่งสภาพปัญหาดังกล่าวถือเป็นภาระทางปัญญา (Cognitive Load) ที่สูงเกินกว่าความสามารถในการประมวลผลข้อมูลของผู้เรียนในวัยนี้ ส่งผลให้ผู้เรียนที่ขาดกลยุทธ์การอ่านที่แข็งแรงหรือก้าวข้ามกำแพงภาษาเก่าได้ยาก ขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้เนื่องจากรูปแบบการสอนแบบเดิมที่เน้นการบรรยายเป็นหลัก

เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ก้าวข้ามอุปสรรคดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้บูรณาการ “เทคนิค 5W1H” (Who, What, When, Where, Why, How) เข้ามาเป็นโครงสร้างรองรับทางปัญญา (Cognitive Scaffolding) ตามแนวคิดของ Vygotsky (1978) เพื่อช่วยให้ผู้เรียนจำแนกองค์ประกอบของข้อมูลได้อย่างเป็นระบบ สอดรับกับงานวิจัยของ กมลพร ทองนุช และจุไรรัตน์ ลักษณะศิริ (2561, หน้า 129) ที่พบว่าเทคนิคนี้สามารถพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความของผู้เรียนได้อย่าง มีนัยสำคัญ และงานวิจัยของ มณีนรัตน์ ศรีสุวรรณ (2562, หน้า 70) ที่ยืนยันถึงประสิทธิภาพของการใช้เทคนิค 5W1H ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจับใจความของผู้เรียน

จากความสำเร็จที่ได้กล่าวไป ผู้วิจัยจึงได้ทดลองผสมผสานเทคนิคข้างต้นร่วมกับนวัตกรรม “บทเรียนออนไลน์” บนแพลตฟอร์ม Canva ซึ่งถูกออกแบบภายใต้หลักจิตวิทยาการเรียนรู้มัลติมีเดีย<sup>1</sup> ภายในบทเรียนได้รวบรวมระบบนิเวศการเรียนรู้ดิจิทัลไว้อย่างครบวงจร ประกอบด้วยการใช้คลิปวิดีโอที่คัดสรรสาระสำคัญเพื่อสร้างความเข้าใจที่รวดเร็ว การฝึกทักษะผ่านใบงานออนไลน์ (Top Worksheet) ที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ และสร้างความตื่นตัวด้วยการตอบคำถามผ่านเกมออนไลน์ Zep Quiz ซึ่งประยุกต์ใช้หลัก Gamification เพื่อตอบสนองความต้องการได้รับการยอมรับ (Esteem Needs) ตามทฤษฎีของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Needs) ควบคู่ไปกับการกระตุ้นแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) ผ่านการเสริมสร้างความรู้สึกรู้สึกมีความสามารถ (Competence) ในการพิชิตโจทย์ที่ท้าทาย นอกจากนี้ยังมีการใช้กระดานโต้ตอบ Padlet เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือและการสะท้อนคิดระหว่างผู้เรียน รวมถึงการใช้ Google Form เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อบทเรียนออนไลน์ อันเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมให้ตอบโจทย์ผู้เรียนยุคใหม่อย่างแท้จริง

แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับงานวิจัยของ วินิตา สร้อยเพชรประภา (2557, หน้า 77) และจิตราวดี เกิดศิริ (2566, หน้า 108) ที่ยืนยันว่าสื่อประสมและบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์มีส่วนสำคัญในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย และช่วยให้ผู้เรียนมีความคงทนในการเรียนรู้ได้ดีกว่าการเรียนรู้แบบปกติ จากเหตุผลและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญบทอ่านร้อยแก้วของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวิจิตรสงคราม จังหวัดภูเก็ต โดยคาดหวังว่านวัตกรรมนี้จะเป็นกุญแจสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนมีกลยุทธ์การคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ สามารถนำคุณค่าจากพระราชดำสอนไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ

<sup>1</sup> หลักจิตวิทยาการเรียนรู้มัลติมีเดีย (Cognitive Theory of Multimedia Learning) ของ Richard E. Mayer มุ่งเน้นการออกแบบสื่อที่ช่วยลดภาระทางปัญญา (Cognitive Load) โดยการใชภาพและเสียงที่สอดคล้องกันเพื่อช่วยให้ผู้เรียนจัดระเบียบข้อมูลและสร้างความหมายในการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น ในงานวิจัยนี้ได้ประยุกต์ใช้ผ่านการออกแบบบทเรียนออนไลน์บน Canva ที่ผสมผสานคลิปวิดีโอที่คัดสรร ใบงาน และเกมจำลองสถานการณ์

## 2. ทบทวนวรรณกรรม

### 2.1 การอ่านจับใจความสำคัญและเทคนิค 5W1H

2.1.1 การอ่านจับใจความสำคัญเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญยิ่งในการพัฒนาการเรียนรู้และเป็นรากฐานของการแสวงหาความรู้ในทุกสาขาวิชา ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กำหนดให้ผู้เรียนต้องมีความสามารถในการอ่านและคิดวิเคราะห์เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน อย่างไรก็ตาม ปัญหาที่พบในชั้นเรียนคือผู้เรียนขาดกระบวนการฝึกตั้งคำถามและขาดทักษะการแยกแยะส่วนประกอบของเนื้อหาอย่างเป็นระบบ ผู้วิจัยจึงได้นำเทคนิค 5W1H (Who, What, Where, When, Why, How) มาใช้เป็นโครงสร้างรองรับทางปัญญา (Cognitive Scaffolding) ภายใต้แนวคิดเรื่องพื้นที่รอยต่อของการพัฒนา (Zone of Proximal Development: ZPD) ของ Vygotsky (1978) เพื่อช่วยให้ผู้เรียนจำแนกองค์ประกอบของข้อมูลได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กมลพร ทองนุช และจุไรรัตน์ ลักษณะศิริ (2561) และมณีนรัตน์ ศรีสุวรรณ (2562) ที่ยืนยันว่าเทคนิคนี้สามารถพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ

### 2.2 บทเรียนออนไลน์และระบบนิเวศการเรียนรู้ดิจิทัล

2.2.1 ในยุคศตวรรษที่ 21 ที่เทคโนโลยีมีความก้าวหน้าอย่างก้าวกระโดด นวัตกรรมการเรียนรู้ดิจิทัลได้กลายเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยอำนวยความสะดวกและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ความสะดวกในการเข้าถึงเนื้อหานี้ไม่เพียงแต่ช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา แต่ยังเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้และฝึกฝนทักษะตามจังหวะการเรียนรู้ของตนเอง ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้พัฒนานวัตกรรมการเรียนออนไลน์บนแพลตฟอร์ม Canva ซึ่งถูกออกแบบภายใต้หลักจิตวิทยาการเรียนรู้มัลติมีเดีย (Multimedia Learning) ของ Mayer (2001) โดยสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ดิจิทัลที่ครบวงจร ประกอบด้วยการใช้คลิป์วิดีโอที่ค้นสรรสาระสำคัญเพื่อสร้างความเข้าใจที่รวดเร็วและการใช้กระดานโต้ตอบ Padlet เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือและการสะท้อนคิดระหว่างผู้เรียน

นอกเหนือจากมิติเชิงเทคนิคแล้ว ผู้วิจัยยังได้บูรณาการกลไก Gamification ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้บนเครื่องมือ Zep Quiz เพื่อเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้ที่ตึงเครียดให้เป็นประสบการณ์ที่ท้าทายและน่าสนใจ โดยอาศัยพื้นฐานจากทฤษฎีการกำหนดเป้าหมายด้วยตนเอง (Self-Determination Theory) ของ Ryan and Deci (2000) ซึ่งระบุว่าองค์ประกอบของเกมสามารถกระตุ้นแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) ได้ผ่านการตอบสนองความต้องการพื้นฐานทางจิตวิทยา 3 ประการ ได้แก่ ความรู้สึกมีความสามารถ (Competence) จากการได้รับข้อมูลป้อนกลับแบบทันที (Immediate Feedback) เมื่อตอบคำถามถูกต้อง ความเป็นอิสระ (Autonomy) ในการควบคุมจังหวะการเรียนรู้ผ่านบทเรียนออนไลน์ และความเกี่ยวพัน (Relatedness) จากการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนผ่านระบบนิเวศดิจิทัล กลไกเหล่านี้ ไม่เพียงแต่ตอบสนองความต้องการได้รับการยอมรับ (Esteem Needs) ตามทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของ Maslow (1943) เท่านั้น แต่ยังช่วยลดภาระทางปัญญาส่วนเกิน (Cognitive Load) และส่งเสริมการจัดระบบโครงสร้างทางปัญญาเชิงลึก (Germane Load) ทำให้ผู้เรียนสามารถประมวลผลและวิเคราะห์หัวข้อที่มีความซับซ้อนอย่าง “พระบรมราโชวาท” ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืนยิ่งขึ้น

แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานสื่อมัลติมีเดียนี้ สอดคล้องกับข้อค้นพบของ วินิตา สร้อยเพชรประภา (2557) ที่ระบุว่าจัดการเรียนรู้ร่วมกับสื่อมัลติมีเดียสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ รวมถึงงานวิจัยของ จิตราวดี เกิดศิริ (2566) ที่ยืนยันว่าการใช้นวัตกรรมดิจิทัลร่วมกับวิธีการสอนที่เหมาะสมช่วยส่งเสริมความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้อย่างดีเยี่ยม



### 3. วิธีดำเนินการวิจัย

#### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง/ผู้ให้ข้อมูล

ประชากรที่ใช้วิจัยครั้งนี้ เป็นผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวิจิตสงคราม จังหวัดภูเก็ต ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 3 ห้องเรียน มีผู้เรียนจำนวน 88 คน

ตัวอย่างที่ใช้วิจัยครั้งนี้ เป็นผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนวิจิตสงคราม จังหวัดภูเก็ต ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน มีผู้เรียนจำนวน 28 คน ได้มาด้วยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้วิธีจับสลากเลือกห้องเรียนหนึ่งห้องจากทั้งหมดสามห้องเรียน เพื่อให้เป็นหน่วยสุ่มที่มีลักษณะกลุ่มคงที่ตามสภาพจริงของชั้นเรียน

#### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 7 เรื่องพระบรมราโชวาท ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ จำนวน 8 แผน เป็นเวลา 8 คาบ ตรวจสอบความถูกต้องโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ค่า IOC ผลการพิจารณาผ่านเกณฑ์ในระดับ 1.0

3.2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญทอ่านร้อยแก้ว ก่อนเรียนและหลังเรียนแบบปรนัย จำนวน 1 ชุด จำนวน 20 ข้อ โดยจำแนกระดับสมรรถภาพทางการเรียนรู้ออกเป็น 3 ชั้น ตามเทคนิคการตั้งคำถามด้านทักษะพุทธิพิสัยของ Bloom's Taxonomy คือ ชั้นการตั้งคำถามเกี่ยวกับการวิเคราะห์ (Analysis) จำนวน 15 ข้อ ชั้นการตั้งคำถามเชิงสังเคราะห์สร้างสรรค์ (Synthesis) จำนวน 2 ข้อ และชั้นการตั้งคำถามเกี่ยวกับการประเมินค่า (Evaluation) จำนวน 3 ข้อ ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ข้อสอบแต่ละข้อมีค่า IOC ผ่านเกณฑ์ทุกข้อ ค่าความยากง่ายมีค่าอยู่ระหว่าง 0.31-0.80 ค่าอำนาจจำแนกมีค่าอยู่ระหว่าง 0.20-0.80 ค่าความเชื่อมั่นใช้สูตร KR-20 มีค่าเท่ากับ 0.70

#### 3.3 การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยประกอบด้วยขั้นตอน ดังนี้

##### 3.3.1 ขั้นก่อนการทดลอง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์ครูผู้สอนรวมทั้งเก็บข้อมูลจากผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวิจิตสงคราม จังหวัดภูเก็ต ประจำปีการศึกษา 2568 มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.3.1.1 ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากการปฏิบัติการสอนในโรงเรียนวิจิตสงคราม จังหวัดภูเก็ต ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จึงพบปัญหาจากการจัดการเรียนการสอน และนำปัญหามารวบรวม สังเคราะห์จนได้ประเด็นในการต่อยอดเป็นงานวิจัย

3.3.1.2 ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เรียนและครูผู้สอนเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย ในหลักภาษาและวรรณคดีเพื่อนำมาวิเคราะห์สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ จากนั้นจึงค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อศึกษาแนวทางและเทคนิคกระบวนการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอน และนำมาพัฒนาเป็นหัวข้อวิจัย

3.3.1.3 ผู้วิจัยนำหัวข้อวิจัยที่ได้มาจากการสังเคราะห์สภาพปัญหาในการจัดการเรียนการสอนมาปรึกษาครูพี่เลี้ยง เพื่อประเมินความเหมาะสมหัวข้อวิจัยและนวัตกรรมกระบวนการสอนหรือสื่อที่จะนำมาพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

3.3.1.4 ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือที่ใช้สำหรับการวิจัย ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ทดลอง คือ (1) แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 7 เรื่องพระบรมราโชวาท โดยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ จำนวน 8 แผน 8 คาบ และ (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญทอ่านร้อยแก้วก่อนเรียนและหลังเรียนแบบปรนัย จำนวน 1 ชุด จำนวน 20 ข้อ

### 3.3.2 ขั้นการทดลอง

กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H สามารถแสดงภาพรวมของกระบวนการได้ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพ 1 แผนภาพแสดงเทคนิค 5W1H

ที่มา. จาก 5W1H ทุกเรื่องควรรู้เกี่ยวกับการแก้ปัญหาด้วย 5W1H, โดย จป TODAY, ม.ป.ป., ค้นเมื่อ 24 พฤศจิกายน 2568, จาก <https://www.jorportoday.com/what-is-5w1h/>

จะเห็นได้ว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. Who (ใคร) บุคคลสำคัญที่เป็นตัวประกอบหรือผู้ที่เกี่ยวข้องที่จะได้รับผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบ เช่น ใครอยู่ในเหตุการณ์บ้าง ใครน่าจะเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์เช่นนี้บ้าง ใครน่าจะเป็นคนที่ทำให้เกิดเหตุการณ์เช่นนี้มากที่สุด
2. What (อะไร) ปัญหาหรือสาเหตุที่เกิดขึ้น เช่น เกิดอะไรขึ้นบ้าง มีอะไรเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นี้ หลักฐานที่สำคัญที่สุดคืออะไร สาเหตุที่ทำให้เกิดเหตุการณ์นี้คืออะไร
3. Where (ที่ไหน) สถานที่หรือตำแหน่งที่เกิดเหตุการณ์ เช่น เรื่องนี้เกิดขึ้นที่ไหน เหตุการณ์นี้น่าจะเกิดขึ้นที่ใดมากที่สุด
4. When (เมื่อไร) เวลาที่เหตุการณ์นั้นได้เกิดขึ้นหรือจะเกิดขึ้น เช่น เหตุการณ์นี้น่าจะเกิดขึ้นเมื่อไร เวลาใดบ้างที่สถานการณ์เช่นนี้จะเกิดขึ้นได้
5. Why (ทำไม) สาเหตุหรือมูลเหตุที่ทำให้เกิดขึ้น เช่น เหตุใดต้องเป็นคนนี้ เป็นเวลานี้ เป็นสถานที่นี้ เพราะเหตุใดเหตุการณ์นี้จึงเกิดขึ้น ทำไมจึงเกิดเรื่องนี้

6. How (อย่างไร) รายละเอียดของสิ่งที่เกิดขึ้นแล้วหรือกำลังจะเกิดขึ้นว่ามีความเป็นไปได้ในลักษณะใด เช่น เขาทำสิ่งนี้ได้อย่างไร ลำดับเหตุการณ์นี้ดูว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นได้อย่างไร มีหลักในการพิจารณาคนได้อย่างไรบ้าง

จากกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ผู้วิจัยได้นำมาใช้เป็นกรอบแนวคิดหลักในการสร้างและออกแบบกิจกรรมเชิงโต้ตอบภายในบทเรียนออนไลน์บนแพลตฟอร์ม Canva เพื่อให้ระบบนิเวศการเรียนรู้ดิจิทัลสอดคล้องกับกระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นลำดับขั้นตอน โดยผู้วิจัยได้ใช้ระยะเวลาในการศึกษาวิจัยผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ รวมทั้งสิ้น 3 สัปดาห์ จำนวน 8 คาบ ซึ่งมีรายละเอียดการดำเนินงานดังนี้

3.3.2.1 คาบที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยจำนวน 20 ข้อ ซึ่งใช้กับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนวิจิตสงคราม จังหวัดภูเก็ตที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง แล้วบันทึกคะแนนกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับจากการทดสอบครั้งนี้เป็นคะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) และชี้แจงวิธีการใช้งานบทเรียนออนไลน์

3.3.2.2 คาบที่ 2-7 ผู้วิจัยจัดกระบวนการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยที่ 7 เรื่องพระบรมราชาบาท ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ แสดงได้ดังตารางต่อไปนี้



ตารางที่ 1 กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	กิจกรรม	รายละเอียด กิจกรรม	สื่อ/อุปกรณ์/ผลงานผลงาน	ภาพประกอบ
พระบรมราชาบาท	1. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)	1. ครูดำเนินการสอบโดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียนแบบปรนัยจำนวน 20 ข้อ จากนั้นจึงบันทึกคะแนนเพื่อใช้เป็นฐานข้อมูล (Pre-test) และชี้แจงวิธีการเข้าใช้งานรวมถึงฟีเจอร์ต่าง ๆ ของบทเรียนออนไลน์บน Canva ให้ผู้เรียนเข้าใจ	1. แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) 2. บทเรียนออนไลน์	
	2. ผู้ให้โอวาท	1. ครูเปิดคลิปวิดีโอที่ค้นสืบเกี่ยวกับพระราชประวัติของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเพื่อกระตุ้นความสนใจ จากนั้นแบ่งกลุ่มผู้เรียนและแจกเอกสารสรุปเนื้อหาประกอบการเรียน 2. ผู้เรียนศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมด้วยตนเองจากสื่อมีลิขสิทธิ์ในบทเรียนออนไลน์ และร่วมกันระดมสมองเพื่อทำตารางสรุปจับประเด็นสำคัญเกี่ยวกับผู้ให้โอวาทลงในใบกิจกรรม	1. คลิปวิดีโอที่ค้นเกี่ยวกับพระบาท สมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว 2. เอกสารสืบเกี่ยวกับพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว 3. สไลด์ประกอบการสอน 4. หนังสือเรียนวรรณคดีวิจักษ์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 5. บทเรียนออนไลน์	
	3. ร่องรอย พระบรม-ราชาบาท	1. ครูแบ่งกลุ่มผู้เรียนและจัดสรร “แหล่งข้อมูลสั้น” ซึ่งรวบรวมคำสอนสำคัญจากบทเรียนให้แต่ละกลุ่ม 2. ผู้เรียนลงมือวิเคราะห์เนื้อหาที่ได้รับ โดยช่วยกันค้นหาและขีดเส้นใต้คำสำคัญ (Keywords) ที่ปรากฏในบทอ่าน จากนั้นส่งตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอสรุปใจความที่ค้นพบให้เพื่อนในห้องฟัง	1. แหล่งข้อมูลสืบเกี่ยวกับคำสอนจากพระบรมราชาบาท 2. สไลด์ประกอบการสอน 3. หนังสือเรียนวรรณคดีวิจักษ์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 4. บทเรียนออนไลน์	
	4. ถ้อยคำที่มีคุณค่า	1. ครูจัดเตรียมสถานีการเรียนรู้ 3 สถานี (สถานีที่มาและประวัติ, สถานีภาษา, สถานีคุณค่า) และดูแลการจัดกิจกรรมแบบ Station Rotation รวมถึงคอยแนะนำการใช้เทคนิค Jigsaw 2. ผู้เรียนหมุนเวียนไปเรียนรู้ตามสถานีต่าง ๆ จนครบ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาแลกเปลี่ยนกันในกลุ่มด้วยวิธี Jigsaw แล้วสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านการเขียน “บัตรนิยามคุณค่า” เพื่อนำไปจัดแสดงในกิจกรรม Gallery Walk	1. บัตรนิยามคุณค่า 2. บอร์ดสรุปคุณค่า 3. สไลด์ประกอบการสอน 4. หนังสือเรียนวรรณคดีวิจักษ์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 5. บทเรียนออนไลน์	

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	กิจกรรม	รายละเอียด กิจกรรม	สื่อ/อุปกรณ์/ผลงานผลงาน	ภาพประกอบ
5. จับใจความด้วย 5W1H		1. ครูทบทวนหลักการหรือเทคนิค 5W1H (Who, What, Where, When, Why, How) และเชื่อมโยงกับการอ่านวรรณคดีที่เรียนมาในหน่วยการเรียนรู้ที่ผ่านมา 2. ผู้เรียนฝึกทักษะการอ่านจับใจความอย่างเป็นระบบตามโครงสร้าง 5W1H จากเนื้อหาเรื่องพระบรมราโชวาท และลงมือทำใบงานออนไลน์ (Top Worksheet) ในระบบเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของตนเองทันที	1. สไลด์ประกอบการสอน 2. หนังสือเรียนวรรณคดี วิชาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 3. ใบงานออนไลน์ในบทเรียนออนไลน์	
6. Zep Quiz		1. ครูชี้แจงกติกาและเตรียมระบบเกมออนไลน์ Zep Quiz ซึ่งประยุกต์ใช้หลัก Gamification เพื่อสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานและเสริมแรงแก่ผู้เรียน 2. ผู้เรียนทบทวนความรู้ที่เรียนมาทั้งหมดผ่านการตอบคำถามในเกม Zep Quiz และเขียนบันทึกสะท้อนคิด เกี่ยวกับสิ่งที่ได้รับจากการเรียนลงบนกระดานโต้ตอบ Padlet	1. สไลด์ประกอบการสอน 2. เกมออนไลน์ Zep Quiz ในบทเรียนออนไลน์ 3. กระดานโต้ตอบ Padle	
7. จดหมายถึงอนาคต		1. ครูชี้แจงกิจกรรมและให้คำแนะนำ เกี่ยวกับการวางโครงร่างจดหมาย ซึ่งต้องมีทั้งส่วนคำนำ เนื้อความที่เชื่อมโยงกับคำสอน 2-3 ข้อ และคำมั่นสัญญา 2. ผู้เรียนเขียนจดหมายถึงตนเองในอนาคต โดยประยุกต์ใช้คำสอนที่ได้จากพระบรมราโชวาทมาเป็นแนวทางในการวางแผนชีวิต เมื่อเสร็จแล้วให้นำจดหมายไปใส่ไว้ใน "ตู้แห่งอนาคต" ที่ครูเตรียมไว้	1. กระดาษสำหรับเขียนจดหมาย 2. ตู้แห่งอนาคต	
8. ทดสอบหลังเรียน (Post-test)		1. ครูดำเนินการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบชุดเดิม (20 ข้อ) และรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจผ่าน Google Form เพื่อนำมาพัฒนานวัตกรรมต่อไป 2. ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดพัฒนาการของตนเอง พร้อมร่วมกันสะท้อนคิดถึงภาพรวมของการจัดการเรียนรู้ และประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนผ่านบทเรียนออนไลน์	1. แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) 2. Google form ประเมินความพึงพอใจต่อบทเรียนออนไลน์	

3.3.2.3 คาบที่ 8 เมื่อกลุ่มตัวอย่างได้รับการจัดการเรียนรู้เสร็จสิ้น ให้ผู้เรียนร่วมกันสะท้อนคิดการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านมา ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบหลังเรียน (Post-Test) ในรูปแบบปรนัยจำนวน 20 ข้อ เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญบทอ่านร้อยแก้ว หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ 3 สัปดาห์



### 3.3.3 ชั้นหลังการทดลอง

ผู้วิจัยได้ตรวจสอบให้คะแนนแบบทดสอบและตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของข้อมูลหลังจากนั้นได้จัดเตรียมบันทึกข้อมูลเพื่อจะวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดในขั้นต่อไป

## 4. ผลการวิจัย

การวิเคราะห์พัฒนาการผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญทอ่านร้อยแก้ว ผู้วิจัยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์รวมทั้งเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการใช้แบบทดสอบ โดยใช้สถิติทดสอบแบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Samples *t*-test) คะแนนทดสอบก่อนกระบวนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวมีค่าคะแนนสูงสุด 15 คะแนน ค่าคะแนนต่ำสุด 3 คะแนน มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.14 คะแนน และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.48 คะแนน หลังกระบวนการจัดการเรียนรู้มีค่าคะแนนสูงสุด 19 คะแนน ค่าคะแนนต่ำสุด 9 คะแนน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.36 คะแนน และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.01 คะแนน ซึ่งหมายความว่าหลังจากการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวแล้วผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่เพิ่มขึ้นแสดงได้ดังต่อไปนี้

### ตาราง 2

คะแนนทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คะแนนสอบ	<i>N</i>	Min	Max	Range	Mean	<i>SD</i>
ก่อนเรียน	28	3	15	12	8.14	3.48
หลังเรียน	28	9	19	10	13.36	3.01

คะแนนผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ สรุปได้ว่าผลการทดสอบพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญทอ่านร้อยแก้วของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวิจิตสงคราม จังหวัดภูเก็ต หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีพัฒนาการสัมพัทธ์เฉลี่ยเพิ่มขึ้นร้อยละ 41.74 เมื่อนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ของ Hovland, Lumsdaine, and Sheffield (1949) พบว่าภาพรวมพัฒนาการของผู้เรียนจัดอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งข้อมูลพัฒนาการจัดอยู่รูปแบบของตารางดังนี้

### ตาราง 3

พัฒนาการสัมพัทธ์หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้เรียน	Pre-test	Post-test	พัฒนาการสัมพัทธ์ (%)	ระดับพัฒนาการสัมพัทธ์
1	6	16	71.43	พัฒนาการระดับสูง
2	5	9	26.67	พัฒนาการระดับต่ำ
3	9	9	0	พัฒนาการระดับต่ำมาก
4	4	16	75	พัฒนาการระดับสูง
5	11	11	0	พัฒนาการระดับต่ำมาก
6	14	15	16.67	พัฒนาการระดับต่ำมาก
7	7	9	15.38	พัฒนาการระดับต่ำมาก



ผู้เรียน	Pre-test	Post-test	พัฒนาการสัมพัทธ์ (%)	ระดับพัฒนาการสัมพัทธ์
8	9	12	27.27	พัฒนาการระดับต่ำ
9		7	13	46.15
10		5	16	73.33
11		5	15	66.67
12		14	16	33.33
13	9	11	18.18	พัฒนาการระดับต่ำมาก
14	15	18	60	พัฒนาการระดับสูง
15	4	9	31.25	พัฒนาการระดับต่ำ
16	11	19	88.89	พัฒนาการระดับสูงมาก
17	7	11	30.77	พัฒนาการระดับต่ำ
18	7	17	76.92	พัฒนาการระดับสูง
19	7	13	46.15	พัฒนาการระดับปานกลาง
20	15	16	20	พัฒนาการระดับต่ำ
21	9	13	36.36	พัฒนาการระดับต่ำ
22	11	11	0	พัฒนาการระดับต่ำมาก
23	8	14	50	พัฒนาการระดับปานกลาง
24	10	17	70	พัฒนาการระดับสูง
25	3	14	64.71	พัฒนาการระดับสูง
26	3	10	41.18	พัฒนาการระดับปานกลาง
27	6	10	28.57	พัฒนาการระดับต่ำ
28	7	14	53.85	พัฒนาการระดับปานกลาง
<b>ค่าเฉลี่ย</b>	<b>8.14</b>	<b>13.36</b>	<b>41.74</b>	<b>พัฒนาการระดับปานกลาง</b>

### 5. สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญบทอ่านร้อยแก้วของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวิจิตสงคราม จังหวัดภูเก็ต โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ พบว่ากลุ่มตัวอย่างทั้ง 28 คนซึ่งได้มาด้วยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) มีพัฒนาการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญเป็น 13.36 คะแนน ( $SD = 3.01$ ) เมื่อเทียบกับคะแนนก่อนเรียนที่มีค่าเฉลี่ยเพียง 8.14 คะแนน ( $SD = 3.48$ )



ซึ่งคิดเป็นค่าพัฒนาการสัมพัทธ์เฉลี่ยร้อยละ 41.74 อยู่ในระดับพัฒนาการปานกลางตามเกณฑ์ของ Hovland et al. (1949) ผลลัพธ์นี้สะท้อนให้เห็นว่าการใช้เทคนิค 5W1H ไม่ได้เป็นเพียงการสอนให้จำเนื้อหา แต่ทำหน้าที่เป็นโครงสร้างรองรับทางปัญญา (Cognitive Scaffolding) ตามแนวคิดของ Vygotsky (1978) ที่ช่วยสนับสนุนผู้เรียนในพื้นที่รอยต่อของการพัฒนา (ZPD) โดยเปลี่ยนวิธีคิดของผู้เรียนในการเข้าถึงวรรณคดี “พระบรมราโชวาท” ที่มีพระราชนิพนธ์เป็นร้อยแก้วขนาดยาวและใช้ภาษาที่ซับซ้อน ระบบการคิดแบบ 5W1H ช่วยให้ผู้เรียนจำแนกองค์ประกอบของข้อมูลได้อย่างเป็นระบบจนสามารถก้าวข้ามกำแพงของภาษาที่ยาก และมุ่งไปสู่กระบวนการคิดวิเคราะห์ตามระดับพุทธิพิสัยของ Bloom’s Taxonomy ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

เมื่อวิเคราะห์เจาะลึกลงไปในความเปลี่ยนแปลงของคะแนนรายบุคคลผ่านการเปรียบเทียบคำตอบในข้อสอบระดับพุทธิพิสัยต่าง ๆ พบหลักฐานเชิงประจักษ์ที่แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงกระบวนการคิดอย่างเป็นรูปธรรม ในกลุ่มผู้เรียนที่มีคะแนนเพิ่มขึ้นอย่างโดดเด่น เช่น ผู้เรียนคนที่ 16 (จาก 11 คะแนนเพิ่มเป็น 19 คะแนน มีคะแนนเพิ่มขึ้น 8 คะแนน) และผู้เรียนคนที่ 25 (จาก 3 คะแนนเพิ่มเป็น 14 คะแนน มีคะแนนเพิ่มขึ้น 11 คะแนน) พบว่าผู้เรียนกลุ่มนี้สามารถรักษาคะแนนในข้อเดิมที่เคยตอบถูกไว้ได้เกือบทั้งหมด โดยเฉพาะข้อสอบระดับการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Who, What, Where) เช่น การเรียงลำดับจำนวนลงในป่าใหญ่ (ข้อ 9) แต่จุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้คะแนนเพิ่มขึ้นคือการสามารถตอบข้อสอบระดับ ประเมินค่า (Evaluation) และสร้างสรรค์ (Synthesis) ได้ถูกต้อง ซึ่งเดิมเคยตอบผิดในช่วงก่อนเรียน เช่น การประเมินภาวะผู้นำของ ร.5 จากหลักการความยุติธรรม (ข้อ 6) และการออกแบบแอปพลิเคชันจำลองสถานการณ์เพื่อแก้ปัญหา (ข้อ 20) พฤติกรรมนี้ยืนยันว่าโครงสร้าง 5W1H ช่วยให้ผู้เรียนที่เดิมทำได้เพียงการจับประเด็นผิวเผิน สามารถเชื่อมโยงเหตุผลและสังเคราะห์แนวคิดใหม่จากตัวบทที่ซับซ้อนได้สำเร็จ

ผู้เรียนที่คะแนนรวมเท่าเดิม เช่น ผู้เรียนคนที่ 3 (9 คะแนนเท่าเดิม) เมื่อตรวจสอบรายข้อพบพฤติกรรมที่น่าสนใจคือ ผู้เรียนไม่ได้รักษาคะแนนในข้อเดิมไว้ได้ทั้งหมด แต่เกิดการสลับตำแหน่งการได้คะแนน กล่าวคือในช่วงก่อนเรียนผู้เรียนตอบถูกในข้อที่อาศัยการเดาจากคำที่คุ้นเคยหรือข้อมูลเชิงตัวเลขที่ปรากฏชัดเจน แต่ในการทดสอบหลังเรียนผู้เรียนกลับเสียคะแนนในข้อเหล่านั้น ทว่าผู้เรียนกลับไปได้คะแนนในข้อสอบระดับวิเคราะห์เชิงตรรกะที่มีความยากกว่าเดิม เช่น การแยกแยะความแตกต่างระหว่างข้อมูลและปัญหา (ข้อ 14) และการวิเคราะห์กลยุทธ์การโน้มน้าวใจ (ข้อ 4) สะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนผ่านของพฤติกรรมการเรียนรู้จากการใช้ความจำไปสู่การเริ่มใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ แม้ความแม่นยำจะยังไม่เสถียรพอที่จะส่งผลต่อคะแนนรวมในทันที แต่ในเชิงคุณภาพถือเป็นสัญญาณของการพัฒนาทักษะการคิดที่เป็นระบบมากขึ้น

ในกลุ่มผู้เรียนที่คะแนนเพิ่มขึ้นเพียงเล็กน้อย เช่น ผู้เรียนคนที่ 6 (จาก 14 คะแนนเพิ่มเป็น 15 คะแนน มีคะแนนเพิ่มขึ้น 1 คะแนน) พบว่าจุดที่ยังเป็นพาดานทางปัญญา คือข้อสอบที่ต้องใช้ทักษะการวิเคราะห์ข้ามบทอ่าน เช่น การหาแนวคิดร่วมของบทอ่านทั้ง 3 เรื่อง (ข้อ 11) หรือการวิเคราะห์ข้อจำกัดของงานวิจัย (ข้อ 19) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าแม้ผู้เรียนจะมีความแข็งแรงในการจับใจความจากตัวบทเดียว แต่การบูรณาการข้อมูลที่มีความหลากหลายยังคงเป็นทักษะที่ต้องอาศัยระยะเวลาการฝึกฝนที่ต่อเนื่อง

นอกจากมิติทางปัญญาแล้ว นวัตกรรมบทเรียนออนไลน์บนแพลตฟอร์ม Canva ได้ทำหน้าที่เป็นระบบนิเวศการเรียนรู้ดิจิทัลที่ช่วยบริหารจัดการภาระทางปัญญา (Cognitive Load) ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ (User Interface) ให้เป็นศูนย์กลางการเข้าถึงข้อมูลเพียงจุดเดียว ช่วยลดความยุ่งยากซับซ้อนในการจัดการสื่อการเรียนรู้อันเกิดจากการที่ผู้เรียนต้องสลับหน้าจอเพื่อใช้งานเครื่องมือที่หลากหลาย ซึ่งการฝังเครื่องมืออย่าง Padlet และ Zep Quiz ลงในบทเรียนออนไลน์โดยตรงนั้น ช่วยลดความซับซ้อนในการเชื่อมโยงข้อมูลที่แยกจากกันและทำให้กระบวนการเรียนรู้ดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ขณะเดียวกันกิจกรรม Zep Quiz ที่ประยุกต์ใช้หลัก Gamification ยังช่วยเปลี่ยนความตึงเครียดจากการจำให้เป็นความท้าทาย ซึ่งเป็นการเพิ่มภาระทางปัญญาในส่วนที่สร้างสรรค์ (Germane Load) และตอบสนองต่อความต้องการได้รับการยอมรับตามทฤษฎีของ Maslow ในมิติที่ลึกซึ้งไปกว่านั้น การบูรณาการ Gamification ผ่าน Zep Quiz ยังส่งผลต่อแรง

จูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) ของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งสามารถอธิบายผ่านทฤษฎีการกำหนดเป้าหมายด้วยตนเอง (Self-Determination Theory) โดยกลไกการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบทันที (Immediate Feedback) ช่วยส่งเสริมความรู้สึกมีความสามารถ (Competence) ให้แก่ผู้เรียนในการพิชิตโจทย์การอ่านวิเคราะห์ อีกทั้งสภาพแวดล้อมบนแพลตฟอร์มที่เอื้อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ยังสร้างความรู้สึกเกี่ยวพัน (Relatedness) ในหมู่ผู้เรียน ปัจจัยเหล่านี้ช่วยเปลี่ยนผ่านพฤติกรรมการเรียนรู้จากการทำตามคำสั่งไปสู่การมีส่วนร่วมด้วยความสมัครใจ ซึ่งเมื่อประกอบกับการใช้คลิปวิดีโอและใบงานออนไลน์ (Top Worksheet) ที่ช่วยแบ่งย่อยเนื้อหาเพื่อจัดการกับภาระทางปัญญาในตัวเนื้อหา (Intrinsic Cognitive Load) จึงทำให้ผู้เรียนไม่เกิดภาวะข้อมูลท่วมท้นและสามารถยกระดับทักษะการอ่านจับใจความสำคัญไปสู่ระดับการวิเคราะห์และสังเคราะห์ได้อย่างมีนัยสำคัญ การทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบของเครื่องมือเหล่านี้จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนก้าวข้ามอุปสรรคทางภาษาและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพในยุคดิจิทัลส่งผลให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการประมวลผลเนื้อหาที่มีความซับซ้อนอย่าง “พระบรมราโชวาท” ได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้การใช้คลิปวิดีโอและใบงานออนไลน์ (Top Worksheet) ยังช่วยแบ่งย่อยเนื้อหา เพื่อจัดการกับภาระทางปัญญาในตัวเนื้อหา (Intrinsic Cognitive Load) ทำให้ผู้เรียนไม่เกิดภาวะข้อมูลท่วมท้นและสามารถยกระดับทักษะการอ่านจับใจความสำคัญไปสู่ระดับการวิเคราะห์และสังเคราะห์ได้อย่างมีนัยสำคัญ การทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบของเครื่องมือเหล่านี้จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนก้าวข้ามอุปสรรคทางภาษาและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพในยุคดิจิทัล

## 6. ข้อเสนอแนะในการวิจัย

### 6.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปใช้

ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องควรเริ่มต้นจากการจัดกิจกรรมนำร่องเพื่อทลายกำแพงภาษาเกี่ยวกับคำศัพท์ระดับสูงหรือราชาศัพท์ที่ปรากฏในบทอ่านก่อนเริ่มต้นใช้เทคนิค 5W1H เพื่อเป็นการลดภาระทางปัญญาภายในและช่วยให้ผู้เรียนสามารถมุ่งเน้นไปที่การคิดวิเคราะห์เนื้อหาหลักได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ ในขณะที่เดียวกันควรมีการปฐมนิเทศที่ทักษะความเข้าใจดิจิทัลและการใช้งานเครื่องมือต่าง ๆ เช่น Padlet และ Zep Quiz ให้แก่ผู้เรียนอย่างชัดเจนก่อนเริ่มต้นบทเรียนเพื่อป้องกันการเกิดภาระทางปัญญาส่วนเกินที่เกิดจากความสับสนในระบบนิเวศการเรียนรู้ดิจิทัลพร้อมทั้งเตรียมแผนสำรองสำหรับกรณีที่เกิดข้อจำกัดด้านเสถียรภาพของอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ครูผู้สอนควรพัฒนานวัตกรรมบทเรียนออนไลน์อย่างต่อเนื่องโดยเพิ่มกิจกรรมที่น่าสนใจ เช่น การจำลองสถานการณ์ เพื่อรักษาแรงจูงใจและส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน โดยต้องให้ความสำคัญกับการรักษาสมดุลระหว่างความสนุกจากกิจกรรม Gamification กับการเรียนรู้เชิงลึกผ่านการจัดกิจกรรมสะท้อนคิดหลังจบการแข่งขัน เพื่อเปลี่ยนแรงจูงใจภายนอกให้กลายเป็นการสร้างองค์ความรู้ที่ยั่งยืนในตัววรรณคดี และสามารถนำหลักคิดไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้อย่างเหมาะสม

### 6.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

สำหรับการวิจัยในครั้งต่อไปควรพิจารณาขยายขอบเขตการศึกษาไปยังตัวบทที่หลากหลายมากขึ้น เช่น วรรณคดีร้อยแก้วประเภทที่มีชื่อเสียงเล่า บทความเชิงวิจารณ์ หรือเรียงความเชิงปรัชญา เพื่อตรวจสอบความยืดหยุ่นและขีดความสามารถของเทคนิค 5W1H ในการยกระดับทักษะการคิดระดับสูงในบริบทที่แตกต่างกัน ตลอดจนควรมีการพัฒนาแบบการวิจัยเชิงทดลองแบบสองกลุ่มที่มีกลุ่มควบคุมเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ให้ชัดเจนและเพิ่มความน่าเชื่อถือของผลการวิจัยในการควบคุมตัวแปรแทรกซ้อน นอกจากนี้ควรมีการศึกษาเชิงคุณภาพรายกรณีหรือการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มผู้เรียนที่มีพัฒนาการในระดับต่ำหรือคงที่ เพื่อวิเคราะห์อุปสรรคเฉพาะบุคคลและออกแบบการช่วยเหลือทางปัญญาที่ตอบโจทย์สไตล์การเรียนรู้ที่แตกต่างกันได้อย่างทั่วถึง รวมถึงควรมีการติดตามและวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญหลังจากสิ้นสุดการทดลองไปแล้ว 1-2 เดือน เพื่อตรวจสอบความคงทนในการเรียนรู้ของผู้เรียน ตลอดจนรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจเพิ่มเติมเพื่อทำความเข้าใจทัศนคติและแรงจูงใจที่เปลี่ยนแปลงไปของนักเรียนที่มีต่อนวัตกรรมการเรียนรู้นี้อย่างรอบด้าน



## 7. เอกสารอ้างอิง

- กมลพร ทองนุช และจุไรรัตน์ ลักษณะศิริ. (2561). การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทพศิรินทร์ ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H และการสอนปกติ วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- จป TODAY. (ม.ป.ป.). 5W1H คือ ทุกเรื่องควรรู้เกี่ยวกับการแก้ปัญหาด้วย 5W1H. ค้นเมื่อ 24 พฤศจิกายน 2568, จาก <https://www.jorportoday.com/what-is-5w1h/>
- จิตรราตรี เกิดศิริ. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- มณีนรัตน์ ศรีสุวรรณ. (2562). การพัฒนาความสามารถการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิค 5W1H ร่วมกับผังมโนทัศน์ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- วินิตา สร้อยเพชรประภา. (2557). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ปริญญาโทมหาวิทยาลัยรามคำแหง, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุภาพร เหล่ารอด. (2565). การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ โดยการจัดกระบวนการเรียนรู้ 5 STEPs ร่วมกับเทคนิค 5W1H ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, มหาวิทยาลัยนเรศวร
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objective: The Classification of Education Goal*. David McKay.
- Hovland, C. I., Lumsdaine, A. A., & Sheffield, F. D. (1949). *Experiments on mass communication*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. New York: Cambridge University Press.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.