

ผลการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา
และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

The Results of Learning Management by Using Creativity-Based Learning on
Learning Achievement Social Studies Subject and Creative Thinking of
Mathayomsuksa 3 Students

เผ่าไทย เสียงแจ่ม¹, สันหนัฐ ทองไทย²

Paothai Siangjam¹, Sanhanat Thongthai²

Corresponding Author E-mail: pao_neung@hotmail.com

Received: 2021-01-30; Revised: 2021-02-27; Accepted: 2021-04-28

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษาก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน 2) เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างของการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 จำนวน 31 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องทวีปอเมริกาใต้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 ข้อ 3) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า

1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน, ความคิดสร้างสรรค์, วิชาสังคมศึกษา

¹ ครู, กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม, โรงเรียนท่าตะโกพิทยาคม

¹ Teacher, Group Learning Social Studies, Religion and Culture, Thatakophittayakom School.

² นักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษา, คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

² Students in the Social Studies Program, Faculty of Education, Rajabhat University, Nakhon Sawan

Abstract

The purposes of this research were to 1) To compare the learning achievement in social studies subject of Mathayomsuksa 3 students before and after learning management by using creativity-based learning 2) To compare the creative thinking of Mathayomsuksa 3 students learning management by using creativity-based learning. The sample group consisted of 31 Mathayomsuksa 3/7 students, which were obtained from simple random sampling. The tools used in this research consisted of 1) the course management plan for social studies subject 2) learning achievement test regarding australia and oceania in Mathayomsuksa 3 students, 20 items and 3) assessment form creative thinking. Data analysis were percentage, mean, standard deviation and t-test. The results were as follows:

1) Mathayomsuksa 3 students receiving Creativity-based learning had a learning achievement in social studies subject was significantly higher than that before using them at .05 level. 2) Mathayomsuksa 3 students receiving Creativity-based learning had a creative thinking higher than that before using them at .05 level

Keywords: Creativity-Based Learning, Creative thinking, Social Studies

บทนำ

สภาพสังคมไทยในทศวรรษใหม่ เป็นยุคของความเร็วและความล้ำสมัยของเทคโนโลยีการสื่อสาร ความหลากหลายทางเชื้อชาติ วัฒนธรรมการหล่อหลอมรวมความคิดและความเชื่อของกลุ่มคน ที่บุคคล ในสังคมจะต้องตั้งรับการมีวิถีชีวิตยุคใหม่อย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งจากสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลง และความคาดหวัง ของผู้ปกครองต่อการศึกษานับแต่ปฐมวัย ตลอดจนการเผชิญสิ่งยั่วยุหรือตัวแบบที่ไม่เหมาะสมต่างๆ รอบตัว ก่อให้เกิดปัญหาเด็กและเยาวชนอย่างมากมาย ทั้งปัญหาด้านการปรับตัว ปัญหาด้านอารมณ์และจิตใจ ปัญหาสุขภาพ ปัญหาความรุนแรง ปัญหาเด็กติดเกม ปัญหายาเสพติด ปัญหาทางเพศ ฯลฯ โดยเฉพาะในเด็กและเยาวชนที่มีทักษะชีวิตต่ำ ขาดภูมิคุ้มกันที่ดีทางสังคม เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐานไปแล้ว อาจจะ เป็นคนที่ไม่ประสบความสำเร็จในชีวิต มีปัญหาทางอารมณ์ จิตใจ และมีความขัดแย้งในชีวิตได้ง่าย ครูจึงต้องจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพให้ผู้เรียนมีทักษะชีวิตที่ดีเป็นภูมิคุ้มกัน ให้รอดพ้นจาก การครอบงำความคิดของสื่อเทคโนโลยี และตั้งรับต่อการก้าวรุกรุกทางสังคมอย่างรู้เท่าทันทักษะของคนในศตวรรษ ที่ 21

ปัจจุบันการศึกษาด้านภูมิศาสตร์ จะมุ่งเน้นความเข้าใจเกี่ยวกับรายละเอียดเบื้องต้นที่เกี่ยวกับพื้นที่มากกว่าที่จะศึกษาลักษณะเฉพาะและสถานที่ต่าง ๆ ของโลกอย่างที่เคยปฏิบัติขึ้นมาในระยะแรก ๆ ภูมิศาสตร์ได้เปลี่ยนแนวทางมาสู่การศึกษารายละเอียดของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่นั้น ๆ โดยเฉพาะ ซึ่งจะใช้การศึกษานี้พิจารณาว่า "มีสิ่งใดบ้างที่เป็นสาเหตุทำให้เกิดสิ่งนั้นสิ่งนี้ขึ้น และแต่ละสิ่งมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันอย่างไร" โดยถือรูปแบบและวิธีการดังกล่าวว่าเป็นการสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ปฏิสัมพันธ์เชิงภูมิศาสตร์ ภายใต้สภาวะต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดลักษณะเฉพาะหรือเกิดปรากฏการณ์พิเศษในพื้นที่นั้น ๆ ขึ้น และถือว่าเป็นปรากฏการณ์ทางภูมิศาสตร์ ที่เกิดขึ้น ซึ่งมีหลายลักษณะ เช่น ปรากฏการณ์ทางภูมิศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับลักษณะภูมิประเทศ ลักษณะทางธรณีวิทยาของโลก ลักษณะทางสภาพภูมิอากาศ เป็นต้น โดยจะมีความเกี่ยวเนื่องและมีความสัมพันธ์ระหว่างกันในแต่ละลักษณะที่กล่าวถึง

การสอนแบบสร้างสรรค์จึงเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียน เป็นสำคัญ โดยใช้โครงสร้างหลักของการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานซึ่งพัฒนามาจากโครงสร้างการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน Problem - Based Learning (PBL) และแนวทางการพัฒนาความคิด แบบความคิดแนวขนาน (Parallel Thinking) ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางปัญญาที่สามารถขยายขอบเขต ความคิดที่มีอยู่เดิมสู่ความคิดที่แปลกใหม่ แตกต่างไปจากความคิดเดิม และเป็นความคิดที่ใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสมโดยมีมิติด้านการคิด ได้แก่ มีความคิดคล่อง คิดยืดหยุ่น คิดริเริ่ม และคิดละเอียดลออ รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์ เป็นฐาน (CBL) มุ่งให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถทางสติปัญญาโดยให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า กระตุ้นความสนใจผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนนั้นมีความรู้อยากเรียน สนใจค้นหาความรู้ด้วยตนเอง ผึกฝนการตั้งปัญหาและแก้ปัญหาเป็นรายบุคคล ผึกการทำงานเป็นกลุ่ม การผึกนำเสนอและวิจารณ์แบบสร้างสรรค์ ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ ใหม่เข้ากับความรู้เดิม โดยผู้สอนสนับสนุนให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอความคิด และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย ซึ่งองค์ความรู้ดังกล่าวสามารถนำไปปรับใช้เพื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพต่อไป

ด้วยความเป็นมาและความสำคัญของเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาและความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย และสามารถพัฒนาความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้นอกจากนี้ผู้เรียนสามารถใช้เทคนิคการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพรวมถึงบรรลุวัตถุประสงค์และผ่านเกณฑ์มาตรฐานตามที่ได้กำหนดไว้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษาก่อนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีทักษะความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

การทบทวนวรรณกรรม

รูปแบบการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning) ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่ออนาคตและสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นหนึ่งในวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งโครงสร้างหลักของรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานได้พัฒนามาจากโครงสร้างการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) และแนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แบบความคิดแนวนาน (Parallel Thinking) ของเอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน (Edward De Bono) ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้ได้ผลดีในหลายประเทศ และทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์นั้น มาสร้างรูปแบบการเรียนแบบใหม่ ซึ่งเป็นการเรียนแบบ Active Learning คือการจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนค้นคว้า ในการค้นคว้า แทนที่จะรอรับการบรรยายแบบเดิม นักเรียนมีความสุขในการเรียน มีทักษะในการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ การสื่อสารและการทำงานเป็นทีมของนักเรียนมีเพิ่มมากขึ้น (วิริยะ ฤชชัยพานิชย์, 2558, หน้า 23 - 37)

การสอนด้วยรูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน หมายถึง การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานพัฒนามาจากการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning: PBL) และแนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แบบความคิดแนวนานของเอ็ดเวิร์ด เดอโบโน (Edward De Bono) และเป็นการนำทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์มาสร้างรูปแบบการเรียนการสอนแบบใหม่ที่เรียกว่าการสอนด้วยรูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน การสอนการสอนด้วยรูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ กระตุ้นความสนใจ ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ค้นคว้าและคิด นำเสนอผลงาน และประเมินผลดังนี้

1. ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ รูปแบบการสอนแบบปกติจะมีขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อนำผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนของเราอยู่แล้วก็ตาม แต่ในการจัดการเรียนรู้แบบ CBL นั้น มีความจำเป็นมากที่เราจะต้องกระตุ้นความสนใจผู้เรียน การทำให้ผู้เรียนนั้นมีความอยาก อยากเรียน อยากรู้ อยากค้นหาคำตอบ ถือเป็นปัจจัยสำคัญสู่ความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL
2. ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นตอนต่อมาหลังจากการกระตุ้นความสนใจคือการตั้งปัญหา และแบ่งกลุ่มผู้เรียนตามความสนใจ กระบวนการนี้ทั้งหมดจะเป็นการใช้ปัญหาเป็นตัวนำ ขั้นการตั้งปัญหาในรูปแบบของการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นผู้สอนไม่ได้เป็นผู้กำหนดคำถามให้ตั้งแต่แรก แต่จะเป็นการปล่อยให้ผู้เรียนค้นหาปัญหาที่ตนเองสงสัย โดยปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นปัญหาที่ผู้เรียนสนใจในบทเรียน เมื่อผู้เรียนค้นพบปัญหาที่ตนเองสงสัยแล้วนั้นจึงทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจ จำนวนของกลุ่มนั้นจะตั้งขึ้นตามจำนวนปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนและสมาชิกของแต่ละกลุ่มนั้นก็เกิดจากความพอใจของผู้เรียนเอง และดำเนินการแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยตนเอง
3. ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ใช้เวลามากที่สุดในการจัดกระบวนการเรียนการสอนแบบ CBL ผู้สอนจะปล่อยให้ผู้เรียนนั้นได้ใช้เวลาในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ ผู้สอนนั้นมีหน้าที่เดินให้คำปรึกษาตามกลุ่ม ให้คำปรึกษาเวลาที่ผู้เรียนมีปัญหา ผู้สอนจะต้องหักห้ามใจไม่ให้สอน แต่จะเปลี่ยนหน้าที่จาก การสอนทั่วไปที่คอยบอกต่อนือหาคำตอบและตัดสินความถูกต้องของคำตอบ เป็นผู้ให้คำปรึกษา ชี้แนะ และตอบคำถามด้วยคำถาม เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดโดยหลีกเลี่ยงการตัดสิน และการอธิบายเนื้อหาอย่างละเอียดอันจะเป็นการส่งผลให้ผู้เรียนหมดอิสระทางความคิด แต่จะใช้วิธีการง่าย ๆ เช่น การถามกลับ จะดีหรือ ไม่ดีหรือ ทำไม่ถึงคิดแบบนั้นมันมีวิธีการอื่นที่ดีกว่านี้หรือไม่ หรือเพื่อน ๆ คิดเห็นอย่างไรในเรื่องนี้
4. ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนั้นจะได้นำเสนอผลงานที่ตนเองที่ได้ไปค้นคว้าและคิดออกมาและผลงานที่นำเสนอขึ้นนั้นอยากให้ผู้สอนพึงระลึกว่านี่คือ ผลงานแห่งความทุ่มเทของผู้เรียนอย่างแท้จริง ดังนั้นเมื่อผู้เรียนออกมาทำการเสนอหน้าชั้น ผู้สอนนั้นจำเป็นจะต้องปล่อยให้ผู้เรียนนั้นนำเสนอจนจบ โดยที่ผู้สอนนั้นไม่มี

ความจำเป็นต้องแทรกแซงระหว่างการนำเสนอ แสดงความคิดเห็น หรือซักถามใดใด ผู้ที่มีหน้าที่หลักในการแสดงความคิดเห็น และซักถามนั้นคือผู้เรียนร่วมชั้น

5. ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล ขั้นตอนนี้เป็นการประเมินผลกิจกรรมทั้งหมดที่ผู้เรียนได้ทำมาตลอดเวลาของการเรียนรู้ในรูปแบบ CBL ก่อนอื่นต้องทำความเข้าใจในรูปแบบของการประเมินผลก่อน สิ่งที่ไม่ว่าจะเป็นรอบคอบวุฒิแห่งชาติ หรือหลักสูตรแกนกลางต้องการนั้น คือการที่ผู้เรียนมีการพัฒนาทั้งด้านของความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude) ดังนั้นการประเมินผลนั้นจึงจำเป็นต้องทำให้ครอบคลุมทั้ง 3 ด้านนี้ เพื่อให้ได้คุณภาพของผู้เรียนที่เป็นมาตรฐาน โดยปกติแล้วผู้สอนจะคุ้นเคยกับการประเมินด้านความรู้ นั่นก็คือ การทดสอบ หรือการหาคะแนนจากแบบทดสอบต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนนั้นมีความรู้ แต่ในส่วนของการประเมินด้านทักษะ และการประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นไม่มีความชัดเจนมากนัก จึงกลายเป็นว่าคะแนนที่เราเห็นกันจากการเรียนรู้ในรูปแบบปกติ นั้นมักจะเป็นคะแนนของความรู้ทั้งสิ้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ข้อมูลนำเข้า (Input)	กระบวนการ (Process)	ผลลัพธ์ที่ได้ (Output)
- การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน - การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ - วิชาสังคมศึกษา	แผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา - ความคิดสร้างสรรค์

ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย

การวิจัยครั้งนี้ใช้แผนแบบการวิจัยกลุ่มเดียวสอบก่อนและหลัง (One Group Pretest-posttest Design) ซึ่งมีรายละเอียดดังตาราง (สุวิมล ติรภานนท์, 2551, หน้า 21)

Pre - test	Treatment	Post - test
O ₁	X	O ₂

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนท่าตะโกพิทยาคม อำเภอท่าตะโก จังหวัดนครสวรรค์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 42 จำนวน 306 คน ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกัน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 จำนวน 31 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย โดยการจับฉลาก 1 ห้องเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน 4 แผน จำนวน 8 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ย 4.12 ซึ่งมีระดับคุณภาพอยู่ในระดับเหมาะสมมาก
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่องทวีปอเมริกาใต้ รายวิชาภูมิศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้อง 0.4 - 1.0 ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.2 - 0.8 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86

3. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย ความคิดคล่อง ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ พร้อมสร้างเกณฑ์การให้คะแนน จำนวน 3 ข้อ ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้อง 0.6 - 0.8 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.78 - 0.86 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.90

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างตามลำดับ ดังนี้

1. ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการดำเนินการทดลองกับนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบก่อนเรียน วิชาสังคมศึกษา จำนวน 20 ข้อ มีคะแนน 20 คะแนน และแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 3 ข้อ มีคะแนน 15 คะแนน

2. ดำเนินการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ระหว่างวันที่ 4 ธันวาคม - 15 ธันวาคม พ.ศ. 2564 โดยใช้แผนการจัดการการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน 4 แผน กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง เป็นเวลา 2 สัปดาห์ ๆ ละ 2 ชั่วโมง

3. เมื่อดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ทวีปอเมริกาใต้ ในสัปดาห์ ที่ 2 เรียบร้อย จากนั้นครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ และแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 3 ข้อ โดยแบบทดสอบหลังเรียนเป็นชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน

4. เมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบทดสอบเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลไปวิเคราะห์ผลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ผู้วิจัยนำผลการทดสอบมาดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ต่อไปนี้

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน การวิเคราะห์ข้อมูลโดยนำข้อมูลมาแจกแจงความถี่ หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และทดสอบค่าที

2. การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน การวิเคราะห์ข้อมูลโดยนำข้อมูลมาแจกแจงความถี่ หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และทดสอบค่าที

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ซึ่งมีผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	n	$\bar{X}$	S.D.	t*
ก่อนเรียน	31	7.32	1.19	18.88*
หลังเรียน	31	14.35	1.40	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยใช้แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ความคิดสร้างสรรค์	n	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t*
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	
ความคิดสร้างสรรค์	38	11.09	1.28	13.74	1.39	9.89*
- ด้านความคิดคล่อง		3.45	0.61	3.17	0.49	
- ด้านความคิดยืดหยุ่น		3.08	0.61	2.74	0.49	
- ด้านความคิดริเริ่ม		3.02	0.71	2.28	0.53	
- ด้านความคิดละเอียดละออ		3.51	0.63	2.93	0.57	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

อภิปรายผล

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา สังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 โดยมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 7.32 และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 14.35 จากคะแนน เต็ม 20 คะแนน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สามารถกระตุ้นให้นักเรียนอยากที่จะค้นคว้าหาความรู้ ด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการหาคำตอบ โดยอาศัยกระบวนการการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เป็นฐาน ซึ่งสอดคล้องกับ วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2558) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นการเรียนที่ ช่วยดึงดูด กระตุ้นนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความแปลกใหม่ทางความคิด ช่วยฝึกการปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เกิดการสะท้อนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ของผู้เรียน ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และสอดคล้อง กับ ทั้งนี้ อดิพร เกิดเรือง (2559) ได้ศึกษาการส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อรองรับสังคมไทยในยุคดิจิทัล ได้สรุปไว้ ว่า องค์ประกอบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อรองรับสังคมในยุคดิจิทัล มี 4 องค์ประกอบหลัก คือ 1) การเรียนรู้เกี่ยวกับ ดิจิทัล 2) การคิดสร้างสรรค์ 3) การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และ 4) ผลลัพธ์ที่มีคุณภาพสูง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ไพรัตน์ แก้วดก (2561) ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน: การวิจัยผานวิธี พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิด สร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) และการจัดการเรียนรู้แบบปกติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ แตกต่างกันอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยที่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) มีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่มีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และ สอดคล้องกับงานวิจัยของ มงคล เรืองณรงค์, และลัดดา ศิลาโนย (2558) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษ ที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 รายวิชา ส 23104 สังคมศึกษา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้รูปแบบการสอน แบบสร้างสรรค์เป็นฐานนักเรียนร้อยละ 80.00 ผ่านเกณฑ์ และมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75.50 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิพรพรรณ ศรีสุวรรณ (2562) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหา อย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า การแก้ปัญหาย่างสร้างสรรค์ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนระหว่างเรียนและ หลังเรียน พบว่า เมื่อนักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน นักเรียนมีพัฒนาการด้านการแก้ปัญหา

อย่างสร้างสรรค์ดีขึ้นทุกด้าน โดยด้านการเข้าใจความท้าทาย มีคะแนนเพิ่มขึ้นสูงที่สุด (ร้อยละ 84) และด้านการวางแผน ปฏิบัติ มีคะแนนต่ำที่สุด (ร้อยละ 75)

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จะเห็นได้ว่านักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 11.09 และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 13.74 จากคะแนน เต็ม 15 คะแนน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการกิจกรรม สร้างความสนใจจากการตั้งคำถามและหาคำตอบ ลงมือปฏิบัติ และมุ่งมั่นในการทำกิจกรรม เกิดส่งให้นักเรียนมีความกล้าคิดและแสดงออกมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Torrance (1965) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานช่วยให้ผู้เรียนดึงความรู้เดิมของนักเรียนมาใช้กับสิ่งที่ได้เรียนรู้ ช่วยให้ นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้น ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักการตั้งคำถาม และมีความกระตือรือร้นในการค้นหาคำตอบที่มีความแปลกใหม่ ให้นักเรียนเรียนรู้อย่างมีจินตนาการ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ไพลิน แก้วดก (2561) ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน: การวิจัยผานวิธี พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) และการจัดการเรียนรู้แบบ ปกติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดย ที่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางการเรียนและความคิด สร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่มีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ เกษมณี ลาปะ, และ เพชรรัตน์ จงนิมิตสถาพร (2560) เรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบ สร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับผังกราฟิก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 รายวิชา ส 23104 สังคมศึกษา พบว่า ความคิด สร้างสรรค์ของนักเรียนร้อยละ 79.17 มีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 79.17 ขึ้นไป และสอดคล้องกับงานวิจัยของ มงคล เรืองณรงค์, และลัดดา ศิลาน้อย (2558) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 รายวิชา ส 23104 สังคม ศึกษา พบว่า ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนจากการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์ เป็นฐาน นักเรียนร้อยละ 83.33 ผ่านเกณฑ์ และมีคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 78.00

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษา เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาและ ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้ศึกษามีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นการสอนที่มีกระบวนการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเหมาะกับกลุ่ม ห้องเรียนที่มีผู้เรียนประมาณ 30 - 40 คน ทั้งนี้เพื่อจะสามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างทั่วถึง และสามารถแบ่งกลุ่มทำงาน ได้อย่างเหมาะสม

1.2 การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ในขั้นกิจกรรมกลุ่มการดำเนินกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ร่วมกันสร้าง ผลงานสร้างสรรค์ โดยครูผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนคิดนอกกรอบ เพื่อเป็นการฝึกให้ผู้เรียนได้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

1.3 การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เน้นกระบวนการกลุ่มเป็นสิ่งสำคัญควรแบ่งกลุ่มนักเรียนแบบละ ความสามารถ เก่ง กลาง อ่อน เพื่อให้ได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันและแบ่งหน้าที่ในการทำงานกลุ่ม

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ดังนั้นจึงควรนำการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานไปส่งเสริม ทักษะอื่นๆ เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิด วิเคราะห์ เป็นต้น

2.2 การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการค้นคว้าหาความรู้จากกระบวนการ ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดทักษะความรู้ ส่งเสริมให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ดังนั้นจึงควรนำ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานไปส่งเสริมทักษะอื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

- เกษมณี ลาปะ, และเพชรรัตน์ จงนิมิตสถาพร. (2560). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับฟังก์กรฟิกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 รายวิชา ส 23104 สังคมศึกษา. ในการประชุมสัมมนาวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ เครือข่ายบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ ครั้งที่ 17 “บูรณาการงานวิจัยสู่การพัฒนาท้องถิ่นที่ยั่งยืน”. มหาวิทยาลัยราชภัฏ พิบูลสงคราม, พิษณุโลก.
- ไพลิน แก้วดก. (2561). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน: การวิจัยผลานวิธี. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต (วิจัยและประเมินผลการศึกษา). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- มงคล เรียงณรงค์, และลัดดา ศิลาน้อย. (2558). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส 21103 สังคมศึกษา 2. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 38(4), 141 - 148.
- วิพรพรรณ ศรีสุวรรณ. (2562). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (วิทยาศาสตร์การศึกษา). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์. (2558). การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-based Learning (CBL). วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้, 1(2), 23 - 37.
- สุวิมล ตีรกานนท์. (2551). การสร้างเครื่องมือวัดตัวแปรในการวิจัยทางสังคมศาสตร์:แนวทางสู่การปฏิบัติ. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อดิพร เกิดเรือง. (2559). การส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อรองรับสังคมไทยในยุคดิจิทัล. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง (Lampang Rajabhat University Journal), 6(1), 173 - 184.
- Torrance, Palue E. (1965). Rewarding Creative Behavior. Engle Wood Cliffs: New Jersey Prentice-Hall.