



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดขั้นสูง โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานในรายวิชา
วัฒนธรรมไทยของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*

THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACHIEVEMENT AND HIGHER-ORDER
THINKING USING ACTIVITY-BASED LEARNING IN THE THAI
CULTURE COURSE FOR GRADE 5 STUDENTS

¹ชลิดา สตราซดาสค์ Chalida Strazdauskas ²เตชาเมธ เพียรชนะ Techameth Pianchana

^{1,2}วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต Suryadhep Teachers College, Rangsit University, Thailand

Corresponding Author E-mail: mschalida@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานในรายวิชาวัฒนธรรมไทยของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) ก่อนเรียนและหลังเรียน 2) เพื่อศึกษาความคิดขั้นสูงของนักเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) ซึ่งเป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง โดยมีกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 11 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 3 ประเภท คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบประเมินความคิดขั้นสูง การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลตามความมุ่งหมายของการวิจัย ประการที่ 1 ใช้การทดสอบค่า t แบบกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน (t – test for dependent Samples) ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลตามความมุ่งหมายของการวิจัยประการที่ 2 ใช้การหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความคิดขั้นสูงหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานอยู่ในระดับดีมาก

คำสำคัญ: ความคิดขั้นสูง, การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Abstract

The research objectives were to compare learning achievement of Grade 5 students before and after instructed using the activity-based learning and to investigate their higher-order thinking after learning through the activity-based learning approach. Data were gathered from a classroom of 11 Grade 5 students, the number of which was obtained from the cluster random sampling method. The research instruments consisted of: 1) lesson plans designed



based on the activity-based learning approach, 2) a learning achievement test, and 3) a higher-order thinking assessment form. Data were analyzed using the dependent sample t-test, mean and standard deviation. The results revealed that the learning achievement of Grade 5 students after learning through the activity-based learning approach was higher with a statistical significance of .05. In addition, their higher-order thinking after learning through the approach was at a very good level.

Keywords: Higher-Order Thinking, Activity-Based Learning Approach, Learning Achievement

บทนำ

กระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคปัจจุบันที่ไร้พรมแดนส่งผลให้ประชากรทั่วโลกมีการติดต่อสื่อสารกันอย่างใกล้ชิด โดยเฉพาะการเคลื่อนย้ายของประชากรจากประเทศหนึ่งไปยังอีกประเทศหนึ่งซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาและความไม่เข้าใจกับวิถีการดำรงชีวิตของคนในท้องถิ่นนั้นๆ การเข้ามาพำนักในประเทศใดๆ จึงควรมีการศึกษาถึงวัฒนธรรมประเพณีของประเทศนั้นๆ ซึ่งนอกจากจะเป็นการให้เกียรติกับประเทศที่เข้ามาอยู่อาศัยแล้วยังแสดงถึงการให้ความเคารพต่อคนในประเทศนั้นๆ ด้วย สำหรับประเทศไทยในฐานะที่มีคนชาวต่างชาติได้เข้ามาพักอาศัยอยู่เป็นจำนวนมากดังจะเห็นได้จากในรอบปีที่ผ่านมามีชาวต่างชาติเข้ามาในประเทศไทยมากกว่า 10 ล้านคน (สำนักงานตรวจคนเข้าเมือง, 2562) ทั้งที่เข้ามาทำงาน มาท่องเที่ยว และมาอยู่อาศัย การสร้างความเข้าใจในเรื่องราวของวิถีการดำรงชีวิตวัฒนธรรมและประเพณีไทยให้กับคน ไม่เฉพาะกับคนชาวต่างชาติเท่านั้นกับคนไทยด้วยกันเองก็มีความสำคัญเช่นเดียวกัน การจัดการศึกษาเพื่อสร้างความเข้าใจเชิงวัฒนธรรมจึงควรเร่งพัฒนาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว

ปัจจุบันธุรกิจด้านการศึกษาในระบบนานาชาติเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว จากผลสำรวจพบว่าในปี พ.ศ. 2562 โรงเรียนนานาชาติในประเทศไทยมีอัตราการเติบโตเพิ่มขึ้นถึง 18-20% เมื่อเปรียบเทียบกับในปี พ.ศ. 2560 ซึ่งมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยเพียง 12% (ย้อนหลัง 8 ปี) (สำนักพัฒนาและส่งเสริมธุรกิจบริการกลุ่มงานพัฒนาและส่งเสริมธุรกิจบริการ 3, 2561) ปัจจุบันในประเทศไทยมีโรงเรียนนานาชาติรวมทั้งสิ้น 207 โรงเรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2561) ในจำนวนนี้ มีนักเรียนไทย 50 % ของจำนวนนักเรียนทั้งหมดในโรงเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนส่วนใหญ่โดยครูชาวต่างชาติ ส่งผลให้นักเรียนไทยที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนดังกล่าวไม่ได้รับการปลูกฝังค่านิยมทางวัฒนธรรมและประเพณีของไทยเท่าที่ควร ซึ่งสอดคล้องกับ ทิศนา แคมมณี (2562, หน้า 329) ที่กล่าวว่า นักเรียนที่เรียนในโรงเรียนนานาชาติจะมีการซึมซับวัฒนธรรมตะวันตกจากสภาพแวดล้อมและการดำเนินชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนไทยกลุ่มนี้ขาดโอกาสในการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และการเห็นคุณค่าในขนบธรรมเนียมวัฒนธรรมอันดีงามของไทย นอกจากนี้ พชรินทร์ วัชรกิตตานนท์ (2551, หน้า 2) ยังได้กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนในวิชาวัฒนธรรมไทยว่า รูปแบบการสอนส่วนใหญ่เป็นไปในลักษณะของการบรรยาย ท่องจำ โดยขาดการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนไม่สนใจเรียน รู้สึกเบื่อหน่าย ไม่ท้าทาย และขาดแรงกระตุ้นในการศึกษาหาความรู้ ทำให้ไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน และหากผู้เรียนขาดความรู้ความเข้าใจทางวัฒนธรรม จะส่งผลต่อตัวผู้เรียนเมื่อเติบโตขึ้นในการดำเนินชีวิต การอยู่ร่วมกันในสังคม การพัฒนาประเทศชาติ และการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมที่ควรสืบทอดไปยังรุ่นลูกหลานต่อไป การจัดการศึกษาในโรงเรียนนานาชาติ



จึงควรมีการสอดแทรกเนื้อหาทางด้านวัฒนธรรมและประเพณีของไทย เพื่อให้ผู้เรียนได้ตระหนัก ชื่นชอบ และเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมไทย รวมทั้งการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการดำเนินชีวิตในสังคมที่มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ ภาษาและวัฒนธรรม ซึ่งผู้เรียนจำเป็นที่จะต้องมีความรู้ทางความคิด เพื่อนำมาใช้ในการสถานการณ์ต่างๆ รวมถึงการเลือกรับวัฒนธรรมให้เหมาะสมต่อการดำรงชีวิตในสังคมเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

การจัดการเรียนการสอนจึงควรมุ่งพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้และทักษะที่จำเป็นต่างๆ ให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการนำความรู้ไปใช้ดำเนินชีวิตยุคปัจจุบัน ซึ่งวิจารณ์ พานิช (2556) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนในยุคศตวรรษที่ 21 ว่าควรเป็นไปในรูปแบบสอนน้อยเรียนรู้มาก (Teach less learn more) และเน้นการลงมือปฏิบัติมากกว่าการรับข้อมูลจากการบรรยายเนื้อหาของผู้สอนอย่างเดียว โดยใช้เทคนิคต่างๆ เข้ามาช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และกระบวนการคิด อยากที่จะลงมือทำหรือค้นคว้าหาคำตอบจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ด้วยตนเอง มีการใช้สื่อการสอน และเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเนื้อหา และผู้เรียน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2561) นอกจากนี้ทางหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กล่าวถึงสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ที่ผู้เรียนควรได้รับการพัฒนาโดยมีใจความสำคัญดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) 1) ความสามารถในการสื่อสาร 2) ความสามารถในการคิด ได้แก่ การคิดสังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ และคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งเป็นความสามารถทางความคิดขั้นสูง 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา และการตัดสินใจ 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต 5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

การศึกษายุคปัจจุบันให้ความสำคัญต่อตัวผู้เรียนทั้งด้านความรู้และทักษะที่จำเป็นในการใช้ชีวิต โดยรูปแบบการเรียนรู้นี้จะเน้นการมีส่วนร่วม และการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติมากกว่าการรับฟังบรรยาย มีการนำสื่อเทคโนโลยี และกิจกรรมต่างๆ เข้ามาช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดทักษะทางความคิดและทักษะที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวทางการศึกษาในยุคปัจจุบัน ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Child Centered) และเน้นการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองเพื่อให้ได้ความรู้มา หรือเรียกว่า การเรียนรู้แบบ Learning by Doing (เยาวเรศ ภัคดี จิตร, 2557) โดย Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991) ได้ให้ความหมายของการใช้กิจกรรมเป็นฐานว่าเป็นการเอากิจกรรมเป็นที่ตั้งเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ การทดลอง โดยเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรม การใช้สื่อการเรียนรู้อย่างเหมาะสมตามเนื้อหาสาระ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้จากแหล่งความรู้ต่างๆ ด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย ทำให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาความคิดในด้านต่างๆ เช่น คิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ ความคิดในการแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นความคิดขั้นสูง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถบรรลุเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่ต้องการได้ (เพ็ญภา ตลับกลาง, 2562)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานนอกจากจะช่วยพัฒนาความรู้ และความคิดให้แก่ผู้เรียนแล้วยังมีส่วนช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้แก่ผู้เรียนอีกด้วย ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของ Thomas (2020) ได้ศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาสังคม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคิดขั้นสูง และทักษะในการแก้ปัญหาของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม เช่นเดียวกันกับ เตือนฤดี รักใหม่ (2559) ได้ทำการศึกษาเรื่องการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์โดยการใช้



กิจกรรมเป็นฐาน ผลพบว่า การสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานก่อให้เกิดความเข้าใจและช่วยฝึกฝนให้นักศึกษารู้จักวิธีการหาความรู้มาใช้ในการแก้ปัญหาในระดับดี และยังได้ช่วยพัฒนาความรู้ให้นักศึกษาสามารถทำคะแนนได้มากขึ้น นอกจากนี้ รังสิยา นรินทร์ (2561) ที่ได้ทำการศึกษาการใช้กิจกรรมเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความมุ่งมั่นแน่วแน่ของนักเรียน ซึ่งผลพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียน และค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบการเรียนรู้นี้ดังกล่าวอยู่ในระดับดีมาก สอดคล้องกับ Azuka (2013) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานมีส่วนช่วยเสริมสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนและการสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแรงจูงใจภายในพื้นฐานของมนุษย์

กล่าวโดยสรุปจากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า การสอนวัฒนธรรมไทยในโรงเรียนนานาชาติมีความจำเป็นและมีความสำคัญในการปลูกฝังค่านิยมประเพณีและวัฒนธรรมของไทย เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักและเห็นคุณค่าของความเป็นไทย ซึ่งการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานจะสามารถช่วยพัฒนาความรู้และพัฒนาความคิดขั้นสูงแก่ผู้เรียน จากการลงมือปฏิบัติ ทดลอง และหาคำตอบด้วยตนเอง ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการนำรูปแบบการเรียนรู้อาศัยกิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนกับนักเรียนในโรงเรียนนานาชาติระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 รายวิชาวัฒนธรรมไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดขั้นสูงแก่ผู้เรียน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) ก่อนเรียนและหลังเรียน
2. เพื่อศึกษาความคิดขั้นสูงของนักเรียน หลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning)

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 5 ห้องเรียน รวมจำนวนทั้งสิ้น 105 คน และมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมจำนวนทั้งสิ้น 11 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. เครื่องมือวิจัย

- 2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน รายวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย เรื่อง สร้างสรรค์วัฒนธรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 6 ชั่วโมง

- 2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องการสร้างสรรควัฒนธรรม เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก 1 ฉบับ จำนวน 24 ข้อ แบบทดสอบมีค่าดัชนีความ



สอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์อยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.20 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และมีค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.80

2.3 แบบประเมินความคิดขั้นสูง แบบ Rubric Scoring 4 ระดับ โดยแบ่งการประเมินความคิดขั้นสูงเป็น 5 ด้าน คือ 1) ด้านความคิดวิจารณ์ญาณ 2) ด้านความคิดสร้างสรรค์ 3) ด้านความคิดในการตัดสินใจ 4) ด้านความคิดในการแก้ปัญหา และ 5) ด้านความคิดสังเคราะห์ โดยแบบประเมินมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 และมีค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.83

3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิจัยในครั้งนี้ได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย ดังนี้ 1) ปฐมนิเทศนักเรียน ชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ 2) ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการจัดการเรียนการสอน 3) ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานที่สร้างขึ้นมามีดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เวลาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งสิ้น 6 สัปดาห์ 4) ระหว่างการจัดการเรียนการสอนผู้วิจัยทำการประเมินความคิดขั้นสูงของนักเรียนในแต่ละขั้นตอน 5) เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนการสอน ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 6) นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลของการวิจัย

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินความคิดขั้นสูงของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

4.2 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ค่าทดสอบสถิติ t (t – test for dependent Samples) (ที่ระดับนัยสำคัญ .05)

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ก่อนเรียนและหลังเรียน

การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยค่าทดสอบสถิติ t (t – test for dependent Samples) (ที่ระดับนัยสำคัญ .05) ดังในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ด้วยค่าทดสอบสถิติ t (ที่ระดับนัยสำคัญ .05)

รายการประเมิน	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t	Sig
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
ความรู้ความจำ	1.45	0.69	3.36	0.67	11.74*	0.00
ความเข้าใจ	2.36	1.03	3.73	0.47	4.89*	0.00
การนำไปใช้	1.27	0.65	3.82	0.40	16.17*	0.00
การวิเคราะห์	0.82	0.40	3.82	0.40	22.25*	0.00



การสังเคราะห์	1.82	0.60	3.82	0.40	8.56*	0.00
การประเมินค่า	1.82	0.60	3.45	0.52	8.05*	0.00
รวม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	9.36	0.48	21.91	0.19	29.24*	0.00

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมก่อนเรียน $\bar{X}$ เท่ากับ 9.36 คะแนน มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.48 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน $\bar{X}$ เท่ากับ 21.91 คะแนน มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.19

เมื่อพิจารณาพฤติกรรมเป็นรายด้านสามารถเรียงลำดับคะแนนพัฒนาการระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนที่เพิ่มสูงขึ้นจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ ด้านการนำไปใช้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น 2.55 คะแนน ด้านการสังเคราะห์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น 2.00 คะแนน ด้านความรู้ความจำ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น 1.91 คะแนน ด้านการประเมินค่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น 1.63 คะแนน และ ด้านความเข้าใจ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น 1.55 คะแนนตามลำดับ

2. ผลการศึกษาความคิดขั้นสูงของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ดังในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์คะแนนความคิดขั้นสูงของนักเรียน ทั้ง 5 ด้าน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดขั้นสูง
ความคิดวิจารณ์ญาณ	3.82	0.40	มาก
ความคิดสร้างสรรค์	3.64	0.50	มาก
ความคิดในการตัดสินใจ	3.55	0.52	มาก
ความคิดในการแก้ปัญหา	3.73	0.47	มาก
ความคิดสังเคราะห์	3.45	0.52	มาก
ค่าเฉลี่ย 5 ด้าน	3.63	0.48	

จากตารางที่ 2 พบว่า ความคิดขั้นสูงของนักเรียน หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน โดยทั้ง 5 ด้าน มีระดับคะแนนความคิดขั้นสูง อยู่ในระดับมาก ของเกณฑ์การประเมินความคิดขั้นสูง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าความคิดวิจารณ์ญาณ มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) มากที่สุด เท่ากับ 3.82 ความคิดในการแก้ปัญหา มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.73 ความคิดสร้างสรรค์ มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ ($\bar{X}$) 3.64 ความคิดในการตัดสินใจ มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.55 และความคิดสังเคราะห์ มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.45 ตามลำดับ

การวิเคราะห์คะแนนความคิดขั้นสูงรายบุคคลของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ดังในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงคะแนนความคิดขั้นสูงของนักเรียนหลังเรียนรายบุคคล (คะแนนเต็ม 20)



คนที่	ความคิดขั้นสูงของนักเรียนหลังเรียน	ระดับคุณภาพ
1	18	ดีมาก
2	19	ดีมาก
3	20	ดีมาก
4	18	ดีมาก
5	17	ดีมาก
6	19	ดีมาก
7	18	ดีมาก
8	20	ดีมาก
9	17	ดีมาก
10	17	ดีมาก
11	17	ดีมาก
$(\bar{X}) 18.18 (S.D.) 0.14$		ดีมาก

จากตารางที่ 3 แสดงคะแนนความคิดขั้นสูงของนักเรียนหลังเรียนรายบุคคลโดยรวมคะแนนความคิดขั้นสูงทั้ง 5 ด้าน เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยของคะแนน พบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน มีคะแนนความคิดขั้นสูงอยู่ในระดับดีมากเฉลี่ยรวม $(\bar{X}) 18.18$ โดยมีนักเรียนทำคะแนนได้สูงสุดคือ 20 คะแนน และต่ำสุด คือ 17 คะแนน

อภิปรายผลการวิจัย

ผลที่ได้จากการทำการศึกษการวิจัยในการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ที่เป็นเช่นนี้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมเพื่อแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยผู้เรียนจะได้ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน ซึ่งในแต่ละกิจกรรมผู้เรียนจะได้ฝึกการคิดและแก้ปัญหาต่างๆ ด้วยตนเอง เมื่อผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ดีจึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับเตื่อนฤดี รักใหม่ (2559) ได้กล่าวถึงรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานว่าเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง และมีการพูดคุยแลกเปลี่ยน แบ่งปันความรู้ระหว่างเพื่อนในชั้นเรียน ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้เพิ่มเติมและเป็นการทบทวนเนื้อหาในบทเรียนอีกด้วย ผู้เรียนจึงสามารถจดจำและเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้นส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

เมื่อพิจารณาพฤติกรรมเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการวิเคราะห์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้นมากที่สุดคือ 2.91 คะแนน ด้านการนำไปใช้ เพิ่มสูงขึ้น 2.55 คะแนน ด้านการสังเคราะห์ เพิ่มสูงขึ้น 2.00 คะแนน ด้านความรู้ความจำ เพิ่มสูงขึ้น 1.91 คะแนน ด้านการประเมินค่า เพิ่มสูงขึ้น 1.63 คะแนน และด้าน



ความเข้าใจ เพิ่มขึ้น 1.55 คะแนนตามลำดับ จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ว่า พฤติกรรมด้านการวิเคราะห์มีคะแนนพัฒนาการหลังเรียนเพิ่มสูงขึ้นมากที่สุด คือ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้น 2.91 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยรวมก่อนเรียน ($\bar{X}$) เท่ากับ 0.82 คะแนน และมีค่าเฉลี่ยรวมหลังเรียน ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.82 คะแนน ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองผ่านการปฏิบัติกิจกรรม เพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้ในแต่ละกิจกรรมผู้สอนจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน รวมถึงการแก้ปัญหาและเผชิญอุปสรรคในขั้นตอนการทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด การพัฒนาทักษะด้านการวิเคราะห์มากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของอรุณี บุญญานุกุล (2562) ที่ได้ศึกษาผลการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน พบว่า ผลการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สำหรับด้านการนำไปใช้ ด้านการสังเคราะห์ ด้านความรู้ความจำ ด้านการประเมินค่าและด้านความเข้าใจ มีคะแนนพัฒนาการหลังเรียนเพิ่มสูงขึ้นตามลำดับ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการลองผิดลองถูก แก้ปัญหาต่างๆ ด้วยตนเอง โดยใช้กิจกรรมที่สร้างความสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการเรียน อีกทั้งยังให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจ กล้าคิดกล้าแสดงออกมากขึ้นจึงส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านต่างๆ สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับเตือนฤดี รักใหม่ (2559) ที่ได้กล่าวถึงวิธีการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานว่าเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง มีการพูดคุยแลกเปลี่ยน แบ่งปันความรู้ระหว่างเพื่อนร่วมชั้น ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้เพิ่มเติม และเป็นการทบทวนเนื้อหาในบทเรียนอีกด้วย จึงส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาและลงข้อสรุปได้ดียิ่งขึ้น ทำให้ให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของภาวิณี กลิ่นโลกย์ (2553) ที่ได้ศึกษากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความคิดขั้นสูงของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน มีระดับคะแนนความคิดขั้นสูงรวมทั้ง 5 ด้าน อยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{X}$) เท่ากับ 18.18 คะแนน และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกด้านมีคะแนนความคิดขั้นสูงอยู่ในระดับมาก โดยด้านความคิดวิจารณ์ญาณ มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.82 ด้านความคิดในการแก้ปัญหา มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.73 ด้านความคิดสร้างสรรค์ มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ ($\bar{X}$) 3.64 ด้านความคิดในการตัดสินใจ มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.55 และด้านความคิดสังเคราะห์ มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.45 ตามลำดับ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ผ่านการปฏิบัติกิจกรรม เพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นในประเด็นต่างๆ อย่างเต็มที่โดยไม่ถูกตัดสินว่าถูกหรือผิด ทำให้ผู้เรียนรู้สึกมีอิสระทางความคิดและกล้าที่จะแสดงออกมากขึ้น รวมถึงการที่ผู้เรียนต้องเผชิญอุปสรรคและปัญหาในขั้นตอนการทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิดในทุกขั้นตอน จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีผลคะแนนความคิดขั้นสูงอยู่ในระดับดีมาก สอดคล้องกับการศึกษาของเพลินจิตต์ เวฬุวรรณวรกุล (2550) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณโดยใช้ชุดกิจกรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน



และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 โดยกล่าวถึงรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้คิดหาคำตอบ วิเคราะห์ข้อมูล ตัดสินใจ และหาข้อสรุปเพื่อนำไปสู่กระบวนการแก้ปัญหาด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีการนำความรู้ที่ได้ ไปแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้และนำความรู้ไปใช้ในการตัดสินใจ ลงข้อสรุป และตอบคำถามในสิ่งต่างๆ จึงทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะทางความคิดวิจารณ์ซึ่งเป็นทักษะทางความคิดขั้นสูง นอกจากนี้ งานวิจัยของ Thomas (2020) ที่ได้ศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีต่อทักษะการคิดขั้นสูงและทักษะการแก้ปัญหาในวิชาสังคมศึกษา พบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมีทักษะการคิดขั้นสูงและทักษะในการแก้ปัญหาสูงกว่ากลุ่มควบคุม สอดคล้องกับงานวิจัยของสุพรีา ดาวเรือง (2555) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้การเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานและเทคนิคเพื่อนคู่คิดบววิกิเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนที่เข้าร่วมในกลุ่มทดลองมีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการทดสอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดย สุพรีา ดาวเรือง (2555) ได้กล่าวว่าการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองผ่านการทำกิจกรรมต่างๆ ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดด้วยตนเอง แตกต่างจากการสอนรูปแบบเดิมที่เน้นการท่องจำ ซึ่งการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ผู้เรียนจะได้ร่วมกิจกรรมกับเพื่อนร่วมชั้น ซึ่งจะต้องเผชิญปัญหาและอุปสรรค โดยผู้เรียนจะต้องแก้ปัญหาต่างๆ ด้วยตนเองทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาความคิดขั้นสูงและการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

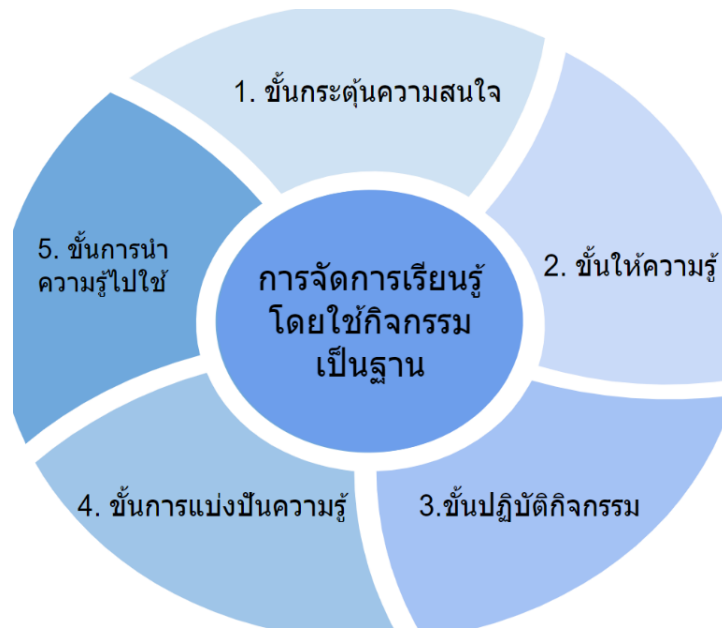
องค์ความรู้การวิจัย

องค์ความรู้การวิจัยเป็นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชาวัฒนธรรมไทย โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคิดขั้นสูงของผู้เรียน สรุปเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

1. ขั้นกระตุ้นความสนใจผู้เรียน เป็นขั้นที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบ โดยใช้เกมหรือกิจกรรม brainstorm เพื่อกระตุ้นความคิดผู้เรียนให้เกิดความสงสัย อยากรู้และนำไปสู่กระบวนการหาคำตอบ
2. ขั้นให้ความรู้ เป็นขั้นที่ผู้วิจัย ได้ดำเนินการออกแบบการเรียนการสอน โดยใช้วิดีโอเป็นสื่อในการอภิปรายเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น หลังจากนั้นให้มีการอภิปรายกันภายในกลุ่มย่อย (Small Group Discussion) โดยครูจะใช้คำถาม เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกการคิด
3. ขั้นปฏิบัติกิจกรรม เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน โดยใช้กิจกรรม ดังนี้ 1) “คิด-จับคู่-แลกเปลี่ยน” (think – pair – share) 2) แกลเลอรี วอล์ค (Gallery Walk) 3) บทบาทสมมติ (Role Play) โดยจัดกิจกรรมดังกล่าวให้สอดคล้องกับเนื้อหาในแต่ละบทเรียน
4. ขั้นการแบ่งปันความรู้ (Sharing Activity) เป็นขั้นที่ผู้วิจัยได้ออกแบบให้ผู้เรียนได้ออกมานำเสนอความรู้หน้าห้องเรียนและเปิดโอกาสให้เพื่อนในชั้นเรียน ได้มีการอภิปรายซักถามแลกเปลี่ยนความรู้ และฝึกความกล้าแสดงออก



5. ขั้นการนำความรู้ไปใช้ เป็นขั้นที่ผู้วิจัยได้ออกแบบให้ผู้เรียนได้อภิปรายแสดงความคิดเห็น จากเหตุการณ์สมมติ ซึ่งเป็นการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ (Situational Learning) โดยผู้เรียนจับฉลากคำถาม เหตุการณ์สมมติที่ครูได้จัดเตรียมไว้จากนั้นให้ผู้เรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นหรือตอบคำถามเพื่อฝึกการคิด แก่ผู้เรียน โดยในทุกขั้นตอนผู้สอนจะคอยกระตุ้น ชี้แนะ ให้คำปรึกษาและประเมินผู้เรียนจากการ สังเกตการ ตอบคำถาม หรือจากชิ้นงานที่นักเรียนได้รับมอบหมาย ดังในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดขั้นสูง โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ในรายวิชาวัฒนธรรมไทยของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และสามารถพัฒนาความคิดขั้นสูงของนักเรียนให้สูงขึ้น ดังนั้น ผู้สอนควรนำวิธีการดังกล่าวไปปรับใช้กับบทเรียนอื่นๆ หรือในระดับชั้นอื่นในรายวิชาวัฒนธรรมไทยให้มากขึ้น

1.2 ผู้บริหารควรส่งเสริมให้มีการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมากขึ้น โดยนำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ไปประยุกต์ใช้ในเนื้อหาอื่นๆ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดขั้นสูงให้มากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การวิจัยในครั้งนี้ มีระยะเวลาเก็บข้อมูลการวิจัย ทั้งสิ้น 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบ รวมทั้งสิ้น 6 คาบ อาจส่งผลให้นักเรียนบางกลุ่ม พัฒนาความคิดขั้นสูงได้ไม่เต็มประสิทธิภาพ สำหรับการวิจัยในครั้งต่อไปควรเพิ่มระยะเวลาในการเก็บข้อมูลการวิจัยให้มากขึ้น เพื่อให้ให้นักเรียนได้มีเวลามากพอสำหรับการพัฒนาความคิดขั้นสูงได้อย่างเต็มศักยภาพ



2.1 การวิจัยในครั้งนี้เป็นการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเพียง 1 กลุ่มเท่านั้น สำหรับการวิจัยในครั้งต่อไปควรมีกลุ่มตัวอย่างและจำนวนของกลุ่มตัวอย่างให้มากขึ้น เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความละเอียดและครบถ้วนมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2558). **แนวคิดการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ พุทธศักราช 2558**. กรุงเทพมหานคร: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2561). **แนวทางการประเมินคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา พุทธศักราช 2561**. กรุงเทพมหานคร: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ณัฐฉิ สกุน. (2560). **การพัฒนาเจตคติ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และพฤติกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เดือนฤดี รักใหม่. (2559). **การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี**. รายงานวิจัย. เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- ทิตนา แคมมณี. (2551). **รูปแบบการเรียนการสอน**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2562). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัชรินทร์ วัชรกิตตานนท์. (2551). **การศึกษาการใช้หลักสูตรภาษาและวัฒนธรรมไทยในโรงเรียนนานาชาติที่ได้รับการรับรองมาตรฐานจากองค์กรต่างประเทศในกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เพ็ญภา ตลับกลาง. (2562). **การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขยงเขต**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เพลินจิตต์ เวฬุวรรณวรกุล (2550). **การพัฒนาทักษะกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้ชุดกิจกรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**. วิทยาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
- ภาวิณี กลิ่นโลกย์. (2553). **การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- เยาวเรศ ภักดีจิตร. (2557). **Active Learning กับการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21**. นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- รังสียา นรินทร์. (2561). **การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานในการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความมุ่งมั่นแน่วแน่ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช



- วิจารณ์ พานิช. (2556). **วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- สุพิรา ดาวเรือง. (2555) **การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้การเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน และเทคนิคเพื่อนคู่คิดบนวิกิเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2561). **แนวทางการประเมินคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา พุทธศักราช 2561**. กรุงเทพมหานคร: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักงานตรวจคนเข้าเมือง. (2562). **สถิติการเดินทางเข้า - ออก ราชอาณาจักร**. แหล่งที่มา https://www.immigration.go.th/?page_id=1564 สืบค้นเมื่อ 10 ต.ค. 2563.
- อรุณี บุญญานุกุล. (2562). **ผลการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการเล่นที่บ้านล้านนา**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- Azuka, B. F. (2013). **Activity-Based Learning Strategies in the Mathematics Classrooms**. In B. F. Azuka (Ed.), *Journal of Education and Practice*.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). **Active Learning: Creating Excitement in the Classroom**. **ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1**. The George Washington University, School of Education and Human Development.
- Thomas S. (2020). **The Influence of Activity-Based Teaching Method Used in Teaching Social Studies on Students Retention and Academic Performance**. Ashanti Region Ghana.