**การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวัน**

**ของนักเรียนโรงเรียนตาคลีประชาสรรค์ ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน**

**พรกมล อยู่ชา1 สุรัตน์ ขวัญบุญจันทร์2 และพรภิรมย์ หลงทรัพย์3**

1,2,3หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต วิชาชีพครู คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

**1E-mail: pornkamon.yucha@gmail.com, 2E-mail: surat\_k@rmutt.ac.th, 3E-mail: pornpirom\_l@rmutt.ac.th**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวันระหว่างก่อนกับหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน 2) เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวันโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคําศัพท์ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวัน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนที่เลือกภาษาเกาหลีเป็นวิชาเสรี จำนวน 1 กลุ่มเรียน รวม 19 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบจับคู่ผลการศึกษาพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวันหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 16.27 และก่อนเรียน เท่ากับ 5.26 2) นักเรียนที่เลือกภาษาเกาหลีเป็นวิชาเสรี มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวันโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( = 4.63, S.D. = 0.57) และทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านที่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ด้านผู้สอน ( = 4.73, S.D. =0.51) ในด้านนี้พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจว่าผู้สอนให้ความสนใจ ช่วยเหลือ ให้คำปรึกษาและอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียนขณะทำกิจกรรมอย่างทั่วถึงอยู่ในระดับมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง รองลงมา คือ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ( = 4.66, S.D. = 0.60) ในด้านนี้พบว่า นักเรียนชอบกิจกรรมฟังและชูภาพ ซึ่งช่วยให้เรียนรู้คำศัพท์ได้มากขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง

คำสำคัญ **:** การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน, คำศัพท์ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวัน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

**THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACHIEVEMENT ON** **KOREAN DAILY ROUTINE VOCABULARY OF STUDENTS IN TAKHLIPRACHASAN SCHOOL**

**BY USING ACTIVITY-BASED LEARNING MANAGEMENT**

**Pornkamon Yucha1, Surat Kwanboonjan2 and Pornpirom Lhongsap**

**1,2,3 Faculty of Technical Education, Rajamangala University of Technology Thanyaburi, Thailand**

**1E-mail: pornkamon.yucha@gmail.com, 2E-mail: surat\_k@rmutt.ac.th, 3E-mail: pornpirom\_l@rmutt.ac.th**

**ABSTRACT**

The objective of this research were 1) to compare the learning achievement of Korean Daily Routine Vocabulary unit between, before and after using Activity-based learning management, 2) to study the level of satisfaction toward Activity-based learning management. The sample group was students in Takhliprachasan School who selected Korean language as an elective subject. There was 1 classroom and a total of 19 people. The instruments used in this research were 1) teaching and learning Lesson plans on Korean Daily Routine Vocabulary by using Activity-based learning, 2) the 20-item learning achievement test on Korean Daily Routine Vocabulary, 3) the satisfaction questionnaire toward Activity-based learning management. Statics used to analyze data were mean (), standard deviation (S.D.) and paired Samples   
T-Test. The result of the study found that 1) students who received Activity-based learning management had the academic achievement on Korean Daily Routine Vocabulary after learning which was significantly higher than before learning at the 0.01 level. The mean score of the post-test was 16.27 and the mean score of the pre-test was 5.26 2) students who selected Korean as an elective subject had the overall satisfaction toward Activity-based learning management at the highest level ( = 4.63, S.D. = 0.57), and all topics rated at the highest level. The most satisfied topic is the instructor ( = 4.73, S.D. = 0.57), This topic found that students are satisfied as the instructors provided the highest level of attention, assistance, advice, and facilitated students properly during activities. The second is teaching and learning activities ( = 4.66, S.D. = 0.60). It was found that students like the listening and showing pictures activity which helped them to learn more on vocabulary, and it was rated at the highest level as the first rank.

**Keywords:** activity-based learning, Korean daily routine vocabulary, learning achievement

**บทนำ**

ในปัจจุบันทักษะภาษาที่ 3 เป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับโลกยุคใหม่เนื่องจากความสามารถในการสื่อสารภาษาที่ 3 ช่วยเพิ่มโอกาสตั้งแต่ระดับบุคคลจนถึงระดับประเทศในหลายมิติ เชน การศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ การประกอบธุรกิจ และการลงทุนระหว่างประเทศ เมื่อกล่าวถึงภาษาที่ 3 ภาษาจีนกลางมักเป็นภาษาแรกที่สังคมไทยให้ความสนใจเนื่องจากประเทศจีนมีอิทธิผลอย่างมากในด้านเศรษฐกิจทั้งต่อสังคมไทยและสังคมโลก แต่ปัจจุบันนี้ การเรียนภาษาเกาหลีกำลังได้รับความนิยมไม่แพ้ภาษาจีนเช่นกัน โดยในปี 2022 ภาษาเกาหลีจัดว่าเป็นหนึ่งในภาษาที่มีการเติบโตเร็วที่สุดในโลกและเป็นภาษาที่คนเรียนมากที่สุดเป็นอันดับ 7 ของโลก อีกทั้งเป็นภาษาเอเชียที่มีคนเรียนมากเป็นอันดับ 2 รองจากภาษาญี่ปุ่น จากแผนยุทธศาสตร์ตามนโยบายภาษาแห่งชาติ พ.ศ. 2561-2564 ของไทย ได้ระบุให้มีจัดการเรียนการสอนและยกระดับความรู้และสมรรถนะด้านภาษาต่างประเทศอื่นๆ เช่น ภาษาเกาหลี เป็นต้น เพื่อเพิ่มโอกาสในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ

โรงเรียนตาคลีประชาสรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ ได้เปิดสอนวิชาภาษาเกาหลีตั้งแต่ปี พ.ศ. 2560 จากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาเกาหลีที่ผ่านมาเน้นการท่องจำศัพท์แบบเดิม ๆ เช่น การเขียนและการอ่าน ผู้เรียนท่องคำศัพท์ก่อนสอบเมื่อสอบแล้วก็ไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้ ขาดการเชื่อมโยงความรู้คำศัพท์ อีกทั้งเน้นการเรียนรู้ไวยากรณ์มากกว่าคำศัพท์ เมื่อผู้วิจัยได้สังเกตการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาเกาหลีของโรงเรียนตาคลีประชาสรรค์ รายวิชาเลือกเสรี ภาคเรียนที่ 1 ในปีการศึกษา 2566 พบปัญหาว่า นักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดความรู้ความเข้าใจในคําศัพท์ภาษาเกาหลี แม้ว่านักเรียนจะท่องคําศัพท์บ่อยครั้งก็ตามแต่ก็ไม่สามารถบอกความหมายของสิ่งที่อ่านได้อย่างถูกต้องหรืออาจจำความหมายได้เพียงระยะสั้นเท่านั้น ส่งผลให้ยังไม่สามารถสื่อสารให้ได้ความความหมายที่สมบูรณ์เนื่องจากผู้เรียนขาดคลังคำศัพท์ หนึ่งในปัจจัยหลักที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารภาษานั้นๆ คือ การเรียนรู้คำศัพท์และการมีคลังคำศัพท์ เนื่องจากคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญและเป็นหัวใจของทุกๆภาษา การที่ผู้เรียนยิ่งรู้ความหมายของคำศัพท์มากจะยิ่งทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและสามารถสื่อความหมายได้มากขึ้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าควรมีการปรับเปลี่ยนและกระตุ้นให้ใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เพื่อช่วยเพิ่มพูนความจำระยะยาวในการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนและช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based learning) เป็นหนึ่งในรูปแบบวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active learning ที่จะกระตุ้นความต้องการที่จะเรียนรู้และซึมซับข้อมูลใหม่ ๆ ผ่านการลงมือทำกิจกรรมที่หลากหลาย เมื่อนักเรียนมีประสบการณ์ในการเรียนรู้ที่สนุกสนาน นักเรียนจะเกิดความอยากรู้อยากเห็นที่จะเรียนรู้ การเรียนรู้จะเป็นไปอย่างมีความหมายโดยเกิดจากความร่วมมือกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ส่งผลให้เกิดความรู้ ทักษะ และเจตคติที่พึงประสงค์ อันจะนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายของวิชา (สุทัศ เอกา, 2557 อ้างใน ภัทรสร นรเหรียญและชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน, 2563) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่างๆ โดยที่ไม่เน้นให้ผู้เรียน ท่องจำ แต่จะให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงและมีบทบาทในการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง โดยเน้นให้ผู้เรียนรู้จัก คิดวิเคราะห์และเรียนรู้จากกิจกรรมที่ได้ทำจริง (Learning by doing) โดยเปิดโอกาส ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์และการร่วมมือกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกันมีวินัยในการทำงานและแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบร่วมกัน โดยผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัด การเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง(Horsburgh, 1944 อ้างใน จุฑามณี อินทร์อุริส, 2545) ยังพบว่ากระบวน การเรียนรู้ของเด็กมักเกิดจากการเคลื่อนไหวมากกว่าการเรียนแบบรับป้อนข้อมูลอยู่ฝ่ายเดียว หากผู้เรียนมีโอกาสได้สำรวจจากการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมซึ่งจะส่งผลทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขและความเพลิดเพลินในสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ อีกทั้งความรู้ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือทำเหล่านั้นยังคงทนและยาวนานอีกด้วย

จากเหตุผลดังกล่าวจึงทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญในการวิจัยเรื่อง “พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวันของนักเรียนโรงเรียนตาคลีประชาสรรค์ ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน” เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการออกแบบ ปรับปรุงและพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาเกาหลีในสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น อีกทั้งนำไปประกอบเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชากลุ่มภาษาต่างประเทศต่อไป

**วัตถุประสงค์การวิจัย**

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวันระหว่างก่อนกับหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวันโดยใช้กิจกรรม เป็นฐาน

**สมมติฐานการวิจัย**

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนที่เลือกภาษาเกาหลีเป็นวิชาเสรี ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

**วิธีดำเนินการวิจัย**

การวิจัยครั้งนี้ใช้แผนการวิจัยแบบทดสอบก่อนและหลังกับกลุ่มเดียว (One - Group Pretest - Posttest Design)

**1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนที่เลือกเรียนภาษาเกาหลีเป็นวิชาเสรี จำนวน 2 กลุ่มเรียน รวม 30 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนที่เลือกภาษาเกาหลีเป็นวิชาเสรี จำนวน 1 กลุ่มเรียน รวม 19 คน   
ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

**2. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย** ดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 2 ของปีการศึกษา 2566 ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์ ๆ ละ 2 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง  
**3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวันโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน จำนวน 4 แผน   
 2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวัน จำนวน 1 ฉบับ โดยเป็นข้อสอบปรนัยแบบเลือกตอบ (multiple choice question) 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ มีค่าความเชื่อมั่น 0.84   
 2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า โดยการแสดงความรู้สึกความพึงพอใจแบ่งเป็น 5 ระดับ มีค่าความเชื่อมั่น 0.89  
**4. การวิเคราะห์ข้อมูล**   
 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบค่าทีแบบจับคู่ (Paired Samples T-Test)

**ผลการวิจัย**

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวันของนักเรียนที่เลือกภาษาเกาหลีเป็นวิชาเสรี ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวันหลังการจัดการเรียนรู้ ( = 16.27, S.D. = 2.60) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ ( = 5.26, S.D. = 2.02) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวันของนักเรียนที่เลือกภาษาเกาหลีเป็นวิชาเสรีระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** | **N** |  | **S.D.** | **t** |
| ก่อนเรียน | 19 | 5.26 | 2.02 | 10.151\* |
| หลังเรียน | 19 | 16.27 | 2.60 |

2. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ของนักเรียนที่เลือกภาษาเกาหลีเป็นวิชาเสรี โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( = 4.63, S.D. = 0.57) เมื่อพิจารณาการประเมินแต่ละด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน ด้านที่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ด้านผู้สอน ( = 4.73, S.D. = 0.51) ซึ่งพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจว่าผู้สอนให้ความสนใจ ช่วยเหลือ ให้คำปรึกษาและอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียนขณะทำกิจกรรมอย่างทั่วถึงอยู่ในระดับมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง ( = 4.90, S.D. = 0.31) รองลงมา คือ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ( = 4.66, S.D. = 0.60) ซึ่งพบว่า นักเรียนชอบกิจกรรมฟังและชูภาพ ซึ่งช่วยให้เรียนรู้คำศัพท์ได้มากขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง ( = 4.77, S.D. = 0.43) ดังตารางที่ 2

**ตารางที่ 2** ความพึงพอใจของนักเรียนที่เลือกภาษาเกาหลีเป็นวิชาเสรีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่อง คำศัพท์ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวัน

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ด้าน/ข้อที่** | **รายการประเมิน** | |  | **S.D.** | **ระดับคุณภาพ** |
| **ด้านผู้สอน** |  | | **4.73** | **0.51** | **มากที่สุด** |
| 1 | | ผู้สอนมีการเตรียมการสอน | 4.70 | 0.47 | มากที่สุด |
| 2 | | ผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มและรายบุคคล | 4.67 | 0.55 | มากที่สุด |
| 3 | | ผู้สอนให้ความสนใจ ช่วยเหลือ ให้คำปรึกษาและอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียนขณะทำกิจกรรมอย่างทั่วถึง | 4.90 | 0.31 | มากที่สุด |
| 4 | | ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยและปัญหา | 4.63 | 0.56 | มากที่สุด |
| **ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน** | | | 4.66 | **0.60** | **มากที่สุด** |
| 5 | | กิจกรรมหลากหลาย สนุกและน่าสนใจ | 4.67 | 0.48 | มากที่สุด |
| 6 | | เนื้อหาในกิจกรรมไม่ง่ายและยากจนเกินไป | 4.70 | 0.53 | มากที่สุด |
| 7 | | กิจกรรมต่างๆส่งเสริมให้เกิดกระบวนการคิดและสร้างองค์ความรู้เป็นของตนเอง | 4.57 | 0.57 | มากที่สุด |
| 8 | | นักเรียนชอบกิจกรรมเกมทายคำหลังแผ่นป้ายซึ่งช่วยให้เรียนรู้คำศัพท์ได้มากขึ้น | 4.60 | 0.62 | มากที่สุด |
| 9 | | นักเรียนกิจกรรมเรียงพยางค์ให้เป็นคำ ซึ่งช่วยให้เรียนรู้คำศัพท์ได้มากขึ้น | 4.67 | 0.61 | มากที่สุด |
| 10 | | นักเรียนชอบกิจกรรม 1 2 3 แอคชั่น ซึ่งช่วยให้เรียนรู้คำศัพท์ได้มากขึ้น | 4.57 | 0.68 | มากที่สุด |
| 11 | | นักเรียนชอบกิจกรรมต่อเป็นคำ ซึ่งช่วยให้เรียนรู้คำศัพท์ได้มากขึ้น | 4.67 | 0.55 | มากที่สุด |
| 12 | | นักเรียนชอบกิจกรรมฟังและชูภาพ ซึ่งช่วยให้เรียนรู้คำศัพท์ได้มากขึ้น | 4.77 | 0.43 | มากที่สุด |
| 13 | | นักเรียนชอบกิจกรรมจับคู่ซึ่งช่วยให้เรียนรู้คำศัพท์ได้มากขึ้น | 4.70 | 0.60 | มากที่สุด |
| **ด้านทั่วไป** | | | **4.54** | **0.62** | **มากที่สุด** |
| 14 | | บรรยากาศห้องเรียนทำให้นักเรียนกระตือรือร้นในการเรียน | 4.30 | 0.65 | มาก |
| 15 | | บรรยากาศห้องเรียนส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข | 4.40 | 0.86 | มาก |
| 16 | | สื่อมีความหลากหลาย น่าสนใจ สีสันสวยงาม ตัวอักษรและรูปภาพชัดเจน | 4.70 | 0.47 | มากที่สุด |
| 17 | | ใช้สื่ออย่างเหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรม | 4.77 | 0.43 | มากที่สุด |
| **ด้านประโยชน์ในการนำไปใช้** | | | **4.57** | **0.64** | **มากที่สุด** |
| 18 | | มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในชีวิตประจำวันมากขึ้น | 4.57 | 0.68 | มากที่สุด |
| 19 | | สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน | 4.53 | 0.68 | มากที่สุด |
| 20 | | เกิดความสนใจในการเรียนภาษาเกาหลีมากขึ้น | 4.60 | 0.67 | มากที่สุด |
| **สรุปรวม** | | | **4.63** | **0.57** | **มากที่สุด** |

**สรุปผลและอภิปรายผล**

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวันของนักเรียนโรงเรียนตาคลีประชาสรรค์ ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน สามารถสรุปและอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ที่เน้นการลงมือปฏิบัติกิจกรรมและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวันของนักเรียนที่เลือกภาษาเกาหลีเป็นวิชาเสรีนั้น หลังเรียน ( = 16.27, S.D. = 2.60) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ ( = 5.26, S.D. = 2.02) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยคะแนนหลังเรียนเกิดจากการที่นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวันผ่านกิจกรรม เช่น กิจกรรมเกมทายคำหลังแผ่นป้าย กิจกรรมเรียงพยางค์ให้เป็นคำ กิจกรรม 1 2 3 แอคชั่น กิจกรรมต่อเป็นคำ กิจกรรมฟังและชูภาพ และกิจกรรมจับคู่ จากการที่นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่น่าสนใจและหลากหลาย ส่งผลให้คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนนั้นอาจเกิดจากสาเหตุหลายประการ **ประการแรก** การเรียนรู้คําศัพท์เกาหลีในชีวิตประจำวันด้วยวิธีสอนตามแนวกิจกรรมเป็นฐาน เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ของผู้เรียนผ่านจากการลงมือทำและมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ก่อให้เกิดการเชื่อมโยงและพัฒนาความรู้ของตนเองซึ่งสอดคล้องกับนักวิชาการที่ได้กล่าวไว้ว่า (วิโรจน์ ลักขณาอดิศร, 2550) การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านเกม กิจกรรม จนเกิดความรู้ ความเข้าใจซึ่งการกระตุ้น ให้ผู้เรียนได้เข้าใจและสามารถสร้างความเข้าใจได้ด้วยตัวเองระหว่างการทำกิจกรรม อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการพัฒนาแนวคิดความรู้เฉพาะของตัวเองขึ้นมาได้ จากกิจกรรมกลุ่มที่จัดขึ้นยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดภาวะผู้นำ สามารถทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นได้และยังช่วยส่งเสริมการเข้าสังคมให้กับผู้เรียนได้อีกด้วย   
นักวิชาการอีกท่าน (Limbu, 2012 อ้างใน เพ็ญนภา ตลับกลาง, 2562) กล่าวอีกว่าผู้เรียนเกิดทักษะจากการทำกิจกรรมและช่วยส่งเสริมในหลาย ประเด็น เช่น 1) ช่วยเพิ่มมุมมองความคิดสร้างสรรค์จากประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน 2) ช่วยทำให้ประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียนแตกต่างจากเดิม ทำให้นักเรียนให้ความสำคัญในการเรียนและเห็นคุณค่าของการลงมือปฏิบัติ 3) ช่วยเสริมสร้างความมั่นใจให้กับผู้เรียนด้วย การแสวงหาองค์ความรู้ด้วยตนเอง และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกระบวนการกลุ่ม 4) ช่วยเพิ่ม ความสุขในการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนกับเพื่อนในชั้นเรียนและผู้เรียนกับครูผู้สอน 5) ช่วยส่งเสริม ให้ผู้เรียนที่ไม่แสดงออกทางวาจา สามารถแสดงออกทางความคิดได้ผ่านกิจกรรม เมื่อนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติทำให้นักเรียนไม่เกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียนรู้ **ประการที่สอง** การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานอาจช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ความเพลิดเพลินและความสุขในการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับนักวิชาการ (Horsburgh, 1944 อ้างใน จุฑามณี อินทร์อุริส, 2545) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเป็นวิธีการสอนรูปแบบหนึ่งซึ่งมีแนวคิดว่าการเรียนรู้ควรเกิดขึ้นจากการปฏิบัติลงมือทำผ่านกิจกรรม อีกทั้งยังพบว่ากระบวน การเรียนรู้ของเด็กมักเกิดจากการเคลื่อนไหวมากกว่าการเรียนแบบรับป้อนข้อมูลอยู่ฝ่ายเดียว หากผู้เรียนมีโอกาสได้สำรวจจากการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมซึ่งจะส่งผลทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขและความเพลิดเพลินในสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ อีกทั้งความรู้ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือทำเหล่านั้นยังคงทนและยาวนานอีกด้วย งานวิจัยของ วรรณิษา ทุมโสภา (2564) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาเกาหลีโดยใช้เกม พบว่า ผู้เรียนให้ความสนใจต่อการจัดกิจกรรมเป็นอย่างมากเพราะนวัตกรรมที่นำมาใช้นั้นช่วยดึงดูดความสนใจ รวมทั้งยังกระตุ้นผู้เรียนให้อยากเรียนรู้ เมื่อได้นำสื่อมาใช้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาเกาหลี นักเรียนมีความสนุกสนานและกระตือรือร้นต่อการเรียนรู้คำศัพท์มากกว่าการอ่านเพียงในหนังสือเรียน **ประการที่สาม** การใช้กิจกรรมเป็นฐานทำให้เกิดบรรยากาศในการเรียนรู้ สร้างความร่วมมือและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนซึ่งส่งผลดีต่อการเรียนรู้ โดยความร่วมมือและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนเป็นหนึ่งในปัจจัยที่ทำให้การเรียนการสอนประสบความสำเร็จตามจุดประสงค์และเป็นการสร้างบรรยากาศที่ดีตามหลักจิตวิทยา ทั้งนี้ ทิศนา แขมมณี (2545) ได้ให้ความหมายของการมีส่วนร่วมไว้ว่า หมายถึง การจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนมีบทบาทหรือมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัว (Active Participation) ทั้งทางด้านกาย สติปัญญา อารมณ์ และ สังคม ในกิจกรรมหรือ กระบวนการเรียนรู้โดยให้มีบทบาทมากกว่าผู้สอน โดย 1) ผู้เรียนมีบทบาท หรือมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัวทางกาย หมายถึง ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวร่างกายทากิจกรรมต่างๆทำให้ร่างกายหรือประสาทการรับรู้ตื่นตัวพร้อมที่จะเรียนรู้ 2) ผู้เรียนมีบทบาทหรือมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัวทางสมอง หมายถึง ผู้เรียนได้ใช้ความคิด เป็นการใช้สติปัญญาของตนสร้างความหมาย ความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ 3) ผู้เรียนมีบทบาทหรือมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัวทางอารมณ์ หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้มีส่วนทำให้อารมณ์ของผู้เรียน ตื่นตัว เกิดอารมณ์ ความรู้สึกต่างๆ ซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้นั้นมี ความหมาย ต่อตนเองมากขึ้น 4) ผู้เรียนมีบทบาทหรือมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัวทางสังคม หมายถึง ผู้เรียนได้มี การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่นและสิ่งต่างๆรอบตัวเกิดการตื่นตัวทางสังคมอันจะเป็นปัจจัยช่วยให้สามารถเรียนรู้ได้ดีขึ้น

2. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ของนักเรียนที่เลือกภาษาเกาหลีเป็นวิชาเสรี โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( = 4.63, S.D. = 0.57) นักเรียนมีความพึงพอใจด้านผู้สอนมากที่สุด ( = 4.73, S.D. = 0.51) รองลงมา คือ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ( = 4.66, S.D. = 0.60) โดยนักเรียนชอบกิจกรรมฟังและชูภาพเป็นอันดับหนึ่ง ( = 4.77, S.D. = 0.43)

จากการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจว่าผู้สอนให้ความสนใจ ช่วยเหลือ ให้คำปรึกษาและอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียนขณะทำกิจกรรมอย่างทั่วถึงอยู่ในระดับมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่งซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของนิลุบล วรวิชญ์ธนเลิศ (2555) ที่กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ครูจะเป็นผู้จัดกระบวนการเรียนรู้ เปรียบเสมือนเป็นผู้นำกิจกรรมไม่ใช่ผู้บรรยาย ผู้เรียนจะลงมือปฏิบัติผ่านกิจกรรมต่างๆที่ครูนำมาใช้ซึ่งมีเทคนิคมากมาย การเรียนรู้วิธีนี้จะเป็นการให้ผู้เรียนใช้สติปัญญาและเหตุผล ไม่มีใครอยู่นิ่งเฉยเพราะจะต้องเรียนรู้ไปพร้อมๆกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของคณะกรรมการวิจัยและพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ อีกทั้งการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมได้เน้นกระบวนการมากกว่าเนื้อหาโดยมีผู้สอนเป็นเพียงผู้ชี้แนะตามแนวคิดของทิศนา แขมมณี (2545) ที่กล่าวว่า ครูใช้วิธีการสอนแบบชี้แนะ (Non – Directive) และทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้แก่ผู้เรียน (Facilitator) และการเรียนรู้จะเน้นกระบวนการ (Process Learning) เป็นสำคัญ อีกทั้งผู้สอนยังสร้างบรรยากาศที่หลากหลายให้ครอบคลุมลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น บรรยากาศแข่งขัน บรรยากาศการมีส่วนร่วม บรรยากาศการร่วมมือ และบรรยากาศพึ่งพา เป็นต้น ทำให้ผู้เรียนซึ่งมีความแตกต่างด้านลีลาการเรียนรู้เกิดความสนใจมากกว่าการนั่งท่องทำซึ่งสอดคล้องกับ ทิศนา แขมมณี (2551) ที่กล่าวถึง การเรียนรู้ ตามแนวคิดของ Grasha and Reichman ซึ่งจําแนกลีลาการเรียนรู้ของผู้เรียน ออกเป็น 6 แบบ คือ 1) แบบแข่งขัน 2) แบบร่วมมือ 3) แบบหลีกเลี่ยง 4) แบบมีส่วนร่วม 5) แบบพึ่งพา 6) แบบอิสระ เมื่อกล่าวถึงกิจกรรมที่ใช้ในกระบวนการเรียนการสอน กิจกรรมฟังและชูภาพเป็นกิจกรรมที่นักเรียนชื่นชอบเป็นอันดับหนึ่งซึ่งช่วยให้เรียนรู้คำศัพท์ได้มากขึ้นเนื่องจากสื่อบัตรภาพและบัตรคำที่นํามาใช้ได้มีการออกแบบตามหลักการออกแบบสื่อการเรียนรู้โดยทำให้ผู้เรียนมองเห็นชัดเจน ใช้ข้อความที่มีสีสันตามหลักจิตวิทยาและรูปภาพที่สดใสเหมาะกับวัยของผู้เรียนซึ่งเป็นองค์ประกอบที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี เนื่องจากการใช้บัตรคําศัพท์และบัตรภาพเพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม สามารถเพิ่มความเข้าใจในคําศัพท์ที่มีความยาวได้ชัดเจนมากขึ้น สอดคล้อง กับ อิสรา สาระงาม (2530) ยังกล่าวไว้ว่า การใช้รูปภาพ (Picture) แทนของจริงหรือของจําลอง รูปภาพ เป็นสื่อการสอนที่ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในการเรียนการสอนศัพท์มากที่สุด ทั้งคําศัพท์ที่เป็น รูปธรรม (Concrete nouns) และที่เป็นนามธรรม (Abstract nouns) รูปภาพที่นํามาประกอบการสอนศัพท์นั้นอาจเป็นภาพที่ครูภาพวาดเอง ภาพวาดฝีมือนักเรียน ภาพโฆษณา หรือ ภาพจากหนังสือพิมพ์และวารสาร สิ่งที่ควรคํานึงในการเลือกภาพมาใช้ คือ ขนาดจะต้องใหญ่พอที่นักเรียนทั้งชั้นจะมองเห็นได้ชัดเจนและสื่อความหมายได้ตรงตามศัพท์ที่จะสอน ด้วยเหตุผลนี้จึงทำให้ผลการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ พบว่า การประเมินในด้านทั่วไป หัวข้อ ใช้สื่ออย่างเหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรม อยู่ในระดับมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง และ หัวข้อ สื่อมีความหลากหลาย น่าสนใจ สีสันสวยงาม ตัวอักษร และรูปภาพชัดเจนอยู่ในระดับมากที่สุดเป็นอันดับรองลงมา

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวันของนักเรียนโรงเรียนตาคลีประชาสรรค์ ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานนั้น ผู้สอนควรคำนึงถึงความพร้อมของผู้เรียน ลีลาการเรียนรู้ของผู้เรียนและเวลาในการจัดกิจกรรมซึ่งอาจเป็นปัจจัยสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. ผู้สอนต้องมีความเข้าใจในวิธีการโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเลือกใช้สื่อการเรียนรู้เหมาะสมและน่าสนใจ

เน้นสื่อมีขนาดใหญ่ สีสันและรูปภาพสวยงามเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน รวมทั้งสื่อเสียง เช่น เพลงประกอบการทำกิจกรรมเพื่อเพิ่มความสนุกและตื่นเต้นให้นักเรียน

3. ผู้สอนควรมีการบันทึกวีดิโอขณะที่ปฏิบัติกิจกรรมเพื่อใช้ในการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และมีส่วนร่วม

ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพและนำมาปรับปรุงพัฒนากิจกรรมการสอน

4. ผู้สอนควรสังเกตและตรวจสอบความพร้อมของผู้เรียนก่อนเริ่มกิจกรรม หากผู้เรียนมีลักษณะเหนื่อยล้า ควรจัดกิจกรรมที่ไม่หนักและมากจนเกินไป อีกทั้งจัดกิจกรรมที่หลากหลายและครอบคลุมกับลีลาการเรียนรู้ของผู้เรียน

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. งานวิจัยนี้มีเพียงกลุ่มตัวอย่าง ไม่มีกลุ่มควบคุม ดังนั้นการทำวิจัยในครั้งต่อไป ควรมีการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนรู้ ระหว่างนักเรียน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง เพื่อเปรียบเทียบว่าวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ใช้มีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใด

2. งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการเรียนรู้คําศัพท์ภาษาเกาหลีด้วยการจัดการจัดการเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานอย่างเดียว

ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้โครงสร้างและไวยากรณ์ภาษาเกาหลีด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและเนื้อหาด้านอื่นๆ

3. ผู้วิจัยควรศึกษาที่ทั้งปัจจัยภายนอกและภายในที่ส่งผลต่อการเรียนรู้คําศัพท์ภาษาเกาหลีด้วยวิธีสอนกิจกรรม

เป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบอื่น เช่น เพศ แรงจูงใจในการเรียนรู้ ถนัดของผู้เรียน

**องค์ความรู้และคุณค่าทางวิชาการ**

การนำแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวันของนักเรียนโรงเรียนตาคลีประชาสรรค์ทำให้ผู้สอนได้ตระหนักว่าผู้เรียนทุกคนมีการเรียนรู้และลีลาในการเรียนรู้แตกต่างกัน ผู้สอนสามารถวิเคราะห์ผู้เรียนแต่ละคนได้ลึกซึ้งขึ้นเนื่องจากผู้สอนสามารถสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านการแสดงออกในกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ มากกว่าวิธีการสอนแบบปกติซึ่งมักเน้นการรับข้อมูลความรู้จากผู้สอนและไม่เน้นให้ผู้เรียนแสดงออกหรือหาองค์ความรู้ด้วยตนเอง เมื่อวิเคราะห์ผู้เรียนได้ตรงจุด ผู้สอนจะสามารถออกแบบและพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนที่ตอบสนองต่อพฤติกรรมการเรียนรู้โดยรวมของผู้เรียนซึ่งส่งผลดีต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อีกทั้งการใช้กิจกรรมเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในการเรียนรู้ของตนเองและอาจส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ต่อไป

**เอกสารอ้างอิง**

จุฑามณี อินทร์อุริศ. (2565). การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อความสามารถใ

การแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 [ปริญญานิพนธ์]. มหาวิทยาลัยศรีนคริทรวิโรฒ. http://ir-ithesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1884/1/gs611130002.pdf.

ทิศนา แขมมณี. (2545). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพ.

สํานักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.   
ทิศนา แขมมณี. (2551). ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.   
 สํานักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.   
นิลุบล วรวิชญ์ธนเลิศ. (5 ตุลาคม 2556). การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity – Base Learning).

https://dputhp.wordpress.com/2013/.  
เพ็ญนภา ตลับกลาง. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับ  
 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขียนเขต. [การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/2420/1/60254310.pdf.

วิโรจน์ ลักขณาอดิศร. (2550). ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) และการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity Based   
 Learning: ABL). http://www.se-edlearning.com/LinkClick.aspx? fileticket=FenbODYmzcc%3d&tabid   
 =36&mid=350UploadClinic/RFID/A\_ReflexRFID.pdf.  
อิสรา สาระงาม. (2530). การสอนภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษา. เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์   
 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

**Data Availability Statement:** The raw data supporting the conclusions of this article will be made available by the authors, without undue reservation.

**Conflicts of Interest:** The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

**Publisher’s Note:** All claims expressed in this article are solely those of the authors and do not necessarily represent those of their affiliated organizations, or those of the publisher, the editors and the reviewers. Any product that may be evaluated in this article, or claim that may be made by its manufacturer, is not guaranteed or endorsed by the publisher.

Text, application, icon

Description automatically generated with medium confidence**Copyright:** © 2022 by the authors. This is a fully open-access article distributed under the terms of the Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0).