

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

A study of achievement on thai literature of matthayomsuksa

4 students taught by creativity- based learning

ชลธิชา นานา*

บุษบา บัวสมบุญ**

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง(Experimental Research)โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม จำนวน 45 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน 2) ส้อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เป็นส้อมัลติมีเดียที่ใช้ประกอบการสอนในชั้นที่ 1 ขึ้นกระตุ้นความสนใจ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนและหลังเรียน 4) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) การทดสอบค่าที่แบบไม่อิสระต่อกัน (t-test dependent) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน หลังเรียน ($\bar{X}$ = 19.22, SD = 4.28) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 11.91, S.D. = 4.48) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานโดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\bar{X}$ = 4.38, S.D. = 0.53)

* นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Abstract

The purpose of experimental designs were to: 1) compare Thai literature achievement of mathayomsuksa 4 students before and after being taught by the Creativity-Based Learning 2) investigate the opinions of mathayomsuksa 4 students towards Creativity-Based Learning. The sample of this research were 45 mathayomsuksa 4/6 students of Bangpakok Wittayakom School, by using a simple random sampling. The research instruments were lesson plans, Multimedia for learning in the first step to stimulate attention, pre and post achievement tests, and questionnaires on students' opinions towards Creativity-Based Learning based on. The data were analyzed by mean, standard deviation, t-test dependent and Content analysis. The results of this research were: Thai literature achievement of mathayomsuksa 4 students after being taught by using Creativity-Based Learning, ($\bar{X}$ = 19.22, SD = 4.28) were higher than the achievement scores before using Creativity-Based Learning, ($\bar{X}$ = 11.91, SD = 4.48). The scores were significantly at the 0.05 level. The opinions of mathayomsuksa 4 students Creativity-Based Learning were highly positive ($\bar{X}$ = 4.38, SD = 0.53).

บทนำ

วรรณคดีเป็นผลงานที่สร้างสรรค์อันล้ำค่าของมนุษย์ มนุษย์สร้างและสื่อสารเรื่องราวของชีวิต วัฒนธรรมและอารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องหรือสะท้อนความเป็นมนุษย์ด้วยกลวิธีการใช้ถ้อยคำ สำนวน ภาษา ซึ่งมีความเหมือนหรือแตกต่างกันไปในแต่ละยุคสมัย ดังที่ รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2544: 96) ได้กล่าวว่า วรรณคดีเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นภูมิปัญญาของคนในชาติ ที่สามารถนำภาษามาเรียงร้อยเรื่องราวเป็นจิตรศิลป์ที่แสดงถึงความละเอียด ประณีต อ่อนโยน สะท้อนเรื่องราวของมนุษย์ วิถีชีวิต วัฒนธรรม ความเป็นอยู่ในสังคม ความคิดความเชื่อ ความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตกับธรรมชาติและอุดมการณ์ความใฝ่ฝัน ซึ่งให้ประโยชน์ทั้งความบันเทิงใจ เป็นคติสอนใจ เป็นแนวพฤติกรรมปฏิบัติ เป็นบันทึกแสดงวีรกรรมคนกล้า สดุดีพระเกียรติยศหรือเป็นวรรณกรรมที่ใช้เพื่อประกอบพิธีกรรม จะเห็นได้ว่า วรรณคดีมีคุณค่าและเป็นมรดกทางภาษาเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์สืบสานให้ดำรงอยู่ไปสู่นิเวศ

ของชาติรุ่นต่อไป และควรให้ความสำคัญวรรณคดีด้วยการศึกษาเนื้อหาในวรรณคดีเพื่อเรียนรู้มนุษย์และเกิดความเข้าใจ สามารถนำไปประยุกต์ให้เป็นประโยชน์แก่ตนเองและสังคม จุดมุ่งหมายของการศึกษาวรรณคดี คือ การใช้วรรณคดีเป็นสื่อกลางให้นักเรียนเกิดความซาบซึ้งในบทประพันธ์ด้านภาษา ศิลปะ และความเข้าใจชีวิตตลอดจนตระหนักถึงความเป็นมาด้านศิลปวัฒนธรรม และสังคมของคนในชาติ เมื่อเรียนวรรณคดีแล้ว นักเรียนสามารถนำความรู้และข้อคิดที่ได้รับจากสิ่งที่เรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (บุญเหลือ เทพยสุวรรณ, 2539: 51) นอกจากนี้ อิงอร สุพันธ์วิช และคณะ (2555: 25) กล่าวถึงเหตุผลของการศึกษาวรรณคดีไว้คล้ายคลึงกัน สามารถสรุปได้ว่า การเรียนวรรณคดีเป็นสิ่งสำคัญแม้จะไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ในเชิงรูปธรรม โดยนำไปใช้ในการประกอบอาชีพได้โดยตรงแต่วรรณคดีก็มีประโยชน์ในการจรรโลงใจให้รู้จักใช้ปัญญาความคิดและความเข้าใจ ความเป็นมนุษย์มากยิ่งขึ้นด้วยเหตุที่วรรณคดีเป็น

สิ่งที่รวบรวมความเจริญทางสังคมและวัฒนธรรม และเป็นสิ่งที่ยกระดับจิตใจให้สูงขึ้นในวงการศึกษา ดังนั้นการศึกษาวรรณคดี เป็นสิ่งมีประโยชน์ แก่ผู้เรียน เป็นอย่างมาก ถือเป็นกระบวนการสำคัญ ในการเรียนวรรณคดี เป็นการซาบซึ้งในศิลปะอันเป็น ผลงานสร้างสรรค์ที่มนุษย์สร้างขึ้นมาที่ต้องอาศัยทั้ง ความรู้ อารมณ์ และจินตนาการ นอกจากนี้เราจึงไม่ควร ศึกษาวรรณคดีเพื่อความเพลิดเพลินอย่างเดียว แต่ควร มุ่งประโยชน์ด้านอื่นด้วย โดยการทำความเข้าใจและเข้าถึง แก่นของวรรณคดีอย่างลึกซึ้งด้วยความสำคัญของการ ศึกษาวรรณคดีดังกล่าว ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จึงให้วรรณคดี และวรรณกรรมเป็นหนึ่งใน 5 สาระซึ่งอยู่ในสาระ ที่ 5 ระบุไว้ในมาตรฐาน ท 5.1 ว่าเข้าใจและแสดง ความคิดเห็นวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่าง เห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยผลการทดสอบทางการ ศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 และมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบาง ปะกอกวิทยาเขต ปีการศึกษา 2559 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย พบว่า รายวิชาภาษาไทยคะแนน O-NET ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในสาระเรียนการ เรียนรู้ สาระที่ 5 ท 5.1 วรรณคดีและวรรณกรรม มีค่าเฉลี่ย 48.21 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 16.70 ส่วนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 รายวิชาภาษาไทย คะแนน O-NET สาระเรียนการเรียนรู้สาระที่ 5 ท 5.1 วรรณคดีและวรรณกรรม พบว่า มีค่าเฉลี่ย 55.73 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 21.22 จะเห็นได้ว่าค่าเฉลี่ย ดังกล่าว มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าที่ทางโรงเรียนตั้งค่าเฉลี่ย ไว้ที่ ร้อยละ 60.00 ซึ่งผลการทดสอบทางการศึกษา ดังกล่าวนี้นี้ เป็นเพียงส่วนหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนในรายวิชาภาษาไทยของนักเรียนระดับ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2559 ของโรงเรียนบางปะกอกวิทยาเขต มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีและวรรณกรรม

ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ของโรงเรียน และจากการที่ ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ครูผู้สอนในรายวิชาภาษาไทยของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (พรพัสพันธ์ แสนสีสม และอัญญา ตันวิเชียร, สัมภาษณ์ในวันที่ 21 กันยายน พ.ศ. 2560) พบว่า ครูผู้สอนมีความเห็นตรงกันว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนอยู่ ในเกณฑ์ที่มีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนด เนื่องมาจากสภาพปัญหาการสอนวรรณคดีของครู เป็นสำคัญ คือ ครูผู้สอนบางคนมีความรู้ความเข้าใจ ในเนื้อหาวรรณคดีที่คลาดเคลื่อนไม่แม่นยำในเนื้อหา ไม่เคยอ่านวรรณคดีฉบับสมบูรณ์ อ่านเฉพาะเรื่อง ย่อในตอนที่จะใช้สอนเท่านั้นจึงทำให้ครูไม่มีความรู้ ทางวรรณคดีอย่างลึกซึ้ง ครูสอนด้วยวิธีการบรรยาย มากกว่าการใช้เทคนิคกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ซึ่งอาจทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน วรรณคดีและไม่เห็นคุณค่าของการเรียนวรรณคดี ไทย และที่สำคัญหลักสูตรไม่ได้กำหนดวรรณคดีและ วรรณกรรมไว้เป็นมาตรฐานเดียวกัน คือ สถานศึกษา สามารถเลือกวรรณคดีวรรณกรรมเรื่องใดมาสอนได้ ตามความเหมาะสม จึงอาจทำให้เรื่องที่สอนบางเรื่อง ไม่ตรงกับเรื่องที่อยู่ในแบบทดสอบทางการศึกษาระดับ ชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ซึ่งสภาพปัญหาการเรียนการ สอนวรรณคดีที่กล่าวถึงเป็นเหตุที่ต้องพัฒนาให้นักเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยให้ดียิ่งขึ้น

อาจกล่าวได้ว่าการเรียนการสอนวรรณคดี ไทยในทุกระดับตั้งแต่ในอดีตเมื่อสิบกว่าปีที่แล้วจนถึง ปัจจุบันก็ยังคงพบปัญหาในการเรียนการสอนวรรณคดี ที่มีความคล้ายคลึงกันอยู่มาก หากผู้สอนละเลยการ แก้ปัญหาปล่อยให้วรรณคดีเป็นเรื่องยากและไกลตัว ของผู้เรียน ผู้สอนจึงต้องใช้ความเพียรพยายามมาก เป็นพิเศษ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสนใจ เพราะยุคนี้เป็น ยุคที่นิยมความรู้ที่เป็นสากล ดังนั้นครูผู้สอนจึงต้อง ปรับเปลี่ยนวิธีจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสม กับทั้งผู้เรียนและเหมาะสมแก่การสอนวรรณคดี เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เกิดทัศนคติที่ดี

ต่อการเรียนนิชาววรรณคดีเน้นทักษะกระบวนการคิด ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนวรรณคดีให้สัมฤทธิ์ผล ดังที่ พรทิพย์ศิริสมบุญฤทธิ์ (2549: 109) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้วิธีเดิมคงไม่ได้ผล เพราะความสนใจของผู้เรียนในปัจจุบันเปลี่ยนไป คนรุ่นใหม่ยังนิยมการดูและการฟังมากกว่าการอ่าน วิธีการหนึ่งที่น่าจะได้ผลในการทำให้ผู้เรียนซึ่งเป็นคนรุ่นใหม่สนใจวรรณคดีไทย คือ การให้ผู้เรียนศึกษาอารมณ์ซาบซึ้งในวรรณคดี โดยการแสดงความรู้สึกนึกคิดของตนที่มีต่อวรรณคดี อย่างอิสระ ซึ่งจะช่วยให้วรรณคดีมีชีวิตอยู่ในใจ และความทรงจำของผู้เรียนมากกว่าที่จะอยู่ในสมุดจดหรือหนังสือเรียนเท่านั้น

ปัจจุบันการศึกษาไทยมีการเปลี่ยนแปลงตามยุคตามสมัยและวิถีความเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกโดยเฉพาะประเทศที่มีการพัฒนาแล้วก็ตาม หลักสูตรและวิธีการจัดการเรียนรู้ใหม่ ๆ ยังไม่สามารถบ่งชี้ให้ครูผู้สอนเห็นว่าผู้เรียนเกิดความเปลี่ยนแปลงในการเรียนรู้และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้นทั้งหมดทั่วประเทศได้ ในขณะที่เดียวกันครูผู้สอนก็ได้พยายามอย่างเต็มที่เพื่อหาวิธีที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและนำมาเพื่อการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้นซึ่งวิจารณ์ พานิช (2555: 16) ได้กล่าวถึง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการปฏิรูปการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เน้นการพัฒนานักเรียนมีความรู้มีทักษะเชี่ยวชาญไว้ว่า ทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้และฝึกฝน คือ 1) ทักษะในการค้นคว้าหาความรู้ 2) ทักษะในการสื่อสาร การนำเสนอ และการทำงานเป็นทีม 3) ทักษะในการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับวิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2557ก: 71) ที่กล่าวว่า การเรียนแบบใหม่ต้องการให้เด็กคิด เน้นให้นักเรียนค้นคว้าอย่างต่อเนื่อง สร้างทักษะในการเรียนรู้และสามารถนำเสนอการเรียนรู้อย่างหลากหลาย แยกแยะข้อมูลได้

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่สอดคล้องตามจุดมุ่งหมาย

ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่เน้นการจัดการเรียนรู้โดยผู้เรียนเป็นสำคัญและมุ่งให้นักเรียนได้ค้นคว้าด้วยตนเอง โดยมีผู้ชี้แนะให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิด ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเกี่ยวกับเทคนิควิธีสอนในการสอนวรรณคดีที่มีหลากหลายรูปแบบ นำมาประยุกต์ใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยหลายเรื่องที่ได้ทดลองจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยในระดับชั้นต่าง ๆ เพื่อให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น อาทิงานวิจัยของปนัดดา ใจสุทธิ (2558) เรื่อง การสอนแบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบงานวิจัยของถนิมภัทร ชูชัยมงคล (2557) เรื่อง การสอนวรรณคดีตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน และงานวิจัยของจาวรรณ เทียนเงิน (2547) เรื่องการสอนตามแนวคิดของสเตอร์นเบอร์ก เป็นต้น อย่างไรก็ตามแนวทางหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนวรรณคดีไทย จนทำให้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ สามารถคิดวิเคราะห์ได้อย่างสร้างสรรค์ เชื่อมโยงความคิดได้อย่างเข้าใจ นั่นคือรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ผู้วิจัยมีความคิดเห็นที่จะจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและส่งเสริมกระบวนการคิดของนักเรียนให้สอดคล้องกับแนวทางการจัดการศึกษาในหลักสูตรการศึกษาแกนกลางศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และตามจุดมุ่งหมายของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ผู้วิจัยจึงสนใจการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จากการศึกษางานวิจัยพบว่า มีผู้นำรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานมาใช้ในการจัดการเรียนรู้มีจำนวนไม่มากและไม่พบว่านำมาใช้ในการสอนวรรณคดีไทย งานวิจัยที่พบ ได้แก่ งานวิจัยของมณฑล เรืองณรงค์ (2558) เรื่องการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส21103 สังคมศึกษา2 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และงานวิจัยของเกษมณี ลาปะ (2559) เรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับผังกราฟิกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส 21103 สังคมศึกษาซึ่งผลการวิจัยล้วนแสดงว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน หรือ Creativity-Based Learning เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยมีผู้เรียนเป็นสำคัญ โครงสร้างหลักของการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานพัฒนามาจากโครงสร้างการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) และแนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แบบความคิดแนวขนาน (Parallel Thinking) ของ เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน ซึ่งเป็นแนวทางการสอนแบบ Active learning คือการจัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัว การเรียนการสอนโดยระบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานจะช่วยให้ผู้เรียนได้ทักษะที่จำเป็นต่ออนาคตเพื่อเตรียมตัวก้าวสู่งานใหม่ที่จะมาถึงทำให้เกิดทักษะสำคัญ 4 ประการ ได้แก่ 1) ทักษะการคิดวิเคราะห์ 2) ทักษะด้านการค้นคว้าหาความรู้ 3) ทักษะด้านการสื่อสาร และ 4) ทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์ รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานประกอบด้วย กระบวนการ (Process) และบรรยากาศ (Context) โดยการสร้างแรงบันดาลใจที่ใช้สื่อมัลติมีเดีย ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ การค้นคว้าเรียนรู้ เล่นเกมกระตุ้นความอยากรู้ การสอนและแนะนำแบบตัวต่อตัว การฝึกฝนการตั้งปัญหาและแก้ปัญหารายบุคคล การฝึกนำเสนอและวิจารณ์แบบสร้างสรรค์โดยการแข่งขันหลากหลายรูปแบบ และการประเมินผลสัมฤทธิ์ในการเรียนด้วยการประเมินที่สร้างสรรค์ จากผลการวิจัยเรื่องการสอนแบบคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) พบว่า ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะในการค้นคว้าหาความรู้ ทักษะ

ในการคิด ทักษะในการนำเสนอ ทักษะในการทำงานเป็นกลุ่ม และทักษะในการบริหารเวลา (วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์, 2558: 23)

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity – based Learning: CBL) ตามรูปแบบของวิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ในทางการปฏิบัติ จะประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจคือ ผู้สอนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียรูปแบบต่างๆ ได้แก่ ข้อความ กราฟิก เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวิดีโอทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวรรณคดีไทย ที่เรียนเพื่อกระตุ้นความคิดของผู้เรียนให้เกิดความอยากรู้อยากเรียนอยากรู้ อยากค้นหาคำตอบขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ คือ ผู้เรียนช่วยกันตั้งปัญหาที่ตนเองสงสัยจากสื่อมัลติมีเดียที่ผู้สอนนำเสนอ เมื่อผู้เรียนพบปัญหาที่สงสัยแล้วจึงทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจ จำนวนกลุ่มนั้นจะตั้งขึ้นตามจำนวนปัญหาที่เกิดขึ้นในเนื้อหาที่เรียนขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด คือ ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มช่วยกันค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยผู้สอนจะเดินตามกลุ่มเพื่อให้คำปรึกษาเวลาที่ผู้เรียนมีปัญหาและเกิดข้อสงสัยขั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน คือ ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอชิ้นงานผลการศึกษาค้นคว้าหน้าชั้นเรียนในรูปแบบ PowerPoint ตามความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละกลุ่ม และขั้นที่ 5 ประเมินผล คือ ผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้ โดยประเมินจากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการทำงานกลุ่มชิ้นงานและใบงาน

การจัดการเรียนสอนรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ที่น่าสนใจและเหมาะสำหรับนำมาใช้จัดการเรียนวรรณคดีไทย เพราะเป็นการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนมีความตื่นตัว อีกทั้งมุ่งเน้นในเรื่องของทักษะความสามารถในการคิดอย่างสร้างสรรค์

การคิดได้อย่างหลากหลาย สามารถเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ เข้าด้วยกันได้ ทำให้เกิดความคิดที่แปลกใหม่หลากหลายโดยมีองค์ประกอบที่สำคัญคือการจัดสภาพแวดล้อมหรือบรรยากาศในการเรียนรู้ให้เหมาะสมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกระตือรือร้นอยากแสวงหาความรู้ด้วยตนเองรวมไปถึงการทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน

จากเหตุผลข้างต้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้ด้วยการนำรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) มาทดลองใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และเพื่อให้ได้รูปแบบการสอนที่มีประสิทธิภาพอันจะนำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ผลการวิจัยจะเป็นแนวทางในการปรับปรุงการเรียนการสอนวรรณคดีไทยให้มีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายของหลักสูตรกำหนดแนวทางการจัดการศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามที่กำหนดไว้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

สมมติฐานของการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 จำนวน 11 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งสิ้น 542 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 จำนวน 1 ห้องเรียน คือ ห้อง ม.4/6 มีนักเรียนจำนวน 45 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรต้น (Independent variable) คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ตัวแปรตาม (Dependent variable) คือ

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
2. ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้เนื้อหาวรรณคดีไทยจากหนังสือแบบเรียนวรรณคดีวิจัฯ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 2 เรื่อง คือ อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง และนิทานเวตาล (เรื่องที่ 10) โดยอิงตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็นวิจารณ์

วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ระยะเวลาในการทดลอง

ระยะเวลาในการทดลอง ผู้วิจัยทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โดยกำหนดระยะเวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวมทั้งสิ้น 12 คาบ

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือในการทดลอง ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานจำนวน 4 แผน

2. สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เป็นสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ประกอบการสอนในชั้นที่ 1 ชั้นกระตุ้นความสนใจ จำนวน 4 สื่อ

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

4. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานซึ่งแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

1. ขั้นเตรียมการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น หลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม เนื้อหาวรรณคดีไทยเรื่องอิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง นิทานเวตาลเรื่องที่ 10 การสร้างสื่อมัลติมีเดีย การสร้างแบบทดสอบ และการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น

2. ขั้นการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือในการทดลอง ดังนี้คือ

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคมแล้วสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ขึ้นจำนวน 4 แผน ใช้เวลา 12 คาบเรียน โดยใช้เนื้อหาวรรณคดีไทย จำนวน 2 เรื่อง คือ อิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง และนิทานเวตาลเรื่องที่ 10 โดยแผนการจัดการเรียนรู้มีกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจขั้นที่ 2 ปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน และขั้นที่ 5 ประเมินผล จากนั้นเสนอต่อที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบหา ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) ผลการทดสอบค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วจึงนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อตรวจสอบระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ และนำแผนการจัดการเรียนรู้มาปรับปรุงให้สมบูรณ์แล้วจึงนำไปใช้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

2.2 สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานในชั้นที่ 1 ชั้นกระตุ้นความสนใจ ผู้วิจัยได้ศึกษาเนื้อหาของวรรณคดีเรื่องอิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิงและนิทานเวตาลเรื่องที่ 10 และทฤษฎีการสร้างสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ จากนั้นสร้างสตอรี่บอร์ด (Story Board) และเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุง

แก้ไขและนำเสนอเรื่องราว (Story Board) ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วมาสร้างเป็นสื่อมัลติมีเดียเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ โดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1, 3 และโปรแกรม E-book ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2, 4 สร้างสื่อมัลติมีเดีย กระตุ้นความสนใจในขั้นที่ 1 รวมทั้งสิ้นจำนวน 4 สื่อ จากนั้นนำสื่อมัลติมีเดียไปให้ผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของการนำเสนอเนื้อหา โดยใช้แบบประเมินคุณภาพสื่อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นผ่านการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับเหมาะสมมากโดยได้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) รวมทั้ง 4 สื่อ เท่ากับ 4.25 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 0.61 แล้วจึงนำสื่อมัลติมีเดียไปเป็นเครื่องมือในการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และทฤษฎีการสร้างแบบทดสอบตามแนวคิดของบลูม (Blom) สร้างแบบทดสอบปรนัยจำนวน 60 ข้อเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้วจึงนำไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ผลการตรวจสอบได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.33 - 1.00 จากนั้นปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ได้ค่าความยากง่าย (p) มีค่าเท่ากับ 0.27 - 0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) มีค่าเท่ากับ 0.22 - 0.57 และคัดเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพจำนวน 30 ข้อ หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร KR 20 ของคูเดอร์และริชาร์ดสัน ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86 แล้วนำไปใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

2.4 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานซึ่งแบบสอบถาม

มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อเสนอแบบสอบถามต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และเสนอแบบสอบถามความคิดเห็นที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้วต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบหาค่าดัชนี (Index of Item Objective Congruence :IOC) ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ผลการตรวจสอบมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67 - 1.00 และนำแบบสอบถามความคิดเห็นที่ได้แก้ไขปรับปรุงจากผู้เชี่ยวชาญแล้วไปเป็นเครื่องมือในการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง

3. ขั้นตอนรวบรวมข้อมูล

3.1 ผู้วิจัยดำเนินการทดลองผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ก่อนเรียน (Pre-Test) ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ กำหนดเวลา 50 นาที

3.2 ขั้นตอนทดลองผู้วิจัยจัดให้กลุ่มตัวอย่างเรียนวรรณคดีไทย ที่จัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวมทั้งสิ้น 12 คาบ

3.2.1 ขั้นกระตุ้นความสนใจผู้สอนกระตุ้นความสนใจโดยใช้สื่อมัลติมีเดียที่สร้างจากโปรแกรม Microsoft Powerpoint และโปรแกรม E-book ซึ่งเกี่ยวกับเนื้อหาวรรณคดีไทยที่เรียนเพื่อกระตุ้นความคิดของนักเรียนให้เกิดความอยากรู้อยากเรียนอยากรู้ อยากค้นหาคำตอบ

3.2.2 ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ

3.2.2.1 ผู้สอนให้นักเรียนช่วยกันตั้งปัญหาที่ตนเองสงสัยจากสื่อมัลติมีเดียที่ผู้สอนนำเสนอ

3.2.2.2 เมื่อผู้เรียนพบปัญหาที่สงสัยแล้วจึงทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจจำนวนกลุ่มจะตั้งขึ้นตามจำนวนปัญหาที่เกิดขึ้นในเนื้อหาที่เรียน

3.2.2.3 ผู้สอนสรุปประเด็น
ที่สมควรนำมาเพื่อให้นักเรียนค้นคว้าหาคำตอบ เพื่อ
ให้บรรลุจุดประสงค์ ผู้สอนจะตั้งประเด็นให้นักเรียน
เป็นแนวทางในการศึกษาเพิ่มเติม

3.2.3 ขั้นค้นคว้าและคิด

3.2.3.1 ผู้สอนให้ผู้เรียน
ทำกิจกรรมกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มต้องหาข้อมูลเพิ่มเติม
ในประเด็นที่เลือกตามความสนใจจากแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เช่น ใบความรู้ หนังสือเรียน อินเทอร์เน็ต
ฯลฯ และระบุแหล่งการเรียนรู้ที่ศึกษาลงในแบบบันทึก
การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

3.2.3.2 ผู้เรียนนำข้อมูล
ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนกัน และร่วม
พิจารณาข้อมูลว่าถูกต้องมากน้อยเพียงใด

3.2.3.3 จากนั้นผู้เรียนร่วม
กันสังเคราะห์ข้อมูลของกลุ่ม และสร้างสรรค์ชิ้นงาน
โดยออกแบบมาให้น่าสนใจและนำเสนอสร้างสรรค์
ที่สุด

3.2.3.4 ผู้สอนจะเดินให้
คำปรึกษาและความรู้เพิ่มเติมแก่ผู้เรียนตามกลุ่มใน
ขณะที่ทำกิจกรรมกลุ่ม

3.2.4 ขั้นนำเสนอผลงาน

3.2.4.1 ผู้สอนให้นักเรียน
แต่ละกลุ่มแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน

3.2.4.2 ผู้สอนและผู้เรียน
ร่วมกันสนทนาถึงข้อมูลที่น่าสนใจ และสรุปความรู้
ร่วมกัน

3.2.5 ขั้นประเมินผล

3.2.5.1 ผู้เรียนร่วมประเมิน
ผลงานตัวเองและของเพื่อนในแต่ละกลุ่ม

3.2.5.2 ผู้เรียนทำใบงาน
ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้

3.3 นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบ
วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยหลังเรียน
(Post-Test) ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือก
ตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ กำหนดเวลา 50 นาที

3.4 นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบ
สอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้
รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

4. ขั้นการวิเคราะห์ผล

4.1 คะแนนเฉลี่ยของผลการทดสอบ
ก่อนเรียนของกลุ่มตัวอย่าง ($\bar{X}$ = 11.91, S.D. = 4.48)
และผลการทดสอบหลังเรียน ($\bar{X}$ = 19.22, S.D. = 4.28)
มีความแตกต่างอย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
ซึ่งแสดงให้เห็นว่าหลังเรียน นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
ที่เรียนรู้วรรณคดีไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์
เป็นฐาน นักเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนสูงกว่า
ก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัย
ที่ตั้งไว้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
ก่อนเรียนและหลังเรียนที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

กลุ่มทดลอง	จำนวนนักเรียน	คะแนน เต็ม	คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน S.D.	t	p
ทดสอบก่อนเรียน	45	30	11.91	4.48	-9.645*	.000
ทดสอบหลังเรียน	45	30	19.22	4.28		

*นัยสำคัญทางสถิติที่ .05

4.2 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยภาพรวมมีระดับความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมาก ($\bar{X}$ = 4.38, S.D. = 0.53) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าด้านบรรยากาศการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดเป็นลำดับที่หนึ่ง ($\bar{X}$ = 4.51, S.D. = 0.60) รองลงมาได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.35, S.D. = 0.60) และด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากเป็นลำดับสุดท้าย ($\bar{X}$ = 4.28, S.D. = 0.57)

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

2. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังต่อไปนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 เป็นผลที่สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เป็นเพราะการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียน

เป็นสำคัญ พัฒนาจากกระบวนการใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning: PBL) และแนวทางพัฒนาความคิดแนวขนาน (Parallel Thinking) ของเอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน ซึ่งเป็นหนึ่งแนวทางการสอนแบบ Active learning คือการจัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัว อีกทั้งนี้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นแนวคิดที่จัดการเรียนการสอนมุ่งเน้นในเรื่องของทักษะความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ เข้าด้วยกันได้อย่างมีจินตนาการ โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ การจัดสภาพแวดล้อมหรือบรรยากาศในการเรียนรู้ให้เหมาะสม ใช้สื่อกระตุ้นให้เกิดทักษะคิด โดยผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าแสวงหาข้อมูล ได้ลงมือปฏิบัติจริงจนค้นพบความรู้และมีกิจกรรมเพื่อให้ นักเรียนได้เรียนรู้ สามารถวิเคราะห์เป็น สร้างองค์ความรู้ขึ้นได้ด้วยตนเอง ซึ่งการจัดการเรียนรู้นี้จะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการคิด และฝึกให้นักเรียนมีทักษะทางด้านสังคมที่ดีขึ้นด้วยการใช้กระบวนการกลุ่มทำงานอย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ ดังจะเห็นได้จากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ซึ่งผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้ตามขั้นตอน คือขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจผู้สอนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน โดยใช้สื่อมัลติมีเดียรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ ข้อความ กราฟิก เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวีดิทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวรรณคดีไทย ที่เรียนเพื่อกระตุ้นความคิดของผู้เรียนเกิดความอยากเรียนอยากรู้ อยากค้นหาคำตอบ สื่อมัลติมีเดียกระตุ้นความสนใจ ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นเอง มีการนำเสนอหลากหลายรูปแบบประกอบด้วยข้อความ กราฟิก เสียงบรรยาย ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวีดิทัศน์เพื่อให้เนื้อหาในสื่อมัลติมีเดีย นั้นสอดคล้องกับเนื้อหาของผู้เรียน และสื่อมัลติมีเดียในขั้นที่ 1 นี้ สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนเป็นส่วนหนึ่งที่สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นได้ซึ่งเกณฑ์การประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย

อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก สอดคล้องกับความคิดเห็นของวิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2557: 48) ที่กล่าวว่า การใช้สื่อมัลติมีเดียถือเป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ทั้งรูปภาพ เสียงข้อความต่าง ๆ ที่นำมาใช้ ผู้สอนจำเป็นต้องเลือกสื่อที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา โดยที่สื่อเหล่านั้นเป็นสื่อที่กระตุ้นความสนใจหรือสร้างแรงบันดาลใจในบทเรียนนั้น ๆ ได้ดีจะส่งผลต่อผู้เรียนได้มาก อีกทั้งส่งผลให้ผู้เรียนอยากหาคำตอบในเนื้อหาที่เราจะทำการเรียนการสอน สอดคล้องกับความคิดเห็นของมณฑล เรืองณรงค์ (2558: 181) ที่กล่าวว่า สื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สร้างความสนใจให้กับเด็กได้ดี นอกจากนั้นสื่อการเรียนรู้ควรสอดคล้องกับเรื่องที่เรียนเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวเด็ก เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกการคิด สอดคล้องกับงานวิจัยของพรสุดา พรวัฒนกุล (2558: 72) ที่ได้ศึกษามูลค่าการเรียนรู้วรรณคดีไทย กลอนบทละครเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สื่อประสม พบว่าการเรียนวรรณคดีไทยในรูปแบบสื่อประสมมีความแปลกใหม่ น่าสนใจและช่วยสร้างความเข้าใจมากขึ้น และผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ คือ ผู้เรียนช่วยกันตั้งปัญหาที่ตนเองสงสัยจากสื่อมัลติมีเดียที่ผู้สอนนำเสนอเมื่อผู้เรียนพบปัญหาที่สงสัยแล้วจึงทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจ จำนวนกลุ่มนั้นจะตั้งขึ้นตามจำนวนปัญหาที่เกิดขึ้นในเนื้อหาที่เรียน และผลการสังเกตในระหว่างการจัดการเรียนรู้ในช่วงแผนการจัดการเรียนรู้แรก นักเรียนยังระบุปัญหาและวิเคราะห์ปัญหาไม่หลากหลาย บางกลุ่มก็ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น จึงทำให้ใช้เวลาทำกิจกรรมในขั้นตอนนี้ค่อนข้างมาก ครูผู้สอนควรกระตุ้นให้นักเรียนรู้จักตั้งประเด็นปัญหาโดยใช้คำถาม หรือยกสถานการณ์ขึ้นมาเป็นตัวอย่าง เช่น ปัญหาจากการอ่านบทประพันธ์เรื่องอิเหนา ตอนศึกกะหมังกูญพิงพบคุณค่าทางวรรณศิลป์อะไรบ้าง มีประเด็นใดที่ควร

นำมาเป็นประเด็นในการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม ซึ่งเป็นการท้าทายความสามารถในการคิดของนักเรียน กำหนดหัวข้อในการศึกษาร่วมกัน สอดคล้องกับสุวัฒน์ วิวัฒนานนท์ (2550: 62) กล่าวว่า ผู้สอนต้องสนับสนุนให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบด้วยคำถามหรือปัญหาที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในบทเรียนจะเป็นจุดเริ่มต้นการคิด ให้ผู้เรียนพยายามให้ได้คำตอบหรือแก้ปัญหาได้ ผู้เรียนจะต้องใช้ความคิดมากขึ้น การที่ผู้เรียนแสวงหาคำตอบหรือตอบคำถามด้วยตนเอง ผู้สอนต้องยึดหลักว่าตอบซ้ำดีกว่าไม่ตอบ

ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด คือ ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มช่วยกันค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยผู้สอนจะเดินให้คำปรึกษาเวลาที่ผู้เรียนมีปัญหาเกิดข้อสงสัยตามกลุ่ม และจากการสังเกตในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนจำเป็นต้องมีการค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ซึ่งแหล่งข้อมูลที่เข้าถึงได้ง่าย คือ แหล่งข้อมูลในอินเทอร์เน็ตแต่ในอินเทอร์เน็ตมีทั้งข้อมูลที่เชื่อถือได้และเชื่อถือไม่ได้ ผู้สอนจึงต้องให้แนวทางในการค้นคว้าหาข้อมูลหลัก ๆ ไว้เป็นใบความรู้ โดยให้นักเรียนรู้จักเลือกข้อมูลที่สามารถเชื่อถือได้มาใช้ในการวิเคราะห์ประเด็นที่ต้องการศึกษา สอดคล้องกับแนวคิดของชนาธิป พรกุล (2554: 60) ที่กล่าวว่า ผู้เรียนจะเป็นนักคิด เมื่อครูให้โอกาสและส่งเสริมการคิดของผู้เรียน ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่นมีการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด ถามคำถาม และวิจารณ์ ผู้เรียนแต่ละคนมีบทบาทเป็นครู เป็นผู้เรียน และเป็นผู้ฝึกที่ช่วยให้ผู้อื่นคิดและเรียนรู้ สร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง ซึ่งมีรูปแบบอย่างในการคิด ให้คำแนะนำ และช่วยจุดประกายความคิดของผู้เรียนอย่าง

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอผลงาน คือ ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอชิ้นงานผลการศึกษาค้นคว้าหน้าชั้นเรียนในรูปแบบ PowerPoint ตามความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละกลุ่ม จากการสังเกตในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนจำเป็นต้องมานำเสนอผลงานที่ได้

สร้างสรรค์มาหน้าชั้นเรียน สำหรับชิ้นงานในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 นักเรียนนำมาเสนอข้อมูลยังไม่มีแหล่งค้นคว้าที่หลากหลาย อีกทั้งชิ้นงานยังไม่แสดงให้เห็นถึงความสร้างสรรค์เท่าที่ควร แต่ในคาบถัดมาชิ้นงานที่นักเรียนนำมาเสนอมีการค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมด้วยตนเองอย่างหลากหลายและชิ้นงานของทุกกลุ่มที่นำเสนอมีความน่าสนใจและสร้างสรรค์ขึ้นเรื่อย ๆ ตามคำแนะนำของครูและเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ช่วยกันแสดงความคิดเห็น สอดคล้องกับดวงกมลสินเพ็ง (2553: 141) กล่าวว่าผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อมีการได้แลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันหรือการซักถามในแง่มุมต่าง ๆ เป็นกิจกรรมที่จะทำให้เกิดความคิดเกิดการไตร่ตรอง การแลกเปลี่ยนข้อมูลจึงทำให้ผู้เรียนต้องคิดขยายความอธิบายให้ได้ ผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกทักษะการคิด แสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรี และให้การยอมรับ

ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล ผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้ โดยประเมินจากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการทำงานกลุ่มชิ้นงานและใบงานในขั้นนี้ผู้เรียนจะได้มีส่วนร่วมในการประเมินผล การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเองและกลุ่ม

กระบวนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวข้างต้นส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายและมีความเข้าใจในองค์ความรู้ที่ตนเองได้สร้างขึ้นจากการลงมือปฏิบัติจริงในกระบวนการทำงานกลุ่ม ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยสูงขึ้น ดังที่ วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2557: 4) กล่าวถึง ผลการวิจัยเรื่อง การสอนแบบคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ว่าผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะในการค้นคว้าหาความรู้ ทักษะในการคิด ทักษะในการนำเสนอ ทักษะในการทำงานเป็นกลุ่ม และทักษะในการบริหารเวลา ทักษะเหล่านี้จำเป็นต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทำให้ผลสัมฤทธิ์การเรียนย่อมสูงขึ้น สอดคล้องงานวิจัยของมงคล เรืองณรงค์ (2558) ที่วิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบ

การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส 21103 สังคมศึกษา 2 ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนจากการกิจกรรมการเรียนรู้ใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้สอดคล้องกับงานวิจัยของเกษมณี ลาปะ (2559) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับผังกราฟิกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส 21103 สังคมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ด้วยเหตุนี้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ด้วยกระบวนการขั้นตอนที่เกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตั้งแต่ขั้นกระตุ้นความสนใจขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจขั้นค้นคว้าและคิดขั้นนำเสนอผลงาน และขั้นประเมินผล เป็นการจัดการกิจกรรมทุกขั้นตอนสอดคล้องและสัมพันธ์กันโดยยึดวิธีการและรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งยังฝึกให้ผู้เรียนได้คิด ค้นคว้าแสวงหาข้อมูลด้วยการลงมือปฏิบัติจริงและสร้างสรรค์ผลงานด้วยกระบวนการกลุ่ม จึงสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผู้เรียนได้

2. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านบรรยากาศการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดเป็นลำดับที่หนึ่ง ทั้งนี้เป็นเพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นหนึ่งแนวทางการสอนแบบ Active learning คือการจัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัว ซึ่งการสอนในแนวทางนี้ ผู้สอนจะช่วยสร้างบรรยากาศสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ระหว่างครูกับนักเรียน ยิ้มแย้ม

แจ่มใส จัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง จัดสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียน โดยครูคอยแนะนำและ ช่วยเหลือนักเรียนได้อย่างทั่วถึงแบบกลุ่มย่อย สนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียน และเสริมแรงทางบวกให้กับนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ สอดคล้องกับความคิดเห็นของวิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2557: 44) ที่กล่าวว่า บัณฑิตการศึกษาระดับปริญญาตรี โดยทั่วไปการสอบแบบสร้างสรรคเป็นฐานนั้น จะต้องมีการจัดการเรียนเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางใช้แหล่ง ข้อมูลและสิ่งแวดล้อมใกล้เคียงตัวนักเรียนให้นักเรียนได้ ศึกษาค้นคว้า ทั้งสนับสนุนให้นักเรียนคิด คิดได้ อย่างอิสระบนพื้นฐานของจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด ไว้โดยอาศัยความรู้ ประสบการณ์เดิม และข้อมูลใหม่ ที่ค้นคว้ามา จัดการเรียนรู้ที่ท้าทายด้วยคำถาม โดยครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้กระตุ้น ส่งเสริมและจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของวราวรรณ จันทรวงศ์ และกิ่งฟ้า สีนรุจษ์ (2557: 29) กล่าวว่า การพัฒนา ความคิดของผู้เรียนบรรยากาศในการเรียนรู้แนว การสอนแบบ Active learning เป็นสิ่งสำคัญที่จะส่งเสริม ให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากเรียน สิ่งแวดล้อมต้องกระตุ้น ให้ผู้เรียนคิดสร้างสรรค์ในการร่วมกิจกรรม คือการที่ ผู้สอนจะต้องสร้างบรรยากาศที่จะทำให้ นักเรียนไม่ เครียด กล้าแสดงความคิดเห็นที่เชื่อมโยงกับการเรียน รู้ในกิจกรรมที่เหมาะสมมาใช้ เพื่อให้ ผู้เรียน มีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้และสอดคล้องกับ งานวิจัยของนรินทร์ วงศ์คำจันทร์ (2558: 130) พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ทำให้นักเรียน มีความสนใจในการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มมาก มีความ กระตือรือร้น สนุกสนานและมีความสุขในการเรียนรู้

ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยนักเรียน มีความคิดเห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรคเป็นฐาน ช่วยให้นักเรียน รู้จักการทำงานโดยใช้กระบวนการกลุ่มร่วมกับเพื่อน นักเรียนได้รู้จักแหล่งศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมที่หลากหลาย

หลายและเรียนแล้วมีความเข้าใจเนื้อหา ทั้งนี้อาจ เนื่องมาจากกระบวนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 ขั้นตอน ที่นักเรียนได้ฝึกกระบวนการทำงานกลุ่มร่วมกับเพื่อน ในชั้นเรียนแล้วต้องฝึกฝนการตั้งคำถาม การแสวงหา คำตอบของคำถาม โดยการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆทั้งในและนอกห้องเรียนมา สร้างองค์ความรู้ใหม่ของตนเองสอดคล้องกับแนวคิด ของ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559: 71) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นตัวผู้เรียนทั้งทางกายทางสติปัญญา ทางอารมณ์ และทางสังคม โดยการมีส่วนร่วม ในกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 4 ด้านของผู้เรียนนั้นต้องมี มากกว่าผู้สอน และผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมอย่างเต็มตัว ในกระบวนการเรียนรู้ต่างๆที่มีชีวิตชีวาในการเรียน ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการเรียนรู้จากแหล่งเรียน รู้ต่าง ๆ โดยผู้สอนควรใช้หลักทางจิตวิทยา มาช่วย ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สิ่งที่ยเรียนนั้นมีความหมายกับนักเรียนและสามารถนำ สิ่งที่ยเรียนไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้ และสอดคล้องงาน วิจัยของนรินทร์ วงศ์คำจันทร์ (2558: 132) ที่ได้ศึกษา ความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning พบว่าการ นำการเรียนรู้แบบ Active learning มาใช้ในการเรียน การสอนส่งผลให้นักเรียนไม่เบื่อหน่าย เปิดโอกาสให้ นักเรียนแสวงหาความรู้โดยใช้แหล่งการเรียนรู้ทางด้าน เทคโนโลยี ได้แก่ อินเทอร์เน็ตได้อย่างเป็นประโยชน์ สูงสุดต่อตัวนักเรียนเอง

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยนักเรียน มีความคิดเห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรคเป็นฐาน นักเรียนได้ฝึก กระบวนการทำงานกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพได้ฝึก กระบวนการคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา อย่างสร้างสรรค์โดยผู้สอนจะเป็นผู้ที่คอยให้คำแนะนำ และออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้สนับสนุนให้ผู้เรียน ได้แสดงความสามารถในการนำเสนอข้อมูลนำไปสู่

การสร้างชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ของกลุ่ม สอดคล้องกับผลการประเมินการเรียนการสอนรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานของวิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2557: 4) ที่พบว่า ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะในการค้นคว้าหาความรู้ ทักษะในการคิด ทักษะในการทำงานเป็นกลุ่ม ทักษะการนำเสนอ และทักษะในการบริหารเวลา สอดคล้องกับงานวิจัยของเกษมณี ลาปะ (2559: 101) ที่ได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับผังกราฟิกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชาสังคมศึกษา พบว่าการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับผังกราฟิก ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากขึ้น ได้ตั้งประเด็นปัญหาและค้นคว้าหาความรู้แหล่งต่าง ๆ และนำความรู้ที่ได้จากการอภิปรายร่วมกันมาสรุปองค์ความรู้ และสร้างสรรค์ผลงานของกลุ่มในรูปแบบที่ทำให้ผู้อื่นสนใจได้อย่างดี

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ผู้วิจัยมีข้อค้นพบและแนวคิดที่เป็นข้อเสนอแนะดังรายละเอียดต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้สอนควรจัดทำสื่อมัลติมีเดียในขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจขึ้นเอง เพื่อให้เนื้อหาในสื่อมัลติมีเดียสอดคล้องกับเนื้อหาที่นักเรียนกำลังเรียน สื่อมัลติมีเดียที่ดีควรมีองค์ประกอบสื่อและเนื้อหาในสื่อที่เหมาะสมและสัมพันธ์กับระดับชั้นที่สำคัญต้องมีความสวยงามเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ซึ่งจากผลการวิจัย พบว่าสื่อมัลติมีเดียที่ผู้สอนสร้างขึ้นเองสามารถสร้างความสนใจให้กับนักเรียนได้ดีและทำให้

นักเรียนเข้าใจเนื้อหาวรรณคดีที่เรียนมากขึ้น

2. ผู้สอนควรกระตุ้นให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ และรู้จักตั้งประเด็นปัญหา โดยใช้คำถามหรือยกตัวอย่างสถานการณ์ปัญหาต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางให้นักเรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น

3. ผู้สอนไม่ควรใช้ระยะเวลาในการสอนมากในขั้นตอนที่ 1 และขั้นตอนที่ 2 เพื่อให้ผู้เรียนได้มีระยะเวลาในค้นคว้า และการทำกิจกรรมกลุ่มในขั้นตอนที่ 3 ผู้สอนต้องทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จัดกิจกรรมแบบกลุ่มย่อย เน้นการอธิบายตามกลุ่มย่อยหรือแบบรายบุคคล เพื่อให้ผู้เรียนนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองและผู้สอนควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ค้นคว้า พูดคุย และมีปฏิสัมพันธ์เกิดการแลกเปลี่ยนกันภายในกลุ่มอย่างเต็มที่

4. ผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนคิดนอกกรอบและหลากหลายตามความสนใจของนักเรียน ในการสร้างสรรค์และนำเสนอชิ้นงานในขั้นตอนที่ 4 ขึ้นนำเสนอผลงาน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นรูปแบบการสอนที่พัฒนามาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน แต่การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยไม่ได้ศึกษาในแง่ของทักษะความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาด้านการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานในรายวิชาภาษาไทยเพื่อศึกษาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์หรือพัฒนาทักษะในการคิดสร้างสรรค์

เอกสารอ้างอิง

- เกษมณี ลาปะ. (2559). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับผังกราฟิก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส 21103 สังคมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ชนาธิป พรกุล. (2554). การสอนกระบวนการคิด ทฤษฎีและการนำไปใช้. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2559). 80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ: บริษัทแดเน็กซ์อินเตอร์คอร์ปอเรชั่น.
- ดวงกมล สีนเพ็ง. (2553). การพัฒนาผู้เรียนสู่สังคมแห่งการเรียนรู้: การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ถนิมรักษ์ ชูชัยมงคล. (2557). การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นรินทร์ วงศ์คำจันทร์. (2558). การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- บุญเหลือ เทพยสุวรรณ. (2539). **วรรณวรรณกรรม**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- บันลือ พุกชะวัน. (2557). **แนวพัฒนาการอ่านเร็ว-คิดเป็น**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปนัดดา ใจสุทธิ. (2558). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบ. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พรทิพย์ ศิริสมบุญ. (2549). **นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวปฏิรูปการศึกษา**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรสุดา พรวัฒนกุล. (2558). การศึกษาผลการเรียนรู้วรรณคดีไทย กลอนบทละคร เรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนนทกชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สื่อประสม. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต.
- มงคล เรียงณรงค์. (2558). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส 21103 สังคมศึกษา 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

- رينฤทัย สัจจพันธุ์. (2544). **วรรณคดีศึกษา**.
กรุงเทพฯ: อารยปัญญา.
- รวารวรรณ จันทรวงศ์และกิ่งฟ้า สีนววงศ์. (2557).
**การคิดและการคิดเกี่ยวกับการรู้:
แนวคิดการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการ
คิดของผู้เรียน**. ขอนแก่น: สำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- วิจารณ์ พานิช. (2555) **วิธีการเรียนรู้เพื่อศิษย์ใน
ศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี
สฤษดิ์วงศ์.วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์. (2557ก). **รวมมิตร
คิด เรื่อง การเรียนรู้: เปลี่ยนการศึกษา
ไทยสู่ศตวรรษที่ 21**.กรุงเทพฯ:
สำนักงานอุทยานการเรียนรู้.
- _____. (2557ข). **คู่มือออกแบบการสอนใน
ศตวรรษที่ 21**. เอกสารประกอบการอบรม
การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน.
- _____. (2558). “การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน.”
นวัตกรรมการเรียนรู้ 1, 2 (กรกฎาคม-
ธันวาคม): 23-37. สุวัฒน์ วิวัฒนานนท์.
- (2550). **ทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์ และ
เขียน**. นนทบุรี: ซี.ซี. นอลลิคจิ๊จคส์.
- อิงอร สุพันธุ์วิถิ และคณะ. (2555). **ภาษาไทยระดับ
มัธยมศึกษาตอนปลาย ชุดฝึกอบรมครู**.
กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.