

**การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ปัญหาพื้นฐาน
ทางเศรษฐกิจ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**

**The Development of Learning Activities Packages based on Creativity-Based
Learning Entitled Basic Economic Problems, Social Studies, Religion and
Culture Learning Substance Group for Prathomsuksa 6 students**

ภูมิพงศ์ จอมหงษ์พิพัฒน์¹
Bhumbhong Jomhongbhibhat¹

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านปลาตุก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ภาคเรียนที่ 1/ 2566 จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบเป็นกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน 6 ชุด 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก 3) แบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 88.13/87.00 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.89

คำสำคัญ: ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน

¹ รองศาสตราจารย์ ดร., คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

*ผู้ติดต่อ ภูมิพงศ์ จอมหงษ์พิพัฒน์ อีเมล: bhumbhong.j@ubru.ac.th

รับเมื่อ 28 พฤศจิกายน 2567 แก้ไข 10 พฤศจิกายน 2567 ตอบรับเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2567

Abstract

The objectives of this research are 1) to develop the learning activities packages based on creativity-based learning entitled basic economic problems, social studies, religion and culture learning substance group for prathomsuksa 6 students to be effective according to the criterion 80/80 2) To compare achievement before and after studying with the learning activities packages based on creativity-based learning 3) To assess the satisfaction of prathomsuksa 6 students with learning Using the learning activities packages. The sample is prathomsuksa 6 students at Ban Pladuk School Under the Ubon Ratchathani Primary Educational Service Area Office, Area 1, Semester 1, 1/2023, a total of 30 students were obtained by cluster random sampling. The tools used in the research were: 1) the learning activities packages 2) learning achievement tests. It is a multiple choice type with 4 options. 3) Satisfaction questionnaire with a 5 level rating scale.

The research findings were as follows:

1. the learning activities packages based on creativity-based learning has efficiency equal to 88.13/87.00 which higher the specified criteria
2. Academic achievement After studying higher than before studying It is statistically significant at the .01 level.
3. prathomsuksa 6 students 6 students are satisfied with learning with the overall learning activity packages at a high level has an average of 4.22 and standard deviation 0.89.

Keywords: Learning activity packages, Creativity-Based Learning

บทนำ

ยุคศตวรรษที่ 21 เป็นยุคแห่งการแข่งขันทางสังคมค่อนข้างสูง ส่งผลต่อการปรับตัวให้ทัดเทียมและเท่าทันกับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในบริบททางสังคมในทุกมิติรอบด้าน ดังนั้นการเสริมสร้างองค์ความรู้ ทักษะเฉพาะทาง ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน และสมรรถนะของการรู้เท่าทันจึงเป็นตัวแปรสำคัญที่ต้องเกิดขึ้นกับตัวผู้เรียนในการเรียนรู้ ยุคสังคมแห่งการเปลี่ยนแปลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ กระแสการปรับเปลี่ยนทางสังคมที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นยุคโลกาภิวัตน์ที่มีวิวัฒนาการความก้าวหน้าในทุก ๆ มิติเป็นไปอย่างรวดเร็วและรุนแรงส่งผลต่อวิถีการดำรงชีวิตของสังคมอย่างทั่วถึงการกำหนดยุทธศาสตร์ และการสร้างความพร้อมที่จะรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนั้น เป็นสิ่งที่ท้าทายศักยภาพ และความสามารถของมนุษย์ที่จะสร้างนวัตกรรมทางการเรียนรู้ในลักษณะต่าง ๆ ให้เกิดขึ้น และสามารถรองรับการเปลี่ยนแปลงทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วยความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม การคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ไขปัญหา การสื่อสารและการมีส่วนร่วมรอบแนวคิดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เน้นผลลัพธ์ที่สำคัญคือ ต้องยึดผลลัพธ์ทั้งในแง่ของความรู้ในวิชาแกนและทักษะ ซึ่งเป็นผลลัพธ์ที่โรงเรียน สถานทำงานและชุมชนต่าง ๆ เห็นคุณค่า สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติที่ว่าด้วยการจัดกระบวนการเรียนรู้ ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการ ฝึกทักษะ กระบวนการคิดการจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และ

การประยุกต์ความมาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญห (มงคล เรียงณรงค์, ลัดดา ศิลาน้อย 2558, น. 141) ดังนั้น การใช้ความสามารถในการคิดจึงเป็นกุญแจสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นคนเก่ง ดี และอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ความสามารถในการคิด เป็นวัตถุประสงค์ของการศึกษาที่สำคัญเพราะการคิดเป็น ทักษะที่ทุกคนควรมีเพื่อใช้ในการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมและดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพยิ่งในสมัยโลกาภิวัตน์ (สุรงค์ โค้วตระกูล 2545, น. 316) สำหรับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ได้ให้ความสำคัญกับคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และการส่งเสริมความคิด โดยเฉพาะความคิด ริเริ่มสร้างสรรค์ ดังจะเห็นได้จาก มาตรา 7 ที่ได้ระบุว่า ในกระบวนการเรียนรู้ต้องมุ่งปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข รู้จักรักษาและส่งเสริมสิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ ความเคารพกฎหมาย ความเสมอภาค และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ มีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย รู้จัก รักษาผลประโยชน์ส่วนรวมและของประเทศชาติ รวมทั้งส่งเสริมศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรมของชาติ การกีฬา ภูมิปัญญา ท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และความรู้อันเป็นสากล ตลอดจนอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีความสามารถในการ ประกอบอาชีพ รู้จัก พึ่งตนเอง มีความริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่รู้และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกวัน ให้ผู้เรียนมีสมรรถนะ สำคัญอย่างหนึ่งต่อความสามารถในการคิดเป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบเพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจ เกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา 2551, น. 3 - 4)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลก ยึดมั่นในการปกครอง ตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็น ต่อการศึกษา การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคน สามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ จึงได้กำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ คือ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ภาษาต่างประเทศ (กระทรวงศึกษาธิการ 2552, น. 116) ทั้งนี้จะเห็นได้ว่ากลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นกลุ่มสาระวิชาการเรียนรู้หนึ่งที่กำหนดให้เป็นวิชาพื้นฐานที่จำเป็นด้วยเนื้อหาและขอบข่ายของวิชา เปรียบเสมือนแกนกลางของวิชาต่าง ๆ ในหลักสูตรที่ให้ผู้เรียนศึกษาเพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิตในสังคม ซึ่ง อำนวยประโยชน์ทั้งในด้านส่วนตัวและส่วนรวม

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นกลุ่มสาระที่เป็นรากฐานของวิชาการทุกสาขา เป็นวิชาที่ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันใน สังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด สามารถเข้าถึงการพัฒนาการเปลี่ยนแปลง ตามยุคสมัย กาลเวลาตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น มีความอดทนอดกลั้น ยอมรับในความ แตกต่าง และมีคุณธรรมจริยธรรมสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและ สังคมโลก (นาฏยา ภัทรแสงไทย 2555, น. 26) การศึกษาวิชาเศรษฐศาสตร์เป็นส่วนหนึ่งในรายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม การศึกษาเศรษฐศาสตร์เปรียบเสมือนเครื่องมือสำคัญที่นำไปสู่ความเข้าใจสิ่งต่าง ๆ หรือกลไกในการดำเนินการทางการผลิต การลงทุน และสร้างการหมุนเวียนการติดต่อสื่อสารทางธุรกิจในสังคม ทำให้ รู้ถึงธรรมชาติและขอบเขตความสามารถที่มีอย่างไม่จำกัดของมนุษย์ รู้จักความสามารถของตนเอง เศรษฐศาสตร์ ช่วยให้เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภคการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมี

ประสิทธิภาพและคุณค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ เข้าใจระบบและสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ และความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก ที่มีเงื่อนไขใดที่ผลักดันให้เกิดขึ้น

แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบใช้แบบใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning) เป็นกระบวนการคิดของสมอง ซึ่งมีความสามารถในการคิดได้หลากหลาย และแปลกใหม่จากเดิมโดยสามารถนำไปประยุกต์ทฤษฎี หรือหลักการได้อย่างรอบคอบและมีความถูกต้องจนนำไปสู่การคิดค้นและสร้างสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่หรือรูปแบบความคิดใหม่ (ทิตินา แคมมณี 2554, น. 176) ซึ่งการนำแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบใช้แบบใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาเศรษฐศาสตร์จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน การเรียน หรือกิจกรรมที่ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ด้วย เช่น การทดลอง หรือ การทำกิจกรรมที่ต้องการสร้างสรรค์ในรูปแบบเกมให้หลากหลายไม่ซ้ำแบบเดิม เพื่อไม่ให้คู่ต่อสู้รู้ทัน ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นลักษณะการคิดสร้างสรรค์ในเชิงวิชาการโดยที่ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ แต่คนในปัจจุบันให้ความสนใจในเศรษฐศาสตร์น้อยมาก เพราะคนโดยทั่วไปเห็นว่าเศรษฐศาสตร์ห่างไกลจากชีวิตจริง และเศรษฐศาสตร์ยังปราศจากประโยชน์ที่จะนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน กระบวนการศึกษาเศรษฐศาสตร์ยังไม่มีภาระสะท้อนให้เห็นถึงประโยชน์ที่จะนำไปใช้ในชีวิตจริง และไม่เป็นการพัฒนาสติปัญญาและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์แต่อย่าง

จากสภาพการดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะในการศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning) เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดกระบวนการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ฝึกการคิด วิเคราะห์ แยกแยะ โดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเศรษฐศาสตร์ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพให้สูงขึ้นต่อไป

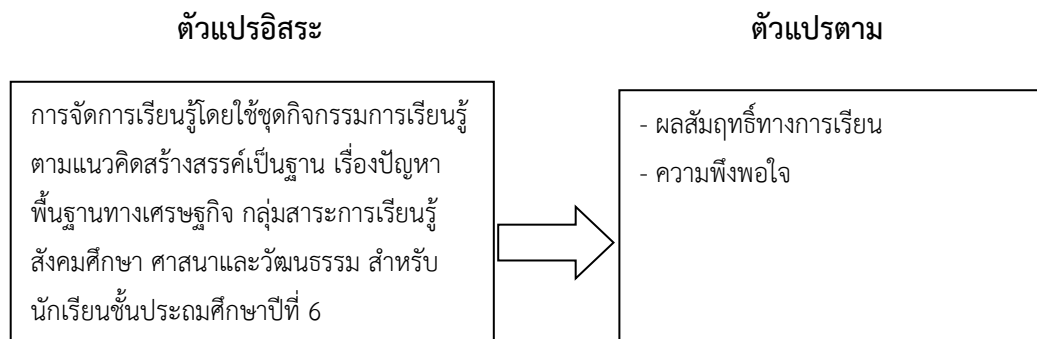
วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่องปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐานเรื่องปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

สมมติฐานของการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

กรอบแนวคิดของการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้นำเสนอวิธีดำเนินการ ดังนี้

ประชากรและตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรการศึกษาครั้งนี้ทำการศึกษาเกี่ยวกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียน 1/2566 โรงเรียนบ้านปลาตุก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 จำนวน 55 คน จำนวน 2 ห้องเรียน

ตัวอย่าง

ตัวอย่าง การศึกษาครั้งนี้ทำศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนบ้านปลาตุก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบเป็นกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม เนื่องจากโรงเรียนบ้านปลาตุกมีการจัดห้องเรียนแบบคละผลการเรียน และทั้ง 2 ห้องเรียนนักเรียนมีคุณลักษณะคล้ายคลึงกัน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 6 ชุด
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีผลต่อการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือตามขั้นตอนดังนี้

1. การสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องดังนี้

1.1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มาตรฐานการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ ขอบข่ายเนื้อหา การวัดการประเมินผล

1.1.2 กำหนดเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างแผนการจัดการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้และเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

1.1.3 ศึกษาเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้

1.1.4 สร้างชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 6 ชุด จากนั้นนำไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านประเมินและพิจารณาให้คำ แนะนำความถูกต้องของเนื้อหา และความสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผล แล้วนำคำแนะนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะให้สมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับตัวอย่าง

2. การสร้างและพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่

2.1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

2.1.2 ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้จากหลักสูตร วิเคราะห์หลักสูตร วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวนทั้งหมด 30 ข้อ เพื่อใช้สำหรับการทดสอบก่อนเรียนและทดสอบหลังเรียน

2.3 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องพิจารณา ปรับปรุง แก้ไข ข้อบกพร่องให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2.4 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแล้ว พร้อมทั้งแบบประเมินคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ หาความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบและจุดประสงค์ (IOC)

2.5 นำผลประเมินมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้อยู่ในเกณฑ์ความเที่ยงตรงที่ใช้ได้ คือ ข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ .50 ขึ้นไป

3. การสร้างและพัฒนาแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ โดยใช้แนวการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยเกี่ยวกับแบบสอบถามความพึงพอใจ และวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ และกำหนดรูปแบบการเขียนข้อคำถาม ในแบบทดสอบ โดยใช้หัวข้อหลัก 3 ประเด็น คือ 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน 3) ด้านเครื่องมือวัดผลเป็นแนวทาง แล้วนำมาแจกแจงรายละเอียดภายในหัวข้อหลักให้ครอบคลุม สำหรับแบบสอบถามความพึงพอใจจำนวน 15 ข้อ

3.3 การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ โดยใช้แนวการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

3.4 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องพิจารณาปรับ แก้ไข ข้อบกพร่อง ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3.5 นำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน (ชุดเดิม) ตรวจสอบความ ถูกต้อง ความเที่ยงตรงในสิ่งที่ต้องการวัด

3.6 นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง ผลจากการวิเคราะห์ ระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์ โดยใช้สูตร IOC (Index of Item Objective Congruence) อยู่ในช่วง ตั้งแต่ 0.60 ถึง 1.00 ก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง (Semi-experimental Research) โดยใช้เวลาในการทดลอง จำนวน 12 ชั่วโมง ไม่รวมทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 1 ชั่วโมง และสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนหลัง การทดลอง 1 ชั่วโมง โดยมีขั้นตอนดำเนินการดังนี้

1. ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
2. ดำเนินการสอนตามชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จำนวน 6 ชุด ๆ ละ 2 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง
3. เมื่อดำเนินการสอนเสร็จสิ้นแล้ว ให้นักเรียนทำทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการเรียน กับนักเรียน ที่เป็นตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
4. ทำการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวคิดสร้างสรรค์ เป็นฐานกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ปัญหา พื้นฐานทางเศรษฐกิจ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยใช้สูตร E1/E2 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2556, น. 259)
2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรม การเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยการทดสอบค่าที แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (บุญชม ศรีสะอาด 2535, น. 109)

3. สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้เกณฑ์ระดับความพึงพอใจในการเรียนรู้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด 2545, น.102-103)

4.51 - 5.00 มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

3.51 - 4.50 มีความพึงพอใจในระดับมาก

2.51 - 3.50 มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

1.51 - 2.50 มีความพึงพอใจในระดับน้อย

1.00 - 1.50 มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

สรุปผลการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 88.13/87.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ที่	คะแนน	คะแนนเต็ม	จำนวนนักเรียน	คะแนนรวม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
1	คะแนนเฉลี่ยจากการทำกิจกรรมในชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ทั้ง 6 ชุด (E_1)	80	30	2196	73.2	2.91	$E_1 = 88.13$
2	คะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนจำนวน 30 ข้อ (E_2)	30	30	813	26.1	1.37	$E_2 = 87.00$

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน (n)	คะแนน			ΣD	$(\Sigma D)^2$	ΣD^2	t
		คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.				
ก่อนเรียน	30	30	9.83	3.49	488	238,144	8,258	26.26**

หลังเรียน	30	30	26.1	1.37	
-----------	----	----	------	------	--

** นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 4.22 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.89 ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

รายงานการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านวัตถุประสงค์			
1.1 ผู้เรียนได้ตระหนักและเห็นคุณค่าของปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐศาสตร์	4.27	0.81	มาก
1.2 ผู้เรียนสามารถถอดบทเรียนจากกิจกรรมที่ได้ทำเพื่อนำไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์จริง	4.20	0.65	มาก
1.3 ผู้เรียนมีความรับผิดชอบ สามัคคี และรู้จักแบ่งงานกันทำ	3.97	1.05	มาก
2. ด้านขั้นตอนกระบวนการทำงานของผู้วิจัย			
2.1 รูปแบบกิจกรรมการจัดกิจกรรม	4.30	0.82	มาก
2.2 ลำดับขั้นตอนในการจัดกิจกรรม	4.17	0.93	มาก
2.3 ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม	4.13	1.09	มาก
2.4 เอกสารและสื่อประกอบการจัดกิจกรรม	4.20	0.95	มาก
2.5 ความเหมาะสมของกิจกรรมการจัดกิจกรรม	4.13	0.99	มาก
2.6 คณะผู้วิจัยมีกิริยามารยาทเรียบร้อย	4.50	0.92	มาก
2.7 คณะผู้วิจัยมีความสามารถในการดูแลและแก้ปัญหา	4.27	0.85	มาก
3. ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก			
3.1 สถานที่จัดกิจกรรม	3.90	1.01	มาก
3.2 มีการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม	4.10	1.04	มาก
4. ด้านคุณภาพการจัดกิจกรรม			
4.1 ผู้เรียนได้รับประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างคุ้มค่า	4.47	0.72	มาก
4.2 ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	4.33	0.83	มาก
4.3. เป็นกิจกรรมที่หลากหลาย สนุกสนานกับการเรียน	4.43	0.72	มาก
รวม	4.22	0.89	มาก

อภิปรายผล

จากการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประเด็นที่ค้นพบที่ควรนำมาอภิปราย ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.13/ 87.00 แสดงให้เห็นว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องจากเหตุผลดังต่อไปนี้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีกระบวนการสร้างตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบ และวิธีการที่เหมาะสม คือ ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 วิเคราะห์หลักสูตรและสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ศึกษาแนวคิดทฤษฎีในการทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากและประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ และลักษณะเด่นของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีการสร้างอย่างเป็นระบบตามกระบวนการของการวิจัย กิจกรรมการเรียนการสอนตามชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) สำหรับ ซึ่งเน้นกระบวนการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ กระบวนการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เพื่อฝึกให้ผู้เรียนคิดหาคำตอบและค้นพบข้อสรุปหรือคำตอบของตนเอง โดยเน้นกระบวนการกลุ่ม ผู้เรียนได้ช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ สามารถช่วยให้สมาชิกในกลุ่มสามารถดำเนินกิจกรรมตามชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ในชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีกระบวนการเรียนรู้อย่างมีขั้นตอน ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรม แสวงหาคำตอบด้วยตนเองย่อมส่งผลให้นักเรียนมีความสนใจอยากรู้ อยากเห็น กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้เกิดการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์นำไปสู่การแก้ปัญหา ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นด้วยตนเองคิดนอกกรอบที่หลากหลายตามความสนใจของนักเรียน ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นคำตอบที่มาจากประสบการณ์และสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับในชีวิตประจำวัน ทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มซึ่งกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมทั้งร่างกาย สติปัญญา สังคม และอารมณ์ เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันซึ่งสอดคล้องกับศิริลักษณ์ จันทอง (2547, น. 69) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดฝึกความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตัวอย่างสำหรับหาประสิทธิภาพชุดฝึกความคิดสร้างสรรค์เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเขาพริกไทย จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 20 คน และกลุ่มตัวอย่างเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลอง เป็นนักเรียนโรงเรียนบ้านปางมะค่า จังหวัดกำแพงเพชร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ ชุดฝึกความคิดสร้างสรรค์ และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า ชุดฝึกความคิดสร้างสรรค์มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยได้คะแนนเฉลี่ยชุดฝึกความคิดสร้างสรรค์ร้อยละ 81.81 และคะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 34.59 แสดงว่าชุดฝึกความคิดสร้างสรรค์ มีประสิทธิภาพ 81.814.59 และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ได้รับการฝึกจากชุดฝึกความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับถนัดกิจ บุตรวงศ์ (2562, น. 216) ได้ทำการวิจัย เรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา

เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้แนวทางการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบ้านปาก้าว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 5 ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แนวทางการสอน แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.87/81.07 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวทางการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จึงมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เกิด ประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียนต่อไป

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด สร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่ามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ .01 อาจเนื่องจาก นักเรียนได้ทำกิจกรรมในกระบวนการเรียนรู้และศึกษากิจกรรมตามรูปแบบการเรียนการสอนสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนศึกษาค้นคว้า หาความรู้ ออกแบบ การคิดสร้างสรรค์ผลงานตาม จินตนาการ กระตุ้นความคิด สืบค้นข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ทั้งในและนอกห้องเรียน การศึกษาไปความรู้ ปฏิบัติกิจกรรมตามใบงาน และสถานการณ์ที่เกิดขึ้น การค้นหาข้อสงสัยและตรวจสอบคำตอบด้วยตนเอง จึงทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้อย่างเป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังฝึกให้นักเรียนมีทักษะกระบวนการคิด มีโอกาสในการวางแผน การเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติการเรียนรู้ และทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับงานวิจัย ของ สิริพัชร เจษฎาวิโรจน์ (2559, น. บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาระบบการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานในกระบวนการ วิชา CEE 2205 (ความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็ก) ผลการวิจัย พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้จากการประเมิน ระหว่างเรียนและการสอบวัดผลปลายภาคเรียนนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างสอบผ่าน 72 คนคิดเป็นร้อยละ 100 จะเห็นได้ว่า จุดเด่นของการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning : CBL) เป็น รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางสติปัญญา คิด ออกแบบ และได้ สร้างสรรค์ผลงาน ทำให้ผู้เรียนมีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำหาคำถาม คิด สามารถ กระตุ้นสมองให้ผู้เรียนเกิดการเคลื่อนไหว จดจ่อในการคิด ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายต่อการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังส่งเสริมการพัฒนา ความคิดและสติปัญญาของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การให้ผู้เรียนได้เรียนรู้หลักการสร้างสรรค์ ออกแบบ ผลงาน ตามความคิดและจินตนาการ ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ มงคล เรืองณรงค์, ลัดดา ศิลาน้อย (2558, น. บทคัดย่อ) ที่ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการจัด การเรียนรู้เท่ากับ 4.22 ทั้งนี้อาจเป็นผลเนื่องจากนักเรียนมีอิสระในการเรียนรู้ ได้ศึกษาค้นคว้าเกิดกระบวนการคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ กระบวนการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ การทำกิจกรรมกลุ่ม ศึกษาใบงาน นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง รู้จักการสร้างสรรคผลงานอย่างอิสระ เกิดความสุขในการเรียนรู้

นักเรียนจึงเกิดความพึงพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีขั้นตอนตามรูปแบบการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) สอดคล้องกับการศึกษาของรุษานี หมื่นยะลา (2561, น. บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาทักษะกระบวนการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์โดยใช้รูปแบบการสอนคิดสร้างสรรค์เป็นฐานในการทำโครงงาน วิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีพัฒนการหาดใหญ่โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบคิดสร้างสรรค์เป็นฐานภาพรวมค่าเฉลี่ยทั้งหมดเท่ากับ 4.27 (S.D. =0.74) อยู่ในเกณฑ์ระดับความพึงพอใจมาก และสอดคล้องกับผลการวิจัยของณัดกิจ บุตรวงศ์ (2562, น. 216) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาเรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้แนวทางการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบ้านป่าแก้ว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 5 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แนวทางการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานโดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.08) และยังสอดคล้องกับปราโมทย์ จันทรเรือง (2553, น. 117) ได้ทำการศึกษาการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการทักษะการคิดและการสร้างสรรค์ความรู้สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญ 6 องค์ประกอบ คือหลักการ จุดประสงค์ โครงสร้างเนื้อหา การวิเคราะห์งาน หน่วยการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ เอกสารรูปแบบมี 3 เล่ม คือ คำแนะนำการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้และการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นทำให้คะแนนเจตคติต่อการเรียนตามรูปแบบของนักเรียนอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

1.1 การนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ควรมีการจัดเตรียมแผนหลักและแผนสำรองก่อนดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อไม่ให้เกิดกิจกรรมดำเนินได้อย่างมีประสิทธิภาพ และควรมีการชี้แจงขั้นตอนการนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียน เพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ว่ามีส่วนประกอบหลักอะไรบ้างในแต่ละชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว มีประสิทธิภาพ และสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมได้

1.2 ครูผู้สอนควรศึกษาบริบทของโรงเรียน และบริบทของนักเรียน แล้วนำมาปรับชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสม สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม ความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียน และจัดเตรียมสื่อแหล่งเรียนรู้ เนื้อหา ตลอดจนการวัดผลประเมินผลให้สอดคล้องกับบริบทของนักเรียน และโรงเรียน

1.3 ในขณะที่นักเรียนทำชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ครูต้องคอยสังเกต ให้ความช่วยเหลือและแนะนำนักเรียน หากนักเรียนไม่สามารถปฏิบัติหรือนักเรียนไม่เข้าใจในกิจกรรม หรือเกิดปัญหาในการทำชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจ โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ในระดับชั้นอื่น ๆ หรือในเนื้อหาอื่น ๆ ที่มีลักษณะคล้ายคลึงและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบการจัดการแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL)

2.2 ควรมีการนำชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานไปใช้กับตัวแปรอื่น ๆ เช่น การทำงานเป็นทีม ทักษะกระบวนการคิดเชื่อมโยง ทักษะการใช้ชีวิต หรือเจตคติ เป็นต้น

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เนื่องจากผู้วิจัยได้รับความช่วยเหลือ ดูแลเอาใจใส่เป็นอย่างดี จาก รองศาสตราจารย์ ดร. สำราญ กำจัดภัย อาจารย์ที่ปรึกษาที่ให้คำแนะนำและตรวจแก้ไขข้อบกพร่องมาโดยตลอด ตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จเรียบร้อย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณด้วยความเคารพอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้ ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกริกไกร แก้วล้วน, นางเมธิณี วีระกุล และนางแววรัตน์ ช่างปัน ที่ให้ความกรุณาสละเวลาอันมีค่ามาเป็นผู้เชี่ยวชาญที่ช่วยตรวจเครื่องมือการวิจัยและได้กรุณาให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการทำวิจัยให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการทำวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณครอบครัวผู้เป็นกำลังใจ และให้การสนับสนุน ในการศึกษาของผู้วิจัยมาโดยตลอดรวมทั้งบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้องที่ไม่ได้กล่าวมาทั้งหมดซึ่งมีส่วนช่วยให้วิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). *แนวคิดในการผลิตชุดการสอน*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ถนัดกิจ บุตรวงศ์. (2562). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้แนวคิดการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน) มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- ทิตนา แคมมณี. (2554). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นัตยา ภัทรแสงไทย. (2525). *ยุทธวิธีการสอนสังคมศึกษา*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปราโมทย์ จันทรเรือง. (2553). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการทักษะการคิดและการสร้างสรรค์ความรู้สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา*, 21(1).
- ปิยวรรณ เนาบุตร. (2550). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์กลุ่มสาระภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน) มหาวิทยาลัยนเรศวร.

- มงคล เรียงณรงค์, ลัดดา คีลาน้อย. (2558). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดอย่างมีวิจารณญาณ รายวิชา ส 31102 ประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การสอนด้วยวิธีการทาง ประวัติศาสตร์ร่วมกับเทคนิคผังกราฟิก. วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา, 9(1), 222-228.
- ศิริลักษณ์ จันทอง. (2547). การพัฒนาชุดฝึกความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน) มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2551). แนวทางการบริหารจัดการหลักสูตรตามหลักสูตร แกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมชมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สิริชัย เจษฎาวิโรจน์. (2559). กระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานในกระบวนการวิชา CEE2205 (ความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็ก). กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2545). จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 5 ฉบับปรับปรุงแก้ไข. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฮานี หมินยะลา. (2562). การพัฒนาทักษะกระบวนการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์โดยใช้รูปแบบการสอนคิดสร้างสรรค์ เป็นฐาน (Creativity Based Learning) ในการทำโครงงานวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นปีที่ 2. สาขาการตลาดวิทยาลัยเทคโนโลยีพัฒนการหาดใหญ่. สงขลา: วิทยาลัยเทคโนโลยี พัฒนาการหาดใหญ่.