

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงาน  
ทัศนศิลป์ สีคู่ตรงข้าม ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้การคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน  
(Creative-based Learning)

A study of academic achievement and satisfaction in the creation of visual art  
works of contrasting colors through the learning management of learning forms  
using creative thinking as a base (Creative-based Learning)

คณิตา ศรีอ่อน<sup>1</sup> และ จันท์ ทิยะวงศ์<sup>2</sup>

วิทยาลัยนครราชสีมา

Kanita Srion<sup>1</sup> and Jun Tiyawong<sup>2</sup>

NakhonratchasimaCollege

\*Corresponding Author, E-mail: kanita.s@phuketthaihua.ac.th

(ได้รับ : 30 เมษายน, 2568 ; แก้ไข: 17 พฤษภาคม, 2568; ตอปรับ: 17 พฤษภาคม, 2568)

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการสร้างสรรค์ผลงาน  
ทัศนศิลป์ สีคู่ตรงข้าม 2) ศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนภูเก็ตไทยหัว  
อาเซียนวิทยาที่มีต่อการใช้แผนการเรียนรู้เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สีคู่ตรงข้าม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการ  
วิจัย คือ นักเรียนโรงเรียนภูเก็ตไทยหัวอาเซียนวิทยา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/5 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 20 คน  
โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sample)จากประชากรที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6/3-6/6  
จำนวน 85 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สีคู่ตรง  
ข้าม มีค่าเฉลี่ยจากผู้เชี่ยวชาญ แบบทดสอบสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.67-1.00 มีค่าความ  
ยากง่าย (p) ตั้งแต่ (0.2 - 1.00) ค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ (0.8 - 0.9) และค่าความเชื่อมั่น <0.70 และ  
แบบสอบถามระดับความพึงพอใจ สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การ  
ทดสอบค่าสถิติที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

- 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ  
นักเรียน หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
- 2) ความพึงพอใจต่อการเรียนเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สีคู่ตรงข้าม ของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเฉลี่ย, S.D. อยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ :** สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สีคู่ตรงข้าม, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความพึงพอใจในการเรียนรู้

### Abstract

This research aimed to 1) compare the academic achievement in the creation of contrasting colors of visual art works and 2) study the satisfaction level of grade 6 students of Phuket Thai Hua Asean Wittaya School towards the use of the lesson plan on the creation of contrasting colors of visual art works. The sample group used in the research was 20 students of Phuket Thai Hua Asean Wittaya School, grade 6/5, academic year 2024, by simple random sampling from a population of 85 students in grades 6/3-6/6. The research instruments were the lesson plan on the creation of contrasting colors of visual art works, the average value from experts, the achievement test with an IOC value of 0.67-1.00, the difficulty value (p) of (0.2 - 1.00), the discrimination power (r) of (0.8 - 0.9) and the reliability value of <0.70, and the satisfaction level questionnaire. The statistics used for data analysis were percentage, mean, and standard deviation. Statistical test (t-test). The results of the research found that.

1) The academic achievement of students after studying was higher than before studying and the academic achievement of students after studying was higher than the 75 percent criterion with statistical significance at the .05 level.

2) The satisfaction towards learning about the creation of visual art works, contrasting colors of the 6th grade primary school students had a value of  $\bar{x}$ , S.D. at a high level.

**Keywords:** Creation of contrasting visual art works, academic achievement, satisfaction in learning

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคปัจจุบัน การส่งเสริมให้เยาวชนมีความสามารถด้านศิลปะและการออกแบบนับเป็นเรื่องสำคัญ เนื่องจากไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาทักษะเฉพาะตัว แต่ยังมีบทบาทในการส่งเสริมกระบวนการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ และการแสดงออกอย่างอิสระ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 อีกทั้ง ทักษะทางศิลปะยังสามารถต่อยอดไปสู่อาชีพและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Economy) ที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาประเทศในอนาคต

ประเทศไทยมีนโยบายด้านการศึกษา เช่น แผนการศึกษาแห่งชาติ และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง และพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการของโลกอนาคต ทั้งยังเน้นการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ พ.ร.บ.การศึกษาแห่งชาติ และหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ก็ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ที่เน้นทั้งความรู้ ทักษะ และคุณธรรม จริยธรรม โดยเน้นการฝึกฝนกระบวนการคิด และการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาศักยภาพของตนได้อย่างเต็มที่

อย่างไรก็ตาม ในทางปฏิบัติการจัดการเรียนการสอนศิลปะในหลายโรงเรียนยังคงเน้นเนื้อหาทางทฤษฎี ขาดกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ส่งผลให้การเรียนศิลปะไม่น่าสนใจ และนักเรียนไม่สามารถพัฒนาทักษะด้านศิลปะหรือความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างแท้จริง โดยเฉพาะนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ในพื้นที่ศึกษา ที่มี

ผ่านประสบการณ์เรียนรู้ศิลปะในรูปแบบที่จำกัด เช่น การใช้สีสำเร็จรูปโดยไม่มีโอกาสเรียนรู้การเลือกสี ผสมสี หรือ ประยุกต์ใช้สีอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาทักษะและจินตนาการของผู้เรียน

จากผลการวิจัยที่มีอยู่ เช่น งานของ สมศักดิ์ รัตนสุวรรณ (2562) และ ศิริพร ขาวนาฟู (2564) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมศิลปะที่เน้นการปฏิบัติจริงสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคิดสร้างสรรค์ และความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในวิชาศิลปะ โดยเฉพาะในหัวข้อ “การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สีคู่ตรงข้าม” โดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติและการใช้สีอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะทางศิลปะ และเพิ่มศักยภาพทางความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สีคู่ตรงข้าม ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้การคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-based Learning)
2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนภูเก็ตไทยหัวอาเซียนวิทยาที่มีต่อการใช้แผนการเรียนรู้เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สีคู่ตรงข้ามด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้การคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-based Learning)

### วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานการศึกษา ประถมศึกษาภูเก็ต ปีการศึกษา 2567 จำนวน 20 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 /5 โรงเรียนภูเก็ตไทยหัวอาเซียนวิทยา สังกัดสำนักงานการศึกษาประถมศึกษาภูเก็ต ปีการศึกษา 2567 จำนวน 20 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้
2. แบบทดสอบสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test)

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

- 1 การสร้าง และหาคุณภาพแผนการเรียนรู้
  - 1.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการเรียนรู้ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะหรือหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551
  - 1.2 สร้างเครื่องมือ เป็นแบบประเมินผลการปฏิบัติจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยการประเมินจากนักเรียนหรือ การประเมินจากครู ครูสะท้อนการสอนของตนเองหลังจบการสอน

1.3 กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาที่จะนำไปสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะ เพื่อสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ โดยใช้สีคู่ตรงข้าม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 แผน 6 ชั่วโมง รวม โดยมีเนื้อหา 1) เรื่องความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสีคู่ตรงข้าม 2) วิธีการลงสีคู่ตรงข้ามในภาพในปริมาณต่างกัน 3) กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ และการสื่อความหมาย

1.4 การจัดทำแผนการเรียนรู้ ได้จัดทำแผนจำนวน 3 แผน 6 ชั่วโมง เรื่องการใช้สีคู่ตรงข้ามในงานทัศนศิลป์ โดยเนื้อหาครอบคลุมความหมาย การใช้ในปริมาณต่างกัน วิธีลงสี การสื่อความหมาย การจัดองค์ประกอบ และการสร้างสรรค์งานด้วยสีคู่ตรงข้าม

1.5 การตรวจสอบแผน ได้นำแผนการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาหลักและร่วม เพื่อตรวจสอบและปรับปรุงความถูกต้อง ก่อนเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินคุณภาพ ความชัดเจน ความเหมาะสม และความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

1.6 การประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ใช้แบบประเมิน 5 ระดับ โดยคะแนนระดับ 1-5 แปลผลความเหมาะสมตั้งแต่ "น้อยที่สุด" ถึง "มากที่สุด" โดยมีเกณฑ์การแปลผลคะแนนเฉลี่ยดังนี้:

4.51-5.00 = เหมาะสมมากที่สุด

3.51-4.50 = เหมาะสมมาก

2.51-3.50 = เหมาะสมปานกลาง

1.51-2.50 = เหมาะสมน้อย

1.00-1.50 = เหมาะสมน้อยที่สุด

1.7 นำแบบประเมินวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม ก่อนนำไปปรับปรุงให้สมบูรณ์

1.8 แบบทดสอบที่ปรับปรุงแล้วถูกนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คนพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งข้อสอบที่ใช้ต้องมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.60-1.00 ขึ้นไป จำนวน 10 ข้อ

1.9 แบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบแล้วถูกนำไปทดลองใช้จริง (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนกุเกี๋ยไทยหัวอาเซียวิทยา จำนวน 20 คน เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของแบบทดสอบ

## 2. การสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.2 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบเพื่อวัดความเข้าใจของนักเรียน ป.6 หลังเรียนเรื่อง สีคู่ตรงข้าม โดยวิเคราะห์เนื้อหาจากแผนการสอนเพื่อกำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม สร้างข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ และแบบอัตนัย/ปฏิบัติ 1 ข้อ (ให้นักเรียนวาดภาพโดยใช้สีคู่ตรงข้าม) ข้อสอบครอบคลุม 3 ด้าน ได้แก่ 1) ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสีคู่ตรงข้าม 2) การใช้สีต่างปริมาณเพื่อสื่อความหมาย 3) ความสามารถในการจัดองค์ประกอบศิลป์และสร้างสรรค์ผลงาน

2.3 นำแบบทดสอบเสนอให้ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระตรวจสอบ

2.4 เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้หลักเกณฑ์:

+1 = มีความสอดคล้อง

0 = ไม่แน่ใจ

-1 = ไม่มีความสอดคล้อง

ผลการประเมินได้ค่า IOC อยู่ในช่วง 0.80–1.00 แสดงว่าข้อสอบมีความสอดคล้องในระดับสูง

2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ที่ผ่านการตรวจแก้ไขและปรับปรุง) ไป ทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 15 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จากโรงเรียนภูเก็ตไทยหัวอาเซียนวิทยา

2.6 วิเคราะห์ผลการทดลองใช้ เป็นรายข้อ เพื่อประเมิน ค่าความยากง่าย (P) อยู่ในช่วง 0.40 – 0.75 (ระดับยาก-ง่ายเหมาะสม) ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ในช่วง 0.25 – 0.55 (สามารถแยกแยะผู้มีความรู้มาก-น้อยได้พอสมควร)

2.7 วิเคราะห์ ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ ด้วยสูตร KR-20 (Kuder-Richardson Formula 20) เพื่อวัดความสอดคล้องภายใน (Internal Consistency) โดยใช้ข้อมูลจากผลคะแนนของนักเรียนที่เข้าทดลองจำนวน 15 คน

### 3. การสร้าง และหาคุณภาพแบบประเมินความพึงพอใจ

3.1 วิเคราะห์ประเด็นเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนต่อ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะเพื่อสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ โดยใช้สื่อตรงข้ามจากนิยามศัพท์เฉพาะ

3.2 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถาม ความพึงพอใจของนักเรียน

3.3 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) จำนวน 15 ข้อ ซึ่งการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำ แบบสอบถามความพึงพอใจของ มาประยุกต์ให้สอดคล้องกับประเด็น ความพึงพอใจที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ไว้เพื่อหนีใช้ที่สร้างขึ้น

3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นนำไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาความถูกต้อง และความเหมาะสม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

3.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อความกับนิยามศัพท์เฉพาะ เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งพบว่ามีความสอดคล้องระหว่าง 0.80-1.00

3.6 จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจเป็นฉบับจริง เพื่อใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

### 4. การสร้างและหาคุณภาพแบบประเมินความพึงพอใจ

4.1 ศึกษาแนวทางการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยอิงจากแนวคิดของ ลิเคิร์ต (Likert) และ ตำราของ

4.2 สร้างแบบสอบถามในรูปแบบ มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

5 = พึงพอใจมากที่สุด

4 = พึงพอใจมาก

3 = พึงพอใจปานกลาง

2 = พึงพอใจน้อย

1 = พึงพอใจน้อยที่สุด

ใช้เกณฑ์แปลความหมายค่าเฉลี่ยจากตำราเดียวกัน โดยระดับ "พึงพอใจมากที่สุด" คือช่วงคะแนน

4.51–5.00

4.3 เสนอแบบสอบถามให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความครบถ้วนของเนื้อหา และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

4.4 เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อวัด ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้เกณฑ์ +1, 0, -1 ผลการประเมินได้ค่า IOC อยู่ในช่วง 0.80–1.00 แสดงว่าแบบสอบถามมีความสอดคล้องดี

4.5 ทดลองใช้แบบสอบถามกับนักเรียน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จากโรงเรียนภูเก็ตไทยหัวอาเซียนวิทยา

4.6 วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามด้วย ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's Alpha) ได้ค่า 0.87 ซึ่งถือว่ามีความเชื่อมั่นในระดับ ดีมาก

4.7 จัดพิมพ์แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจริงในการวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทำหนังสือขอความอนุเคราะห์สถานศึกษาจากคณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยนครราชสีมา ถึง ผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อขอความอนุเคราะห์เข้าเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย
2. ก่อนการทดลอง ผู้ศึกษาชี้แจงหลักการและเหตุผล ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง รับทราบ
3. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre test) โดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน การเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้
4. ทดลองใช้การเรียนรู้ กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 20 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567
5. หลังสิ้นสุดการทดลอง ผู้ศึกษาทำการทดสอบหลังเรียน (Post test) โดยใช้แบบทดสอบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน และสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การเรียนรู้เรื่อง เรื่องการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สีคู่ตรงข้าม กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนภูเก็ตไทยหัวอาเซียนวิทยา

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ โดยใช้สีคู่ตรงข้าม ผ่านการจัดการเรียนรู้รูปแบบการคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน(Creative-based Learning) และผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ โดยใช้สีคู่ตรงข้าม ผ่านรูปแบบการเรียนรู้แบบคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน(Creative-based Learning)

### ผลการวิจัย

1. แสดงคะแนนก่อนเรียน และคะแนนหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยการใช้แผนการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ โดยใช้สื่อตรงข้ามผ่านรูปแบบการเรียนรู้รูปแบบคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน(Creative-based Learning)

คะแนน	n	$\bar{x}$	S.D.	t	df
ก่อนเรียน	20	9.600	2.161		
หลังเรียน	20	16.700	1.625	16.111*	19

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05,  $t(.05,19) = 1.729$

จากตาราง 1 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สื่อตรงข้าม ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้การคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-based Learning) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. แสดงผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนเปรียบเทียบกับเกณฑ์ 75%

คะแนน	n	df	$\bar{x}$	S.D.	เกณฑ์ 75	t
หลังเรียน	20	19	7.250	1.831	15%	4.677*

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05  $t(.05,19) = 1.729$

จากตาราง 2 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สื่อตรงข้าม ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้การคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-based Learning) หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์เฉลี่ยร้อยละ 75%

3. แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการจัดการเรียนรู้เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สื่อตรงข้าม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ด้านที่ประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านที่ 1: เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้	4.43	0.50	มาก
ด้านที่ 2: การจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน	4.48	0.51	มาก
ด้านที่ 3: ความพึงพอใจต่อผลลัพธ์ของตนเอง	4.38	0.49	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมทั้งฉบับ	4.43	0.50	มาก

จากตาราง 3 แสดงว่า ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนภูเก็ตไทยหัว อาเซียนวิทยาที่มีต่อการใช้แผนการเรียนรู้เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สี่คู่ตรงข้ามด้วยการจัดการเรียนรู้ รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้การคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-based Learning) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

### อภิปรายผลการวิจัย

จากการสรุปผลการวิจัย เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สี่คู่ตรงข้าม ผู้วิจัยได้นำประเด็นสำคัญมา อภิปรายผลดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ หลังจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/5 ได้เรียนรู้ผ่าน กิจกรรมศิลปะโดยใช้แนวคิด สี่คู่ตรงข้าม ผลการเรียนรู้เฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 9.600 เป็น 16.850 อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 ( $t = 17.701 > 1.729$ ) สะท้อนให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมที่เน้นการปฏิบัติจริงและศิลปะเชิง สร้างสรรค์สามารถพัฒนาความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยก่อนหน้า เช่น งานของจิตรลดา พุทธิรักษา (2562) ที่ยืนยันว่าการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน

2. ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าค่ามาตรฐาน 75% ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐาน 75% พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าค่ามาตรฐานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $t = 4.677 > 1.729$ ) แสดงให้เห็นถึง ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด Creative-based Learning หรือการเรียนรู้ที่เน้นการคิด สร้างสรรค์เป็นฐาน ทั้งนี้อาจเนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด Creative-based Learning สอดคล้องกับ งานวิจัยของอัญชลี บัวสาย (2564) และวรางคณา นวลจันทร์ (2561) ที่พบว่าแนวคิดนี้ช่วยกระตุ้นความคิด สร้างสรรค์ จินตนาการ และแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน

3. นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้พบว่าอยู่ใน ระดับมาก (ค่าเฉลี่ยรวม 4.43, S.D. = 0.50) โดยเฉพาะด้านการจัดการเรียนรู้ของครูที่ได้รับคะแนนสูงสุด (4.48) นักเรียนรู้สึกประทับใจในวิธีการสอน การอธิบาย และการสนับสนุนของครู รองลงมาคือความพึงพอใจต่อผลงานของ ตนเองและความน่าสนใจของเนื้อหาและกิจกรรม ทั้งนี้ สอดคล้องกับทฤษฎีของวิกอตสกี (Vygotsky) ที่ชี้ว่าการ เรียนรู้ผ่านปฏิสัมพันธ์กับครูและกิจกรรมที่มีความหมายจะส่งเสริมการพัฒนาทางความคิดและทักษะของผู้เรียนได้ อย่างแท้จริง

### ข้อเสนอแนะ

#### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูควรนำแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ที่เน้นการใช้สี่คู่ตรงข้าม ไป ประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและสามารถสร้างสรรค์ผลงาน ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

1.2 ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและเน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน เพื่อกระตุ้น ความสนใจและส่งเสริมทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ การออกแบบ และการใช้สีในเชิงสร้างสรรค์

#### 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.2 ควรขยายกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยให้ครอบคลุมหลายโรงเรียน หรือหลายระดับชั้น เพื่อให้ ผลการวิจัยมีความครอบคลุมและสามารถนำไปใช้ได้อย่างกว้างขวาง

2.3 ควรศึกษาเปรียบเทียบผลของเทคนิคการจัดการเรียนรู้กับเทคนิคอื่น ๆ เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) หรือการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพของแนวทางต่าง ๆ ในการจัดการเรียนรู้ศิลปะ

### เอกสารอ้างอิง

- จิตรลดา พุทธรักษา. (2562). การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์การศึกษาไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579. กรุงเทพฯ: พรักหวานกราฟฟิค.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566–2570). กรุงเทพฯ: สำนักงานสภาพัฒน์.
- พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2545 และ ฉบับที่ 4 พ.ศ. 2562). ราชกิจจานุเบกษา.
- วรางคณา นวลจันทร์. (2561). การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา. วารสารครุศาสตร์, 46(3), 101–120.
- ศิริพร ขาวนาฟู. (2564). ผลของการจัดกิจกรรมศิลปะที่เน้นการปฏิบัติจริงต่อความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน. วารสารศึกษาศาสตร์, 32(2), 55–70.
- สมศักดิ์ รัตนสุวรรณ. (2562). การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา. วารสารวิจัยการศึกษา, 14(1), 45–60.
- อัญชลี บัวสาย. (2564). การจัดการเรียนรู้แบบ Creative-based Learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน. วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้, 6(2), 89–105.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.