

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา Managing Activity-Based Learning to Enhance 21st Century Skills of First Year Students of Yala Rajabhat University

อัฟดอล อาแว^{1*} จันทรา โอระสะ¹ บุขอรี ลือโมะ¹ และ นูรุลฮุสนา ปารามัล²
Afdol Awae^{1*}, Janthra Orasa¹, Bukharee Lemok¹ and Nurulhusna Paramal²

¹หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

²สาขาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา 133 ถนนเทศบาล 3 สะเตง อำเภอเมืองยะลา ยะลา รหัสไปรษณีย์ 95000

*Afdol.a@yru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาการจัดการธุรกิจการค้าสมัยใหม่ กลุ่มเรียน 16 คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย (1) คู่มือการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน จำนวน 3 กิจกรรม (2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน จำนวน 3 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง (3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน (4) แบบสอบถามการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน และ (5) แบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การคำนวณหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test Dependent) ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนรายวิชาทักษะชีวิตเพื่อสังคมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ความพึงพอใจของนักศึกษารายวิชาทักษะชีวิตเพื่อสังคม 3 ด้าน คือ ด้านผู้สอน ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ และด้านประโยชน์และการประยุกต์ใช้อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.62

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้, กิจกรรมเป็นฐาน, ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

Abstract

The research purposes were 1) to develop activity-based learning to enhance the 21st century learning skills for first year students of Yala Rajabhat University; 2) to compare the learning achievement of first year students of Yala Rajabhat University in learning through activity-based learning skills to enhance 21st century learning skills; and 3) to examine the Yala Rajabhat University first year students' satisfaction in learning through activity-based learning skills to enhance 21st century learning skills. The sample group was 20 first year students majoring in Modern Trade Business Management at Yala Rajabhat University, who were studying in the second semester of the academic year 2021, selected by purposive sampling. The instruments used in this research were: 1) activity-based learning skill handbook for the three activities; 2) three activity-based learning management plans; 3) pre-test and post-test; 4) the questionnaire of the students'

feedback towards the activity-based learning; and 5) the questionnaire of the Yala Rajabhat University first year students' satisfaction towards the activity-based learning. The percentage, mean, standard deviation and t-test were applied for data analysis. The results of the research showed that 1) the learning achievement of Life Skill for Society students after learning were significance higher than that before studying at 0.05 level; 2) the students' satisfaction towards the Life Skill for Society course was positive in every aspects—that are the teacher attributes, the learning activities, and application. It was at a good level ($\bar{X}$ = 4.44, S.D. = 0.62) in overall view.

Keywords: Learning Management, Activity-based Learning, 21st Century Learning Skills

1. บทนำ

ปัจจุบันโลกเข้าสู่ยุคศตวรรษที่ 21 กระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกได้ส่งผลกระทบทางด้านสังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และการเมืองของทุกประเทศ โดยเฉพาะความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและการสื่อสารที่ทำให้โลกเชื่อมโยงถึงกันได้อย่างรวดเร็วเป็นโลกไร้พรมแดน และความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกซึ่งรวมไปถึงการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์มีการพัฒนาทางการศึกษา เพราะการศึกษาถือเป็นเสาหลักของการพัฒนาที่ยั่งยืน จึงจำเป็นต้องพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่คิดเป็น ทำเป็น ตัดสินใจอย่างถูกต้องบนพื้นฐานของการเป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม และร่วมกันสร้างสรรค์พัฒนาความเจริญในด้านต่าง ๆ ให้แก่สังคมทุกระดับ การพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21 จึงเป็นมิติใหม่ของการจัดการศึกษา [1] ดังนั้นทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่สำคัญที่สุด คือ ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) ส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 มีความรู้ ความสามารถ และทักษะที่จำเป็น ซึ่งเป็นผลจากการปฏิรูปเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนการเตรียมความพร้อมด้านต่าง ๆ ของการเรียนรู้ในโลกยุคศตวรรษที่ 21 ปัจจุบันสาระวิชา (Content หรือ Subject Matter) ควรเป็นการเรียนจากการค้นคว้าเองของผู้เรียน โดยผู้สอนช่วยแนะนำและช่วยออกแบบกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนแต่ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของตนเองได้ แนวคิดทักษะแห่งอนาคตใหม่ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบไปด้วย 1. ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ได้แก่ ความริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา การสื่อสารและการร่วมมือ 2. ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ได้แก่ ความรู้ด้านสารสนเทศ ความรู้เกี่ยวกับสื่อ และความรู้ด้านเทคโนโลยี และ 3. ทักษะชีวิตและอาชีพ ได้แก่ ความยืดหยุ่นและปรับตัว การริเริ่มสร้างสรรค์และเป็นตัวของตัวเอง ทักษะสังคมและการปรับตัวข้ามวัฒนธรรม การเป็นผู้สร้างหรือผลิต และความรับผิดชอบ และภาวะผู้นำ ซึ่งการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จะมุ่งเน้นที่องค์ความรู้ ทักษะ ความเชี่ยวชาญ และสมรรถนะที่เกิดกับผู้เรียน เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมแห่งความเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน [2]

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเป็นการส่งเสริมทักษะให้ผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง มีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น เน้นการอภิปรายความรู้หรือประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน ทำให้ผู้เรียนได้ค้นหาเหตุผล สะท้อนแนวคิดของตน หรือแสดงผลประกอบการหาคำตอบได้อย่างสมเหตุสมผล ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการให้เหตุผล ในขณะที่ผู้สอนมีหน้าที่ออกแบบกิจกรรมและจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิดแก้ปัญหา การสื่อสารแสดงความคิดเห็น หรือใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ หรือประยุกต์ใช้ความรู้ในระหว่างกระบวนการปฏิบัติกิจกรรม จนนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง [3]

นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ในรายวิชาทักษะชีวิตเพื่อสังคมของมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลาส่วนใหญ่สำเร็จการศึกษาจากโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามขาดทักษะพื้นฐานในการดำรงชีวิตและทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะรายวิชาทักษะชีวิตเพื่อสังคมเป็นการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้นักศึกษามีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในศตวรรษที่ 21 และเน้นทักษะความสามารถเชิงสมรรถนะเป็นหลัก เพื่อส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีแรงบันดาลใจใฝ่รู้ ผ่านกิจกรรม และวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ เพื่อให้ผู้เรียนมีลักษณะความเป็นผู้นำ ฝึกทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ และสังเคราะห์อย่างสร้างสรรค์ อันเป็นพื้นฐานสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้กับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียนจะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริงและ

เรียนรู้ย่อมมีความหมายจึงจะถือว่าการเรียนรู้ที่มีพลังมีคุณค่าและเป็นอีกรูปแบบหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจในการนำมาปรับใช้เพื่อการพัฒนาการเรียนการสอนให้เกิดผลดีสูงสุดกับผู้เรียนที่จะเป็นอนาคตของชาติ [4]

จากแนวคิดข้างต้นที่กล่าวมา คณะผู้วิจัยสนใจแนวคิดในการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษารายวิชาทักษะชีวิตเพื่อสังคม ซึ่งในรายวิชาทักษะชีวิตเพื่อสังคมมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับทักษะด้านการคิดแก้ปัญหาแบบองค์รวม การคิดสร้างสรรค์ การปรับตัว ในศตวรรษที่ 21 ความเข้าใจในสังคมพหุวัฒนธรรม การสื่อสารสารสนเทศ การเรียนรู้อาชีพ การเรียนรู้สังคมผู้สูงอายุ การสร้างคุณค่าในตนเองและการพัฒนาจิตสาธารณะ และการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ซึ่งต้องอาศัยการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจนเกิดทักษะการเรียนรู้ การทำงานเป็นทีม และเกิดประสบการณ์ร่วมกันที่จะต่อยอดนำไปใช้ในชีวิตประจำวันต่อไปในอนาคต

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

3. สมมติฐานการวิจัย

3.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

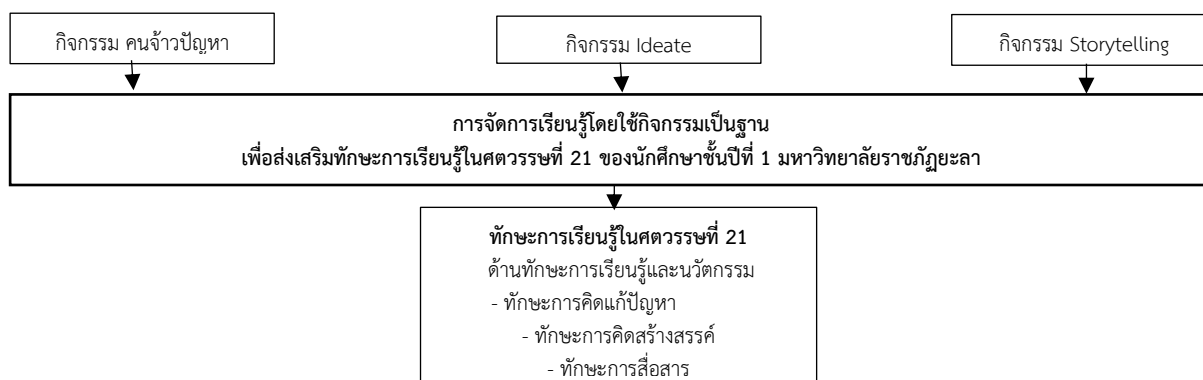
3.2 นักศึกษามีความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา อยู่ในระดับมาก

4. ประโยชน์ของการวิจัย

4.1 นักศึกษารายวิชาทักษะชีวิตเพื่อสังคมมีความรู้และเกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

4.2 นักศึกษารายวิชาทักษะชีวิตเพื่อสังคมเกิดทักษะทางสังคมในการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน

5. กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

6. วิธีดำเนินการวิจัย

6.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาการจัดการธุรกิจการค้าสมัยใหม่ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาทักษะชีวิตเพื่อสังคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 46 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาการจัดการธุรกิจการค้าสมัยใหม่ กลุ่มเรียน 16 คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาทักษะชีวิตเพื่อสังคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 20 คน โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

6.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

รายวิชาทักษะชีวิตเพื่อสังคม ประกอบด้วยเนื้อหา ได้แก่ 1) การค้นหาปัญหาและการวิเคราะห์ปัญหา 2) การคิดสร้างสรรค์ และ 3) การสื่อสารสารสนเทศ

6.3 ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

7. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

7.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ กิจกรรมคนจ้าวปัญหา กิจกรรม Ideate และกิจกรรม Storytelling

7.1.1 คู่มือการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

7.1.2 แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง คือ แผนการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การค้นหาปัญหาและการวิเคราะห์ปัญหา แผนการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การคิดสร้างสรรค์ และแผนการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การสื่อสารสารสนเทศ

7.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนแบบปรนัย 5 ตัวเลือก จำนวน 15 ข้อ 30 คะแนน

7.3 แบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

8. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

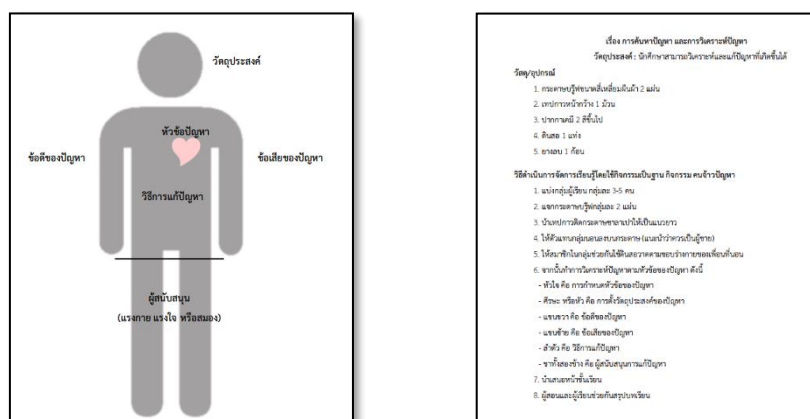
8.1 ระยะที่ 1 พัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 5 ท่าน แบ่งออกเป็นด้านเนื้อหา 2 ท่าน และด้านเทคนิควิธีการ 3 ท่าน ซึ่งเป็นผู้มีประสบการณ์ในด้านที่เกี่ยวข้องไม่น้อยกว่า 3 ปี เพื่อตรวจสอบความตรงของเครื่องมือ โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง และกำหนดค่าเกณฑ์การประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่าแบบตัวเลข แบ่งออกเป็น 5 ระดับ และใช้เกณฑ์การแปลความหมายใช้วิธีของ Likert Scale [5]

8.2 ระยะที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) จัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน จำนวน 3 กิจกรรม ใช้เวลาทั้งหมด 12 ชั่วโมง และการทดสอบหลังเรียน (Post-test) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ การหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test Dependent)

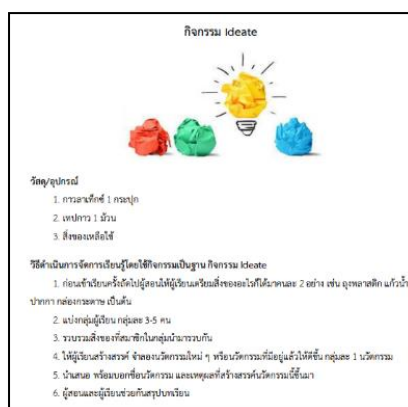
8.3 ระยะที่ 3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เมื่อทำการเรียนการสอนเสร็จ จึงให้นักศึกษาทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ การหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

9. ผลการวิจัย

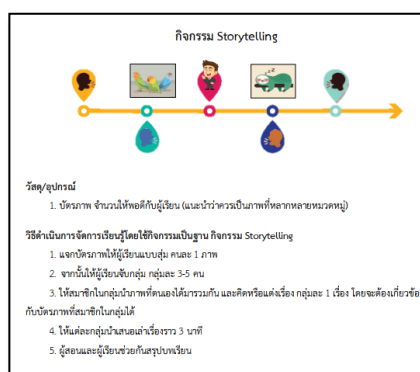
9.1 ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21



รูปที่ 2 คู่มือการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กิจกรรมคนเจ้าปัญหา



รูปที่ 3 คู่มือการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กิจกรรม Ideate



รูปที่ 4 คู่มือการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กิจกรรม Storytelling

9.2 ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

9.2.1 ผลคะแนนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

ตารางที่ 1 ผลคะแนนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

กลุ่มตัวอย่าง	คะแนนกิจกรรมเป็นฐาน			
	กิจกรรม คนจำวปัญหา (คะแนนเต็ม 10)	กิจกรรม Ideate (คะแนนเต็ม 10)	กิจกรรม Storytelling (คะแนนเต็ม 10)	รวม (คะแนนเต็ม 30)
นักศึกษาคนที่ 1	8	8	8	24
นักศึกษาคนที่ 2	9	8	8	25
นักศึกษาคนที่ 3	10	8	9	27
นักศึกษาคนที่ 4	9	10	10	29
นักศึกษาคนที่ 5	8	8	8	24
นักศึกษาคนที่ 6	8	8	8	24
นักศึกษาคนที่ 7	9	10	9	28
นักศึกษาคนที่ 8	8	8	10	26
นักศึกษาคนที่ 9	7	8	9	24
นักศึกษาคนที่ 10	9	10	9	28
นักศึกษาคนที่ 11	9	9	9	27
นักศึกษาคนที่ 12	8	9	9	26
นักศึกษาคนที่ 13	8	8	9	25
นักศึกษาคนที่ 14	8	9	10	27
นักศึกษาคนที่ 15	8	9	9	26
นักศึกษาคนที่ 16	9	9	8	26
นักศึกษาคนที่ 17	8	8	9	25
นักศึกษาคนที่ 18	9	10	8	27
นักศึกษาคนที่ 19	9	8	9	26
นักศึกษาคนที่ 20	8	9	9	26
ค่าเฉลี่ย	8.45	8.7	8.85	26
ร้อยละ	84.5	87	88.5	86.67

จากตารางที่ 1 ผลคะแนนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา พบว่า ภาพรวมการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 26 คิดเป็นร้อยละ 86.67 โดยกิจกรรม Storytelling มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.85 คิดเป็นร้อยละ 88.5 กิจกรรม Ideate มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.7 คิดเป็นร้อยละ 87 และกิจกรรม คนจำวปัญหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.45 คิดเป็นร้อยละ 84.5 ตามลำดับ

สรุปผลคะแนนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ทำให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติ และเกิดทักษะต่าง ๆ จากการเรียนรู้ในแต่ละกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับการสอบถามนักศึกษาหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ดังตารางที่ 2

9.2.2 ผลการสอบถามหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

ตารางที่ 2 ผลการสอบถามหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

กิจกรรม	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. กิจกรรม คนจำวปัญหา	4.23	0.86	ดี
1.1 สามารถเผชิญกับปัญหาในสถานการณ์ที่กำหนด	4.10	0.83	ดี
1.2 สามารถวิเคราะห์ข้อดี-ข้อเสียของปัญหา	4.25	0.94	ดี
1.3 เข้าใจและยอมรับปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน	4.30	0.78	ดี
1.4 สามารถหาแนวทางในการแก้ปัญหา	4.25	0.89	ดี
2. กิจกรรม Ideate	4.36	0.97	ดี
2.1 สามารถสร้างผลงานที่แปลกใหม่ หรือพัฒนาจากเดิมให้ดีขึ้น	4.45	1.02	ดี
2.2 มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	4.50	1.07	ดีมาก
2.3 ชิ้นงานมีความเหมาะสมต่อสภาพแวดล้อมในสังคม	4.25	0.89	ดี
2.4 ชิ้นงานสามารถใช้งานได้จริง	4.25	0.89	ดี
3. กิจกรรม Storytelling	4.43	0.78	ดี
3.1 มีความสามารถในการรับสาร และส่งสาร	4.35	0.73	ดี
3.2 มีการลำดับความคิดในการถ่ายทอดความรู้	4.40	0.73	ดี
3.3 ใช้ระดับภาษาที่สื่อสารอย่างเหมาะสม	4.40	0.92	ดี
3.4 สามารถสื่อสารดึงดูดความสนใจของผู้ฟัง	4.55	0.74	ดีมาก
รวม	4.34	0.87	ดี

จากตารางที่ 2 ระดับค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 พบว่า ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานทั้ง 3 กิจกรรมโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.87 หากพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า กิจกรรม Storytelling นักศึกษาสามารถสื่อสารดึงดูดความสนใจของผู้ฟังอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.78 รองลงมาคือกิจกรรม Ideate นักศึกษามีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.97 และลำดับสุดท้ายคือ กิจกรรม คนจำวปัญหา นักศึกษาเข้าใจและยอมรับปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.86 ตามลำดับ

9.2.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

ตารางที่ 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

กลุ่มตัวอย่าง	ทักษะก่อนการเรียนรู้	ทักษะหลังการเรียนรู้
นักศึกษาคนที่ 1	19	21
นักศึกษาคนที่ 2	11	15
นักศึกษาคนที่ 3	14	24
นักศึกษาคนที่ 4	16	20
นักศึกษาคนที่ 5	19	20
นักศึกษาคนที่ 6	17	21
นักศึกษาคนที่ 7	14	23
นักศึกษาคนที่ 8	10	16
นักศึกษาคนที่ 9	10	16
นักศึกษาคนที่ 10	19	22
นักศึกษาคนที่ 11	18	23
นักศึกษาคนที่ 12	19	16
นักศึกษาคนที่ 13	19	22
นักศึกษาคนที่ 14	15	21

ตารางที่ 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (ต่อ)

กลุ่มตัวอย่าง	ทักษะก่อนการเรียนรู้	ทักษะหลังการเรียนรู้
นักศึกษาคนที่ 15	14	16
นักศึกษาคนที่ 16	15	22
นักศึกษาคนที่ 17	15	20
นักศึกษาคนที่ 18	15	18
นักศึกษาคนที่ 19	15	22
นักศึกษาคนที่ 20	15	19
$\bar{x}$	15.45	19.85
S.D.	2.89	2.78
t	1.73	
p	0.00	

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา พบว่า ทักษะก่อนการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.45 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.89 และทักษะหลังการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 19.85 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.78 ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่านักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนรายวิชาทักษะชีวิตเพื่อสังคมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุป เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ซึ่งจะทำให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และแก้ปัญหาเป็น อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอนมากยิ่งขึ้น ดังนั้นผู้เรียนจึงเกิดทักษะต่าง ๆ จากการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

9.3 ผลความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

ตารางที่ 4 ผลความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

ความพึงพอใจ	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านผู้สอน	4.54	0.60	มากที่สุด
1.1 ผู้สอนมีความรู้และประสบการณ์ในการจัดกิจกรรม	4.60	0.58	มากที่สุด
1.2 ผู้สอนมีการช่วยเหลือ (support) ระหว่างการทำกิจกรรม	4.55	0.67	มากที่สุด
1.3 ผู้สอนเชื่อมโยงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ในสังคมปัจจุบัน	4.40	0.58	มาก
1.4 ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามข้อสงสัย	4.60	0.58	มากที่สุด
2. ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	4.38	0.61	มาก
2.1 กิจกรรม คนจ้าวปัญหา ส่งเสริมให้เกิดทักษะการแก้ปัญหา	4.40	0.58	มาก
2.2 กิจกรรม Ideate ส่งเสริมให้เกิดทักษะความคิดสร้างสรรค์	4.25	0.54	มาก
2.3 กิจกรรม Storytelling ส่งเสริมให้เกิดทักษะการสื่อสาร	4.40	0.66	มาก
2.4 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสนุกและน่าสนใจ	4.45	0.67	มาก
3. ด้านประโยชน์และการประยุกต์ใช้	4.41	0.66	มาก
3.1 ผู้เรียนสามารถนำทักษะการคิดแก้ปัญหาไปใช้ได้จริง	4.45	0.59	มาก
3.2 ผู้เรียนสามารถนำทักษะการคิดสร้างสรรค์ไปใช้ได้จริง	4.45	0.74	มาก
3.3 ผู้เรียนสามารถนำทักษะการสื่อสารสารสนเทศไปใช้ได้จริง	4.45	0.67	มาก
3.4 ผู้เรียนสามารถนำทักษะต่าง ๆ ไปพัฒนาและต่อยอดได้	4.30	0.64	มาก
3.5 ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นทักษะที่สำคัญในยุคปัจจุบัน	4.30	0.64	มาก
รวม	4.44	0.62	มาก

จากตารางที่ 4 ระดับค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา พบว่า ความพึงพอใจ

ของนักศึกษา 3 ด้านอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.62 หากพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ด้านผู้สอนมีความรู้และประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามข้อสงสัยอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.54 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.60 รองลงมาคือ ด้านประโยชน์และการประยุกต์ใช้ ผู้เรียนสามารถนำทักษะการคิดแก้ปัญหาไปใช้ได้จริง สามารถนำทักษะการคิดสร้างสรรค์ไปใช้ได้จริง และสามารถนำทักษะการสื่อสารสารสนเทศไปใช้ได้จริงอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.66 และลำดับสุดท้ายคือ ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสนุกสนานและน่าสนใจอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.61 ตามลำดับ

10. อภิปรายผลการวิจัย

ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา พบว่า การเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ทำให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ในรายวิชาทักษะชีวิตเพื่อสังคมเกิดความกระตือรือร้นที่อยากจะเรียนรู้มากขึ้น เน้นกระบวนการทักษะเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา ช่วยให้นักศึกษาสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมเป็นฐานการเรียนรู้ ที่มีผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ทั้ง 3 กิจกรรมมีสอดคล้องกับการสอบถามนักศึกษาหลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน พบว่า ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานทั้ง 3 กิจกรรมโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่านักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนรายวิชาทักษะชีวิตเพื่อสังคมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรณวิสา ต้องตา และ ชานนท์ [6] ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกลวิธีเชิงอภิปรายที่มีต่อความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง ความน่าจะเป็น ผลวิจัยพบว่า ผลความสามารถในการให้เรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกลวิธีเชิงอภิปรายผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของภัทรพร และ ชนสิทธิ์ [7] ผลการเปรียบเทียบความสามารถในก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อประสม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 พบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษา 3 ด้านอยู่ในระดับดี ซึ่งสอดคล้องกับภฤตฤกษ์ และพัชรินทร์ [8] ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และความพึงพอใจโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสมุนไพรพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสมุนไพรพื้นบ้าน โดยรวมอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับวิชา ทรงศักดิ์ และพงษ์ธร [9] ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคคิดนอกกรอบ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในระดับปริญญาตรี พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคคิดนอกกรอบเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในระดับปริญญาตรีภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากรูปแบบที่นำมาทดลองใช้สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนด้วยการเรียนรู้อย่างอิสระทุกสถานที่ทุกเวลาสามารถศึกษาเรียนรู้ตามความถนัดตามศักยภาพของผู้เรียนสอดคล้องกับการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Child-Centered learning) ซึ่งเป็นแนวทางการศึกษาของโลกในยุคปัจจุบัน

11. ข้อเสนอแนะ

11.1 ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย

11.1.1 การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ผู้สอนต้องมีความรู้ และประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดทักษะต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์

11.1.2 ผู้สอนควรเลือกจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ในระดับชั้น และช่วงวัยที่มีความเหมาะสม

11.1.3 ผู้สอนควรอ่านคู่มือการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานอย่างละเอียด เพื่อช่วยให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปอย่างราบรื่น

11.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

11.2.1 ควรจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานทุก ๆ หน่วยการเรียนรู้ในรายวิชาทักษะชีวิตเพื่อสังคม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ทุกเนื้อหา

11.2.2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่น ๆ ได้

12. เอกสารอ้างอิง

- [1] Sinthapanon S., 2015, Learning Management of Modern Teachers to Improve the Skills of Learners in the 21st Century. Bangkok: 9119 Technical Printing Limited Partnership.
- [2] วิจารย์ พานิช, 2558, วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์, 1(2), 3-14.
- [3] Collins, J. W. & O'Brien, N. P., 2003, The Greenwood Dictionary of Education. URL: <http://twitmails3.s3-website-eu-west-1.amazonaws.com/users/355757832/16/attachment/JV1liEbdy%20%20D9%85%D8%B1%D8%AC%D8%B9%20%D8%A7%D8%AC%D9%86%D8%A8%D9%8A.pdf>, accessed on 11/02/2022.
- [4] ขวัญชัย ช้วน และ ธาติพิชัย ช้วน, 2562, การจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21, วารสารบัณฑิตศึกษา, 16, เมษายน – มิถุนายน 2562, หน้า 13.
- [5] ศิริชัย พงษ์วิชัย, 2558, การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยคอมพิวเตอร์, กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [6] วรรณวิสา สุวรรณชัยรบ, ต้องตา สมใจเพ็ง และ ชานนท์ จันทรา, 2564, ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับกลวิธีเชิงอภิปรายที่มีต่อความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง ความน่าจะเป็น, วารสารมหาจุฬานาครพรรณ์, 8, มกราคม 2564, หน้า 214 – 215.
- [7] ภทรสร นรเหรียญ และ ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน, 2563, การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อประสมเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วารสารมนุษยสังคมปริทัศน์ (มสป.), 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2563, หน้า 56.
- [8] กฤตภูมิ ขมภูวิเศษ และ พัชรินทร์ ขมภูวิเศษ, 2563, การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และความพึงพอใจโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสมุนไพรพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2, วารสารวิชาการและวิจัยสังคมศาสตร์, 2, พฤษภาคม – สิงหาคม 2563, หน้า 29 – 40.
- [9] วิชา เลี่ยมสกุล ทรงศักดิ์ สองสนธิ และ พงศ์ธร โพธิ์พลศักดิ์, 2562, การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคคิดนอกกรอบ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในระดับปริญญาตรี, วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 4 ตุลาคม - ธันวาคม 2562, หน้า 98 – 109.