

ผลการเรียนรู้เชิงรุกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชา
สุนทรียศาสตร์ และดาร์วิจารณ์งานศิลปะสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
The Effect of Active Learning Management Affecting Learning Achievement and
Creativity in Aesthetics and art Criticism for students of Prince
of Songkla University

อัมพร ศิลปเมธากุล¹, วรินทร์ อักษรนิทย์² และ อติสร ศิริ³

Amporn Sinlapamethakul¹, Virintorn Auksonit² and Adisorn siri³

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

Faculty of Education, Prince of Songkla University, Pattani Campus, Thailand

Corresponding Author, Email: ¹amporn.si@psu.ac.th

Retrieved: March 6, 2024; Revised: December 19, 2024; Accepted: December 19, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังจัดการเรียนรู้เชิงรุก และ (2) เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้เชิงรุก ในรายวิชา สุนทรียศาสตร์และดาร์วิจารณ์งานศิลปะสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษา ชั้นปีที่ 4 สาขาศิลปะ จำนวน 24 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มด้วยวิธีจับสลาก เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีค่าความเที่ยงตรงเท่ากับ 0.67 – 1.00 มีค่าความยากเท่ากับ 0.39 – 0.78 มีค่าอำนาจจำแนกเท่ากับ 0.21 – 0.79 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.793 และ 3)แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพด้านความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.55) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.36 สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ด้านความคิดสร้างสรรค์ หลังจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีค่าคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 14.64 สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกดังกล่าวสามารถส่งเสริมความสามารถในการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาสุนทรียศาสตร์และดาร์วิจารณ์งานศิลปะของนักศึกษาได้

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; ความคิดสร้างสรรค์; สุนทรียศาสตร์; ดาร์วิจารณ์งานศิลปะ;
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์



Abstract

The purposes of this study were 1) to compare of the learning achievement before and after by Active Learning and 2) to compare the creative abilities before and after by Active Learning in aesthetics and art criticism for students of Prince of Songkla University. The samples was 24 undergraduate students in the senior of art major using cluster random sampling by drawing slot using the classroom as a random unit. The research instruments were 1) The lesson plans of active learning 2) Achievement test on the topic 20 questions with 4 choices, validity level between 0.67-1.00, difficulty level between 0.39 to 0.78, the discrimination value between 0.21 to 0.79, and the reliability at 0.79. and 3) A creative abilities test with the most appropriate level ($\bar{X}$ = 4.55). The statistics used for data analysis were mean, standard deviation and t-test for dependent.

The research found that 1) the students who study after learning by the active learning was higher than before at .05 ($\bar{X}$ = 16.36) and 2) analysis of the creative abilities of students in Art in the active learning with significant difference of .05 ($\bar{X}$ = 14.64). In conclusion, active learning encouraged the achievement and the creative abilities of students.

Keywords: Achievement; Creative Abilities; Aesthetics; Art criticism; Prince of Songkla University

บทนำ

ปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้วิถีชีวิตของมนุษย์เปลี่ยนไปเพื่อให้ก้าวทันกับสถานการณ์โลก ทั้งนี้รวมไปถึงการศึกษาที่มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบ วิธีการ ตลอดจนมีสาขาวิชาใหม่ ๆ ที่น่าสนใจเกิดขึ้นมากมาย ซึ่งปัจจุบันเป็นยุคศตวรรษที่ 21 มีการเรียนรู้ที่มีแนวคิดในการจัดการเรียนรู้โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้ด้วยตนเอง มีการต่อยอดความรู้จากความรู้เดิมไปสู่ความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงไปสู่ทักษะที่จำเป็นโดยประกอบด้วย 3R8C ซึ่งหนึ่งในทักษะที่สำคัญ คือ ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) (วิจารณ์ พานิช, 2556) ซึ่งความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณสมบัติที่ทุกคนมี แต่อาจมีระดับที่แตกต่างกัน และสามารถส่งเสริมคุณลักษณะนี้ให้สูงขึ้นได้ (Elizabeth, 1997) การจะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สามารถเกิดขึ้นได้จากการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพราะงานศิลปะมีลักษณะที่เน้นการแสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการโดยการจัดประสบการณ์ให้เหมาะสมกับบุคลิกภาพของผู้เรียน สิ่งเหล่านี้บ่งบอกได้ว่า วิชาศิลปะ มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนากระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ ศิลปะนั้นช่วยเสริมสร้างพฤติกรรมในการทำงาน สร้างสมรรถภาพให้เด็กเกิดความคล่องแคล่วในการทำงาน มีความคล่องตัวในการคิด กล้าแสดงออกในในการสร้างสรรค์ เป็นคุณค่าที่ท้าทายและชี้ชวนให้กระหายในการทำงาน ให้มีความรู้สึกรักคิด เกิดคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ พัฒนาบุคลิกภาพ เป็นกระบวนการต่อเนื่อง รักการทำงานและสร้างความเชื่อมั่นในตัวเอง โดยเฉพาะในรายวิชาสุนทรียศาสตร์และดารวิจารณ์งานศิลปะสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลา

นครินทร์ได้ว่าผลลัพธ์การเรียนรู้ เพื่อสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง จึงเป็นลักษณะบูรณาการเข้ากับรายวิชาอื่น ๆ และมุ่งส่งเสริมการแสดงออกทางศิลปะอย่างเสรีและเต็มความสามารถในความแตกต่างระหว่างบุคคล จากที่กล่าวมาแล้วจะสามารถสรุปได้ว่า การสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะทำให้เกิดการพัฒนาต่อยอด องค์ความรู้ทางด้านศิลปะในแขนงต่างๆ นำไปสู่การสร้างนวัตกรรมใหม่ จากการค้นคว้าข้อมูลและการลงมือทำงานภาคปฏิบัติ อย่างเป็นระบบ ระเบียบ สามารถอธิบายวิธีการได้มาซึ่งองค์ความรู้อย่างเป็นหลักวิชาการ สามารถนำองค์ความรู้มาแบ่งปันในวงวิชาการ และยกระดับองค์ความรู้ด้านศิลปะสู่ระดับสากล

อย่างไรก็ได้ ปัญหาที่พบในการสอนรายวิชาสุนทรียศาสตร์และดาววิจารณ์งานศิลปะสำหรับนักศึกษาและมีความสำคัญเช่นกัน คือ ปัญหาในเรื่องของความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนแต่ละคนมีความสนใจ ความถนัด ความต้องการ และวิธีการเรียนรู้ รวมทั้งมีการดำเนินชีวิตและสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกัน สิ่งเหล่านี้ถูกมองข้ามไปอย่างน่าเสียดาย ซึ่งปัญหาดังกล่าวสอดคล้องกับ (สุภาภรณ์ ไหมแขง, 2551) ที่กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนรู้ไม่ตอบสนองกับความสนใจของนักเรียน ผู้สอนขาดประสบการณ์ในการสอน และการจัดกิจกรรมที่น่าสนใจ การสอนควรใช้วิธีการสอนหลาย ๆ วิธี หรือหลากหลายเทคนิค เน้นฝึกให้ผู้เรียนได้ทำงาน ได้ลงมือปฏิบัติจริง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิด มีความรับผิดชอบ และรู้จักการทำงานกับผู้อื่น ตรงกับ ทิศนา ขวมนมณี (2556) ที่ได้ให้ความเห็นว่า ศิลปะเด็กมีเพียงเป้าหมายอยู่ที่ตัวผลงาน หากแต่มีเป้าหมายหลักอยู่ที่กระบวนการแสดงออกมากกว่า ดังนั้นการจัดการสอนศิลปะเด็กจึงเป็นการจัดให้เด็กได้แสดงออกด้วยวัสดุและวิธีการที่หลากหลาย โดยปล่อยให้พวกเขาได้แสดงออกอย่างเสรี มิใช่เพียงจัดหุ้نهاให้เขียนหรืออธิบายหลักการและทฤษฎีทางศิลปะ เพื่อให้เขาปฏิบัติตามอย่างการเรียนการสอนของผู้ใหญ่ เพราะโลกในการรับรู้ของพวกเขาในช่วงวัยก่อนเหตุผล คือ จินตนาการเท่านั้น

จากปัญหาการจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปะที่เกิดขึ้นดังกล่าว ส่งผลให้ผู้เรียนไม่ได้รับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มศักยภาพซึ่งสามารถนำมาสังเคราะห์ให้เกิดเป็นองค์ความรู้ในเชิงวิชาการ อันจะเป็นประโยชน์แก่วงการศิลปะและสาธารณชนในวงกว้าง มีจุดเด่นที่มักเป็นการบูรณาการองค์ความรู้วิชาศิลปะเข้ากับศาสตร์สาขาอื่น ๆ เป็นแนวความคิดที่สร้างสรรค์ออกมาเพื่อตอบโต้กับสถานการณ์ และแรงบันดาลใจ จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยต้องการที่จะศึกษาค้นคว้าเทคนิค วิธีการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมเพื่อที่จะนำมาแก้ปัญหาและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน พบว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาสุนทรียศาสตร์และดาววิจารณ์งานศิลปะเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหาในการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะได้อย่างเหมาะสม โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้สมองทั้งสองซีกเกิดความสมดุล โดยสมองซีกซ้ายจะมีหน้าที่คิดวิเคราะห์ และจัดเรียงข้อมูลอย่างเป็นระบบ ส่วนซีกขวาใช้ในการคิดสร้างสรรค์ สื่ออารมณ์ การสร้างสุนทรียภาพในด้านดนตรีและศิลปะดังที่แมค คาร์ธี (McCarthy, 1997) ได้กล่าวถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกไว้ว่า เป็นการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับกลไกของสมอง เอื้อต่อผู้เรียนที่มีความสามารถในการรับรู้แตกต่างกัน โดยแบ่งผู้เรียนตามลักษณะการรับรู้ออกเป็น 4 ลักษณะ ได้แก่ ผู้เรียนที่ถนัดการใช้จินตนาการ ผู้เรียนที่ถนัดการวิเคราะห์ ผู้เรียนที่ถนัดการใช้สามัญสำนึก และผู้เรียนที่สนใจการค้นพบความรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังใช้เทคนิคการพัฒนาสมองซีกซ้ายและซีกขวามาร่วมด้วย อีกทั้งยังสามารถพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนที่มีความแตกต่างระหว่างบุคคล พร้อมทั้งส่งเสริมการทำงานของสมองทั้งสองซีกอีกด้วย



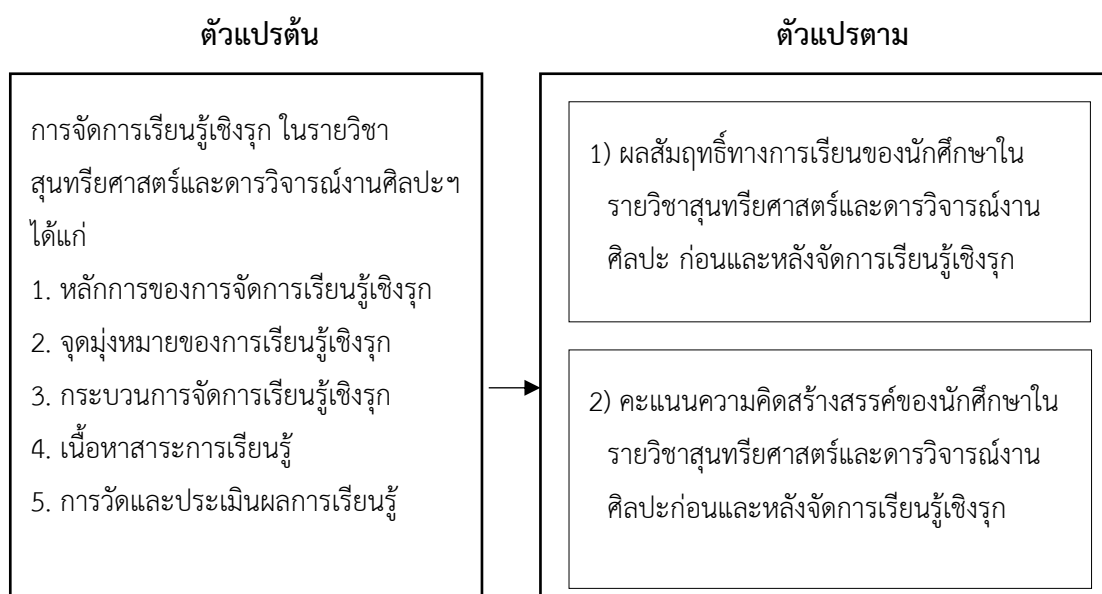
จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนในรายวิชาสุนทรียศาสตร์และดาวิจารณงานศิลปะสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 4 มีความสนใจที่จะการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาสุนทรียศาสตร์และดาวิจารณงานศิลปะสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ เพื่อนำผลการวิจัยที่ได้มาต่อยอดสร้างสรรค์งานทางด้านศิลปะ และศิลปะการแสดงอย่างเป็นระบบ และเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนใฝ่หาความรู้เพื่อแก้ไขปัญหา ได้คิดเป็น ทำเป็น มีการตัดสินใจที่ดี และสามารถเรียนรู้การทำงานเป็นทีมตลอดจนสามารถนำทักษะที่เกิดขึ้นไปบูรณาการกับการเรียนในรายวิชาอื่นๆ และชีวิตประจำวันได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ในรายวิชาสุนทรียศาสตร์ และดาวิจารณงานศิลปะ ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้เชิงรุก
2. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ในรายวิชาสุนทรียศาสตร์ และดาวิจารณงานศิลปะ ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้เชิงรุก

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยดังนี้

ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี จำนวน 510 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีลงทะเบียนเรียนในรายวิชาสุนทรียศาสตร์และดารวจารณ์งานศิลปะ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 24 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) ด้วยวิธีจับสลาก โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษา คือ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาสุนทรียศาสตร์และดารวจารณ์งานศิลปะสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาศิลปะ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ตัวแปรตาม คือ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ 2) ความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาสุนทรียศาสตร์ และดารวจารณ์งานศิลปะสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาศิลปะ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาสุนทรียศาสตร์และดารวจารณ์งานศิลปะ สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาศิลปะ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ จำนวน 6 ชั่วโมง ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพด้านความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.55$)

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาสุนทรียศาสตร์และดารวจารณ์งานศิลปะ สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาศิลปะ แบบเลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2557) เป็นเวลา 1 ชั่วโมง จากนั้นเก็บรวบรวม คะแนนจากการทดสอบไปวิเคราะห์เปรียบเทียบเพื่อทดสอบสมมติฐาน โดยมีค่าความเที่ยงตรงเท่ากับ 0.67 – 1.00 มีค่าความยากเท่ากับ 0.39 – 0.78 มีค่าอำนาจจำแนกเท่ากับ 0.21 – 0.79 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.793

3. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาสุนทรียศาสตร์และดารวจารณ์งานศิลปะ แบ่งออกเป็น 4 หัวข้อ ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ ตามแนวคิดของกิลล์ฟอร์ด (Guilford, 1967) รวมระยะเวลา 7 ชั่วโมง จากนั้นรวบรวมคะแนนจากการทดสอบไปวิเคราะห์และเปรียบเทียบกับเกณฑ์ระดับคุณภาพที่กำหนด โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ (IOC) โดยคัดเลือกแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. สุ่มนักศึกษาจากกลุ่มประชากรมา 1 ห้องเรียน โดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) ซึ่งได้นักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาศิลปะ จำนวน 24 คน เพื่อเป็นกลุ่มทดลอง

3. ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดในการเรียนรู้เชิงรุก โดยผู้วิจัย โดยใช้เวลา 6 คาบ ๆ ละ 60 นาที ที่สร้างขึ้น เป็นระยะเวลา 18 ชั่วโมง แล้วทำการวัดการประเมินตามแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกจากการเก็บคะแนน ได้แก่ 1) ระหว่างเรียนจากใบกิจกรรม 2) แบบฝึกทักษะ 3) แบบสังเกตพฤติกรรม และ 3) หลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยมีการทดสอบย่อย เพื่อนำข้อมูลจากคะแนนพฤติกรรม ใบกิจกรรม แบบฝึกทักษะ แล้วนำผลที่ได้มาหาคะแนนเฉลี่ย ตามลำดับ

3. เมื่อเสร็จสิ้นการทดลอง ทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาสุนทรียศาสตร์และดารวจารณ์งานศิลปะ แล้วนำ



คะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนและแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ เพื่อหาคะแนนเฉลี่ยของคะแนนที่ได้ ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 นำมาเทียบกับคะแนนก่อนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ตามลำดับ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 3 แผน โดยคำนวณจากผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ
2. นำผลคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้วนำมาเทียบก่อนและหลังจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้การทดสอบค่าที (Dependent t-test)
3. นำผลคะแนนจากแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ ในรูปแบบรูบริกสกอร์ (Scoring rubrics) ที่มีมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ (ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง) แบ่งออกเป็น 4 หัวข้อ ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ ตามแนวคิดของกิลล์ฟอร์ด (Guilford, 1967) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่ามัชฌิมเลขคณิต (Arithmetic Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระต่อกัน (Dependent t-test) (Ferguson, 1989)

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ในรายวิชาสุนทรียศาสตร์ และดารวจิณงานศิลปะ ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

หลังจากที่ทดลองสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ในรายวิชาสุนทรียศาสตร์และดารวจิณงานศิลปะให้กับนักศึกษา เมื่อสิ้นสุดการสอน ผู้วิจัยได้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน โดยนำผลสัมฤทธิ์หลังเรียนที่ได้มาเปรียบเทียบกับก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้การทดสอบค่าที (Dependent t-test) ได้ผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้การทดสอบค่าที (Dependent t-test)

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S.D.	df	$\bar{D}$	P
ก่อนเรียน	24	13.87	2.36	40	11.358	0.018*
หลังเรียน	24	16.36	1.69			

* $p < .05$

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนทดสอบนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ในรายวิชาสุนทรียศาสตร์และดารวจิณงานศิลปะ หลังจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 16.36 เมื่อทำการเปรียบเทียบกับก่อนจัดการจัดการเรียนรู้เชิง มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 13.87 โดยการทดสอบค่าที แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

.05 แสดงว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ในรายวิชาสุนทรียศาสตร์และดารวิจารณ์งานศิลปะ ทำให้ความสามารถในการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

2. ผลเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ในรายวิชาสุนทรียศาสตร์และดารวิจารณ์งานศิลปะ ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

หลังจากที่ทดลองสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ในรายวิชาสุนทรียศาสตร์และดารวิจารณ์งานศิลปะให้กับนักศึกษา เมื่อสิ้นสุดการสอน ผู้วิจัยได้ทำการประเมินความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ได้ผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้การทดสอบค่าที (Dependent t-test)

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S.D.	df	$\bar{D}$	P
ก่อนเรียน	24	11.06	1.40	40	10.12	18.74*
หลังเรียน	24	14.64	0.67			

* $p < .05$

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนทดสอบนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ในรายวิชาสุนทรียศาสตร์และดารวิจารณ์งานศิลปะ หลังจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 14.64 เมื่อทำการเปรียบเทียบกับก่อนจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 11.06 โดยการทดสอบค่าที พบว่า ได้ค่าสถิติทดสอบที่เท่ากับ 18.74 ($df = 40$) จึงสามารถสรุปได้ว่า คะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 หลังจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสูงกว่าก่อนจัดการเรียนรู้เชิงรุก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

1. นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ในรายวิชาสุนทรียศาสตร์และดารวิจารณ์งานศิลปะ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีความโดดเด่นในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างเป็นขั้นตอน และต่อเนื่อง มีขั้นตรวจสอบความรู้เดิม ผู้สอนจะทราบว่าผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานประมาณไหน ทำให้ทราบว่าแต่ละขั้นถัดไปจะต้องสอนไปในทิศทางใด ขั้นสร้างความสนใจ ผู้สอนจะกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจในเรื่องที่จะเรียน ทำให้เกิดความอยากรู้ อยากเห็น ขั้นสำรวจค้นหา เมื่อผู้เรียนทำความเข้าใจในประเด็นหรือคำถามที่สนใจจะศึกษาอย่างถ่องแท้ เป็นวิธีการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้เห็นคุณค่าของการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เกิดแรงจูงใจ และสร้างความรู้สึผูกพันกับสิ่งที่เรียนยิ่งขึ้น ไม่ยึดติดกับการสอนแบบเดิม ๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ แคทลียา (2558) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สรุปผลการวิจัยพบว่า ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ 1) ทักษะการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้เรียน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะที่ใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมคิดเป็นร้อยละ 76.63 และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 91.67 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่กำหนดไว้ 2) ความคิด



สร้างสรรค์ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ มีคะแนนเฉลี่ยรวมคิดเป็นร้อยละ 73.75 มีนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 95.23 ผ่านเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ 3) ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะที่ใช้ การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในด้านพัฒนาการทางอารมณ์และการ เรียนรู้ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้มีด้านครูผู้สอน นักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดย ใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้าน โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.57 ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด และในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นทำการศึกษาเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนิสิตระดับปริญญาตรี เนื่องด้วยเหตุผลที่ว่า ผู้เรียนวัยนี้เป็นวัยที่ควรส่งเสริมให้มีการเรียนรู้และทักษะชีวิตทั่วไป เป็นความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนในการจะ เผชิญ กับปัญหาในชีวิตประจำวันปกติทั่วไป คือ “คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาได้” ซึ่งเป็นองค์ประกอบของทักษะ ชีวิตที่เรียกว่า การคิดสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (วิจารณ์ พานิช, 2555) มิใช่เป็นการเรียนรู้เพียง เพื่อนำไปใช้ในการป้องกันสิ่งต่าง ๆ เท่านั้น หากแต่ยังสามารถช่วยให้แต่ละบุคคลนำไปปรับใช้ได้อย่างมี ประสิทธิภาพตามต้องการเมื่อต้องเผชิญกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ส่งผลทำให้เกิดมีประสิทธิผลตาม เกณฑ์ที่กำหนดนั้น เนื่องมาจากผู้วิจัยได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง คิดและลงมือปฏิบัติเองใน ทุกๆขั้นตอนจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น หนังสือ อินเทอร์เน็ต ลงพื้นที่จริง ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบ ร่วมมือร่วมใจในการเรียนรู้ และพัฒนาบนพื้นฐานของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

2. นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ในรายวิชาสุนทรียศาสตร์และดารวิจารณ์งานศิลปะ มีคะแนน เฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 หลังจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสูงกว่าก่อนจัดการเรียนรู้เชิงรุก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ให้ความสำคัญกับกระบวนการทำงานและผลลัพธ์ตัว ชิ้นงาน หรือตัวการแสดง ในสัดส่วนที่เท่ากัน ทั้งนี้ในกระบวนการสร้างสรรค์งานการแสดงควรที่จะต้องมี นวัตกรรมใหม่ บางอย่างเกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นตัวผลงานลักษณะใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน หรือตัวกระบวนการ ในการสร้างสรรค์ ผลงานที่เป็นเทคนิควิธีที่ ต่างไปจากเดิม โดยกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์นี้จะต้องถอด องค์ความรู้ที่มีอยู่ในตัว ผู้วิจัย หรือในกระบวนการทำงานโดยตัวนักวิจัยเองเป็นผู้ค้นพบ พิสูจน์ ทดสอบ ด้วยตนเอง สอดคล้องกับ วิจารณ์ พานิช (2556) ที่กล่าวถึงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อาจารย์ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก อาจารย์ไม่ใช่ ผู้รู้แต่เป็นผู้เรียน และมีการสร้างความรู้ขึ้นใช้เอง เพื่อการทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกของผู้เรียน อาจารย์ ผู้สอนจะต้องทำหน้าที่ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิด ประสบการณ์และการเรียนรู้ หรือให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในตัวผู้เรียนเอง นอกจากนี้ผู้เรียนมีการทำงานเป็นกลุ่ม โดยลงมือปฏิบัติจากสถานการณ์จริง และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน หรือบุคคลอื่นในชุมชน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้ที่กว้างขึ้น ซับซ้อนขึ้นและหลากหลายขึ้นรวมทั้งผู้สอนมีการให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน เป็นการให้ข้อมูลใน ระหว่างและภายหลังที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ การออกแบบ หรือการทำงานต่างๆ เกี่ยวกับผลการ เรียนรู้ของผู้เรียน และมีการให้ข้อมูลเพื่อการเรียนรู้ต่อยอด เป็นการให้ข้อมูลเพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้เพิ่มเติมด้วย ตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยในการพัฒนาและ ส่งเสริมผู้เรียนด้านการคิดสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (ไพฑูรย์ สินลารัตน์, 2544) พบว่า แนวคิดที่ สำคัญที่นำมาใช้เป็นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ ประกอบด้วย ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วย ตนเอง แนวคิดการเรียนรู้แบบใช้สมองเป็นฐาน แนวคิดรูปแบบการคิดแก้ปัญหาอนาคตตามแนวคิดของทอร์แรนซ์

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าวมาบูรณาการร่วมกับแนวคิดของกระบวนการออกแบบ ส่งผลทำให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนรู้ นั่นคือ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างตื่นตัว (Active Participation) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ McCarthy (McCarthy, 1997) มาดำเนินการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ 1) การบูรณาการประสบการณ์ด้วยตนเอง (Why) 2) การพัฒนาความคิดรวบยอด (What) 3) การปฏิบัติและปรับแต่งเป็นแนวคิดของตนเอง (How) 4) การบูรณาการและการประยุกต์ประสบการณ์ (If) โดยขั้นตอนที่สำคัญและส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ คือ 4) การบูรณาการและประยุกต์ประสบการณ์ ซึ่งเป็นขั้นที่ผู้เรียนจะต้องใช้สมองซีกซ้ายในการวิเคราะห์และประเมินค่าผลงานของตนเอง ผ่านการนำเสนอผลงาน โดยผู้เรียนจะได้นำเสนอผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น จากแนวคิดของตนเอง แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ตลอดจนการนำมาปรับปรุง ดัดแปลงเพื่อประยุกต์ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน จึงสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสุนทรียศาสตร์และดารวิจิตรงานศิลปะนั้น สามารถสร้างความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน และเป็นจุดเริ่มต้นของการคิดเพื่อหาเหตุผลในเรื่องต่าง ๆ (Ennis, R.H.,1989) ซึ่งเป็นการคิดเพื่อการแก้ปัญหา ส่วนการคิดสร้างสรรค์เป็นการคิดเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ นำไปสู่การค้นพบ การประดิษฐ์สิ่งใหม่หรือนวัตกรรมใหม่ ๆ และแนวทางแก้ปัญหาใหม่ๆเมื่อเรามีการใช้ทั้งการคิดสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณร่วมกันก็สามารถแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หรือการพัฒนาความงามเชิงเหตุผล ได้ นั่นคือ มีการใช้ทั้งเหตุผลและจินตนาการร่วมกันนั่นเอง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรมีการวิจัยและพัฒนาเพื่อเสริมสร้างการคิดสร้างสรรค์อย่างมีวิจารณญาณสำหรับผู้เรียนทางด้านศิลปะสร้างสรรค์ หรือจัดกิจกรรมให้กับนักศึกษาแสดงศักยภาพออกมาให้มากเพื่อประโยชน์ในการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานให้มากขึ้น

1.2 ควรมีการศึกษาตัวแปรอิสระเพิ่มขึ้น คือ ตัวแปรความสามารถของผู้เรียน เช่น ระหว่างผู้เรียนกลุ่มเก่งกับกลุ่มอ่อน ในการประเมินผลงานของผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานของตนเองเพื่อให้ผู้เรียนได้ทราบถึงข้อดีและข้อบกพร่องของตนเอง และนำไปปรับปรุง พัฒนาในผลงานชิ้นต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษาวิจัยโดยกำหนดเวลาในการวิจัยระยะยาว หรือช่องทางในการรับรู้การสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ กิจกรรมของนักศึกษาที่ก่อให้เกิดการรับรู้การสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ และมีการติดตามผลการวิจัยเป็นระยะและต่อเนื่อง เพื่อให้เห็นความเปลี่ยนแปลงในเชิงพัฒนาการด้านการคิดสร้างสรรค์อย่างมีวิจารณญาณที่ชัดเจนขึ้น



เอกสารอ้างอิง

- แคทรียา มณีรัตน์. (2552). ความสัมพันธ์ระหว่างการมองโลกในแง่ดี การรับรู้การสนับสนุนจากองค์กรและความตั้งใจคงอยู่ในงาน: กรณีศึกษาบริษัทสำรวจและผลิตปิโตรเลียมชั้นนำแห่งหนึ่ง (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ทิตนา แคมมณี. (2556). รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูรย์ สีนารัตน์. (2544). การพัฒนาการสอนเพื่อส่งเสริมการคิดวิจารณ์ญาณในวิชาชีพครูศาสตร์การทดลองในวิชาปฐมนิเทศการศึกษา (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). การเรียนรู้เพื่อศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: ส.เจริญ.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2557). วิธีวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 8. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุภาภรณ์ โม่แซง. (2551). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่องทศนิยมชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือกันเรียนรู้ (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- Ennis, R.H. (1989). *Critical Thinking And Subject-Specificity: Clarification and needed Research*. Pacific Grove, CA: Midwest Publication.
- Elizabeth, M. (1997). *Tune your brain*. New York: The Berkley.
- Ferguson, G. (1989). *Statistical Analysis in Psychology & Education*. Tokyo: McGraw-Hill Kogakusha, Ltd.
- Guilford, J P. (1959). *Personality*. New York: McGraw- Hill.
- McCarthy, B. (1997). A tale of four learner: 4 MAT's learner styles. *Educational. Leadership*, 54(6), 46-51.