

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาการอ่านจับใจความ โดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนและสรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะต่าง ๆ ตามลำดับดังนี้

1. วัตถุประสงค์การวิจัย
2. สรุปผลการวิจัย
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

#### 1. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1.1 เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน
- 1.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนเมื่อใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน
- 1.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองแปน โนนสูงนาเชือกราษฎร์บำรุง ที่มีต่อการพัฒนาการอ่านจับใจความ โดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน

#### 2. สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาการอ่านจับใจความ โดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยดังนี้

- 2.1 การพัฒนาการอ่านจับใจความโดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักร มีขั้นตอนการพัฒนา ดังนี้
  - 2.1.1 การสร้างประสบการณ์ เป็นขั้นที่จัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของเรื่องที่เรียนด้วยตนเอง
  - 2.1.2 การวิเคราะห์ประสบการณ์หรือสะท้อนความคิดจากประสบการณ์ เป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของเรื่องที่เรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น

2.1.3 การปรับประสบการณ์เป็นความคิดรวบยอด เป็นขั้นที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนสร้างความคิดรวบยอดได้ด้วยตนเอง

2.1.4 การพัฒนาความคิดรวบยอด เป็นขั้นที่กระตุ้นให้นักเรียนพัฒนาความคิดของตนเองให้กว้างขวางลึกซึ้งขึ้น โดยการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากใบความรู้ หนังสือเรียนและจากแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ

2.1.5 การปฏิบัติตามแนวคิดรวบยอดหรือการลงมือปฏิบัติ เป็นขั้นที่ให้นักเรียนนำความรู้ที่ได้รับมาทดลองปฏิบัติ

2.1.6 การสร้างชิ้นงาน เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนได้พัฒนาความสามารถของตนเอง โดยการนำความรู้ความเข้าใจไปใช้หรือประยุกต์ใช้ในการสร้างชิ้นงานที่เป็นความคิดสร้างสรรค์

2.1.7 การวิเคราะห์ประยุกต์ใช้ เป็นขั้นที่นักเรียนได้แสดงผลงานของตนเองชื่นชมความสำเร็จและเรียนรู้ที่จะวิพากษ์วิจารณ์ผลงานอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งการยอมรับความคิดเห็นของคนอื่นเพื่อนำไปปรับปรุงงานของตนเอง

2.1.8 การแลกเปลี่ยนความรู้ความคิด เป็นขั้นที่ให้นักเรียนเก็บรวบรวมชิ้นงานของตนเองหรือของกลุ่มนำมาจัดแสดง ช่วยกันคิดวิธีการนำเสนอผลงาน ออกแบบตกแต่งผลงานให้สวยงามน่าสนใจ

2.2 การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการพัฒนาการอ่านจับใจความโดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80 / 80

ผลการหาค่าเฉลี่ยร้อยละจากการทำแบบทดสอบย่อยระหว่างเรียน ทั้ง 10 ชุด พบว่า ประสิทธิภาพกระบวนการเฉลี่ยร้อยละ 89.11 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์เท่ากับ 90.18 นั่นคือประสิทธิภาพของการพัฒนาการอ่านจับใจความโดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 89.11 / 90.18 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80 / 80 แสดงว่าการพัฒนาการอ่านจับใจความโดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทุกเล่มมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

### 2.3 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้การพัฒนาการอ่านจับใจความโดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนการพัฒนาการอ่านจับใจความโดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองแปนโนนสูงนาเชือกราษฎร์บำรุง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน มีคะแนนเต็ม 30 คะแนน ซึ่งจากผลการทดลองพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 9.31 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.88 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 27.05 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.26 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนการพัฒนาการอ่านจับใจความโดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

### 2.4 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาการอ่านจับใจความโดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนหนองแปนโนนสูงนาเชือกราษฎร์บำรุง โดยภาพรวมมีความพึงพอใจต่อการอ่านจับใจความโดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้ง 10 ข้อ อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ข้อที่ค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ข้อที่ 6 นักเรียนสามารถอ่านและทำความเข้าใจเนื้อหาได้ด้วยตนเองซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 ข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ข้อที่ 4 นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาเป็นอย่างดี และข้อที่ 7 แบบของตัวอักษรมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 แต่ก็อยู่ในระดับมากที่สุดเช่นเดียวกันเมื่อพิจารณาเป็นรายเล่ม พบว่า นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนหนองแปนโนนสูงนาเชือกราษฎร์บำรุง มีความพึงพอใจมากที่สุดทุกเล่ม ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่กำหนดไว้

### 3. อภิปรายผล

จากการวิจัยครั้งนี้ นักเรียนมีทักษะการอ่านจับใจความสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักร เป็นการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยผ่านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 8 ขั้นตอน ซึ่งมีข้อนำมาอภิปรายดังนี้

3.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การพัฒนารอ่านจับใจความโดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน กลุ่มสาระภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 89.11/90.28 หมายความว่า นักเรียนทั้งหมดได้คะแนนเฉลี่ยจากการประเมินพฤติกรรม การปฏิบัติงานและจากแบบทดสอบย่อยท้ายบทเรียน ทั้ง 10 แผน คิดเป็นร้อยละ 89.11 และคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (หลังเรียน) คิดเป็นร้อยละ 90.28 แสดงว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ ซึ่งหมายถึง ผู้เรียนเรียนแล้วมีผลการเรียนดีขึ้น โดยพิจารณาที่คะแนนรวมและค่าเฉลี่ยของคะแนนที่เพิ่มขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบวัฏจักรยังสามารถกระตุ้นให้เกิดการคิดได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้เรียนมีการคิดวิเคราะห์และเก็บรายละเอียด เพื่อนำความรู้มาประกอบการทำงานและทำกิจกรรม เป็นการนำประสบการณ์จากนามธรรมมาแปรเปลี่ยนไปสู่รูปธรรม เมื่อลงมือปฏิบัติจริง ทำให้เกิดการเรียนรู้และจดจำได้ เป็นการใช้สมองทั้งซีกซ้ายและสมองซีกขวาอย่างสมดุล การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักร ยังคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความถนัดและความชอบของตนเอง ทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่าย มีความสนุกสนานในการเรียน เกิดความรู้สึกร่าเริง ชอบใจในการร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนและต้องการดำเนินกิจกรรมนั้น ๆ จนบรรลุผลสำเร็จ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของรัตนา เรื่องวิเศษ (2551 : 74) ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องชนิดของคำ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบการเรียนรู้แบบวัฏจักร พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องชนิดของคำ โดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักร มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.62 / 83.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80 / 80 ที่ตั้งไว้ มีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.7548 แสดงว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยชนิดของคำ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบการเรียนรู้แบบวัฏจักรสามารถทำให้นักเรียนมีพัฒนาการในการเรียนอย่างเป็นระบบ นักเรียนได้พัฒนาสมองซีกซ้ายและซีกขวา ส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับ

สมปิต ตัญญตรีรัตน์ (2551 : 116) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านการคิดและการเขียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบวัฏจักร พบว่า การพัฒนาทักษะการอ่าน การคิด และการเขียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบวัฏจักร นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75.12 นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 88.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ด้านการอ่าน นักเรียนสามารถอ่านจับใจความสำคัญและสรุปข้อคิดจากเรื่องที่อ่านอย่างมีประสิทธิภาพ ด้านการคิด นักเรียนสามารถนำข้อคิดที่ได้จากการอ่าน มาขยาย อธิบาย หรือยกตัวอย่างประกอบ แสดงความคิดเห็นต่อเรื่องที่อ่านได้อย่างมีเหตุผล ด้านการเขียน นักเรียนสามารถนำข้อคิดจากเรื่องที่อ่านมาทำความเข้าใจและเขียนสื่อสาร โดยใช้ภาษาและการจัดระบบข้อมูลได้ดีและสอดคล้องกับ เรื่องศักดิ์ หงษ์ทะนี (2551 : 103) ได้ศึกษาการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทรัพย์สินของโลกร กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบวัฏจักร พบว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทรัพย์สินของโลกร กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบวัฏจักร มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.92 / 84.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80 / 80 ที่ตั้งไว้ ดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.7527 แสดงว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทรัพย์สินของโลกร กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบวัฏจักร มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เหมาะสมและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้

3.2 ดัชนีประสิทธิผลของการพัฒนาการอ่านจับใจความโดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เท่ากับ 0.8575 หมายความว่า การใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้น ทำให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความรู้เพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 85.75 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นการนำเสนอความรู้โดยนำเอาความสามารถ และเทคโนโลยีสมัยใหม่ ที่มีภาพมาประกอบถ่ายทอดเรื่องราว ความรู้ไปสู่ผู้อ่านได้ดี ช่วยให้เข้าใจได้เร็วและสร้างความสนใจของนักเรียนได้ดี พร้อมทั้งนักเรียนได้เชื่อมโยงความรู้ในวิชาต่าง ๆ มาใช้ร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ และยังได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ อย่างลึกซึ้ง มีความสุขในการเรียนรู้ จากการค้นพบสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง และมีแรงจูงใจที่จะเรียนมากยิ่งขึ้น ประกอบกับการอ่านจับใจความโดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรที่สร้างขึ้น ทำให้นักเรียนเกิดกำลังใจและความสนใจ ตั้งใจที่จะเรียนรู้จากบทเรียนการ์ตูนสูงกว่าปกติ ทำให้

เกิด การเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เรืองศักดิ์ หงส์ทะนั (2551 : 103) ได้ศึกษาการพัฒนาแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง ทรัพย์สินของ โลก กลุ่มสาระ การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบวัฏจักร พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ทรัพย์สินของ โลก กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบวัฏจักร มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.92 / 84.17 ซึ่งสูงกว่า เกณฑ์ที่กำหนด 80 / 80 ที่ตั้งไว้ ดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.7527 แสดงว่า แผนการจัดการ เรียนรู้ เรื่อง เรื่อง ทรัพย์สินของ โลก กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบวัฏจักร มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เหมาะสมและสามารถนำไป ประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้

3.3 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียน โดยการเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองแปนโนนสูงนาเชือกราษฎร์บำรุง พบว่านักเรียนมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน โดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย สูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่านักเรียนที่ เรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มี ผลสัมฤทธิ์สูงกว่า ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยนำการเรียนรู้ แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน มาเป็นสื่อการเรียนการสอนเพื่อให้นักเรียนทำความเข้าใจและ ฝึกฝนจนเกิดแนวคิดที่ถูกต้องและเกิดทักษะในเรื่องการอ่านจับใจความด้วยการเรียนรู้แบบวัฏ จักรจากบทเรียนการ์ตูน ผลของการฝึกจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และเข้าใจบทเรียนมาก ยิ่งขึ้น นอกจากนี้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นเปิด โอกาสให้นักเรียนได้ศึกษา ทำความเข้าใจในเรื่องนั้น ๆ มากยิ่งขึ้น รู้จักนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องมีหลักเกณฑ์ และมองเห็นว่า สิ่งที่ได้ฝึกฝนนั้นมีความหมาย

ดังนั้นการเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน จึงมีความสำคัญต่อนักเรียนไม่น้อย ในการที่จะช่วยเสริมสร้างทักษะให้กับนักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ซึ่งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนสูงขึ้นและเข้าใจได้เร็วขึ้น ชัดเจน กว้างขวางขึ้นทำให้การสอนของครู และการเรียนของ นักเรียนประสบผลสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับณรงค์ ลมลอย (2552 : เว็บไซค์) ที่กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนการสอนการเรียนรู้แบบวัฏจักรมีประโยชน์ต่อ นักเรียนได้สร้างความรู้ด้วยตนเอง ได้เชื่อมโยงความรู้ในวิชาต่าง ๆ ส่งเสริมให้นักเรียนที่มี

ประสิทธิภาพทั้งที่เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง การทำงานกลุ่ม การอภิปรายและการประยุกต์ความรู้ไปใช้อย่างสร้างสรรค์ และมีความกระตือรือร้นที่มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีแรงจูงใจที่จะเรียนมากยิ่งขึ้น

3.4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองแปน โนนสูงนาเชือกราษฎร์บำรุง ที่มีต่อการเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้จัดทำขึ้น พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ทั้งนี้เป็นเพราะแผนการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ที่จัดทำขึ้นน่าสนใจ เหมาะสมกับวัยของนักเรียน กิจกรรมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย ส่งเสริมให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง สามารถเรียนรู้ได้ตามความสามารถ โดยจัดกระบวนการเรียนรู้ 5 ลักษณะได้แก่ 1) การเรียนรู้อย่างมีความสุข 2) การเรียนรู้จากการคิด ปฏิบัติจริง 3) การเรียนรู้ร่วมกับคนอื่น 4) การเรียนรู้แบบองค์รวม สอดคล้องสัมพันธ์กับชีวิตจริง และ 5) การเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยการสังเกต นอกจากนี้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นในครั้งนี้ใช้แนวคิดของสก็อตมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อสร้างแรงจูงใจให้เกิดความพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอน

#### 4. ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยดังกล่าวมีข้อเสนอแนะดังนี้

##### 4.1 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

4.1.1 ผลการวิจัยการพัฒนาการอ่านจับใจความ โดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน หลังจากเรียนแล้วนักเรียนมีผลการเรียนรู้ด้านการอ่านจับใจความสูงกว่าก่อนเรียน ดังนั้นครูผู้สอนจึงควรนำการเรียนรู้แบบวัฏจักรไปใช้กับนักเรียนชั้นอื่น ๆ เพื่อพัฒนาการอ่านจับใจความของนักเรียนให้ดีขึ้น

4.1.2 แผนการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักร มีประสิทธิภาพ 89.11/ 90.18 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แสดงให้เห็นว่าเป็นแผนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ควรนำไปเผยแพร่และนำไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนอื่น ๆ ที่มีบริบทท้องถิ่นใกล้เคียงกัน

4.1.3 บทเรียนการ์ตูนเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนการสอน ครูสามารถใช้บทเรียนการ์ตูนนี้เป็นกิจกรรม เพื่อทำให้นักเรียนกระตือรือร้นและสนุกสนานในการเรียน

4.1.4 ในการจัดทำบทเรียนการ์ตูน ผู้สอนควรศึกษาหลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการจัดทำหนังสือบทเรียนการ์ตูน ให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ เพื่อจะได้จัดทำหนังสือที่มีคุณภาพ และสามารถพัฒนาผู้เรียนได้จริง

4.1.5 ควรมีการขยายผลเพื่อให้ครูสามารถพัฒนาสื่อประเภทหนังสือการ์ตูน มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ และยังเป็นการปลูกฝังนิสัยรักการอ่านให้กับนักเรียนได้เป็นอย่างดี

4.1.6 สถานศึกษาควรส่งเสริมให้ครูมีการพัฒนาบทเรียนการ์ตูน และรูปแบบการเรียนรู้แบบวัฏจักรเพื่อแก้ปัญหาการอ่านจับใจความ หรือส่งเสริมทักษะด้านอื่น ๆ ให้กว้างขึ้น

## 4.2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

4.2.1 การวิจัยเรื่องการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักร และบทเรียนการ์ตูน ในหน่วยการเรียนรู้ กลุ่มสาระอื่น ๆ และระดับชั้นอื่น ๆ

4.2.2 การวิจัยเรื่ององค์ประกอบที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ด้านการอ่านจับใจความ ของนักเรียน เช่น ความสามารถในการอ่าน ความสนใจการอ่าน วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และรูปแบบที่นำมาสร้างเป็นสื่อในการพัฒนาการอ่านจับใจความ

4.2.3 การวิจัยเรื่องการพัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักร ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ฯลฯ ที่เนื้อหาการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักร

4.2.4 การวิจัยเรื่องการอ่านจับใจความโดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน โดยใช้ข้อมูลท้องถิ่น เช่น บุคคลสำคัญ อาชีพ วัฒนธรรม ประเพณี และสถานที่สำคัญในท้องถิ่น เป็นต้น