



The Development of English Language Learning Achievement Using Activity-based Learning for Grade 4 Students

Lapatrada Saengarkha¹, and Thanyaluck Khechornphak²

¹Master's student, Faculty of Education Program in Curriculum and Instruction, Rajabhat MahaSarakhm University, Thailand

² Faculty of Education Program in curriculum and instruction, Rajabhat Maha Sarakhm University, Thailand

¹E-mail: 638210180401@rmu.ac.th, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0008-4229-0786>

²E-mail: p.pbk13@gmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-0562-5002>

Received 20/01/2025

Revised 07/07/2025

Accepted 15/08/2025

Abstract

Background and Objectives: This research aimed to 1) develop an activity-based learning activity for Grade 4 students based on the 75/75 criterion, 2) compare the academic achievement between before and after learning of Grade 4 students using activity-based learning management, and 3) study the satisfaction of Grade 4 students towards the organization of activity-based learning activities. Research

Methodology: The sample consisted of 18 Grade 4 students of Nong Naen School in the first semester of the 2024 academic year, who were selected by cluster random sampling. The research instruments were 1) a learning management plan, 2) an English achievement test, and 3) a satisfaction questionnaire. The statistics used were percentage, mean, and standard deviation. And t-test

Results: It was found that 1) The learning activities using activities as a base for students were effective at 85.37/82.22, which was in accordance with the specified criteria. 2) Students who received learning using activities as a base had English learning achievements after studying that were significantly higher than before studying at a statistical level of .05. 3) Students had the highest level of satisfaction with the organization of learning activities using activities as a base.

Conclusion: The learning activities using activities as a base for students were effective, resulting in English learning achievements of students using activities as a base after studying being higher than before studying.

Keywords: Activity-based Learning Management; Learning Achievement; Satisfaction

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ลภัสรดา แสงอาคะ¹ และ ธัญญลักษณ์ เขจรภักดิ์²

¹นักศึกษาสาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน, คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

²อาจารย์ประจำสาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน, คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ 75/75 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

ระเบียบวิธีการวิจัย: กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองแห่น ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 18 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบเป็นกลุ่ม (Cluster random sampling) เครื่องมือวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t

ผลการวิจัย: พบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.37/82.22 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 2) นักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

สรุปผล: การกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนมีประสิทธิภาพส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; ความพึงพอใจ

บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ 2542 กำหนดแนวทางจัดการศึกษา ให้สถานศึกษาเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยพัฒนาให้เกิดความรู้ตามธรรมชาติ พร้อมทั้งเติมเต็มตามศักยภาพและการจัดการศึกษาควรส่งเสริมให้สถานศึกษาจัดการประเมินผู้เรียน โดยพิจารณาจากพัฒนาการของผู้เรียน ความประพฤติ การสังเกตพฤติกรรมการเรียน การร่วมกิจกรรม การทดสอบควบคู่กับกระบวนการเรียนการสอนตามความเหมาะสมของแต่ละระดับ สถานศึกษาควรจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพพร้อมทั้งส่งเสริมให้ผู้สอนสามารถวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่เหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พัฒนาผู้เรียนทุกคนให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีความรู้และทักษะพื้นฐาน ที่จำเป็นต่อการศึกษา การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ปัจจุบันภาษาอังกฤษมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะใช้ในการติดต่อสื่อสาร ศึกษาหาความรู้เพื่อประกอบอาชีพ และเรียนรู้ความหลากหลายทางวัฒนธรรม นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ และช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น ในหลักสูตรของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มีส่วนที่เกี่ยวข้องและสำคัญ คือ สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็น

อย่างมีเหตุผล มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ และมาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

จากการสังเกตชั้นเรียนในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นครูประจำการและได้รับผิดชอบสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนบ้านหนองแห่น อำเภอกุดรัง จังหวัดมหาสารคาม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2565 มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 77.18 และปีการศึกษา 2566 มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 72.27 จากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนวิชาภาษาอังกฤษมีแนวโน้มลดลง (โรงเรียนบ้านหนองแห่น, 2566) ซึ่งจากประสบการณ์การจัดการเรียนการสอนของผู้วิจัยที่ผ่านมา พบว่า ปัญหาส่วนหนึ่งเกิดจากการที่นักเรียน ยังขาดแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ นักเรียนคิดว่าเป็นวิชาที่ยากต่อการนำไปใช้ เข้าใจได้ยาก ไม่คุ้นเคย ทั้งยังไม่ค่อยได้นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน มีความแตกต่างกับการใช้ภาษาไทยที่ได้ใช้ในชีวิตประจำวันมากกว่า นักเรียนจึงไม่กระตือรือร้นในการเรียน อาจเกิดความเบื่อหน่ายและไม่ตั้งใจเรียนเท่าที่ควร และปัญหาส่วนหนึ่งอาจเกิดจากครูส่วนหนึ่งยังเน้นการจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายหรือการท่องจำมากเกินไป นักเรียนจึงอาจรู้สึกท้อแท้กับบทเรียนที่จำได้แต่ไม่เข้าใจ หรือเกิดจากการปฏิบัติกิจกรรมน้อยเกินไป กิจกรรมไม่มีสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ กิจกรรมมีความซ้ำซากจำเจเน้นเพียงการอ่านตามบทเรียนเท่านั้น นักเรียนจึงไม่เกิดการสร้างความรู้ด้วยตนเองและขาดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ จึงรู้สึกว่ายากและเบื่อหน่ายต่อการเรียนการสอนในที่สุด ดังนั้น ครูจึงควรจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงและเรียนรู้ด้วยตนเองในการสร้างองค์ความรู้อย่างแท้จริง ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น เพื่อช่วยกระตุ้นแรงจูงใจให้นักเรียนเรียนรู้อย่างสนุกสนาน กระตือรือร้นและให้ความสำคัญต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น เพื่อให้ นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากหนังสือ ตำราและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมีหลายวิธีและวิธีการหนึ่งที่น่าสนใจ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning : ABL) ซึ่งลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน คือ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ นักเรียนจะมีบทบาทในกระบวนการเรียนรู้อย่างมากที่สุด ซึ่งครูเป็นผู้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วย ตนเอง ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนได้จัดขึ้น โดยครูผู้สอนมีหน้าที่แนะนำและช่วยเหลือ เมื่อนักเรียนเกิดปัญหาขึ้นระหว่างเรียน (นริศรา ศิริวงศ์, 2566) และ Okwudishu (2011, อ้างถึงใน เพ็ญญา ตลับกลาง 2562) ได้อธิบายลักษณะของการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานไว้ว่า เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยครูผู้สอนมีหน้าที่เป็นผู้แนะนำและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) คือ ครูผู้สอนมีหน้าที่กำกับดูแลชั้นเรียนและควบคุมการจัดกิจกรรมให้นักเรียนในขณะปฏิบัติกิจกรรมและแนะแนวทางการเรียนรู้ของนักเรียนไปยังจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้นั้น ๆ โดย ทิศนา ขัมมณี (2545, อ้างถึงใน ภทรนันท์ หยกมณี 2565) ได้กล่าวถึงการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมกลุ่มสามารถทำได้หลายวิธี ดังนี้ การสอนโดยใช้เกม (Game) การสอนโดยใช้บทบาทสมมติ (Role-Play) การสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation) การสอนโดยใช้กรณีตัวอย่าง (Case) การสอนโดยใช้ละคร (Acting or dramatization) และการสอนโดยใช้กลุ่มย่อย (Small group) เป็นต้น

ผู้วิจัยจึงอยากให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยกิจกรรมที่หลากหลายเหมาะสมตามความสนใจ ความถนัดและช่วงวัยของนักเรียน เพื่อช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างกระตือรือร้น มีความสุข สนุกสนานในการเรียนไปพร้อมกับการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองได้อย่างแท้จริง

จากที่กล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่นักเรียนจะมีบทบาทในกระบวนการเรียนรู้มากที่สุด นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองด้วยวิธีการที่หลากหลาย ได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนได้จัดขึ้น เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียน นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกและมีความสุขในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น ส่งผลให้นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ รวมทั้งเพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ได้ในชีวิตประจำวันและอนาคตได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
- 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
- 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

สมมุติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน

การทบทวนวรรณกรรม

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามวัตถุประสงค์ ที่กำหนด ได้มีท่านผู้รู้ได้ให้ความหมายการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานไว้ต่าง ๆ

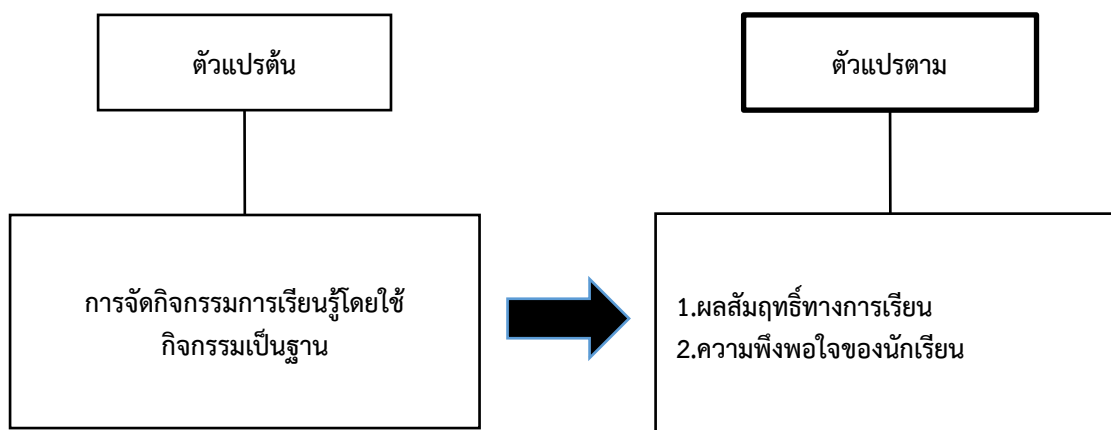
รัตนภรณ์ จำรัสภูมิ (2563: 65) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจ เป็นความรู้สึก หรือเจตคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆ หรือในการปฏิบัติงานซึ่งเป็นปัจจัยประการสำคัญที่ช่วยให้งานประสบผลสำเร็จ

พรพรรณ เสาร์คำเมืองดี (2562: 57) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกนึกคิดหรือเจตคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นความสุขที่เกิดจาก การปฏิบัติเมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการของตน ทำให้เกิดความรู้สึกดีในสิ่งนั้นๆ ดังนั้น ความพึงพอใจต่อการเรียน จึงพอสรุปได้ว่า ความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของผู้เรียนที่มีต่อ การจัดการเรียนการสอน ว่ามีความรู้สึกพอใจหรือไม่ในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน

ธีรวัฒน์ แสงศรี (2560: 43) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือทัศนคติทางบวก เมื่อได้รับความสำเร็จตามความมุ่งหมายที่วางไว้ ซึ่งเป็นกระบวนการทางจิตวิทยาที่ไม่สามารถมองเห็น ได้ชัดเจน แต่สามารถคาดคะเนได้จากการสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออก

จันทร์เพ็ญ ภูโสภ (2563: 164-165) ได้กล่าวว่า ทฤษฎีความต้องการตามลำดับขั้นของมาสโลว์ (Maslow) ซึ่งเกี่ยวกับความต้องการตามลำดับขั้นของพัฒนาการมนุษย์ แบ่งออกเป็น 5 ขั้น ดังนี้ 1. ความต้องการทางสรีระ (Physiological Needs) เป็นความต้องการพื้นฐานของร่างกายให้ชีวิตดำรงอยู่ได้ การได้เคลื่อนไหวฐานะกาย เพื่อให้ระบบกล้ามเนื้อและระบบประสาทกระตุ้นวงจรการมีชีวิต ความต้องการชีวิตนี้ขาดเสียไม่ได้ 2. ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย (Safety Needs) เมื่อเป็นความต้องการให้ร่างกายและอารมณ์ดี ความมั่นคงปลอดภัย เป็นอิสระจากความกลัว เป็นความต้องการที่จะได้รับการปกป้องคุ้มกันต้องการที่จะทำงานเป็นหลักแหล่งเพื่อเป็นหลักประกันชีวิต 3. ความต้องการความรักและการมีส่วนร่วม (Belongings and Love Need) เป็นความต้องการของมนุษย์ทุกคน ซึ่งมีความปรารถนาดีที่ใช้ให้ตนเองเป็นที่รักของคนอื่น ต้องการมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น แม้ว่าจะอยู่ในกลุ่มได้แต่ไม่ได้รับความรักความเอาใจใส่ 4. ความต้องการที่จะรู้สึกว่ามีค่า (Esteem Needs) เป็นความต้องการของมนุษย์ทุกคน ที่ต้องการให้ผู้อื่นเห็นความสำคัญของตัวเอง ยกย่องให้เกียรติตนปรารถนาให้ผู้อื่นคิดถึงตนในแง่ดี ในการดำเนินชีวิตของทุกคนจึงต้องการประสบความสำเร็จต้องการเป็นมีความสามารถ เมื่อประสบความสำเร็จตามที่ต้องการจะเกิดความมั่นใจในตนเองรู้สึกว่าคุณค่าแต่ถ้าไม่ประสบความสำเร็จตามที่ต้องการอาจจะมองโลกในแง่ร้าย เพราะรู้สึกว่าคุณค่าตนมีปมด้อยไร้ความสามารถ 5. ความต้องการที่จะรู้จักตัวเองตามสภาพที่แท้จริงและพัฒนาตามศักยภาพ (Self – Actualization Needs) เป็นความต้องการขั้นสูงสุดที่ต้องการจะรู้จักตนเองตามสภาพแท้จริง ถ้าที่ที่จะตัดสินใจเลือกทางเดินของชีวิต รู้จักค่านิยมของตนเอง มีความจริงใจต่อตัวเอง ปรารถนาที่จะเป็นคนดีที่สุดเท่าที่จะสามารถทำได้ทั้งทางสติปัญญา ทักษะ และอารมณ์ความรู้สึก พร้อมทั้งจะยอมรับตัวเองทั้งส่วนดีและไม่ดี

กรอบแนวคิดการวิจัย



แผนภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองแห่น ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 18 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบเป็นกลุ่ม (Cluster random sampling)
2. เครื่องมือวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบกิจกรรมเป็นฐานวิชาภาษาอังกฤษ 12 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็น

ข้อสอบแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตรา 5 ระดับ คือ มากที่สุด น้อย ปานกลาง น้อยและน้อยที่สุด

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) แจกกิจกรรมการเรียนรู้ และทำการทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ 2) ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานตามแผนที่กำหนดไว้ จำนวน 12 ชั่วโมงและเก็บคะแนนระหว่างเรียนท้ายแผนทุกแผน 3) ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับเดิม แต่มีการสลับข้อและสลับตัวเลือก และ 4) วัดความพึงพอใจของนักเรียนโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) โดยการประเมินจากคะแนนผลสัมฤทธิ์ระหว่างเรียน หาประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) โดยการหาค่าร้อยละ

4.2 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน โดยการวิเคราะห์ด้วยการทดสอบค่าที (Dependent Samples t – test)

4.3 วิเคราะห์หาค่าความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ด้วยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการแปลผลตามเกณฑ์ที่กำหนด

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที (t-test for dependent sample)

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลการวิจัยได้ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ 75/75 ปรากฏผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากคะแนนระหว่างเรียนและคะแนนหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
ระหว่างเรียน	18	120	1,844	102.44	0.27	85.37
หลังเรียน	18	30	444	24.67	2.00	82.22
ประสิทธิภาพของแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ (E_1 / E_2) เท่ากับ 85.37/ 82.22						

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าประสิทธิภาพของกระบวนการกิจกรรมที่จัดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ (E_1) ได้คะแนนค่าเฉลี่ยร้อยละ 85.37 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 82.22 แสดงให้เห็นว่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน มีประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_1 / E_2) เท่ากับ 85.37/82.22 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพที่ตั้งไว้คือเกณฑ์ 75/75

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานปรากฏผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติ ของคะแนนความสามารถระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

คะแนน	n	$\bar{X}$	S.D.	t	df	Sig. (1-tailed)
Pretest	18	15.28	2.87	25.88	17	.00*
Posttest	18	24.67	2.00			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อวิเคราะห์ความแตกต่างกันของค่าเฉลี่ยของคะแนนทั้ง 2 ส่วนระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับคะแนนหลังเรียน แสดงว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ปรากฏผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตารางที่ 4.3

ตาราง 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความพึงพอใจ
1. นักเรียนเกิดความสนใจและอยากเรียนรู้ภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.67	0.49	มากที่สุด
2. กิจกรรมช่วยทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาการเรียนมากขึ้น	4.44	0.51	มาก
3. กิจกรรมทำให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมและเรียนด้วยตนเองมากขึ้น	4.39	0.50	มาก
4. กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้และช่วยเหลือกัน	4.78	0.43	มากที่สุด
5. กิจกรรมมีความหลากหลายและเหมาะสม	4.67	0.49	มากที่สุด
6. กิจกรรมสนุกสนาน ทำให้ไม่เบื่อหน่าย	4.83	0.38	มากที่สุด
7. กิจกรรมมีความแปลกใหม่และทันสมัย	4.72	0.46	มากที่สุด
8. กิจกรรมช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ดี	4.78	0.43	มากที่สุด
9. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ชอบเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.89	0.32	มากที่สุด
10. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผลการเรียนของนักเรียนดีขึ้น	4.83	0.38	มากที่สุด
ผลรวมเฉลี่ย	4.70	0.46	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.70$, S.D=0.46)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อตามความพึงพอใจสูงสุดของนักเรียน เรียงลำดับดังนี้ กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ชอบเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น ($\bar{X}=4.89$, $S.D=0.32$) รองลงมาคือ กิจกรรมสนุกสนาน ทำให้ไม่เบื่อหน่าย ($\bar{X}=4.83$, $S.D=0.38$) กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผลการเรียนของนักเรียนดีขึ้น ($\bar{X}=4.83$, $S.D=0.38$) และ กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้และช่วยเหลือกัน ($\bar{X}=4.78$, $S.D=0.43$) กิจกรรมช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ดี ($\bar{X}=4.78$, $S.D=0.43$) เท่ากัน

สรุปผลการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.37/82.22 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

ผลการวิจัยครั้งนี้มีประเด็นในการอภิปรายดังนี้

จากการศึกษาค้นคว้า การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสรุป และอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 85.37/82.22 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรรายวิชาภาษาอังกฤษ ศึกษาหลักการและแนวคิดสำคัญ ตลอดจนการศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning : ABL) ได้ผ่านการตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยจากผู้เชี่ยวชาญจนทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ได้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านประสาทสัมผัสของร่างกายทั้งแบบรายบุคคลและกิจกรรมกลุ่ม ทำให้นักเรียนได้สร้างองค์ความรู้อย่างแท้จริง นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากที่สุดจึงทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น สอดคล้องตามแนวคิดของเพ็ญภา ตลับกลาง (2562) ได้กล่าวว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สืบค้นแสวงหาสร้างองค์ความรู้และทักษะด้วยตนเองจากการทำกิจกรรมเป็นหลัก เช่น การเล่นเกม การร้องเพลง บทบาทสมมติ กิจกรรมกลุ่ม การแสดงละคร เป็นต้น โดยผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าเพื่อให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง และสอดคล้องกับแนวคิดของภทรนันท์ หยกมณี (2565) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและกิจกรรมที่เป็นแนวทางการเรียน การสอนที่หลากหลาย ซึ่งกิจกรรมที่จัดขึ้นมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ค้นคว้า ทำความเข้าใจ วิเคราะห์ สังเคราะห์ในเนื้อหาบทเรียน โดยการให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือกระทำหรือปฏิบัติด้วยตนเองจากการทดลอง การเล่นเกม การสร้างสรรค์ผลงาน และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งจะให้ผู้เรียนมีภาวะความเป็นผู้นำ มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และพัฒนาความรู้ในตัวบุคคลได้อย่างเต็มความสามารถ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Haq (2016) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางด้านภาษาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเป็นฐานในการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง ผลการศึกษาพบว่าทดสอบทักษะ

การพูด ทักษะการอ่านและทักษะการเขียนหลังเรียนของกลุ่มที่เรียนโดยกิจกรรมเป็นฐานสูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยวิธีแบบปกติ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ รุจิรุจน์ ศรีประยูร (2565) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยปรากฏว่า การจัดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 79.25/83.05 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ นันทวัน วิรุณภักดิ์, วิเชียร อารัมโสติสสุกุล, และ อังคณา อ่อนธานี (2565) ได้ทำการศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานเป็นฐานร่วมกับการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยปรากฏว่า กิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.11/77.78 ซึ่งมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75

2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งคะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.28 และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.67 แสดงให้เห็นว่าคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนมีความแตกต่างกัน ทั้งนี้เนื่องมาจากการใช้กิจกรรมเป็นฐานในการจัดการเรียนการสอนสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ดังกล่าวเป็นผลมาจากกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์หรือปัญหาที่มีความใกล้เคียงกับชีวิตจริง ส่งผลให้นักเรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้น และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ดีขึ้น นอกจากนี้ กิจกรรมที่ออกแบบอย่างเหมาะสมยังช่วยเสริมแรงจูงใจภายในของนักเรียน เพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้ และลดความกดดัน จึงส่งผลให้สัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ จุฑามณี อินทร์อุทิศ (2564) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เป็นการสื่อสารหลายทางทั้งครูกับนักเรียน นักเรียนกับนักเรียนเพื่อให้การสื่อความหมายมีประสิทธิภาพ มุ่งเน้นให้นักเรียนได้สร้างความเข้าใจในบทเรียน ความรู้เป็น การเรียนการสอนที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของครูและนักเรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียน สูงสุด โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) เน้นให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง อีกทั้งยังมุ่งเน้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ceilk (2018) แห่งมหาวิทยาลัยเซิร์ท (Siirt University Turkey) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ ผลของการใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษา พบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียนสูงขึ้นกว่านักเรียนที่ใช้วิธีสอนแบบปกติ และสอดคล้องกับงานวิจัยของนริศรา ศิริวงศ์ (2566) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง English for Daily Life ตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้น สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้และทำความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียน ผ่านกิจกรรมที่ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองจากการเล่นเกม การทดลอง การสร้างสรรค์ผลงาน และการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสม และมีการวางแผนในการใช้สื่อที่ดี

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.70$, $S.D=0.46$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อตามความพึงพอใจสูงสุดของนักเรียน เรียงลำดับดังนี้

กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ชอบเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น ($\bar{X}=4.89, S.D=0.32$) รองลงมาคือ กิจกรรมสนุกสนาน ทำให้ไม่เบื่อหน่าย ($\bar{X}=4.83, S.D=0.38$) กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผลการเรียนของนักเรียนดีขึ้น ($\bar{X}=4.83, S.D=0.38$) และกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้และช่วยเหลือกัน ($\bar{X}=4.78, S.D=0.43$) กิจกรรมช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ดี ($\bar{X}=4.78, S.D=0.43$) เท่ากัน ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน ส่งผลต่อความพึงพอใจหรือความรู้สึกเชิงบวกของนักเรียน พร้อมทั้งกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนออกแบบ ได้ลงมือปฏิบัติจริง เช่น การเล่นเกม การแสดงบทบาทสมมติ และการทำงานกลุ่ม ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนานและเรียนอย่างมีความสุข สามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับประสบการณ์ของตนเองได้ดีขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของกฤษรา จิตระยวณิช (2563) ได้กล่าวว่า เกมเป็นการดึงดูดความสนใจของนักเรียนโดยการตั้งกฎ กติกา วิธีการเล่น เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงเพื่อเรียนรู้เรื่องราวหรือเนื้อหาต่างๆ อย่างสนุกสนานและบรรลุจุดประสงค์ที่ครูตั้งไว้ สอดคล้องกับแนวคิดของพิชญภา กล้าวิจารณ์ (2560) ได้กล่าวว่า บทบาทสมมติคือการสอนที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมติขึ้นมาที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ภาษาและทำทางทั้งในและนอกห้องเรียน โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้แสดงบทบาทสมมตินั้น ๆ ตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางด้านความรู้ ความคิด ที่คิดว่าตนควรจะเป็น ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในตนเองและกล้าแสดงออกมากขึ้น และสอดคล้องกับแนวคิดของ ธนัฐเทพ สุวรรณโคตร (2566) ได้กล่าวว่า เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สมาชิกเข้าไปมีส่วนร่วมในการกระทำ กิจกรรมร่วมกันเพื่อให้ได้รับความรู้ อย่างกว้างขวางเป็นการพัฒนาตนเอง เป็นการลดความวิตกกังวลและความตึงเครียด ช่วยในการแก้ปัญหาต่างๆ ที่ตนเองหรือสมาชิกกำลังประสบอยู่ให้หมดไปซึ่งเป็นประโยชน์ในการที่จะก่อให้เกิดพฤติกรรมกล้าแสดงออก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ German and Lestari (2020) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การดำเนินการตามวิธีการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ที่โรงเรียนประถมศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่าการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศสามารถเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพในวัยเด็ก ซึ่งมักเรียกว่า ยุคทอง ซึ่งข้อมูลที่ได้รับแล้วนำมาเปรียบเทียบและผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าส่งผลต่อการพัฒนาการพูดของนักเรียน สามารถเพิ่มทักษะความสามารถทางการพูดของอย่างมีนัยสำคัญ และสอดคล้องกับงานวิจัยของอิสริยาภรณ์ พุกกะวันและทำรังลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2567) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด เนื่องจากการสอนโดยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยขอเสนอข้อเสนอแนะในประเด็นต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางและประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจที่จะศึกษางานวิจัย 2 ประเด็น ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) ครูผู้สอนควรมีการวางแผนก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยจัดเตรียมสื่อ อุปกรณ์ให้พร้อมเพื่อการจัดการเรียนการสอนบรรลุตามแผนที่วางไว้

2) ควรเลือกกิจกรรมที่สอดคล้องกับพัฒนาการของนักเรียน ความพร้อมในการเรียนรู้ ด้านสติปัญญา ทักษะปฏิบัติ ความถนัด ความสนใจ ช่วงวัย และคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล

3) การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานนั้นใช้เวลาในการทำกิจกรรมดั่งนั้นควรคำนึงถึงเวลาเป็นปัจจัยสำคัญในขณะดำเนินกิจกรรม

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานในระดับชั้นอื่น ๆ

2) ควรมีการวิจัยต่อเนื่องเพื่อตรวจสอบผลของการใช้กิจกรรมเป็นฐานต่อผลสัมฤทธิ์ในระยะยาว

3) ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมอื่นๆ ที่น่าสนใจเป็นฐานเช่น การใช้เกมเป็นฐาน เป็นต้น

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความเมตตากรุณาและเอาใจใส่ช่วยเหลือ ให้กำลังใจ และคำแนะนำอย่างใกล้ชิดเสมอจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธัญญลักษณ์ เขจรภักดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งใจเป็นอย่างยิ่งและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.นิราศ จันทระจิตร ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.วนิดา ฝาระนัต และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูษิต บุญทองเถิง กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการสอบวิทยานิพนธ์ที่กรุณาให้ความเมตตา และให้ข้อเสนอแนะ อันเป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา

ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ประกอบด้วย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุสรณ์ จันทร์ประจักษ์, อาจารย์อภิรัตน์ พุทธิติติก, คุณครูกรอนนรินทร์ เสนาเลี้ยง, คุณครูหทัยทิพย์ บุญศรี, และคุณครูอัจฉรา จันทุม ที่กรุณาตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย และให้คำแนะนำในการใช้เครื่องมือวิจัยในครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนและคณะครูของโรงเรียนบ้านหนองแห่น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 ที่กรุณาเอื้อเฟื้อสถานที่ในการเก็บข้อมูล ทั้งยังคอยให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน ส่งเสริมและให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยในการดำเนินการวิจัยจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี และขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทุกคนที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีสำหรับการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้

คุณค่าและประโยชน์ใด ๆ ที่พึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอถวายเป็นเครื่องบูชาพระคุณของบิดามารดา ครู อาจารย์และญาติมิตรทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้แก่ผู้วิจัยจนประสบความสำเร็จได้จนถึงทุกวันนี้

เอกสารอ้างอิง

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

กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). *แนวทางการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กุลิสรา จิตธยานุช. (2563). การจัดการเรียนรู้ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จันทร์เพ็ญ ภูโสภ. (2563). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน. *วารสารการศึกษาไทย*, 10(2), 164–165.

- จุฑามณี อินทร์อุทิศ. (2564). ผลกระทบของเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ. *วารสารวิจัยและพัฒนาการศึกษา*, 13(1), 19.
- ทิตนา แคมมณี. (2545). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐเทพ สุวรรณโคตร. (2566). *การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบวิเคราะห์ด้วยเหตุผล*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ธีรวัฒน์ แสงศรี. (2560). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการใช้สื่อการสอน. *วารสารวิจัยการศึกษา*, 4(3), 39–43.
- นริศรา ศิริวงศ์. (2566). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อดิจิทัล. *วารสารการเรียนรู้ร่วมสมัย*, 15(1), 75.
- นันทวัน วิรุณภักดิ์, วิเชียร อารังโสติสกุล, และ อังคณา อ่อนธานี. (2565). *การวิจัยเชิงคุณภาพทางการศึกษา*. ขอนแก่น: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- พรพรรณ เสาร์คำเมืองดี. (2562). การใช้เทคนิคแผนผังความคิดในกระบวนการเรียนรู้. *วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้*, 8(3), 57.
- พิชญภา กล้าวิจารณ์. (2560). *การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- เพ็ญภา ตลับกลาง. (2562). การใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา. *วารสารวิจัยการศึกษา*, 6(1), 50–58.
- ภัทรนันท์ หยกมณี. (2565). *รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งมหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- รัตนารณ จารัสภูมิ. (2563). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน. *วารสารการเรียนรู้เพื่อพัฒนา*, 12(2), 65.
- รุจิรุจน์ ศรีประยูร. (2565). *การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด.
- โรงเรียนบ้านหนองแหน. (2566). *รายงานผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้*. นครราชสีมา: โรงเรียนบ้านหนองแหน.
- อิสริยาภรณ์ พลฤกษ์วัน และทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์. (2567). *การออกแบบและพัฒนาบทเรียนสื่อประสมเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงระบบของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- Ceilk, M. (2018). *The effect of task-based learning on academic achievement and student satisfaction among sixth-grade students* [Unpublished master's thesis]. Siirt University, Turkey.
- German, E., & Lestari, D. E. (2020). YouTube content as a learning media for millennials in the era of Society 5.0. *Journal of Social Communication*, 4(1), 15–23. <https://doi.org/10.22146/jpk.48497>



Haq, M. (2016). Developing language skills through task-based learning among sixth grade students. *Journal of English Language Teaching*, 12(3), 45–58.

