



การพัฒนาการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

The Development of Creativity Based Learning on Sufficiency Economy with Local Development of Mathayomsueksa 3 Students

มนีรัตน์ ขาวกิจ¹ ประสพสุข ฤทธิเดช² และทัชชวณห์ เหล่าสุวรรณ³

Maneerat Khaokit¹, Prasopsuk Rittidetch² and Tatchawat Laosuwan³

สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม^{1,2,3}

Education Program in Social Studies, Faculty of Education, Rajabhat Maha Sarakham University^{1,2,3}

Corresponding author, E-mail: 638010350107@rmu.ac.th¹, Prasopsuk2552@hotmail.com², tatchavat@hotmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียน ของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 3) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังเรียน ของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาลพาพิทยาคาร จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 33 คน โดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน 10 แผน 10 ชั่วโมง 2) แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ เป็นแบบทดสอบชนิดอัตนัย จำนวน 4 กิจกรรม จำนวน 8 ข้อ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Sample t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในเกณฑ์ที่มีความเหมาะสมมากที่สุดทุกแผน 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน, ความคิดสร้างสรรค์, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน



ABSTRACT

This study aimed 1) to develop learning activities on sufficiency economy with local development of mathayomsueksa 3 students. 2) to compare of academic achievement before and after class of students receiving creativity based learning on sufficiency economy with local development of mathayomsueksa 3 students. 3) to compare creative abilities before and after class Students who receive creativity based learning on sufficiency economy with local development of mathayomsueksa 3 students. 4) to study the effect of students' satisfaction on creativity based learning. There are 33 students from mathayomsueksa 3 students of Burapha Phitthayakan Municipal School in the semester second academic year 2020. The method of Cluster Random Sampling. The instrument are used in the study were: 1) 10 lesson plans of creativity based learning. 2) creativity measure 8 subjective test 3) achievement test providing 30 multiple-choice question and 4) satisfaction questionnaire. The data analysis statistics were percentage, mean, standard deviation and Independent sample t-test

The research finding were as follows: (1) the results of the development of the lesson plans on creativity based learning the topic of sufficiency economy with local development of mathayomsueksa 3 students. The average quality of the lesson plans was at the highest level (2) the learning achievement of students were higher than before using the developed lesson plans at significant level of .05 (3) the creativity of students were higher than before using the developed lesson plans at significant level of .05 and (4) the satisfaction of students toward lesson plans on creativity based learning at the high level

Keywords: Creativity Based Learning, Creative Thinking, Learning Achievement

บทนำ

ไทยแลนด์ 4.0 เป็นวิสัยทัศน์เชิงนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทยที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม เทคโนโลยี และเป็นโมเดลการพัฒนาเศรษฐกิจ (สุวิทย์ เหมสรินทร์, 2559) การศึกษาในยุคไทยแลนด์ 4.0 เป็นยุคที่ผู้เรียนมีความสามารถในด้านความคิด ทักษะชีวิต การใช้สื่อเทคโนโลยีที่สูงขึ้นและเข้าถึงได้ง่าย สร้างนวัตกรรมที่ตอบสนองความต้องการของตัวเอง ซึ่งบทบาทครูผู้สอนในยุคนี้จะต้องเป็นโค้ชที่จะช่วยชี้แนะและส่งเสริมองค์ความรู้ที่ผู้เรียนเกิดจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง การศึกษาเป็นรากฐานที่สำคัญในการพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีสมรรถนะสำคัญอย่างหนึ่งต่อความสามารถในการคิดเป็นการคิดสร้างสรรค์ และคิดวิเคราะห์ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้เพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2557, น. 136) ความคิดสร้างสรรค์ถือเป็นกระบวนการทางความคิดที่มีความสำคัญต่อผู้เรียนทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาความคิด สร้างจินตนาการต่อสถานการณ์ การฝึกฝนให้ผู้เรียนคิดอย่างสร้างสรรค์เป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยกระตุ้นคุณภาพในตัวผู้เรียนในตนเองทำให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในตนเอง (สุวิทย์ มูลคำ, 2551) ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดอย่างเป็นระบบ และ ผู้สอนมีบทบาทในการกระตุ้น แนะนำ ช่วยเหลือให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ สามารถพัฒนาตนเองได้ และสามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง และที่สำคัญยังมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดีมีคุณธรรม จริยธรรม และยึดหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 1) ซึ่งปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเป็นแนวคิด หลักการ และแนวทางการปฏิบัติตนของประชาชนทุกระดับ เป็นแนวทางในการดำเนินสายกลางเพื่อให้ออกทันต่อโลกโลกาภิวัตน์ มีความพอประมาณ ความมีเหตุผล และมีระบบภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี ที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทั้งภายในและภายนอก และต้องอาศัยความรู้ ความรอบคอบ ให้มีความที่เหมาะสมกับการดำเนินชีวิตด้วยความอดทน มีสติ มีปัญญา (มูลนิธิชัยพัฒนา, 2556, น. 7-9)

สภาพการเรียนรู้การสอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม พบว่า สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน) หรือ สทศ. ผลจากการประเมินผลการศึกษาขั้นพื้นฐานระดับชาติ (O-NET) ซึ่งเป็นการทดสอบบรวบยอดความรู้ที่เน้นการนำไปใช้และกระบวนการคิดประจำปีการศึกษา 2559 ของโรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร สังกัดกองการศึกษา เทศบาลเมืองมหาสารคาม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษาที่ 2559 มีคะแนนเฉลี่ย 49.00 คะแนน โดยเฉพาะในมาตรฐานการเรียนรู้ ส.3.1 และ ส.3.2 ซึ่งตรงกับสาระเศรษฐศาสตร์ มีคะแนนเฉลี่ย 40.24 และ 40.98 คะแนน แสดงว่าการศึกษาในสาระเศรษฐศาสตร์ยังไม่บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนยังขาดความสามารถในการคิด การคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ และการคิดอย่างเป็นระบบ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กระทั่งก่อให้เกิดปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำตามมาด้วย จึงจำเป็นต้องเร่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ และการคิดอย่างเป็นระบบให้สูงขึ้นเพื่อให้ได้ตามมาตรฐานต่อไป และปัจจัยด้านครูผู้สอนยังสอนแบบเดิม เน้นการสอนแบบท่องจำเนื้อหา ไม่เน้นกระบวนการให้นักเรียนปฏิบัติจริง ผู้เรียนไม่มีโอกาสได้แสดงความคิดเห็น

ผู้วิจัยเห็นว่า แนวทางที่จะช่วยในการพัฒนาการเรียนการสอนในวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม คือ รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ทั้งด้านเนื้อหาความรู้ กระบวนการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะ การคิดและการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยการใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์ฐาน (Creativity Based Learning: CBL) จากการศึกษาของ วิริยะ ฤาชัยพานิชย์ (2558) กล่าวว่า การสอนแบบที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ เป็นรูปแบบการเรียนรู้หนึ่งที่มุ่งส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนและการคิดร่วมกันได้เป็นอย่างดี โดยกิจกรรมการคิดสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นการพัฒนาความคิดให้นักเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนเกิดความคิด เกิดประสบการณ์ ได้แสดงความคิดเห็นออกไปจากบทเรียนที่ครูกำหนด ทำให้เกิดการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ งานใหม่ ๆ ออกมาได้โดยพยายามเชื่อมโยงกับสิ่งที่คุ้นเคยจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจสิ่งใหม่ได้ดี ช่วยให้เกิดผลสัมฤทธิ์



ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นและผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นด้วย วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) เป็นหนึ่งในวิธีของการจัดการเรียนการสอนโดยมีผู้เรียนเป็นสำคัญ มีจุดเด่นคือ จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นเน้นการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะคิดเชิงบวก ความยืดหยุ่น และความสามารถใช้ความรู้อย่างสร้างสรรค์ (วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์, 2558, น. 23) การจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมี 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน และขั้นที่ 5 ประเมินผล ซึ่งการจัดกิจกรรมนี้นับเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพวิธีหนึ่งในการพัฒนาผู้เรียนให้ผู้เรียนตื่นตัวในการค้นคว้า ส่งผลให้ทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น (เรณูมาศ มาอุ่น, 2559, น. 2) ดังนั้นการใช้รูปแบบการสอนสร้างสรรค์เป็นฐาน จึงเป็นรูปแบบการสอนโดยให้นักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งยังเป็นรูปแบบการสอนที่สามารถสนองเจตนารมณ์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่ต้องการให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นมีความสามารถในการคิดและการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง นำไปสู่การเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ให้สูงขึ้น และยังเป็นการพัฒนาศักยภาพนักเรียนให้มีคุณภาพ ตลอดจนเป็นแนวทางหนึ่งในการพัฒนาเยาวชนไทยให้มีคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 นำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการดำรงชีวิตเพื่อพัฒนาตนเองและประเทศชาติต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน ของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3. เพื่อศึกษาความสามารถในการ คิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังเรียน ของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตการวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ และความพึงพอใจ

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นการศึกษาทดลองกลุ่มเดียวรูปแบบ คือ แบบกลุ่มเดียววัดผลก่อน-หลัง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร สังกัดกองการศึกษา เทศบาลเมืองมหาสารคาม กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย (อปท.) จำนวน 5 ห้องเรียน ทั้งหมด 167 คน



2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล บรูพาพิทยาคาร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 1 ห้องเรียน ทั้งหมด 33 คน โดยใช้วิธีเลือกแบบสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่

1.1 แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานและแบบการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 แผน 10 ชั่วโมง มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1.1.1 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา ของโรงเรียนเทศบาลบรูพาพิทยาคาร สารการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.1.2 ศึกษาการพัฒนาแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.1.3 สร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตรโดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จำนวน 10 แผน 10 ชั่วโมง

1.1.4 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ตาม

ข้อ 1.1.3 ซึ่งเป็นแผนกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน อย่างละ 10 แผน แต่ละแผนประกอบด้วย ความสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้เนื้อหา และการประเมินให้มีความชัดเจน

1.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมแล้วทำการปรับปรุงแก้ไขตาม ข้อเสนอแนะ

1.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ไปหาค่าเฉลี่ยของแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์การประเมินระดับความคิดเห็น จากแบบวัดที่เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) นำคะแนนที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยแล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้โดยใช้เกณฑ์แปลความหมายค่าเฉลี่ย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 102-103)

5 คะแนน หมายถึง มากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง มาก

3 คะแนน หมายถึง ปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง น้อย

1 คะแนน หมายถึง น้อยที่สุด

เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยยึดเกณฑ์ค่าเฉลี่ยค่าเหมาะสมตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป นำผลการประเมินที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญไปหาค่าเฉลี่ย เพื่อพิจารณาความเหมาะสม ทั้งนี้แผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมอยู่ระหว่าง 4.79-5.00 มีความเหมาะสมในระดับเหมาะสมมากที่สุด

1.1.7 ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วจัดทำแผนกิจกรรมการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. ข้อมูลที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลและประเมินผลการทดลอง ได้แก่

2.1 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สารเศรษฐศาสตร์ เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

2.1.1 ศึกษาหลักสูตรคู่มือครูและหนังสือเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

2.1.2 ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิธีการหาอำนาจจำแนก ความยาก ความเชื่อมั่น และความเที่ยงตรง ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.1.3 สร้างตารางวิเคราะห์เนื้อหาสาระ ตัวชี้วัด โดยให้ครอบคลุมมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้ของหน่วยการเรียนรู้



ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ทดสอบ จากนั้นเขียนข้อสอบตามตารางวิเคราะห์ จำนวน 50 ข้อ เป็นแบบเลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือก

2.1.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้น เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมแล้วทำการปรับปรุงแก้ไขตาม ข้อเสนอแนะ

2.1.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วนำเสนอผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและประเมินความเที่ยงตรงตามเนื้อหา โดยใช้ดุลยพินิจพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้แล้วนำผลมาคำนวณดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยยึดเกณฑ์ค่า (IOC) ตั้งแต่ 0.50-1.00 (อรัญ ชูกระเดื่อง, 2557, น. 44) ผลการวิเคราะห์พบว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง อยู่ระหว่าง 0.80-1.00

2.1.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ปรับปรุงแล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เคยเรียนเนื้อหาแล้ว จำนวน 33 คน นำผลการตรวจสอบมาหาค่าความยากและค่าอำนาจจำแนก รายข้อโดยวิธีของแบรนนัน (Brennan) โดยยึดเกณฑ์ค่าความยากตั้งแต่ 0.2 ถึง 0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ถึง 1.00 คัดเลือกข้อสอบที่เข้าเกณฑ์ดังกล่าว มา 30 ข้อ ผลการวิเคราะห์ พบว่า ความยากของแบบทดสอบ มีค่าอยู่ระหว่าง 0.33-0.76 และค่าอำนาจจำแนกมีค่าอยู่ระหว่าง 0.22-0.72

2.1.8 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่คัดเลือกข้อสอบ จำนวน 30 ข้อ มาหาค่าความเชื่อมั่นโดยวิธีของโลเวทท์ (Lovett) (อรัญ ชูกระเดื่อง, 2557, น. 45) พบว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.71

2.1.9 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2.2 แบบวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ มีลักษณะเป็นแบบเขียนตอบ จำนวน 8 ข้อ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

2.2.1 ศึกษาเอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการคิดสร้างสรรค์ เพื่อเป็นแนวทางสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งยึดแนวทางตามขั้นตอนการคิดสร้างสรรค์ของ ทอเรนซ์ (Torrance, 1962, p. 29) หลักการสำคัญมีอยู่ 4 องค์ประกอบ ได้แก่

1. ความคิดคล่องแคล่ว
2. ความยืดหยุ่น
3. ความคิดริเริ่ม
4. ความคิดละเอียดลออ

2.2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์

2.2.3 สร้างตารางวิเคราะห์แบบวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ จำนวน 12 ข้อ สร้างตามขั้นตอนการคิดสร้างสรรค์ของ ทอเรนซ์ (Torrance) เขียนข้อสอบตามตารางวิเคราะห์ จำนวน 12 ข้อ เป็นแบบเขียนตอบ

2.2.4 นำแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้น เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมแล้วทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.2.5 นำแบบวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วนำเสนอผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและประเมินความเที่ยงตรงตามเนื้อหา โดยใช้ดุลยพินิจพิจารณาว่าความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับนิยามการเรียนรู้ แล้วนำผลมาคำนวณดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยยึดเกณฑ์ค่า (IOC) ตั้งแต่ 0.50-1.0 (อรัญ ชูกระเดื่อง, 2557, น. 44) พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.80-1.00

2.2.6 นำแบบวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ที่ปรับปรุงแล้วนำไป ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 33 คน นำผลการตรวจสอบมาหาค่าอำนาจจำแนกโดยวิธีกลุ่มสูงกลุ่มต่ำ โดยยึดเกณฑ์ค่าความยากตั้งแต่ 0.2-0.80 และค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.20-1.00 คัดเลือกข้อสอบที่เข้าเกณฑ์ดังกล่าวมา 8 ข้อ มีค่าความยาก อยู่ระหว่าง 0.39-0.76 และมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.51-0.76 จากนั้น นำแบบวัด



ความคิดสร้างสรรค์ที่ประกอบด้วยกิจกรรม 4 กิจกรรม มาหาค่าความเชื่อมั่นโดยวิธีของ Cronbach's Alpha Coefficient Method (อรัญ ชูกระเดื่อง, 2557, น. 45) พบว่าค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทั้งฉบับมีค่าเท่ากับ 0.85

2.2.7 จัดพิมพ์วัดความคิดสร้างสรรค์

ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

ต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน 10 ข้อ เป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

2.3.1 ศึกษาหลักการและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ วิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

2.3.2 กำหนดประเด็นคำถามแบบสอบถามให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย

2.3.3 สร้างความพึงพอใจ แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ ตามวิธีของ ลิเคิร์ท (Likert Scale) จำนวน 10 ข้อ โดยมีเกณฑ์ให้ตรวจคะแนนดังนี้

- 5 คะแนน หมายถึง มากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง มาก
- 3 คะแนน หมายถึง ปานกลาง
- 2 คะแนน หมายถึง น้อย
- 1 คะแนน หมายถึง น้อยที่สุด

นำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมแล้วทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.3.4 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้น เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมแล้วทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.3.5 นำเสนอแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เพื่อพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา พิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามความพึงพอใจ โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับนิยาม
คะแนน 0 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับนิยาม
คะแนน -1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับนิยาม

2.3.6 นำผลประเมินมาหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยยึดเกณฑ์ค่า IOC ตั้งแต่ 0.50-1.0 พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.80-1.00

2.3.7 ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นฉบับจริงเพื่อนำไปเก็บข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขอหนังสือจาก มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม คณะครุศาสตร์ ไปยังผู้อำนวยการ โรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
2. ชี้แจงกิจกรรมการเรียนการสอนกับนักเรียน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง
3. จัดกิจกรรมตามแผนที่กำหนดไว้จำนวน แผน 10 แผน จำนวน 10 ชั่วโมง
4. ทำการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์คุณภาพของแผนกิจกรรมการเรียนรู้โดยเทียบกับเกณฑ์ 5 ระดับ โดยกำหนดเกณฑ์ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 121)
 - 5 คะแนน หมายถึง มากที่สุด
 - 4 คะแนน หมายถึง มาก
 - 3 คะแนน หมายถึง ปานกลาง
 - 2 คะแนน หมายถึง น้อย
 - 1 คะแนน หมายถึง น้อยที่สุด
2. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้สร้างสรรค์เป็นฐาน โดยใช้สถิติ t-test Dependent Samples (อรัญ ชูกระเดื่อง, 2557, น. 39)



3. วิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการ คิดสร้างสรรค์ ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้สร้างสรรค์เป็นฐาน โดยใช้สถิติทดสอบ t-test Dependent Samples

4. วิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อ การจัด กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้สร้างสรรค์เป็นฐาน โดยใช้ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำคะแนนที่ประเมิน มาพิจารณาแปลผล ความพึงพอใจ โดยกำหนดเกณฑ์ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น.121)

- 5 คะแนน หมายถึง มากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง มาก
- 3 คะแนน หมายถึง ปานกลาง
- 2 คะแนน หมายถึง น้อย
- 1 คะแนน หมายถึง น้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้วิจัยจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ขึ้นมาทั้งหมด 10 แผน สร้างตามจุดประสงค์การเรียนรู้ มาตรฐาน และตัวชี้วัด พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้อยู่ในเกณฑ์ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

คะแนน	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	df	t	Sig.
ทดสอบก่อนเรียน	33	30	13.84	3.86	32	20.25	.000*
ทดสอบหลังเรียน	33	30	22.06	2.64			

จากตารางที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ที่มีต่อการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียน

คะแนน	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	df	t	Sig.
ทดสอบก่อนเรียน	33	40	21.79	2.83	32	29.64	.000*
ทดสอบหลังเรียน	33	40	31.82	3.03			

จากตารางที่ 2 ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความคิดสร้างสรรค์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียน ด้วยรูปแบบการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่องเศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบสอบถามความพึงพอใจ

ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1	นักเรียนมีความสุขที่ได้เรียนร่วมกับเพื่อน ๆ	4.81	0.39	มากที่สุด
2	นักเรียนสนุกสนานได้นำเสนอปัญหาแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงในการพัฒนาท้องถิ่น	4.60	0.55	มากที่สุด
3	นักเรียนมีความกระตือรือร้น	4.72	0.45	มากที่สุด



ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	ตอบคำถามในใบงานเรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น			
4	นักเรียนมีความร่วมมือได้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน	4.72	0.51	มากที่สุด
5	นักเรียนมีความชอบในการปฏิบัติ กิจกรรมนี้ทำให้ได้ใช้ความคิด สร้างสรรค์ชิ้นงาน	4.78	0.41	มากที่สุด
6	นักเรียนมีส่วนร่วมในการบวนการเรียนรู้ คือ ชักชวนกระตุ้นความสนใจ ชี้แนะปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ชื่นชมคำพูดและคิด ชื่นนำเสนอ และชื่นชมระเินผล	4.72	0.45	มากที่สุด
7	นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่ได้ สืบค้นข้อมูล ที่สามารถค้นหาได้อย่างอิสระ	4.81	0.39	มากที่สุด
8	นักเรียนมีความชอบที่ได้ฝึกทักษะต่างๆ จนมีความมั่นใจ และกล้าแสดงออก	4.81	0.39	มากที่สุด
9	นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่ได้ แลกเปลี่ยนความรู้และความคิดเห็น	4.75	0.50	มากที่สุด
10	นักเรียนมีความชอบในการ ประเมินผลการเรียนรู้ของครู มีความเหมาะสมและยุติธรรม	4.72	0.45	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.74	0.45	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่าระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนแบบสร้างสรรคเป็นฐาน กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยความพึงพอใจ เท่ากับ $\bar{X} = 4.74$, S.D. = 0.45 เมื่อพิจารณา รายข้อพบว่า ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยครั้งนี้ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรคเป็นฐาน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาวิจัยสามารถสรุปและอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. การพัฒนาแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรคเป็นฐาน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้วิจัยได้ทำการสร้างขึ้นทั้งหมด 10 แผน สร้างตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ มาตรฐานและตัวชี้วัด ซึ่งสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

การพัฒนาแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรคเป็นฐาน มีความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุดทุกแผน โดยมีค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.79-5.00 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ทั้งนี้เป็นเพราะ แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ และมี คุณภาพ เนื่องจากแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้ผ่านการประเมินคุณภาพของ แผนทั้งหมด 10 แผน จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 5 ท่าน ผู้วิจัยได้สร้างแบบแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้วัตถุประสงค์การเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้และ ตัวชี้วัด จึงทำให้แผนการจัดการเรียนรู้ ประสบความสำเร็จเป็นไปตามเป้าหมายแผนกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรคเป็นฐาน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ และความสนใจที่แตกต่างกัน มีปฏิสัมพันธ์กับครูและเพื่อน ๆ ในห้องเรียนโดยจะมีครูคอยแนะนำช่วยเหลือตามความเหมาะสม ส่งเสริมให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ วิพรพรรณ ศรีสุวรรณ (2562, น. 66-99) ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรคเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า แผนการจัดการเรียนแบบสร้างสรรคเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เรื่อง การถ่ายทอดลักษณะพันธุกรรม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีจำนวน 8 แผน รวมเวลา 12 ชั่วโมง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.6$ - S.D.=0.48) และ สอดคล้องกับวิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2558, น.31-32) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-Based Learning (CBL) พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานจะสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม การสื่อสารกันในกลุ่ม และการบริหารเวลาในการทำงาน



2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรคเป็นฐาน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรคเป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เป็นเพราะ ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรคเป็นฐาน ซึ่งเป็นรูปแบบการสอนที่ทำให้ผู้เรียนสนใจ มีความกระตือรือร้น ตื่นตัว มีความอยากรู้ และมีความพยายามในการตั้งประเด็นปัญหาที่สนใจจะศึกษาที่สำคัญ ได้ฝึกให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถาม ปัญหา หรือประเด็น ทำให้ผู้เรียนสามารถฝึกการคิดในการแก้ปัญหา ฝึกการทำงานกลุ่ม ฝึกการยอมรับฟังความคิดเห็น แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ การสื่อสาร เกิดทักษะการนำเสนอที่สร้างสรรค์ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์จากการทำใบกิจกรรม และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ มงคล เรืองณรงค์ และลัดดา คิลาน้อย (2558, น. 141-148) ได้ศึกษาผลของพัฒนาทักษะการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรคเป็นฐาน (CBL) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเฉลี่ยร้อยละ 75.50 และสอดคล้อง จินตนา โอตองโธ (2563, น.72) ได้ศึกษาผลของพัฒนากิจกรรมการ เรียนรู้โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ทวีปยุโรป วิชาภูมิศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างนักเรียน มัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวิชา ภูมิศาสตร์ เรื่อง ทวีปยุโรป นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้รูปแบบการสอนโดย ใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ที่มีต่อการเรียนรู้สร้างสรรคเป็นฐาน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น ซึ่งสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรคเป็นฐาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดของ Torrance (1962, p.29) ที่ระบุว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการคิดที่คิดได้หลากหลายรูปแบบ หลายทิศทาง สามารถบูรณาการเพื่อสร้างรูปแบบใหม่ ความคิดใหม่ หรือประดิษฐ์สิ่งของใหม่ แปลกต่างจากเดิม ซึ่งประกอบด้วย ความคิด คล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดริเริ่ม (Original) ความคิด ละเอียดลออ (Elaboration) ซึ่งสอดคล้องกับ เกษมณี ลาปะ และเพชรรัตน์ จงนิมิตสถาพร (2559, น.119) ได้ศึกษาผลของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรคเป็นฐาน (CBL) ร่วมกับผังกราฟิก นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม พบว่า จากการทำแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 24 คน ผ่านเกณฑ์ จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 79.17 และมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ย ผ่านเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 79.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และสอดคล้องกับ กรกนก พากัง (2557, น. 130-132) ได้ศึกษา การพัฒนากระบวนการสอน ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยกระบวนการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์มากกว่าการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ สูงกว่าระยะอื่น ๆ อย่างมีนัยสำคัญ .05

4. การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรคเป็นฐาน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้ ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรคเป็นฐาน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาท้องถิ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจาก การจัดการเรียนรู้



แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามความสนใจ ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง เป็นการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจ ความรู้สึกนึกคิด เชิงบวก ในด้านความชอบ ความกระตือรือร้น ความสนุกสนาน ในการเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ อนรรพ สมพงษ์ และลดาวัลย์ มะลิไทย (2557) ได้ทำการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning: CBL) รายวิชา การศึกษาเอกสาร และหลักฐานทางประวัติศาสตร์ พบว่า ความพึงพอใจโดยรวมของนักเรียนที่มีต่อวิธีการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน อยู่ในระดับพึงพอใจมาก และสอดคล้องกับ จินตนา ต่างโอสถ (2563, น. 72) ได้ศึกษาผลของพัฒนากิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ทวีปยุโรป วิชาภูมิศาสตร์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.12)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1.1 ครูผู้สอนควรนำการจัดการการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา ในเนื้อหาหรือรายวิชาอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้กระตุ้นความคิดได้ มีการตั้งปัญหาและการทำงานเป็นกลุ่ม มีการค้นคว้าและคิดด้วยตนเอง และมีทักษะในการ นำเสนอผลงานที่ดี

1.2 ครูผู้สอนควรศึกษาขั้นตอน การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานให้เป็นอย่างดี เพื่อนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และครูผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ความคิดที่หลากหลาย และเป็นอิสระในการคิดตามความสนใจของนักเรียน เพื่อเป็นการฝึกให้ผู้เรียนได้มีความคิดสร้างสรรค์

1.3 การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานจะต้องมีเวลาในการค้นคว้า และคิดในข้อมูลต่าง ๆ เพื่อความเหมาะสมกับเนื้อหาสาระการเรียนรู้ให้นักเรียนได้สร้างสรรค์ในผลงานได้อย่างเต็มที่และให้นักเรียนได้นำเสนอผลงานได้ดี

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานในระดับชั้นอื่น ๆ และเนื้อหาวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

2.2 ควรมีการศึกษาค้นคว้าของการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เป็นฐานร่วมกับ แผนผังความคิด แผนผังกราฟิก แผนผังโน้ตชน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในด้านอื่น ๆ

2.3 ควรพัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ โดยใช้วิธีการสอนแบบสร้างสรรค์ เป็นฐาน ร่วมกับตัวแปรอื่น ๆ เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดแก้ปัญหา ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างเป็นระบบ เป็นต้น

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลือจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประสพสุข ฤทธิเดช และ ดร.พัชร์วัฒน์ เหล่าสุวรรณ ที่ให้คำแนะนำ คำปรึกษา และแก้ไขบกพร่องจนสำเร็จเรียบร้อย ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

เอกสารอ้างอิง

- กรกนก พากิ่ง. (2557). *การพัฒนากระบวนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- เกษมณี ลาปะ และเพชรรัตน์ จงนิมิตสถพร. (2558). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน(CBL) ร่วมกับผังกราฟิกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส21103 สังคมศึกษา*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.



- จินตนา ต่างโธฐ. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน วิชาภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (ครุศาสตรมหาบัณฑิตสังคมศึกษา). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- มงคล เรียงณรงค์ และ ลัดดา คิลาน้อย. (2558). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส 21103 สังคมศึกษา 2. วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 38(4), 141-148.
- มูลนิธิชัยพัฒนา. (2556). เศรษฐกิจพอเพียง. สืบค้นเมื่อ 22 กรกฎาคม 2564, จาก http://www.chaipat.or.th/chaipat/index.php/?option=com_content&view=article&id=3579&catid=266:-2553&Itemid=203
- เรณูมาศ มาอ่อน. (2559). การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ. วารสารเทคโนโลยีภาคใต้, 9(2), 169-176.
- วิพรพรรณ ศรีสุธรรม. (2562). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์. (2558). การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-based Learning(CBL). วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้, 1(2), 23-37.
- สถิติแยกตามมาตรฐานการเรียนรู้สำหรับโรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร. (2559). รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินักเรียน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร.
- สุวิทย์ เมษินทรีย์. (2559). ประเทศไทย 4.0 Thailand 4.0. สืบค้นเมื่อ 14 มีนาคม 2564, จาก <http://www.admissionpremium.com/news/1377>
- สุวิทย์ มูลคำ. (2551). ครบเครื่องเรื่องความคิด. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2557). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.
- อนรรฆ สมพงษ์ และลดาวัลย์ มะลิไทย. (2560). การศึกษาการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ในรายวิชาการศึกษานอกสาร และหลักฐานทางประวัติศาสตร์. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- อรุณ ชูกระเดื่อง. (2557). การวิจัยทางการศึกษา. มหาสารคาม: ตักสิลาการพิมพ์.
- Torrance, (1962). *Guiding creative talent*. Eng lewood Cliffs,NJ: Prentice-Hall.