

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

The Development of Creativity – Based Learning with social media on Economics for Promoting the Creative Thinking of Prathomsuksa 5 students

สุพัตรา บุญกิตา^{*1} มนต์รี วงษ์สะพาน²
Supattra Boontisa^{*1} Montree Wongsaphan²

theeye.en@gmail.com*

ส่งบทความ 9 ตุลาคม 2565 แก้ไข 2 กุมภาพันธ์ 2566 ตอรับ 6 กุมภาพันธ์ 2566
Received: October,9 2022 Revised: February,2 2023 Accepted: February,6 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัย 1) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ 2) แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนจากชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน โรงเรียนวัดจันทนาราม ซึ่งได้มาได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) สถิติที่ใช้ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ และ Wilcoxon Signed Rank Test

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.93/78.43 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ มีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05
3. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. นักเรียน มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ โดยรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.90$, S.D =0.94)

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน, สื่อสังคมออนไลน์, ความคิดสร้างสรรค์

*ผู้ประพันธ์สมมติ (corresponding author)

¹ ศึกษานิเทศก์ การศึกษานิเทศก์ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

² รองศาสตราจารย์ ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

¹ Student in Master of Education Curriculum and Instruction Faculty of Education Mahasarakham University

² Associate Professor in Department of Educational Curriculum and Instruction Faculty of Education Mahasarakham University

Abstract

This research aims to: 1) To develop creativity-based learning with social media on economics for Prathomsuksa 5 students with a required efficiency criterion fo 75/75, 2) To compare the creativity of Prathomsuksa 5 students before and after learning by creativity-based learning with social media on economics, 3) To compare the academic achievements of Prathomsuksa 5 students between before and after learning, creativity-based learning with social media on economics, 4) To study the satisfaction of Prathomsuksa 5 students by creativity-based learning with social media on economics. The instruments used in this study were 1) Creativity-based learning with social media lesson plans, 2) A creativity test, 3) An achievement test; 4) A satisfaction questionnaire. The samples group used in this research were 14 students in Prathomsuksa 5 students at Watchantanaram School. The sample was selected by Cluster Random sampling. The statistics for data analysis was mean, standard deviation and percentage, and Wilcoxon Signed Rank Test.

Research results showed that;

1. The study results of the development of creativity - based learning with social media on economics of Prathomsuksa 5 students had efficiency equal to 80.93/78.43, which was in accordance with the established criteria.
2. The students who received the creativity-based learning with social media on economics had creative thinking after learning was significantly higher than before learning at the .05 level.
3. The students who received the creativity-based learning with social media on economics had achievement after learning was significantly higher than before learning at the .05 level.
4. The students had the highest level of satisfaction with the creativity-based learning with social media on economics ($\bar{x}=3.90$, S.D = 0.94).

Keyword: Creativity-Based Learning, Social Media, Creative Thinking

.....

บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 มีวิสัยทัศน์ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุล ทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาระดับอุดมศึกษาและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ซึ่งการศึกษาในช่วงของการก้าวเข้าสู่ยุคศตวรรษที่ 21 เป็นยุคที่หลายสิ่งหลายอย่างเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว มีการแข่งขันทางสังคม เศรษฐกิจที่สูงขึ้นแน่นอนว่าจะต้องส่งผลต่อการใช้ชีวิตของคนในสังคมในทุก ๆ ด้าน ประเทศไทยเองก็มีการเปลี่ยนแปลงก้าวเข้าสู่การพัฒนาทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ ดังนั้นการเสริมสร้างองค์ความรู้ ทักษะเฉพาะทาง ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านจึงเป็นสิ่งสำคัญมากที่ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จะต้องมีการปรับตัวไปพร้อม ๆ กับการเปลี่ยนแปลงนี้ ซึ่งทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่คนทุกคนต้องเรียนรู้คือ 3Rs+8Cs และ 2Ls 3Rs ประกอบด้วย Reading, (W)Riting, (A)Rithmetic 8Cs ประกอบด้วย Critical Thinking & Problem Solving ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหา Creativity & Innovation ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม Collaboration, Teamwork & Leadership ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ Cross-cultural Understanding ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ Communication, Information & Media Literacy ทักษะด้านการสื่อสารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ Computing & Media Literacy ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร Career & Learning Self-reliance ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ Change ทักษะการเปลี่ยนแปลงและสุดท้าย 2Ls คือ Learning (ทักษะการเรียนรู้) กับ Leadership (ภาวะผู้นำ) (แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579, 2560) ประกอบกับในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมมีการจัดการเรียนการสอนใน 5 สาระด้วยกัน หนึ่งในนั้น คือสาระการเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ ซึ่งเนื้อหาจะเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียน โดยจะมุ่งเน้นให้เรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องของเศรษฐศาสตร์ ซึ่งผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ จะมีพฤติกรรมความคิดอย่างมีจุดมุ่งหมายเพื่อ

แก้ปัญหาด้วยความคิดใหม่สิ่งประดิษฐ์ใหม่ เกิดผลงานใหม่หรือแนวทางการแก้ปัญหาแบบใหม่ ซึ่งลักษณะสำคัญของสิ่งที่ได้จะต้องเป็นการสร้างสิ่งใหม่ที่ไม่ซ้ำของเดิมที่มีอยู่คิดในแง่บวก และมีประโยชน์สามารถแก้ปัญหาให้สังคมได้ (ประจักษ์ ปฏิทัศน์, 2562) หากในการจัดการเรียนการสอนเน้นให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ ในเชิงเศรษฐศาสตร์ไม่ว่าจะเป็นวางแผนการเงิน การประกอบธุรกิจจากแนวคิดที่สร้างสรรค์ แปลกใหม่ เพื่อเป็นการรองรับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

การจัดการเรียนการสอนจึงเป็นสิ่งที่สำคัญมากในการที่จะช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดทักษะในศตวรรษที่ 21 และสามารถนำทักษะนั้นไปใช้ได้ ซึ่งจากผลการประเมินคุณภาพภายนอกรอบ 3 (พ.ศ. 2554 - 2558) ของโรงเรียนวัดจันทนาราม พบว่ามาตรฐานที่วัดด้วยผลการจัดการศึกษาดัชนีชี้พื้นฐาน ข้อที่ 4 เรื่อง ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น ระดับคุณภาพ อยู่ในระดับดี และข้อที่ 5 เรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับคุณภาพ อยู่ในระดับพอใช้ ซึ่งผลจากการประเมินคุณภาพภายนอกรอบ 3 นี้ สรุปว่า ผลการรับรองมาตรฐานคุณภาพได้รับการรับรอง แต่กรณีที่ไม่ได้รับการรับรองเนื่องจากมาตรฐานที่ 5 ได้ระดับคุณภาพปรับปรุง จึงไม่ได้รับรองมาตรฐาน ซึ่งมีคำแนะนำให้พัฒนาด้านผลการจัดการศึกษา (โรงเรียนวัดจันทนาราม, 2559) และจากผลการทดสอบการอ่านออกเขียนได้ประจำเดือนสิงหาคม 2563 ของโรงเรียนวัดจันทนาราม พบว่ายังมีนักเรียนที่มีคะแนนการเขียนเรื่องตามจินตนาการอยู่ในเกณฑ์ดีมาก คิดเป็นร้อยละ 40 อยู่ในเกณฑ์ดี คิดเป็นร้อยละ 45 และอยู่ในเกณฑ์พอใช้คิดเป็นร้อยละ 15 ซึ่งการเขียนเรื่องตามจินตนาการจะต้องใช้ในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ (โรงเรียนวัดจันทนาราม, 2563) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สอบถามคุณครูผู้สอนในโรงเรียน เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา สิ่งที่พบเป็นปัญหาในชั้นเรียน มีประเด็นคือการที่ผู้เรียนไม่ชอบการซักถาม ไม่ว่าผู้เรียนถามครู หรือครูถามคำถาม จะไม่ชอบการเสาะแสวงหา ทดลอง มักชอบรับข้อมูลจากครูฝ่ายเดียว จะไม่พยายามค้นหาคำตอบเอง อีกทั้งเวลาที่มีการมอบหมายงานให้ ก็มักจะไม่อยากคิดผลงานที่ออกมาจะเป็นในลักษณะทำตามตาม ๆ เพื่อน พอให้มีงานส่งคุณครู ซึ่งสิ่งที่กล่าวมาข้างต้นอาจมาจากการสอนโดยวิธีการ Teacher Center การจัดสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียนที่ไม่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ของนักเรียน

หรือแม้แต่การถูกจำกัดกรอบความคิดของผู้เรียนจากครูผู้สอนเอง ซึ่งปัญหาและสาเหตุดังที่กล่าวข้างต้นส่งผลไปถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเอง เมื่อผู้เรียนไม่กล้าคิด ไม่มีลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ ก็จะส่งผลให้ไม่อยากจะเรียน มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อวิชาที่เรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เมธี จันทรวง (2559) กล่าวถึงปัญหาที่ได้ทำการวิจัยว่า ปัญหาและสาเหตุเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สรุปได้ว่าปัญหาดังกล่าวส่วนหนึ่งมีพื้นฐานมาจากการที่ครูใช้การจัดการเรียนรู้เน้นการบรรยายและอธิบายเนื้อหา มากกว่าการสอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน ทำให้นักเรียนไม่สามารถพัฒนาทักษะที่สำคัญต่าง ๆ เช่น ทักษะการค้นคว้า ข้อมูลการรวบรวม วิเคราะห์ การสรุปองค์ความรู้ การทำงานร่วมกันกับผู้อื่น ตลอดจนความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

ในปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนที่จะนำมาพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์นั้นมียากหลายหลายวิธี แต่ผู้วิจัยได้ศึกษาการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-based Learning (CBL) การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity Based Learning Model รูปแบบการสอนนี้ได้ทำการวิจัยต่อยอดมาจาก Problem-Based Learning (PBL) ซึ่งเป็นหนึ่งในแนวทางการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นการสอนแบบ Active Learning คือ การจัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัวในการค้นคว้าหาเรื่องที่รอรับการบรรยายแบบเดิม ผู้เรียนจะได้ฝึกการวิเคราะห์และแก้ปัญหา ฝึกความร่วมมือผู้เรียนจะได้รับความรู้ใหม่ ๆ จากการค้นคว้า ผู้สอนจะลดบทบาทในการสอนมาเป็นผู้อำนวยความสะดวก ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ผู้เรียนจะได้นำเสนอแนวคิด และแนวทางในการแก้ปัญหาต่าง ๆ จึงได้นำเอาทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เข้ามาใช้ร่วมกับ PBL เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนใหม่ที่น่าจะเหมาะสมกับประเทศไทยนั้นคือการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-based Learning ซึ่งมีขั้นตอนการสอนประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ คือ ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล (วิริยะ ฤชชัยพานิชย์, 2558) ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ และการจัดการศึกษาในยุคปัจจุบันมีเรื่องของสื่อสังคมออนไลน์เข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งสื่อสังคมออนไลน์ คือ ช่องทางในการติดต่อในลักษณะของการสื่อสารแบบสองทางผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันได้ ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร

หรือผู้รับสารด้วยตนเอง ผ่านทางเว็บไซต์ Social Network ที่ให้บริการบนโลกออนไลน์ เช่น Facebook, YouTube, Google Application เป็นเครื่องมือที่มีทั้งประโยชน์และโทษที่ควรระวังในการเผยแพร่ข้อมูลสู่สาธารณะ (สิริขญา พิมพ์ลา, 2561) อีกทั้งผู้เรียนที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ทำให้พวกเขามีอิสระในการแสดงความคิดเห็น และแบ่งปันประสบการณ์ในการศึกษาส่วนใหญ่ สื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ แนวทางที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์สอดคล้องกับกลยุทธ์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในห้องเรียน

ด้วยเหตุผลดังที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสอนในรายวิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยธรรมชาติของสาระนี้เป็นสาระที่เนื้อหาค่อนข้างเข้าใจยาก ต้องมีการจดจำมาก แต่ผู้เรียนนำไปใช้ไม่เป็น ครูผู้สอนเองจะต้องมีการจัดการเรียนการสอนที่ทำให้นักเรียน สามารถเข้าใจในเนื้อหาและสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งเศรษฐศาสตร์เป็นสิ่งที่อยู่ในวิถีชีวิตของนักเรียน เริ่มตั้งแต่ตื่นนอน จนถึงเข้านอน หากนักเรียนมีความคิดต่อยอด การพัฒนาอาชีพโดยนำความคิดสร้างสรรค์กับความรู้ เรื่องเศรษฐศาสตร์มาใช้ร่วมกัน รวมไปถึงมีการนำสื่อสังคมออนไลน์ เข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนก็จะทำให้นักเรียนมีความสุขกับการเรียนมากขึ้น รู้จักการใช้เทคโนโลยี ซึ่งก่อให้เกิดทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับนักเรียน การเรียนวิชาสังคมศึกษา ก็ไม่ใช่แค่การจดจำเนื้อหาจำนวนมากอีกต่อไป ทำให้นักเรียนมีความสุขกับการเรียน อีกทั้งในอนาคตยังสามารถนำมาบริหารจัดการชีวิต การประกอบอาชีพทำธุรกิจต่าง ๆ การวางแผนทางเศรษฐกิจ นำไปสู่การพัฒนาตนเอง พัฒนาสังคม ประเทศชาติต่อไป ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน นักเรียนจะได้นำความรู้ไปใช้ สามารถอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์

3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์

วิธีดำเนินการวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ศูนย์เครือข่ายโรงเรียนที่ 6 ลำทะเมนชัย จำนวน 3 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวัดจันทนาราม โรงเรียนบ้านหนองมะเขือ โรงเรียนบ้านช่องแมว จำนวน 3 ห้องเรียน รวมนักเรียน 57 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 7

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดจันทนาราม ศูนย์เครือข่ายโรงเรียนที่ 6 ลำทะเมนชัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 7 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 14 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. ตัวแปร

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์

2.2.2 ความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์

2.2.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เศรษฐศาสตร์

2.2.4 ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

3. นิยามศัพท์เฉพาะ

3.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง การจัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัวในการค้นคว้าหาความรู้ที่จรรโลงการบรรยายแบบเดิม การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน CBL Creativity-based Learning เป็นการสร้างทักษะให้ผู้เรียนได้มีความคิด วิเคราะห์ ได้มีการสื่อสาร ทำงานเป็นทีม สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, YouTube, Google Application มาเป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ เพราะผู้เรียนส่วนใหญ่

จะใช้ Facebook ในการติดต่อสื่อสาร พูดคุยกันหลังจากที่เลิกเรียนในห้องไปแล้ว มีการสืบค้นข้อมูลจาก Google Application และมีการรับชมคลิปจาก YouTube ซึ่งในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนสื่อสังคมออนไลน์ที่ร่วมกับการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จะทำให้เด็กได้พัฒนาทักษะในการคิดสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้นด้วย ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ คือ ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล

3.2 ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในด้านการคิด การใช้ความรู้ในการแสวงหาความรู้อย่างหลากหลายทิศทาง ทำให้เกิดสิ่งใหม่หรือความแปลกใหม่แตกต่างจากสิ่งเดิมที่ไม่ซ้ำกันกับบุคคลอื่น และเป็นความคิดที่ใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสมทำให้เกิดการพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ขึ้นมาได้ โดยวัดระดับการพัฒนาของนักเรียนที่เกิดทักษะความคิดสร้างสรรค์ โดยวัดจากผลงานของนักเรียนที่ทำหลังจากเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐาน โดยใช้แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ในผลงานและใช้แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ มีลักษณะเป็นแบบทดสอบแบบเขียนตอบจำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย 4 ข้อ รวม 20 คะแนน ซึ่งประกอบด้วย 4 ด้าน ดังนี้ 1.ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) 2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) 3. ความคิดริเริ่ม (Originality) และ 4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) (Guilford, 1969)

3.3 ประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง อัตราส่วนของคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละของคะแนนที่ทำกิจกรรมซึ่งมีลักษณะเป็นแบบกึ่งทดลอง ในระหว่างเรียนกับคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละของคะแนนจากการทดสอบหลังเรียน ซึ่งการศึกษาครั้งนี้ได้ตั้งเกณฑ์ไว้เป็น 75/75 (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2561)

75 ตัวแรก หมายถึง ประสิทธิภาพด้านกระบวนการได้จากค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนในระหว่างจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทุกกิจกรรมในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ร้อยละ 75 ขึ้นไป

75 ตัวหลัง หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คำนวณได้จากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ร้อยละ 75 ขึ้นไป

3.4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถของนักเรียนที่เกิดจากการเรียนรู้เนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้

สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง เศรษฐศาสตร์ โดยพิจารณาจากคะแนนที่ได้ในการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และพฤติกรรมที่พึงประสงค์ด้านสติปัญญา ประกอบด้วย ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า ประกอบด้วยข้อสอบแบบทดสอบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3.5 ความพึงพอใจของนักเรียน หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ซึ่งวัดได้จากแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2560)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมเวลา 12 ชั่วโมง ผลการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน พบว่ามีค่าเฉลี่ย 4.52 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.25 แสดงว่าองค์ประกอบของแผนการสอนมีความเหมาะสมสอดคล้องกัน

2. แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ มีลักษณะเป็นแบบทดสอบแบบเขียนตอบจำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย 4 ข้อ รวม 20 คะแนน โดยตรวจให้คะแนนแต่ละข้อตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน แบบคิดคล่องแคล่ว 5 คะแนน แบบคิดยืดหยุ่น 5 คะแนน แบบความคิดริเริ่ม 5 คะแนน และแบบความคิดละเอียดละออ 5 คะแนน ผลการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.80-1.00 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.36-0.50 และมีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.72

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ มีลักษณะเป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิดแบบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน ผลการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60-1.00 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ถึง 0.81 และมีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.90

4. แบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมความคิด

สร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) จำนวน 20 ข้อ เป็นแบบสอบถามปลายปิด (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2560) ผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือที่สร้างขึ้น ซึ่งได้รับการตรวจสอบคุณภาพแล้ว ไปดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง โดยดำเนินการเก็บข้อมูลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ใช้เวลาในการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผน จำนวน 12 ชั่วโมง ดังนี้

1. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เศรษฐศาสตร์ และแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์

2. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 6 แผน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ตามตารางสอนของโรงเรียน โดยมีขั้นตอนการสอน 5 ขั้นตอน ดังนี้

2.1 กระตุ้นความสนใจ เป็นการนำเข้าสู่บทเรียน โดยกระตุ้นความสนใจผู้เรียน การทำให้ผู้เรียนนั้น มีความอยากรู้ อยากรู้ อยากค้นหาคำตอบ โดยนำเอาตัวอย่างคลิปวิดีโอ รูปภาพ หรือกิจกรรมมาใช้ในการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน โดยจะนำสื่อมาจาก Facebook หรือ YouTube มาใช้ในการกระตุ้นความสนใจ

2.2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ หลังจากที่กระตุ้นความสนใจแล้ว ผู้สอนจะมอบหมายให้ผู้เรียนค้นหาปัญหาที่ตนเองสงสัย โดยปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นปัญหาที่ผู้เรียนสนใจในบทเรียน เมื่อผู้เรียนค้นพบปัญหาที่ตนเองสงสัยแล้วนั้นจึงทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจ จำนวนของกลุ่มนั้นจะตั้งขึ้นตามจำนวนปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน และสมาชิกของแต่ละกลุ่มนั้นก็เกิดจากความพอใจของผู้เรียนเอง โดยผู้สอนจะไม่เข้าไปกำหนดกลุ่ม หรือปัญหาให้

2.3 ค้นคว้าและคิดขั้นตอนนี้ผู้สอนจะปล่อยให้ผู้เรียนนั้นได้ใช้เวลาในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ โดยสามารถค้นหาข้อมูลโดยใช้โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต หนังสือ หรือแม้แต่สื่อต่าง ๆ ที่อยู่ในห้องเรียนผู้เรียนสามารถใช้ค้นหาข้อมูลได้ทั้งหมด ซึ่งผู้สอนนั้นมีหน้าที่เดินให้คำปรึกษาตามกลุ่ม ให้คำปรึกษาเวลาที่ผู้เรียนมีปัญหา ผู้สอนจะต้องไม่สอน แต่จะเป็นผู้ให้คำปรึกษา ชี้แนะ และตอบคำถามด้วยคำถาม เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด โดยหลีกเลี่ยงการตัดสิน และ

การอธิบายเนื้อหาอย่างละเอียดอันจะเป็นการส่งผลให้ผู้เรียนหมดอิสระทางความคิด

2.4 นำเสนอในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้นำเสนอผลงานที่ตนเองที่ได้ไปค้นคว้าและคิดออกมา โดยรูปแบบของการนำเสนอจะนำเสนอหน้าชั้นเรียนก่อน และจะมีการนำไปเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ คือ Facebook หรือ YouTube ซึ่งให้ผู้เรียนได้นำเสนอได้อย่างเต็มที่

2.5 ประเมินผลขั้นตอนนี้เป็นการประเมินผลกิจกรรมทั้งหมดที่ผู้เรียนได้ทำมาตลอดเวลาของการเรียนรู้ในรูปแบบ CBL คือจะต้องประเมินทั้ง 3 ด้าน (KPA) คือ ด้านความรู้ ด้านทักษะ และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

3. ทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เศรษฐศาสตร์ และแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ชุดเดียวกับก่อนเรียน

4. นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปให้นักเรียนได้ตอบแบบสอบถามหลังจากที่ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

5. นำคะแนนที่ได้จากการวัด ไปวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำคะแนนจากใบงาน การทดสอบย่อย คะแนนพฤติกรรมการทำงานกลุ่มจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ และคะแนนความคิดสร้างสรรค์ มาวิเคราะห์หาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

2. เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ก่อนเรียน-หลังเรียน โดยใช้สูตร การทดสอบลำดับที่มีเครื่องหมาย (Wilcoxon Signed Rank Test)

3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน-หลังเรียน โดยใช้สูตร การทดสอบลำดับที่มีเครื่องหมาย (Wilcoxon Signed Rank Test)

4. วิเคราะห์ระดับความพึงพอใจ โดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้เกณฑ์มาตรฐาน 5 ระดับ คือ ระดับ 5 หมายถึง มากที่สุด ระดับ 4 หมายถึง มาก ระดับ 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับ 2 หมายถึง น้อย ระดับ 1 หมายถึง น้อยที่สุด

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนและนำเสนอผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ (จำนวน 14 คน)

เกณฑ์การประเมิน	ประสิทธิภาพกระบวนการ	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
75/75	80.93	78.43

จากตารางที่ 1 พบว่าประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีค่าเท่ากับ 80.57/78.43 แสดงว่าประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 ที่กำหนด

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ก่อนและหลังเรียน นักเรียนจำนวน 14 คน

ความคิดสร้างสรรค์	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน	คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
คิดคล่องแคล่ว	5	2.50	4.21	3.166	.002
คิดยืดหยุ่น	5	1.86	3.29	3.272	.001
คิดริเริ่ม	5	1.86	4.57	3.329	.001

* อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ มีความคิดสร้างสรรค์ในด้านคิดคล่องแคล่ว คิดยืดหยุ่น คิดริเริ่ม และคิดละเอียดลออ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ คิดก่อนและหลังเรียน นักเรียนจำนวน 14 คน

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
ก่อนเรียน	30	13.714	3.306	.001
หลังเรียน	30	22.571		

* อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์

ที่	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านเนื้อหา				
1	เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.07	1.00	มาก
2	เนื้อหาและแบบทดสอบกระตุ้นให้เรียนรู้ด้วยตนเอง	3.57	0.76	มาก
3	เนื้อหามีความกะทัดรัด ชัดเจน เป็นลำดับขั้น ง่ายต่อการทำความเข้าใจ	3.86	0.86	มาก
4	เนื้อหามีความยากง่าย เหมาะสมกับความรู้ของนักเรียน	3.64	1.22	มาก
5	เนื้อหาส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน	4.36	0.74	มาก
เฉลี่ยรวม		3.90	0.95	มาก
2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้				
6	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้กล้าคิด กล้าแสดงออก	3.93	1.07	มาก
7	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้ได้ลงมือทำตามความสามารถของตนเอง	4.00	1.11	มาก
8	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง	4.36	0.74	มาก
9	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำสื่อสังคมออนไลน์เข้ามาทำให้มีความเข้าใจมากขึ้น	3.57	1.02	มาก
10	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้มีการทำงานเป็นลำดับขั้นตอน	3.79	0.70	มาก
11	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ทำงานในระยะเวลาที่กำหนดได้	3.71	0.99	มาก
เฉลี่ยรวม		3.89	0.96	มาก

3. ด้านสื่อการเรียนรู้

12. สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความหลากหลายและน่าสนใจ	3.64	1.15	มาก
13. สามารถค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมในการทำกิจกรรมให้สำเร็จด้วยตนเอง	4.00	0.96	มาก
14. ได้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการนำเสนอผลงาน	3.93	0.92	มาก
15. ได้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพูดคุยทำงานกลุ่มกับเพื่อนในกลุ่ม	3.93	1.14	มาก
เฉลี่ยรวม	3.88	1.03	มาก

4. ด้านการวัดผลประเมินผล

16. การวัดผลประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	3.86	0.95	มาก
17. การวัดผลประเมินผลวัดอย่างหลากหลาย	3.43	0.94	ปานกลาง
18. มีการตรวจให้คะแนน และแจ้งคะแนนให้ทราบทุกกิจกรรม	4.36	0.63	มาก
19. มีความพอใจในคะแนนที่ข้าพเจ้ามีส่วนร่วมและรับผิดชอบ	4.00	0.68	มาก
20. การวัดผลประเมินผลมีความชัดเจน ยุติธรรม ตรวจสอบได้	4.07	0.92	มาก
เฉลี่ยรวม	3.94	0.87	มาก
โดยรวม	3.90	0.94	มาก

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ โดยภาพรวม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.90 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.94 หากพิจารณารายด้านพบว่า การเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ อยู่ในระดับมากทั้ง 4 ด้าน เมื่อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือด้านด้านการวัดผลประเมินผล มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{X}=3.94$, S.D.= 0.87), รองลงมาด้านเนื้อหา ($\bar{X}=3.90$, S.D.=0.95), ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X}=3.89$, S.D.=0.96), และด้านสื่อการเรียนรู้ ($\bar{X}=3.88$, S.D. =1.03) ตามลำดับ

อภิปรายผล

การวิจัยการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ผลการศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.93/78.43 ที่เป็นเช่นนั้นอภิปรายได้ว่าผู้วิจัยนั้น ได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ผ่านกระบวนการสร้างอย่างมีระบบ โดยเริ่มจากการศึกษาเอกสารหลักสูตรแกนกลาง หลักการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศึกษาการนำสื่อสังคมออนไลน์เข้ามาใช้กับการจัดการเรียนรู้ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์

เป็นฐาน ซึ่งมีขั้นตอนประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1.กระตุ้นความสนใจ 2.ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ 3.ค้นคว้าและคิด 4.นำเสนอ และ 5.ประเมินผล (วิริยะ ฤชชัยพานิชย์, 2558) และในการวิจัยครั้งนี้ได้มีการนำเรื่องของสื่อสังคมออนไลน์ Facebook, YouTube, Google Application มาเป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้ยังสอดคล้องกับวิจัยของ วิพรพรรณ ศรีสุธรรม (2562) เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เรื่อง การถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.58/81.50

2. ผลการศึกษาการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.71 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 22.57 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียนพบว่า คะแนนการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยครั้งนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยการใช้โซเชียลมีเดียและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน: บทบาทของการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการใกล้ชิด พบว่าการใช้โซเชียลมีเดียในบริบทการศึกษามีความเกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน และการมีส่วนร่วมของนักเรียนเป็นการใกล้ชิดความสัมพันธ์ระหว่างการใช้โซเชียลมีเดียกับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน สิ่งนี้ให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับวิธีการส่งเสริมนักเรียนความคิดสร้างสรรค์ ความหมายเชิงทฤษฎีและเชิงปฏิบัติของผลลัพธ์คือนำเสนอและหาวิธีแนวทางการวิจัยในอนาคต (Sun, 2020) และยังสอดคล้องกับวิจัยการทำความเข้าใจการใช้โซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน : การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ พบว่า โซเชียลมีเดียสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ ในแง่นี้ สื่อโซเชียลที่มีวิธีการสอนที่เหมาะสมสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือทางการศึกษาเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้สำเร็จ (Rezende et al., 2021)

3. ผลการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ซึ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 13.71 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 22.57 ซึ่งคะแนนการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่เป็นเช่นนี้เพราะการจัดการกิจกรรมแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคม

ออนไลน์เป็นการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นการสอนแบบ Active Learning คือการจัดการสอนให้ผู้เรียนเป็นตัว ในการค้นคว้าแทนที่จะรอรับการบรรยายแบบเดิม การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning) ซึ่งจะเป็นการสร้างทักษะให้ผู้เรียนได้มีความคิดวิเคราะห์ได้มีการสื่อสาร ทำงานเป็นทีม ซึ่งเมื่อนำสื่อสังคมออนไลน์ไม่ว่าจะเป็น Facebook, YouTube, Google Application มาเป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ จึงทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้ยังสอดคล้องกับวิจัยการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน : การวิจัยผานวิธี ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) และการจัดการเรียนรู้แบบปกติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยที่การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ สูงกว่านักเรียนที่มีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ (ไพลิน แก้วดอก และทัศนศิริพันธ์ สว่างบุญ, 2562)

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=3.90, S.D.=0.94$) ซึ่งเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน มีค่าเฉลี่ยในทุกด้านอยู่ในระดับมากทั้งหมด ทั้งนี้เป็นเพราะการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์เป็นการจัดกิจกรรมในแต่ละขั้นที่เน้นให้ผู้เรียนได้มีการปฏิสัมพันธ์กัน มีการนำเอากระบวนการกลุ่มเข้ามาใช้ในทุก ๆ การจัดกิจกรรม ครูเป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำการทำงานเป็นกลุ่มนักเรียนจะได้ทักษะที่หลากหลายได้ทำงานร่วมกัน มีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ มีการนำเอาสื่อสังคมออนไลน์เข้ามาใช้เพื่อให้นักเรียนมีอิสระในการสืบค้นข้อมูล ได้พบเจอสิ่งแปลกใหม่ ทำให้นักเรียนได้มีการพัฒนาตนเอง อีกทั้งยังเป็นการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้อย่างฝึกให้นักเรียนได้กล้าแสดงออก ได้ออกไปนำเสนอผลงาน และได้นำเสนอผลงานของกลุ่มตนเองผ่านสื่อสังคมออนไลน์ อย่าง

Facebook เป็นการให้นักเรียนได้คิดว่าจะนำเสนออย่างไร ให้เพื่อน ๆ คนอื่น ๆ เข้าใจในงานของตนเองด้วย ซึ่งเป็นการสร้างความพึงใจในการเรียนให้กับนักเรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับวิจัยการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาสัมมนาโครงงานตามแนวคิด Thinking School เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบส่งเสริมทักษะกระบวนการคิดตามแนวทาง Thinking School ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่โดยภาพรวม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (พัชรภรณ์ วงศ์ธรรม, 2562)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้
 - 1.1 ครูควรศึกษารูปแบบการสอนให้เข้าใจในทุกขั้นตอน และมีการทำความเข้าใจขั้นการสอนกับนักเรียน เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และมีผลลัพธ์ที่ดี
 - 1.2 การนำสื่อสังคมออนไลน์เข้ามาใช้ นักเรียนจำเป็นต้องมีโทรศัพท์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน การค้นหาข้อมูล

ของนักเรียน หรือนักเรียนที่ไม่มีโทรศัพท์ให้จับคู่กับเพื่อนที่มีครูผู้สอนต้องมีข้อตกลงในการเข้าใช้ Application ให้กับนักเรียน

- 1.3 ในการทำกิจกรรมกลุ่ม ครูควรกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนได้มีบทบาท และหน้าที่ภายในกลุ่ม และไม่ควรรู้ให้นักเรียนเข้ากลุ่มเดิม ต้องมีการจัดกลุ่มที่หลากหลาย

- 1.4 การออกมานำเสนอผลงานของกลุ่ม ครูมีการกระตุ้นให้เด็กกล้าแสดงออก มีการวางแผนการออกมานำเสนองานหน้าชั้นเรียนภายในกลุ่มของนักเรียน ครูเพียงคอยให้คำชี้แนะ

- 1.5 ในการทำงานเป็นกลุ่ม ครูต้องมีการแจ้งคะแนนของกลุ่ม มีการชมเชย และให้เพื่อนๆ กลุ่มอื่นได้แสดงความคิดเห็นในงานของกลุ่มอื่นด้วย เป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1 นำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้ในรายวิชาอื่น ๆ กับชั้นอื่น ๆ

- 2.2 ทดลองนำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้กับรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบอื่นๆ เช่น นำไปใช้ร่วมกับรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ, STAD เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางสาระภูมิศาสตร์* (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) *กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579*. พรักหวานกราฟฟิค จำกัด.
- ชูศรี วงศ์รัตน. (2560). *เทคนิคการสร้างเครื่องมือวิจัย : แนวทางการนำไปใช้อย่างมืออาชีพ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). อมรการพิมพ์.
- ประจักษ์ ปฏิทัศน์. (2562). *การคิดเชิงระบบและความคิดสร้างสรรค์*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัชรภรณ์ วงศ์ธรรม. (2562). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาสัมมนาโครงงานตามแนวคิด Thinking School เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม]. https://tdc.thailis.or.th/tdc/search_result.php
- พิชิต ฤทธิ์จรรยา. (2561) *เทคนิคการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้* (พิมพ์ครั้งที่ 2) สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพลิน แก้วดก และ ทศนศิริพันธ์ สว่างบุญ. (2562). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน: การวิจัยผลานวิจัย*. วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. 25(1), 206-224. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jemmsu/article/view/199142>
- เมธี จันทร์ทอง. (2559). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยการสัมมนาร่วมกับกิจกรรมการคิดสร้างสรรค์*. *Veridian E –Journal, Silpakorn University*, 9(2), 1008–1029. <http://www.sure.su.ac.th/xmlui/handle/123456789>

- โรงเรียนวัดจันทนาราม. (2559). รายงานผลการประเมินตนเองของสถานศึกษา (SAR).
_____. (2563). รายงานประเมินนักเรียนป.1-6 ปี 2563 อ่านออกเขียนได้.
- วิพรพรรณ ศรีสุธรรม. (2562). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหา
อย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหาร
มหาวิทาลัยราชภัฏมหาสารคาม]. <http://fulltext.rmu.ac.th/fulltext/2562/M126716/Srisutham%20Wipornphan.pdf>
- วิริยะ ฤชชัยพานิชย์. (2558). การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity Based Learning (CBL). *วารสารนวัตกรรม
การเรียนรู้*, 1(2), 23–37. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jliwu/article/view/95056>
- สิรัชญา พิมพ์ลา. (2561). การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ STEM โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อ ส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารมหาวิทาลัยราชภัฏมหาสารคาม].
http://khon.msu.ac.th/_dir/fulltext/fulltextman/full4/siratchaya12831/titlepage.pdf
- Guilford. (1969). *Fundamental statistics in psychology and education*. McGraw-Hill.
- Vilarinho-Pereira, D. R., Koehler, A. A., & de Souza Fleith, D. (2021). Understanding the use of social
media to foster student creativity: A systematic literature review. *Creativity: Theories–Research-
Applications*, 8(1), 124-147. <https://doi.org/10.2478/ctra-2021-0009>
- Sun, X. (2020). Social media use and student creativity: The mediating role of student engagement.
Social Behavior and Personality, 48(10), 1-8. <https://doi.org/10.2224/SBP.9356>
-