



ผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยใช้การเรียนรู้แบบ ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

The Effects of Creative Art Activities of Grade 7 Students by Using Problem Based Learning (PBL)

ปฐวิกรณ์ กุลไพธสาร (Pattawikorn Kunphaisan)^{1*} วชิรินทร์ ศรีรักษา (Watcharin Sriraksa)**

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์เรื่อง เส้นและรูปร่าง โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน โดยให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่อง เส้นและรูปร่าง โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน โดยให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ เรื่อง เส้นและรูปร่าง โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนาคอกวิทยาการ อ.ศรีบุญเรือง จ.หนองบัวลำภู ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 27 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบไปด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นจำนวน 6 แผน แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ และ แบบสอบถามความพึงพอใจ รูปแบบการวิจัยคือ วิจัยเชิงทดลอง ขั้นตอน Pre Experimental Research สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ คะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนโดยรวมทั้ง 4 ด้าน คือ ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด ความริเริ่มในการคิด และ ความคิดละเอียดลออมีค่าคะแนนรวมเฉลี่ย 4.41 คิดเป็นร้อยละ 88.35 มีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 24.25 คน คิดเป็นร้อยละ 89.81 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด 2) นักเรียนส่วนใหญ่มีค่าเฉลี่ยคะแนนความสวยงามและด้านความสะอาดมากที่สุด มีคะแนนเท่ากันในระดับ ดี รองลงมาคือ ความคิดสร้างสรรค์ และ ผลสำเร็จของผลงาน และด้านที่นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุดได้แก่ ความตรงต่อเวลา ซึ่งมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 88.10 ของนักเรียนทั้งหมด และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานอยู่ในระดับดี ($\bar{X}=4.34$) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านที่ 2 สรุปความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานอยู่ในระดับดี ($\bar{X}=4.38$)

¹ Correspondent author: patkun0205@gmail.com

* นักศึกษา หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

** รองศาสตราจารย์ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ABSTRACT

The research purposes were to 1) to study about creativity towards drawing lines and shapes by using problem-based learning which required students to have average score not less than 70% and more than 70% of all students were required to pass the assigned criteria 2) study students' learning achievement on drawing lines and shapes by using problem-based learning which required students to have average score not less than 70% and more than 70% of all students were required to pass the assigned criteria 3) to study grade 7 students' satisfaction towards the learning of drawing lines and shapes by using problem-based learning. Target group specified in this study was grade 7 students in Nakok Witthayakan, Sriboonrueang District, Nong Bua Lamphu who studies in the second semester of academic year 2015. The classroom consisted of 27 students whom were selected by using purposive sampling. Research instruments employed in the study included 6 lesson plans designed by the researcher, creativity test and satisfaction survey form. From the study, it had been found that students showed development in terms of creativity by using score obtained from 4 aspects in artistic creativity test (Visual Arts) including fluency, flexibility, originality and elaboration. Average score from all 4 aspects was reported at 4.41 or equal to 88.35 with 24.25 or equal to 89.81 of students qualified for the assigned criteria. The results related to the students' learning achievement revealed that most of students had average score in the items of beauty and neatness at highest level followed by good level in the item of creativity and completeness of the work respectively. However, in the item of punctuality was reported at the lowest level since only 27 students or equal to 88.10 were qualified in particular item. The results of students' satisfaction towards problem-based teaching was reported at good level ($\bar{X} = 4.34$) with the highest average in the second item "the comments and suggestions towards the knowledge obtained from problem-based learning" was at the average of good have ($\bar{X} = 4.38$)

คำสำคัญ: ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ การเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Keywords: Creative art, Problem based learning, Achievement

บทนำ

ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 (แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ.2545) มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ การพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดนั้นจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะที่สำคัญ สำหรับความสามารถในการคิดเป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์การคิดสังเคราะห์แก้ปัญหาได้เหมาะสมและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้สิ่งต่างๆและการคิดอย่างสร้างสรรค์ [1] นอกจากนี้การศึกษาในศตวรรษที่ 21 ครูจะต้องปรับแนวทางการเรียนการสอน โดยครูจะต้องทำให้เด็กรักที่จะเรียนรู้ตลอดชีวิต และมีเป้าหมายในการสอนที่จะทำให้เด็กมีทักษะชีวิต ทักษะการคิด ทักษะด้านเทคโนโลยี คอยแนะนำในชั้นเรียนแทนการสอน และการให้นักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ผ่านกิจกรรม ซึ่งจะเป็นการกระตุ้นให้เกิดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้อย่างเต็มที่ และเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์อย่างไม่มีขีดจำกัด [2]

ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่บ่งบอกคุณภาพของมนุษย์และมีความสำคัญยิ่งทั้งในส่วนของคุณคนและสังคมไม่ว่าจะเป็นความคิดด้านการเกษตรกรรมคมนาคมการแพทย์การศึกษาตลอดจนความก้าวหน้าทางวิทยาการอื่นๆ ซึ่งสามารถ



ทำให้มนุษย์มีความเป็นอยู่ที่สุขสบายนั้นส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากความคิดสร้างสรรค์ ดังที่ วิริยะ (2555) [3] ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้โดยการสอน การฝึกฝน การปฏิบัติ ความคิดสร้างสรรค์ทำให้เกิดสิ่งแปลกใหม่ และเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์มาก

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย โดยผู้สอนอาจนำผู้เรียนไปเผชิญสถานการณ์ปัญหาจริง หรือผู้สอนอาจจัดสภาพการณ์ให้ผู้เรียนเผชิญปัญหา และฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ปัญหา แก้ปัญหาร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในปัญหานั้นอย่างชัดเจน ได้เห็นทางเลือกและวิธีการที่หลากหลายในการแก้ปัญหา รวมทั้งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ เกิดทักษะกระบวนการคิดและกระบวนการแก้ปัญหาต่าง ๆ [4]

ปัจจุบันเรากำลังเผชิญกับปัญหาและอุปสรรคของการจัดการเรียนการสอนรายวิชาทัศนศิลป์ ถึงแม้ว่าศิลปะจะมีความสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน แต่ความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนยังอยู่ในระดับที่ต่ำ จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน โรงเรียนนากอกวิทยาการ ในรายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) พบว่านักเรียนขาดความคิดสร้างสรรค์ คัดลอกงาน คิดซ้ำ และไม่ชอบทำงานที่ใช้ความคิด จากปัญหาดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยจึงคิดว่าควรนำรูปแบบการสอนแบบใหม่ๆ มาพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนเพื่อให้ทักษะในการคิดอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้อยู่ในระดับที่สูงขึ้น ดังนั้นกิจกรรมการเรียนรู้ควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นหลักจะเป็นการใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนใฝ่หาความรู้เพื่อแก้ไขปัญหา ได้คิดเป็น ทำเป็น มีการตัดสินใจที่ดี และสามารถเรียนรู้การทำงานเป็นทีม

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจในการออกแบบและจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนที่เหมาะสมเข้ามามีการจัดการเรียนรู้ โดย รูปแบบที่เหมาะสมกับบริบทของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนากอกวิทยาการ คือการนำรูปแบบการสอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ซึ่งการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเกิดทักษะในการแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเองตลอดจนสามารถนำทักษะที่เกิดขึ้นไปบูรณาการกับการเรียนในรายวิชาอื่นๆและชีวิตประจำวันได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง เส้นและรูปร่าง โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน โดยให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ เรื่อง เส้นและรูปร่าง โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน โดยให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ เรื่อง เส้นและรูปร่าง โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน

วิธีดำเนินการวิจัย

1.กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนนากอกวิทยาการ อ.ศรีบุญเรือง จ.หนองบัวลำภู เป็นการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 27 คน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน

2.2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน

2.2.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการศึกษาคิดสร้างสรรค์โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบ

ปัญหา เป็นฐาน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จำนวน 6 แผน เวลา 12 ชั่วโมง ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับแผนการจัดการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับ เห็นด้วยมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.76

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

3.3 แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์มีจำนวน 3 ชุด ตามแนวคิดของ Torrance (ประสาธ, 2532) [5] ชุดที่ 1 การวาดภาพจากเส้น ชุดที่ 2 การต่อเติมภาพลายเส้น และชุดที่ 3 การประกอบภาพ โดยมีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.96

3.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน จำนวน 3 ด้าน ด้านละ 5 ข้อ รวมทั้งหมด 15 ข้อ ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับแบบประเมินความพึงพอใจ โดยภาพรวมอยู่ในระดับ เห็นด้วยมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.86

4. การดำเนินการ

4.1 การวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงทดลอง โดยมีรูปแบบการวิจัยคือ วิจัยเชิงทดลองขั้นต้น (Pre Experimental Research)

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลเชิงปริมาณ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาคิดสร้างสรรค์ ด้านความคล่องในการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและร้อยละ ของค่าเฉลี่ยและร้อยละ ของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน

รายการประเมินความคิดสร้างสรรค์	คะแนน				จำนวนนักเรียน		
	เต็ม	เกณฑ์ร้อยละ 70	เฉลี่ย	ร้อยละ	ทั้งหมด	ที่ผ่านเกณฑ์	ร้อยละ
ความคล่องในการคิด	5	3.5	4.8	96	27	27	100
ความยืดหยุ่นในการคิด	5	3.5	4.5	90	27	25	92.59
ความริเริ่มในการคิด	5	3.5	4.3	86	27	23	85.18
ความคิดละเอียดลออ	5	3.5	4.07	81.4	27	22	81.48
รวม	5	3.2	4.41	88.35	27	24.25	89.81



จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ของนักเรียนโดยรวม ทั้ง 4 ด้าน คือ ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด ความริเริ่มในการคิด และ ความคิดละเอียดลออมีค่าคะแนนรวมเฉลี่ย 4.41 คิดเป็นร้อยละ 88.35 มีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 24.25 คน คิดเป็นร้อยละ 89.81 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด

2. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ เรื่อง เส้นและรูปร่าง โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน

ในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน สาระทัศนศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 6 แผน ทำการสอนแผนละ 2 ชั่วโมง จากการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้สิ้นสุด พบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนแสดงในรูปตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

รายการประเมิน ผลงานนักเรียน	คะแนน					แปลความ
	เต็ม	เกณฑ์ ร้อยละ 70	เฉลี่ย	ร้อยละ ของคะแนน	S.D.	
ความคิดสร้างสรรค์	4	2.8	3.55	88.75	0.50	ดี
ความสวยงาม	4	2.8	3.62	90.50	0.49	ดี
ความตรงต่อเวลา	4	2.8	3.29	82.25	0.54	ปานกลาง
ความสะอาด	4	2.8	3.62	90.50	0.49	ดี
ผลสำเร็จของผลงาน	4	2.8	3.51	87.75	0.57	ดี
รวม	20	14	17.62	88.10	5.78	

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีค่าเฉลี่ยคะแนนความสวยงาม ด้านความสะอาดมากที่สุด มีคะแนนเท่ากันในระดับ ดี รองลงมาคือ ความคิดสร้างสรรค์ และ ผลสำเร็จของผลงาน และด้านที่นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุดได้แก่ ความตรงต่อเวลา ซึ่งมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 88.10 ของนักเรียนทั้งหมด

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง เส้นและรูปร่าง โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน

ผลการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนวิชาทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน ใน 3 ด้านได้แก่ ด้านที่ 1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการจัดกิจกรรม ด้านที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรม ด้านที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับบรรยากาศในการจัดกิจกรรม มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สรุปภาพรวมความพึงพอใจของนักเรียนทั้ง 3 ด้าน ที่มีต่อการจัดกิจกรรมศิลปะโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน

ข้อที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น		แปลความ
		$\bar{X}$	S.D.	
1	ด้านที่ 1 สรุปความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการจัดกิจกรรมศิลปะโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน	4.30	0.37	ดี
2	ด้านที่ 2 สรุปความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมศิลปะโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน	4.38	0.26	ดี
3	ด้านที่ 3 สรุปความคิดเห็นเกี่ยวกับบรรยากาศในการจัดกิจกรรมศิลปะโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน	4.36	0.26	ดี
รวม		4.34	0.29	ดี

จากตารางที่ 3 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน อยู่ในระดับ ดี ($\bar{X}$ = 4.34, S.D. 0.29) เรียงลำดับจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ ด้านที่ 2 สรุปความพึงพอใจเกี่ยวกับความรู้ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมศิลปะโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ($\bar{X}$ = 4.38, S.D. 0.26) ด้านที่ 3 สรุปความพึงพอใจเกี่ยวกับบรรยากาศในการจัดกิจกรรมศิลปะโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ($\bar{X}$ = 4.36, S.D. 0.26) สรุปความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการจัดกิจกรรมศิลปะโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ($\bar{X}$ = 4.30, S.D. 0.37)

อภิปรายผลการวิจัย

1. อภิปรายผลการศึกษาคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ

จากการวิเคราะห์คะแนนความคิดสร้างสรรค์ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความคล่องในการคิด ด้านความยืดหยุ่นในการคิด ด้านริเริ่มในการคิด และด้านความคิดละเอียดลออ มีค่าคะแนนรวมเฉลี่ย 4.41 คิดเป็นร้อยละ 88.35 มีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 24.25 คน คิดเป็นร้อยละ 89.81 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด อภิปรายผลได้ว่า การศึกษาคิดสร้างสรรค์โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน นั้น เป็นรูปแบบของกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ การฝึกทักษะการแก้ปัญหาจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 ชุด ส่งผลต่อการคิดในองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ในด้านความคล่องในการคิด, ด้านความยืดหยุ่นในการคิด ด้านความคิดละเอียดลออ ด้านความริเริ่ม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิตราภา (2550) [6] ได้ศึกษาชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะแก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนลับแลพิทยาคม จังหวัดอุตรดิตถ์ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้ทำชุดฝึกกิจกรรมที่ได้จัดทำขึ้นมีผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้สูงขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ แก้วใจ (2548) [7] ได้ศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะ ของนักเรียนระดับก่อนประถมศึกษา โดยใช้แบบฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์ พบว่า คะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ทาง



ศิลปะทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านความคล่องคล่องในการคิด ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ ของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและแตกต่างกัน จึงสรุปโดยรวมได้ว่า นักเรียนมีการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน โดยให้นักเรียนร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

2. อภิปรายผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

จากการวิเคราะห์คะแนนของผลงานนักเรียนเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ ความสวยงาม ความตรงต่อเวลา ความสะอาด และผลสำเร็จของผลงาน นักเรียนส่วนใหญ่มีค่าเฉลี่ยคะแนนความสวยงาม ด้านความสะอาดมากที่สุด มีคะแนนเท่ากันในระดับ ดี รองลงมาคือ ความคิดสร้างสรรค์ และ ผลสำเร็จของผลงาน และด้านที่นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุดได้แก่ ความตรงต่อเวลา ซึ่งมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 88.10 ของนักเรียนทั้งหมด อภิปรายผลได้ว่า การศึกษาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน นั้น ส่งเสริมให้นักเรียนมีความเข้าใจกระบวนการและขั้นตอนในการเรียนเป็นอย่างดี กิจกรรมที่ปฏิบัติ เป็นไปตามขั้นตอนที่กำหนดและสามารถฝึกให้นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในด้านการเรียน การคิดวิเคราะห์ในการทำงาน การตัดสินใจ การแก้ปัญหา การแสดงความคิดเห็นที่มีเหตุผล และการซักถาม ซึ่งทำให้นักเรียนมีความสุขจากการทำงาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนัญธิดา (2553) [8] ได้ศึกษาการใช้รูปแบบการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายทุกคนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 50 นอกจากนี้ยังพบว่าการใช้ปัญหาเป็นฐานในการเรียนการสอนนั้น ทำให้นักเรียน มีความสนใจและตระหนักถึงประโยชน์ ของคณิตศาสตร์อย่างน่าพอใจโดยได้แสดงออกถึงความสนใจ สนุกสนานและกระตือรือร้นในการเรียนรู้นอกจากนี้นักเรียนยังเห็นว่าคณิตศาสตร์สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้จริงและสนใจที่จะเรียนรู้คณิตศาสตร์ต่อไปและสอดคล้องกับงานวิจัยของ สมหวัง (2554) [9] ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา เรื่อง ระบบหมุนเวียนเลือด ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนร้อยละ 70.73 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ได้คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม 2) นักเรียนร้อยละ 78.04 ของนักเรียนทั้งหมด ได้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา เรื่อง ระบบหมุนเวียนเลือด ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และสอดคล้องกับงานวิจัยของ แคทลียา (2558) [10] ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สรุปผลการวิจัยพบว่า ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ 1) ทักษะการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้เรียน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะที่ใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมคิดเป็นร้อยละ 76.63 และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 91.67 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่กำหนดไว้ 2) ความคิดสร้างสรรค์ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ มีคะแนนเฉลี่ยรวมคิดเป็นร้อยละ 73.75 มีนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 91.67 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่กำหนดไว้ 3) ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะที่ใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในด้านพัฒนาการทางอารมณ์และการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้มีด้านครูผู้สอน นักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้าน โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.57 ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด

3. อภิปรายผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน

จากผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน ซึ่งผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมพบว่า นักเรียนส่วนมากมีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรม โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน อยู่ในระดับ ดี ซึ่งดูได้จากการประเมินทั้ง 3 ด้าน ซึ่งประกอบไปด้วยด้านความพึงพอใจเกี่ยวกับวิธีการจัดกิจกรรม โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน ความพึงพอใจเกี่ยวกับความรู้ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน ความคิดเห็นเกี่ยวกับบรรยากาศในการจัดกิจกรรมโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน ซึ่งทั้ง 3 ด้านนี้อยู่ในระดับดี ผลการวิจัยพบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 มีคะแนนค่าเฉลี่ย 4.34 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.29 ถือว่าอยู่ในระดับดี จากการสังเกตของผู้วิจัยและการเขียนข้อเสนอแนะ ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนแต่ละคนได้อภิปราย และแสดงความคิดเห็นได้หลายเช่น “หนูชอบวิธีการสอนของครูค่ะ สนุกและได้ความรู้” (ค.ญ.ก) และ “ผมไม่กล้าตอบคำถาม แต่ครูมีคะแนนให้ผมจึงกล้าที่จะตอบคำถามครูครับ” (ค.ช.ข)

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัยและการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ได้ดังนี้

1. นักเรียนมีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ คะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนโดยรวมทั้ง 4 ด้าน คือ ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด ความริเริ่มในการคิด และ ความคิดละเอียดลออมีค่าคะแนนรวมเฉลี่ย 4.41 คิดเป็นร้อยละ 88.35 มีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 24.25 คน คิดเป็นร้อยละ 89.81 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด
2. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ นักเรียนส่วนใหญ่มีค่าเฉลี่ยคะแนนความสวยงาม ด้านความสะอาดมากที่สุด มีคะแนนเท่ากันในระดับ ดี รองลงมาคือ ความคิดสร้างสรรค์ และ ผลสำเร็จของผลงาน และด้านที่นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุดได้แก่ ความตรงต่อเวลา ซึ่งมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 88.10% ของนักเรียนทั้งหมด
3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.34$) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านที่ 2 สรุปความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีค่าเฉลี่ย 4.38

ข้อเสนอแนะ

1. ในการเรียนการสอนศิลปะ ครูผู้สอนควรมีการใช้ปัญหาตามความเหมาะสมของหน่วยการเรียนรู้ เพราะนักเรียนมีพื้นฐานในการคิดไม่เท่ากัน การที่ครูผู้สอนให้ความสำคัญและคอยให้คำแนะนำในการปฏิบัติงาน ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเห็นคุณค่าในตนเองและคุณค่าของผลงานที่ทำแล้วนั้น ก็จะประสบความสำเร็จในการเรียนได้
2. ในบางครั้งการปฏิบัติงานแต่ละชิ้นงาน มีความยากง่ายแตกต่างกัน ครูผู้สอนควรสาธิตการทำงานอย่างช้าๆ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยต่อปัญหาที่เกิดขึ้นกับการทำงาน



3. การใช้ปัญหาเป็นฐานในการเรียนการสอนนั้นสามารถกระตุ้นความตื่นตัวในการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี ดังนั้นครูผู้สอนควรมีการสอนแทรกตัวอย่างประกอบไปกับเนื้อหาสาระอย่างเหมาะสม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. สามารถพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ได้ ดังนั้นการวิจัยครั้งต่อไปควรทำการศึกษาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ ที่หลากหลายและเพิ่มเนื้อหาสาระในเรื่องของงานศิลปะประเภทต่างๆ ให้มากขึ้น
2. สามารถพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ได้ ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปควรนำวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหา มาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติทักษะทางด้านศิลปะต่างๆ เช่น การวาดสีน้ำ การวาดสีไม้ หรือแม้แต่การวาดเส้น
3. สามารถพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ได้ ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหา ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบอื่นๆ เช่น การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการจัดกิจกรรมรูปแบบฝึกทักษะปฏิบัติเป็นต้น

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้เสร็จสมบูรณ์เป็นอย่างดีได้ด้วยความช่วยเหลือ และการให้คำปรึกษาจากคณะอาจารย์ที่ปรึกษา ได้แก่ รองศาสตราจารย์ จุมพล ราชวิจิตร รองศาสตราจารย์ วชิรินทร์ ศรีรักษา และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศิริพงษ์ เพ็ญศิริ คำแนะนำในทุกขั้นตอนที่ได้ทำการศึกษา การวางแผนการศึกษาทั้งหลักสูตร การออกแบบการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนการเขียนรายงานทางวิชาการเพื่อนำเสนอผลงานวิจัย การตรวจสอบ แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ของงานทุกอย่าง ขอขอบคุณบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ทุกท่านที่ได้ให้การส่งสอนรายวิชาที่เป็นพื้นฐานในการศึกษาและทำงานวิจัยทางการศึกษา ให้คำแนะนำ และข้อคิดเห็นอันเป็นประโยชน์ต่อการทำวิจัย ขอขอบคุณ นายวุฒิสาสตร์ สิทธิพูนอนุภาพ ผู้อำนวยการโรงเรียนนาอากวิทยาการ คณะครูและบุคลากรทุกท่าน ที่ได้ให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ ขอขอบคุณนักศึกษาปริญญาโท คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ทุกท่านขอขอบคุณ ครอบครัว และนายสิปปกร นิตกิจดำรง ที่ได้คำแนะนำ ช่วยเหลือและเป็นกำลังใจในการศึกษาตลอดมา สุดท้ายผลอันจะเป็นประโยชน์ ความสำเร็จความงามทั้งปวง ที่เกิดขึ้นจากการศึกษาวิทยานิพนธ์นี้ ขอมอบแด่คุณพ่อและคุณแม่ที่เคารพยิ่งและหากมีข้อบกพร่องด้วยประการใดๆ ผู้วิจัยขอน้อมรับไว้ด้วยความขอบคุณยิ่ง

เอกสารอ้างอิง

1. Ministry of Education. The Basic Education Core Curriculum B.E. 2551 (A.D. 2008). Bangkok: The agricultural co-operative federation of Thailand Ltd. 2008. Thai.
2. Phummirat C. Education in the 21st Century., search on December 13, 2015, From http://www.arit.mcrw.ac.th/km56/admin/download/10KM_1.pdf. 2012. Thai.
3. Ruichaipanit W. Branch of the Future 3. Bangkok: SE Offers; 2014. Thai.
4. Kheamane T. Science Teaching Knowledge to the learning process effective. Bangkok: Print factory Chulalongkorn University; 2005. Thai.
5. Isornpreda P. Psychology of learning and teaching. Bangkok: Numaugsorn Printing; 1989. Thai.



6. Thongleung C. A Construction of an Instructional Packag of art creative thinking for student Grade 4 Lublaepittayakom school district Lublae province Uttaradit. Thesis M.Ed. Curriculum and Instruction College Uttaradit Rajabhat University; 2007. Thai.
7. Intharaphet K. The development of art creative thinking of pre-school children by using the exercises of creative thinking. Thesis Master of Education Department of Primary Education College Khonkaen University; 2005. Thai.
8. Proma Ch. Using problem - based learning in the instruction of introduction to graph theory in Mathayom Suksa 5 Level, Chiangsaenwittayakom School, Chiang Rai province. Thesis Master of Education Degree Curriculum and Instruction Chiang Mai University; 2010. Thai.
9. Aungsanu S. The development of mathayomsuksa 4 student' problem solving ability and learning achievement in the biology unit on "circulatory system" using problem - based learning (pbl). Thesis Master of Education Degree Science Education Khonkaen University; 2011. Thai.
10. Pakkhotanang K. The effect of art learning activity outcome by using creativity teaching method for mattayom 1. Journal of Education The research study, Year 9 (4): 28-35 Month October to December 2015. Faculty of Education Khonkaen University; 2015. Thai.