



การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

Developing Spelling and Reading Skills Through Active Learning Combined with Educational Games for Prathom 1 Students

แสงนภา บุราคร¹, สุกช์ฌาณ์ ศรีเอี่ยม^{2*}

^{1,2}มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

Saengnapa Burakhon¹, Supatcha Sri-iam²

^{1,2}Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage, Pathum Thani Province

✉: * supatcha@vru.ac.th

(*Author Corresponding Email)

Received: 26 October 2025; Revised: 12 December 2025; Accepted: 22 December 2025

© The Author(s) 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษา 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนวัดเขียนเขต ปีการศึกษา 2568 จำนวน 34 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน รวม 9 ชั่วโมง 2) เกมการศึกษา จำนวน 3 เกม 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 10 ข้อ และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 11 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านสะกดคำระหว่างก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษาในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.89$ และ $SD = 0.31$)

คำสำคัญ: การอ่านสะกดคำ, การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, เกมการศึกษา

Abstract

The objectives of this research were 1) to compare the spelling and reading achievement of Prathom 1 students before and after receiving active learning instruction combined with educational games; and 2) to investigate the satisfaction of Prathom 1 students toward the implementation of active learning combined with educational games. The sample for this study consisted of 34 Prathom 1/4 students from Wat Khian Khet School during the 2025 academic year, selected using simple random sampling. The research instruments included: 1) three lesson plans, totaling 9 hours; 2) three educational games; 3) a 10-item achievement test on

spelling and reading administered before and after the active learning intervention combined with educational games; and 4) an 11-item satisfaction questionnaire regarding the active learning activities combined with educational games. The statistics used for data analysis were percentage, mean ($\bar{x}$), standard deviation (SD), and t-test. The Research findings revealed that: 1) the spelling and reading achievement scores of the students differed significantly between the pre-test and post-test at the .05 level; and 2) the overall satisfaction of the students toward the active learning activities combined with educational games was at a high level ($\bar{x} = 2.89$ and $SD = 0.31$)

Keyword: Spelling Reading, Active Learning, Educational Games

1. บทนำ

การอ่านเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณ เป็นเครื่องพัฒนาคุณค่าแก่สังคม หากสังคมไม่มีการอ่าน การเขียน สังคมนั้นมักจะล้าหลัง เนื่องจากช่วยพัฒนาความคิด ก่อให้เกิดคุณค่าทางอารมณ์ คุณค่าทางสติปัญญา ช่วยส่งเสริมผู้เรียนให้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน หากผู้เรียนมีทักษะการอ่านเป็นอย่างดี จะก่อให้เกิดผลดีตามมา กล่าวคือ การอ่านมีส่วนช่วยให้ชีวิตเจริญก้าวหน้า มีมโนทัศน์และรู้จักโลกกว้างขึ้นเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับการศึกษา นอกจากนี้การอ่านยังเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ทำให้สามารถดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมได้อย่างราบรื่น สงบสุข ทนต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งอยู่ในช่วงเริ่มต้นของการเรียนรู้ การอ่านออกเสียงและสะกดคำ ได้ถูกต้องถือเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็น โดยเฉพาะการอ่านคำพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์อย่างถูกต้อง ซึ่งมีผลต่อความเข้าใจในเนื้อหา รวมถึงทักษะการสื่อสาร อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ในวิชาอื่น ๆ ต่อไป จากการพิจารณาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระบุสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ของระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน กำหนดตัวชี้วัดเพื่อประเมินความสามารถในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สรุปได้ดังนี้ 1) อ่านออกเสียงคำและข้อความสั้น ๆ 2) บอกความหมายของคำและข้อความที่อ่าน 3) ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน 4) เล่าเรื่องย่อจากเรื่องที่อ่าน 5) คาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน 6) อ่านหนังสือตามความสนใจอย่างสม่ำเสมอและนำเสนอเรื่องที่อ่าน และ 7) มีมารยาทในการอ่าน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ดังนั้นในการจัดกระบวนการเรียนการสอนในชั้นเรียนของครูจึงจำเป็นต้องใช้ภาษาไทยในการสื่อสารเพื่อให้ได้ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่เรียน

โรงเรียนต่าง ๆ แม้จะพยายามจัดการเรียนรู้ด้านการอ่านให้แก่ นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1 ตามมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (Reading Test: RT) ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ประเมินความสามารถด้านการอ่าน 2 ด้าน ได้แก่ 1) การอ่านออกเสียง 2) การอ่านรู้เรื่อง โดยที่ผลการประเมินผลการความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียนไทย ในปีการศึกษา 2567 ผู้เรียนไทยมี

คะแนนเฉลี่ยระดับประเทศด้านการอ่านออกเสียง 79.93 และมีคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศด้านการอ่านรู้เรื่อง 78.06 ซึ่งถือเป็นร้อยละคะแนนที่ค่อนข้างสูง โดยภาพรวมมีระดับคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ดีมาก แต่ในด้านการอ่านออกเสียงยังมีบางส่วนที่มีระดับคุณภาพ ดี ได้แก่ การอ่านคำที่ไม่มีวรรณยุกต์ เช่น คำว่า แบบแผน มีนักเรียนที่อ่านออกร้อยละ 74.78 การอ่านคำที่สะกดไม่ตรงมาตรา เช่น คำว่า ผลบุญและโอวาท มีนักเรียนที่อ่านออกร้อยละ 65.21 และ 72.27 ตามลำดับ การอ่านคำควบกล้ำ เช่น คำว่า ทรงกลม มีนักเรียนที่อ่านออกเพียงร้อยละ 59.26 สะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ยังมีความบกพร่องด้านการอ่านสะกดคำ ส่งผลให้ไม่สามารถอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ซึ่งเป็นปัญหาที่ครูผู้สอนต้องดำเนินการแก้ไขอย่างเร่งด่วน โดยการหาแนวทางและวิธีการสอนที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562); พลอยไพลิน นิลกรณ์. (2563); ภริมา วิธิธา สติกุล และ ชนินันท์ แยมขวัญยืน (2565) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า เป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือการลงมือทำ ความรู้ที่เกิดขึ้นเป็นความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะเปลี่ยนแปลงบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ในการนี้ครูต้องลดบทบาทในการสอน และการให้ข้อความรู้แก่ผู้เรียนโดยตรง ต้องเพิ่มกระบวนการ และกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมต่าง ๆ มากขึ้นและอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ โดยการพูด การเขียน การอภิปรายกับเพื่อน ๆ ผู้สอนจะออกแบบกิจกรรมต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับผู้เรียนมากกว่าการเรียนรู้แบบเดิมที่ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเพียงอย่างเดียว เนื่องจากผู้เรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมจากการลงมือปฏิบัติกิจกรรม ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล ซึ่งการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย นอกจากนี้การใช้เกมการศึกษาเป็นอีกหนึ่งรูปแบบที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสุข สนุกสนานในการเรียนรู้ และมีความสนใจในการจัดการเรียนรู่มากขึ้น สอดคล้องกับทฤษฎี โกวียาการ และ มาเรียม นิลพันธุ์ (2564) กล่าวว่า เกมการเรียนรู้เป็นฐาน (Game-Based Learning : GBL) หมายถึง นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบมาเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม รวมทั้งสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน โดยเน้นให้นักเรียนเรียนได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการเล่นเกมไปพร้อมกัน ทั้งนี้ครูจะสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกมเพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจในการเรียนรู้ ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ทางการเรียนที่กำหนด

การแก้ไขปัญหาด้านการอ่านของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับเกมการศึกษาจึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่สามารถกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียนได้ดี โดยเฉพาะกับนักเรียนวัยประถมซึ่งมีความชอบในการเล่น สนุกสนาน และชอบกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวหรือมีปฏิสัมพันธ์ การเรียนรู้ผ่านเกมการศึกษาจะช่วยให้เด็กได้ฝึกฝนทักษะการอ่านสะกดคำอย่างเป็นธรรมชาติ มีความสุขกับการเรียนรู้ และสามารถจดจำได้

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ร่วมกับเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อยกระดับทักษะการอ่านและสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย และเป็นประโยชน์ในการเรียนการสอนของครูและนักเรียนสามารถอ่านออกเสียงได้อย่างมีถูกต้อง ตลอดจนสามารถนำไปปรับใช้ในการเรียนรู้ได้ในทุกกลุ่มสาระ ซึ่งจะก่อประโยชน์ต่อนักเรียนต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษา

2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษา

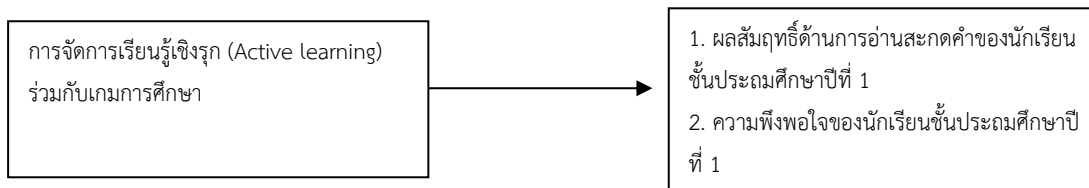
3. วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาและสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้จัดการเรียนรู้เชิงรุก 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน 2) ขั้นเรียนรู้ 3) ขั้นปฏิบัติกิจกรรม 4) ขั้นสะท้อนคิด และ 5) ขั้นสรุปความรู้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2562; พลอยไพลิน นิลกรรณ์, 2563; ภริมา วิธาสิตกุล และ ชนินันท์ แยมขวัญยืน, 2565) และเกมการศึกษา เป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการใช้เกมการศึกษาที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการอ่านสระ - สระ - ว และสระ - ย มีการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

2. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบหนึ่งกลุ่มสอบก่อนและหลังเรียน (One-group Pretest – Posttest Design) (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2561)

รูปแบบการวิจัย	E O ₁ X O ₂
----------------	-----------------------------------

E หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

X หมายถึง การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับเกมการศึกษา

O₁ หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน

O₂ หมายถึง การทดสอบหลังเรียน

ภาพที่ 2 รูปแบบการวิจัยแบบ One-group Pretest – Posttest Design

3. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดเขียนเขต อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี จำนวน 267 คน

3.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนวัดเขียนเขต ปีการศึกษา 2568 จำนวน 34 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) แบบจับสลาก

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 แผนการจัดการเรียนรู้ สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 3 แผน ดังนี้

4.1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านสระ ะ - จำนวน 3 ชั่วโมง

4.1.2 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านสระ ัว - จำนวน 3 ชั่วโมง

4.1.3 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านสระ ะ ะ ะ ย - จำนวน 3 ชั่วโมง

ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบประเมินค่า 5 ระดับ ตามมาตรวัดของลิเคิร์ต (Likert Scale) จากการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมทั้ง 3 แผนการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 4.88 มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด

4.2 เกมการศึกษา สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 3 เกม ได้แก่

4.2.1 เกมต่อคำศัพท์สระ ะ -

4.2.2 เกมเยลลี่พืชมสระ ัว และ

4.2.3 เกมบิงโกสระ ะ ะ ะ ย

ดังตัวอย่างดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 เกมต่อคำศัพท์สระ ะ - เกมเยลลี่พืชมสระ ัว และเกมบิงโกสระ ะ ะ ะ ย

ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของการใช้ภาษา ความสอดคล้องของเนื้อหา ตัวชี้วัดการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ การวัดผลและประเมินผล ผลการประเมินได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00

4.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่

1 แบบปรนัย จำนวน 10 ข้อ ดังตัวอย่างดังภาพที่ 4

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ (2)
สำหรับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับคณิตศาสตร์ เพื่อพัฒนาทักษะการสะกดคำ
รายวิชาภาษาไทย เรื่อง สระ ะ ๒, ๓ และ ๔ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4

คำชี้แจง: ให้นักเรียนทำเครื่องหมายกากบาท (X) หน้าตัวเลือกที่ถูกต้อง

1. "ขลุ่ย" มีกี่ขีดเขียน ประโยคนี้ใช้คำประสมด้วยสระ " ะ " กี่คำ ก. 3 คำ ข. 4 คำ ค. 5 คำ	6. คำว่า "ขลุ่ย" ตรงกับรูปภาพใด ก.  ข.  ค. 
2. ข้อใดไม่ใช่คำประสมด้วยสระ " ะ " ทุกคำ ก. อื่น รร รร มีด ข. อื่น สระ อื่น ค. อื่น อื่น อื่น	7. คำว่า "ขลุ่ย" เมื่อมีตัว ๒ เป็นตัวสะกด อ่านว่าอย่างไร ก. ขลุ ข. ขลุ ค. ขลุ
3.  "ไม่ไป...มา" ได้เขียนประโยคคำถามลงในประโยคให้สมบูรณ์ ก. อื่น ข. อื่น ค. อื่น	8.  + ๕ = ๑๐ ถ้าเลขหนึ่งตัวหายไป ก. ๑๐ ข. ๑๐ ค. ๑๐
4. ข้อใดไม่ใช่คำประสมด้วยสระ ะ ก. มีด ข. อื่น ค. อื่น	9. คำใดไม่ใช่คำประสมด้วยสระ ะ ก. เผลอ ข. เผลอ ค. เผลอ
5. ข้อใดเป็นคำประสมด้วยสระ ะ ๓ ที่มีตัวสะกด ก. คน ข. ขลุ ค. อื่น	10. "ขลุ่ย" เมื่อมีตัว ๒ เป็นตัวสะกด ข้อความข้างต้นมีคำที่ประสมด้วยสระ ะ ๒ กี่คำ ก. 7 คำ ข. 4 คำ ค. 3 คำ

ภาพที่ 4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านสะกดคำ

ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และระดับพฤติกรรมที่มุ่งวัด ผลการประเมินได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ซึ่งสามารถใช้ได้ทุกข้อ ผู้วิจัยจึงดำเนินการเลือกข้อสอบ จำนวน 10 ข้อ มาจัดทำเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านสะกดคำ โดยใช้ข้อสอบเดียวกันทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน แต่ใช้วิธีการสลับข้อให้ไม่ซ้ำกัน

4.4 แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ร่วมกับการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ จำนวน 11 ข้อ มี 3 ระดับ ได้แก่ มาก ปานกลาง น้อย โดยการให้คะแนน มีดังนี้

😊	หมายถึง	พึงพอใจมาก
😐	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
😞	หมายถึง	พึงพอใจน้อย

การแปลผลของมาตราวัด 3 ระดับ ตามเกณฑ์ของบุญชม ศรีสะอาด (2560) มีดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 2.34 – 3.00	หมายถึง	พึงพอใจมาก/เห็นด้วยอย่างยิ่ง
คะแนนเฉลี่ย 1.67 – 2.33	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง/ไม่แน่ใจ
คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.66	หมายถึง	พึงพอใจน้อย/ไม่พึงพอใจ

ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับพฤติกรรมชีวิตความคิดเห็นทั้ง 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านผู้สอน จำนวน 3 ข้อ 2) ด้านเนื้อหา จำนวน 3 ข้อ 3) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 3 ข้อ 4) ด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 2 ข้อ ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับใช้ได้ เป็นไปตามเกณฑ์

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

5.1 ชั้นเตรียมนักเรียนก่อนดำเนินการทดลองมีการแจ้งวัตถุประสงค์ ระยะเวลา เนื้อหาให้ทราบ รวมถึงแจ้งวิธีการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ

5.2 ชั้นก่อนสอน ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน จำนวน 30 นาที จากการใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านสะกดคำ (ก่อนเรียน) จำนวน 10 ข้อ

5.3 ชั้นดำเนินการสอน ดำเนินการสอนนักเรียนด้วยการพัฒนาการอ่านสะกดคำโดยการจัดการเรียนการสอนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 3 แผนการจัดการเรียนรู้รวม 9 ชั่วโมง โดยในการจัดการเรียนการสอนใช้ในคาบเรียนภาษาไทยหรือคาบที่นักเรียนไม่มีการเรียนการสอน ใช้เวลาสอนแผนการจัดการเรียนรู้ละ 3 ชั่วโมง รวม 9 ชั่วโมง ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2568

5.4 ชั้นหลังสอน เมื่อดำเนินการสอนครบตามจำนวนแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว หลังจากเรียนผ่านไป 1 สัปดาห์ ดำเนินการทดสอบหลังเรียนกับนักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 30 นาทีโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านสะกดคำ (หลังเรียน) จำนวน 10 ข้อ

5.5 นำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านสะกดคำมาวิเคราะห์

6. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการทดสอบสมมติฐานด้วยการทดสอบค่าที (t-test for Dependent Samples)

4. ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษา

การเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษา ปรากฏผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษา

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านสะกดคำ ก่อนและหลังเรียน						
แบบทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	SD	T	Sig
ก่อนเรียน	34	10	7.24	2.12	3.51*	0.00
หลังเรียน	34	10	8.71	1.77		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านสะกดคำของนักเรียนก่อนการ

จัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษา มีค่าเท่ากับ 7.24 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.12 คะแนน ภายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษาแล้ว มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.71 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.77 คะแนน เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนและหลังการทดลอง ด้วยการทดสอบสถิติทดสอบที พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านสะกดคำ ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านสะกดคำหลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน

2. ผลการการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษา ปรากฏผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษา

ที่	รายการ	$\bar{X}$	SD	การแปลผล
1. ด้านผู้สอน				
1.1	ครูมีการเตรียมความพร้อม (ด้านสื่อการสอน, กิจกรรม)	2.82	0.38	มาก
1.2	ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนถามในสิ่งสงสัย	2.74	0.61	มาก
1.3	ครูมีวิธีการสอนที่น่าสนใจ	2.94	0.24	มาก
รวม		2.83	0.41	มาก
2. ด้านเนื้อหา				
2.1	เนื้อหาที่เรียนตรงกับความสนใจของนักเรียน	2.82	0.51	มาก
2.2	เนื้อหาเรียงลำดับจากง่ายไปยาก	2.82	0.51	มาก
2.3	เนื้อหาที่เรียนนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	3.00	0.00	มาก
รวม		2.88	0.34	มาก
3. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้				
3.1	นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	3.00	0.00	มาก
3.2	นักเรียนได้ทำกิจกรรมเป็นลำดับขั้นตอน	2.82	0.45	มาก
3.3	ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกับผู้อื่น	2.94	0.24	มาก
รวม		2.92	0.23	มาก
4. ด้านการวัดและการประเมินผล				
4.1	ครูมีการวัดประเมินผลอย่างยุติธรรม	2.82	0.45	มาก
4.2	นักเรียนรู้วิธีการประเมินผลล่วงหน้า	3.00	0.00	มาก

ที่	รายการ	$\bar{X}$	SD	การแปลผล
	รวม	2.91	0.23	มาก
	รวมทั้งสิ้น	2.89	0.31	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกมการศึกษาในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.89$, $SD = 0.31$) โดยมีด้าน กิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{X} = 2.92$, $SD = 0.23$) รองลงมา ด้านการวัดและการประเมินผล ($\bar{X} = 2.91$, $SD = 0.23$) ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 2.88$, $SD = 0.34$) ด้านผู้สอน ($\bar{X} = 2.83$, $SD = 0.41$) ตามลำดับ

5. อภิปรายผล

1. จากผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกมการศึกษา พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 7.24 ($SD = 2.12$) และ ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 8.71 ($SD = 1.77$) ตามลำดับ พบว่า คะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่า คะแนนการทดสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก นักเรียนได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรมการอ่านคำในสระต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ จากเกมการศึกษาที่นำมาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ โดยเริ่มจากสระและคำที่อ่านง่าย ไปสู่คำที่ยากขึ้น เพื่อให้นักเรียนมีพื้นฐานในการอ่านคำในสระนั้น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนาฏอนงค์ ศรีวิเชียร (2565) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ส่งผลให้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษในระดับมาก อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุพรรณิ ขาวงาม และดนิตา ดวงวิไล (2564) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมการรู้เรื่องการอ่านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ส่งผลให้นักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมการรู้เรื่องการอ่าน มีคะแนนเฉลี่ยการทดสอบการรู้เรื่องการอ่านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 2) นักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมการรู้เรื่องการอ่าน มีคะแนนเฉลี่ยการทดสอบการรู้เรื่องการอ่านสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนนุช อุปสี นพวรรณ นิมรยอลาภ สิทธิกร สุมาลี (2565) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ด้วยเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลนนทบุรี ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์โดยใช้เกมศึกษาของนักเรียน มีคะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียนภาพรวม 16.44 คิดเป็นร้อยละ 82.23 ทักษะการอ่านมีคะแนนเฉลี่ย 16.35 คิดเป็นร้อยละ 81.77 ทักษะการเขียนมีคะแนนเฉลี่ย 16.54 คิดเป็นร้อยละ 82.68 นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าระหว่างเรียนคิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 0.21 2) ผลประเมินจากการทดสอบทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียน

หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยภาพรวม 16.65 คิดเป็นร้อยละ 83.23 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 75 ทักษะการอ่านมีคะแนนเฉลี่ย 16.06 คิดเป็นร้อยละ 80.29 ทักษะการเขียนมีคะแนนเฉลี่ย 17.24 คิดเป็นร้อยละ 86.18

2. จากผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษา ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.89$, $SD = 0.31$) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากมีกิจกรรมและเกมที่หลากหลาย เช่น อ่านแล้วต่อคำศัพท์สระ - หรืออ่านคำแล้วนำมาเขียนในช่องของเกมบิงโกสระ - ย ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปพร้อมกับได้รับความสนุกสนาน แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษา ช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ และการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของประไพ สุวรรณสารคุณ และวัชรยา เล่าเรียนดี (2555) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำ ยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียน เท่ากับร้อยละ 76.58 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 และความ คิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ซึ่ง สอดคล้องกับงานวิจัยของสุภารัตน์ มะลิชื่น และสิริภัทร จันทะมงคล (2567) กล่าวว่า การพัฒนาเกมการศึกษา เพื่อสร้างเสริมความสามารถการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หน่วยเรียนรู้เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเสาหงษ์ ได้เกมการศึกษาที่มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80.87/81.52 ซึ่งมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลัง เรียนเกมการศึกษา แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกม การศึกษา ในภาพรวมและรายด้าน อยู่ในระดับมาก

6. ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ก่อนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ ผู้สอนควร ศึกษาทำความเข้าใจในแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยเฉพาะในส่วน of ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 2) ขั้นเรียนรู้ 3) ขั้นปฏิบัติกิจกรรม 4) ขั้นสะท้อนคิด และ 5) ขั้นสรุปความรู้ รวมถึงผู้สอนควรพิจารณาการออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของนักเรียน เช่น การบริหารจัดการชั้นเรียน การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ระยะเวลาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งมีทั้งการทำ กิจกรรมและการทำแบบทดสอบ การกำหนดสื่อและแหล่งการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผลก่อนการเรียนรู้ เป็นต้น พร้อมทั้งทำความเข้าใจกับนักเรียนให้เข้าใจในขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ นักเรียนสามารถบรรลุ เป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

2. ผู้สอนควรให้ความสำคัญกับการออกแบบการจัดการเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียน ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ตามขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยการกระตุ้นและสร้างบรรยากาศ โดย คำนึงความแตกต่างระหว่างผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีทักษะการทำงานร่วมกัน กล้าแสดงออก และมีความ

สนุกสนาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของผู้เรียนให้เต็มศักยภาพ และสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรขยายผลการศึกษาด้อยอดงานวิจัยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษาไปสู่การศึกษาวิจัยในระดับชั้นต่าง ๆ ที่มีบริบทแตกต่างกัน เช่น ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ถึง 6 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง 6 เพื่อให้ตอบสนองความต้องการของนักเรียนรายระดับชั้น โดยคำนึงถึงระดับความสามารถของนักเรียน

2. ควรขยายผลการศึกษาด้อยอดงานวิจัยการพัฒนาการจัดการเรียนรู้พัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมการศึกษาไปสู่การศึกษาวิจัยที่ศึกษาทักษะหรือสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เช่น การอ่านจับใจความสำคัญ การเขียนสรุปใจความสำคัญ หลักการใช้ภาษา วรรณคดี และวรรณกรรม เป็นต้นเพื่อให้ตอบสนองการเรียนรู้ในแต่ละทักษะและองค์ความรู้อย่างครบถ้วนและมีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ชฎาพร แจกรวย. (2566). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องอักขรนำและคำควบกล้ำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning). *Journal of Modern Learning Development*, 8(1), 373–392. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jomld/article/download/258979/176079/993243>
- ทรรศนัย โกวิทย์การ, และ มาเรียม นิลพันธุ์. (2564). การจัดการเรียนรู้เชิงรุกระดับประถมศึกษาด้วยเกมการเรียนรู้เป็นฐานสำหรับผู้เรียนเจนเนอเรชันแอลฟา. *วารสารนานาชาติ มหาวิทยาลัยขอนแก่น สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 11(3), 173–195. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/KKUJ/article/view/247269/174051>
- นงนุช อุปลี, นพวรรณ ฉิมรอยลาก, และ สิทธิกรม สุมาลี. (2565). การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ด้วยเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลนนทบุรี. *วารสารครุศาสตร์ทรรศน์*, 9(3), 82–95. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/EDMCU/article/download/250701/174689>
- นาฏอนงค์ ศรีวิเชียร. (2565). *ผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3* [การค้นคว้าอิสระปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร].
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). สุวีริยาสาส์น.
- พลอยไพลิน นิลกรรณ์. (2563). *แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning*. โครงการการนิเทศการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้กระบวนการชี้แนะและการเป็นพี่เลี้ยง กลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผล

- การจัดการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 35 จังหวัดลำปาง.
พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 4) พุทธศักราช 2562.
(2562, 1 พฤษภาคม). *ราชกิจจานุเบกษา*, 136(57 ก), 49–53.
- พิชิต ฤทธิจรูญ. (2561). *เทคนิคการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภริมา วินิสาสถิตกุล, และ ชนินันท์ แยมขวัญยืน. (2565). การเรียนรู้เชิงรุก: แนวทางการเรียนการสอนที่เป็นเลิศในศตวรรษที่ 21. *วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย*, 6(3), 925–939. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jeir/article/download/262165/175390>
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). *แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้*. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. https://academic.obec.go.th/images/document/1603180137_d_1.pdf
- สุพรรณิ ขาวงาม, และ ดนิตา ดวงวิไล. (2564). แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมการรู้เรื่องการอ่านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์การเรียนรู้ทางไกลเชิงนวัตกรรม*, 11(1), 19–37. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/e-jodil/article/view/240337/167230>
- สุดาร์ตน์ มะลิชื่น, และ สิริภัทร จันทะมงคล. (2567). การพัฒนาเกณฑ์การศึกษาเพื่อสร้างเสริมความสามารถการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หน่วยการเรียนรู้เรื่อง เศรษฐศาสตร์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเสาหงส์. *วารสารการบริหารและความเป็นผู้นำทางการศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง*, 1(3). <https://so15.tci-thaijo.org/index.php/LEAD/article/view/893>