

ผลการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา  
และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

The Results of Learning Management on Thai Manners of Matthayomsuksa 1  
Students by Using Role Play Learning Management

ณัฐวิวัฒน์ อนันตะสุข<sup>1</sup>, พุทธิทธิ พรหมใจเสื่อ<sup>2</sup>

Nattawat Anantasuk<sup>1</sup>, Phunsid Promjaisier<sup>2</sup>

Corresponding Author E-mail: yo\_tamina@hotmail.com

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษาก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน 2) เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างของการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 จำนวน 38 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องทวีปออสเตรเลีย และโอเชียเนีย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 20 ข้อ 3) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า

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

**คำสำคัญ:** การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน, ความคิดสร้างสรรค์, วิชาสังคมศึกษา

<sup>1</sup> ครู, กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม, โรงเรียนนวมินทราชูทิศ มัชฌิม

<sup>1</sup> Teacher, Group Learning Social Studies, Religion and Culture, Navamindarajudis Matchim School.

<sup>2</sup> นักศึกษาศาขาววิชาสังคมศึกษา, คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

<sup>2</sup> 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 1 students before and after learning management by using creativity-based learning 2) To compare the creative thinking of Mathayomsuksa 1 students learning management by using creativity-based learning. The sample group consisted of 38 Mathayomsuksa 1/3 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 1 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 1 students receiving Creativity-based learning had a learning achievement in social studies subject was significantly higher than that before using them at .05 level and 2) Mathayomsuksa 1 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 Subject

## บทนำ

วิวัฒนาการโลกในยุคแห่งศตวรรษที่ 21 ที่ส่งผลทำให้สิ่งรอบตัวเกิดการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา อันแสดงให้เห็นในรูปแบบของการขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจ สังคม การเมืองการปกครอง ทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรม ซึ่งส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของพลเมืองและพลโลกในปัจจุบัน แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579 จึงให้ความสำคัญในการจัดการศึกษาซึ่งสามารถสรุปได้ว่าเป็นการมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีทักษะสำคัญจำเป็นในศตวรรษที่ 21 ที่จะนำความรู้ความสามารถไปพัฒนาประเทศชาติ โดยการส่งเสริมให้คนในชาติเป็นผู้มีทักษะ ความรู้ความสามารถ สมรรถนะ และปรับตัวพร้อมรับกับการเปลี่ยนแปลงในสถานการณ์สังคมโลกปัจจุบันและอนาคต (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560, หน้า 79 - 80) ซึ่งความทันสมัยของวิทยาการในการเปลี่ยนแปลงของโลกส่งผลต่อการเรียนรู้ที่มีมากขึ้น ซึ่งการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องและทวีความรุนแรงมากขึ้นคือการเปลี่ยนแปลงลักษณะทางภูมิศาสตร์ของโลก ดังนั้นเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ที่เป็นเทคโนโลยีสารสนเทศทางภูมิศาสตร์จึงมีมากขึ้น เพื่อนำไปใช้ในการศึกษาลักษณะทางกายภาพของโลก ตลอดจนการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เพื่อการสร้างความยั่งยืน ซึ่งการเรียนรู้เพียงสาระสำคัญของสาระภูมิศาสตร์ไม่เพียงพอต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2560, หน้า 7 - 9)

สาระภูมิศาสตร์ เป็นศาสตร์แขนงหนึ่งของการศึกษาทางกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นการศึกษาเกี่ยวกับลักษณะของโลกทางกายภาพ ลักษณะทางกายภาพ แหล่งทรัพยากร และภูมิอากาศของประเทศไทย และภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก การใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ความสัมพันธ์กันของสิ่งต่าง ๆ ในระบบธรรมชาติ ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น การนำเสนอข้อมูลภูมิสารสนเทศ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2560, หน้า 5) แต่จากการศึกษาและวิเคราะห์สภาพการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของผู้ศึกษาในฐานะครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ดังกล่าว ตลอดระยะเวลาที่ 1 ภาคเรียน พบว่า สาระที่นักเรียนมีปัญหาด้านความรู้ความเข้าใจมากที่สุด คือ สาระภูมิศาสตร์ จากผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโรงเรียนนวมินทราชูทิศ มัชฌิม ปีการศึกษา 2561 มีผลการเรียนร้อยละ 54.10 ซึ่งต่ำกว่าจุดมุ่งหมายของของโรงเรียนนวมินทราชูทิศ มัชฌิม ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเนื้อหาสาระภูมิศาสตร์มีมาก เป็นเรื่องที่อยู่ห่างไกลจากชีวิตประจำวัน นักเรียนไม่คุ้นเคยทำให้จดจำเนื้อหาได้ไม่ดีเท่าที่ควร อีกทั้งความเป็นมาเป็นไปของข้อมูลพื้นฐานของแต่ละภูมิภาคบางส่วนมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ทำให้ผู้สอนต้องทำใบความรู้แทรกเพิ่มเติมเนื้อหาในหนังสือเรียน สภาพดังกล่าวจึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของสาระภูมิศาสตร์เมื่อเทียบกับสาระอื่น ๆ อยู่ในเกณฑ์ที่ไม่น่าพอใจ นอกจากนี้การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ยังเป็นทักษะหนึ่งที่ต้องการให้เกิดในศตวรรษที่ 21 ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นไปตามจุดมุ่งหมายของการศึกษาชาติ

แนวทางหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายนั้นคือ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based learning: CBL) เป็นวิธีการหนึ่งที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้เกิดความรู้ เกิดความคิดสร้างสรรค์ โดยเน้นกระบวนการลงมือทำ ด้วยความกระตือรือร้นในการค้นคว้า (อนุสร หงษ์ขุนทด, 2562, ออนไลน์) เป็นหนึ่งในรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ให้ผู้เรียนได้ครบสองด้าน คือได้ทั้งด้านเนื้อหาวิชา และทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้วยการสอนรูปแบบนี้จะทำให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์ (วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์, และกิจวัฒน์ จันทร์ดี, 2558, หน้า 1) โดยวิธีการสอนแบบสร้างสรรค์เป็น สามารถทำตามขั้นตอนการสอนได้แก่ 1) การกระตุ้นความสนใจ 2) การตั้งปัญหา 3) แบ่งกลุ่มให้ค้นคว้าตามเรื่องที่สนใจ 4) ผู้สอนต้องให้คำแนะนำเพื่อกระตุ้นให้เกิดกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม และ 5) การนำเสนอผลงาน (อนุสร หงษ์ขุนทด, 2562, ออนไลน์) ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ออกาสผู้เรียนได้ฝึกสังเกต ฝึกถาม ตอบ สื่อสาร นำเสนอ แล้วคิดวิเคราะห์วิจารณ์ และสร้างองค์ความรู้ โดยมครูเป็นผู้ให้คำปรึกษา แนะนำ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิด ค้นหาความรู้ ร่วมผู้สอนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนเกิดความคิดอย่างมีอิสระ (ไพลิน แก้วตอก, และทัศนศิริรินทร์ สว่างบุญ, 2562, หน้า 210)

ด้วยความเป็นมาและความสำคัญของเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาและความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถพัฒนาความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ นอกจากนี้ผู้เรียนสามารถใช้เทคนิคการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพรวมถึงบรรลุวัตถุประสงค์และผ่านเกณฑ์มาตรฐานตามที่ได้กำหนดไว้

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ก่อนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

### สมมติฐานการวิจัย

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

### การทบทวนวรรณกรรม

การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based learning) เป็นหนึ่งในรูปแบบการสอนแนว active learning ที่วิจัยกับเด็กไทย เพื่อออกแบบการสอน ให้ผู้เรียนได้ ครบสองด้าน คือได้ทั้งด้านเนื้อหาวิชาและทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้วยการสอนรูปแบบนี้จะทำให้ผู้เรียนมีทักษะในการคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นรูปธรรม ได้มีการนำไปใช้แล้ว และได้ผลดีคือ เป็นการสอนที่ทำให้ผู้เรียน คิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์ ต่างจากการสอนแบบดั้งเดิม กระบวนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based learning)

1. สร้างแรงบันดาลใจ กระตุ้นความอยากรู้ Inspiration
2. เปิดโอกาสให้ค้นหา รวบรวมข้อมูล แยกแยะและนำมาสร้างเป็นความรู้ Self-Study
3. ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสหาทางแก้ปัญหา ด้วยตนเอง Individual problem solving
4. ใช้เกมให้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ในห้องเรียน Game-based learning
5. แบ่งกลุ่มทำโครงการ team project
6. ให้นำเสนอผลงาน ด้วยวิธีการต่างๆ creative presentation
7. ใช้การวัดผลที่เป็น การวัดผลด้านต่างๆ ออกมา ตามเป้าหมายที่ได้ออกแบบไว้
8. Informal assessments and multidimensional assessment Tools

การออกแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based learning)

ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ เป็นขั้นกระตุ้นความสนใจผู้เรียน การทำให้ผู้เรียนนั้นมีความอยาก อยากเรียน อยากรู้ อยากค้นหาคำตอบ

ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ เป็นขั้นตั้งปัญหา และแบ่งกลุ่มผู้เรียนตามความสนใจ กระบวนการนี้ทั้งหมดจะเป็นการใช้ปัญหาเป็นตัวนำ เป็นการปล่อยให้ผู้เรียนค้นหาปัญหาที่ตนเองสงสัย โดยปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นปัญหาที่ผู้เรียนสนใจในบทเรียน เมื่อผู้เรียนค้นพบปัญหาที่ตนเองสงสัยแล้วสามารถดำเนินการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ด้วยตนเอง

ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด เป็นขั้นตอนที่ใช้เวลามากที่สุด ผู้สอนจะต้องปล่อยให้ผู้เรียนนั้นได้ใช้เวลาในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ ผู้สอนนั้นมีหน้าที่เดินให้คำปรึกษาตามกลุ่ม ให้คำปรึกษาเวลาที่ผู้เรียนมีปัญหา ผู้สอนจะต้องหักห้ามใจไม่ให้สอน แต่จะเปลี่ยนหน้าที่จากการสอนทั่วไปที่คอยบอกต่อเนื้อหาคำตอบและตัดสินความถูกต้องของคำตอบ

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนั้นจะได้นำเสนอผลงานที่ตนเองที่ได้ไปค้นคว้าและคิดออกมา และผลงานที่นำเสนออยู่นั้นอยากให้ผู้สอนพึงระลึกว่านี่คือผลงานแห่งความทุ่มเทของผู้เรียนอย่างแท้จริง

ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล เป็นการประเมินผลกิจกรรมทั้งหมดที่ผู้เรียนได้ทำมาตลอดเวลาของการเรียนรู้ คือการที่ผู้เรียนมีการพัฒนาทั้งด้านของความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)

### กรอบแนวคิดในการวิจัย

<b>ข้อมูลนำเข้า (Input)</b>	<b>กระบวนการ (Process)</b>	<b>ผลลัพธ์ที่ได้ (Output)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน</li> <li>- การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์</li> <li>- วิชาสังคมศึกษา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>แผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา</li> <li>- ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์</li> </ul>

ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

### วิธีดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ มัชฌิม อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 42 จำนวน 122 คน ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกัน
2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 จำนวน 38 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย โดยการจับฉลาก 1 ห้องเรียน

#### เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน 4 แผน จำนวน 8 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ย 4.12 ซึ่งมีระดับคุณภาพอยู่ในระดับเหมาะสมมาก
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่องทวีปออสเตรเลีย และโอเชียเนีย รายวิชาภูมิศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 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

#### แบบแผนการทดลอง

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

ตารางที่ 1 แบบแผนการทดลอง

Pre - test	Treatment	Post - test
$O_1$	X	$O_2$

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยนำแบบประเมิน แบบทดสอบ และแผนการสอนไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างตามลำดับดังนี้

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

2. ดำเนินการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ระหว่างวันที่ 2 ธันวาคม - 18 ธันวาคม พ.ศ. 2562 โดยใช้แผนการจัดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน 4 แผน กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง เป็นเวลา 3 สัปดาห์ ๆ ละ 3 ชั่วโมง

3. เมื่อดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ทวีปออสเตรเลีย และโอเชียเนีย ในสัปดาห์ ที่ 3 เรียบร้อย จากนั้นครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ และแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 3 ข้อ โดยแบบทดสอบหลังเรียนเป็นชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน

4. เมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบทดสอบเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลไปวิเคราะห์ผลต่อไป

#### การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ผู้วิจัยนำผลการทดสอบมาดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับต่อไปนี้

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

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

#### ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ซึ่งมีผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

การทดสอบ	n	$\bar{X}$	S.D.	t*
ก่อนเรียน	38	9.17	3.09	3.19*
หลังเรียน	38	13.96	2.60	

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 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	

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (ต่อ)

ความคิดสร้างสรรค์	n	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t*
		$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	
- 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 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา สังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 โดยมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 9.17 และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 13.96 จากคะแนน เต็ม 20 คะแนน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สามารถกระตุ้นให้นักเรียนอยากที่จะค้นคว้าหาความรู้ ด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการหาคำตอบ โดยอาศัยกระบวนการการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ซึ่งสอดคล้องกับ วิริยะ ฤกษ์ชัย (2558) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นการเรียนที่ช่วย ดึงดูด กระตุ้นนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความแปลกใหม่ทางความคิด ช่วยฝึกการปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เกิดการสะท้อนความรู้ ทักษะและประสบการณ์ของผู้เรียน ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ผลการวิจัยของ ไพลิน แก้วดก (2561) ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน: การวิจัยผสมผสานวิธี พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบ สร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) และการจัดการเรียนรู้แบบปกติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยที่การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่มีการจัดการเรียนรู้ แบบปกติ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ มงคล เรียงณรงค์, และลัดดา ศิลา น้อย (2558) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ปลูกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส21103 สังคมศึกษา 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจากการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์ เป็นฐานนักเรียนร้อยละ 80.00 ผ่านเกณฑ์ และมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75.50

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีความคิดสร้างสรรค์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จะเห็นได้ว่านักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 11.09 และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 13.74 จากคะแนน เต็ม 15 คะแนน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ การจัดการเรียนรู้มุ่งเน้น ให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรม สร้างความสนใจจากการตั้งคำถามและหาคำตอบ ลงมือ ปฏิบัติ และมุ่งมั่นในการทำกิจกรรม เกิดส่งให้นักเรียนมีความกล้าคิดและแสดงออกมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Torrance (1959 อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2557) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานช่วยให้ผู้เรียนดึงความรู้เดิมของนักเรียนมาใช้กับ สิ่งที่ได้เรียนรู้ ช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้น ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักการตั้งคำถาม และมีความ กระตือรือร้นในการค้นหาคำตอบที่มีความแปลกใหม่ ให้นักเรียนเรียนรู้อย่างมีจินตนาการ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ไพลิน แก้วดก (2561) ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน : การวิจัยผสมผสานวิธี พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิด

สร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) และการจัดการเรียนรู้แบบปกติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยที่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่มีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ เกษมะณี ลาปะ และ เพชรรัตน์ จงนิมิตสถาพร (2560) เรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับผังกราฟิก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส 21103 สังคมศึกษา พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนร้อยละ 79.17 มีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 79.17 ขึ้นไป และสอดคล้องกับงานวิจัยของ มงคล เรียงณรงค์ และลัดดา ศิลาน้อย (2558) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ปลายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส21103 สังคมศึกษา 2 พบว่า ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน นักเรียนร้อยละ 83.33 ผ่านเกณฑ์ และมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 78.00

### ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษา เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้ศึกษามีข้อเสนอแนะ ดังนี้

#### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นการสอนที่มีกระบวนการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเหมาะกับกลุ่มห้องเรียนที่มีผู้เรียนประมาณ 30 - 40 คน ทั้งนี้เพื่อจะสามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างทั่วถึง และสามารถแบ่งกลุ่มทำงานได้อย่างเหมาะสม

1.2 การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ในชั้นกิจกรรมกลุ่มการดำเนินกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ร่วมกันสร้างผลงานสร้างสรรค์ โดยครูผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนคิดนอกกรอบ เพื่อเป็นการฝึกให้ผู้เรียนได้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

1.3 การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เน้นกระบวนการกลุ่มเป็นสิ่งสำคัญควรแบ่งกลุ่มนักเรียนแบบคละความสามารถ เก่ง กลาง อ่อน เพื่อให้เด็กได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันและแบ่งหน้าที่ในการทำงานกลุ่ม

#### 2. ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ดังนั้นจึงควรนำการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานไปส่งเสริม ทักษะอื่นๆ เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดวิเคราะห์ เป็นต้น

2.2 การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการค้นคว้าหาความรู้จากกระบวนการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดทักษะความรู้ ส่งเสริมให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ดังนั้นจึงควรนำการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานไปส่งเสริมทักษะอื่น ๆ

### เอกสารอ้างอิง

- เกษมะณี ลาปะ, และเพชรรัตน์ จงนิมิตสถาพร. (2560). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับผังกราฟิก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส 21103 สังคมศึกษา. หนองบัวลำภู: โรงเรียนกุงแก้ววิทยาคาร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 19.   
ไพลิน แก้วดก. (2561). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน: การวิจัยผลานวิธิ. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา บัณฑิต (วิจัยและประเมินผลการศึกษา). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.   
ไพลิน แก้วดก, และทัศนศิริรินทร์ สว่างบุญ. (2562). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ ความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การสอน แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน. มหาสารคาม: โรงเรียน พัทธภูมิวิทยาคาร สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2.

- มงคล เรียงณรงค์, และลัดดา คีลาน้อย. (2558). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส21103 สังคมศึกษา 2. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 38(4), 141 - 148.
- วิพรพรรณ ศรีสุวรรณ. (2562). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (วิทยาศาสตร์การศึกษา). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์. (2558). การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน. วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้, 1(2), 23 - 37.
- วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์, และกิจวัฒน์ จันทร์ดี. (2558). คู่มือออกแบบการสอนในศตวรรษที่ 21. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: พรินทวาทกราฟฟิค.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- อนุสร หงส์ขุนทด. (2562). กิจกรรมการลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้. สืบค้นเมื่อ 28 พฤศจิกายน 2562, จาก <http://www.moe.go.th/websm/2017/apr/196.html>.
- อารี พันธุ์ณี. (2557). ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.