

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ วิชา การใช้โปรแกรมนำเสนอโดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

The Development of Creative Thinking in Presentation Program Subject by Using Self-regulation Learning in Matthayomsuekse 3 Students

สุนิสา เรือนเพชร¹

พจมาลย์ สกลเกียรติ²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา การใช้โปรแกรมนำเสนอ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี ภาคเรียน ที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 1 ห้อง นักเรียนจำนวน 49 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ วิชา การใช้โปรแกรมนำเสนอ รหัสวิชา ง23249 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา การใช้โปรแกรมนำเสนอ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง สถิติที่ใช้ได้แก่ 1) ค่าร้อยละ 2) ค่าเฉลี่ย และ 3) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า 1) การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ วิชา การใช้โปรแกรมนำเสนอ โดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง นักเรียนมีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 93.87 นักเรียนที่ ไม่ผ่านเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 6.13 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา การใช้โปรแกรมนำเสนอ โดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.32)

คำสำคัญ: การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์, การเรียนรู้แบบกำกับตนเอง

¹ นักศึกษาลัทธิศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏสุพรรณบุรี สาขาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุพรรณบุรี

² ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาในปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนแปลงกันไปตามยุคสมัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านต่าง ๆ ทั้งเศรษฐกิจ วิถีชีวิต สังคม ความเป็นอยู่ รวมทั้งส่งผลกระทบต่อชีวิตความเป็นอยู่ของครอบครัว การจัดการศึกษาต้องจัดเตรียมผู้เรียนให้พร้อมกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นดังกล่าว จากการที่ครูเคยเป็นแต่เพียงผู้สอนผู้ถ่ายทอดความรู้ (Teaching) เพียงอย่างเดียวคงไม่เพียงพอที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่จะสามารถนำไปใช้และแก้ปัญหาชีวิตประจำวันได้ ครูต้องเปลี่ยนแปลงบทบาทของตนเองมาเป็นผู้ให้ความช่วยเหลือสนับสนุนผู้เรียน (Coaching) ให้เกิดการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน ช่วยเหลือชี้แนะแนวทางให้ผู้เรียนรู้จักศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นของตนเอง หากลยุทธ์วิธีการ คัดสรร ความรู้ เทคโนโลยี และสิ่งที่มีอยู่รอบกาย แยกแยะสิ่งดีและสิ่งที่ไม่ดีได้ด้วยตนเอง มีใจเป็นธรรม รู้และเข้าใจในสถานการณ์ต่างๆ พิจารณาเลือกใช้สิ่งต่างๆ เหล่านั้นให้เกิดประโยชน์กับตนเองและการดำรงชีวิตประจำวัน

ในอดีตถึงปัจจุบัน นักจิตวิทยาทางการศึกษาเชื่อว่าเด็กทุกคนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และสามารถพัฒนาได้ตามระดับความสามารถของเด็กแต่ละคน หากเด็กคนนั้นๆ ได้รับการวางพื้นฐานการคิดสร้างสรรค์ตั้งแต่เด็ก เมื่อสมองถูกกระตุ้นให้คิดอย่างต่อเนื่อง จะทำให้เซลล์สมองเด็กสามารถเชื่อมโยงข้อมูลต่างๆ ที่ได้พบเห็นเข้าด้วยกัน ได้อย่างง่ายดาย เกิดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ ซึ่งก็คือเกิดความคิดสร้างสรรค์ขึ้นมานั่นเอง และเมื่อเด็กมีความคิดสร้างสรรค์ ก็ง่ายที่เขาจะสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ขึ้นมา(ทักษะเตรียมพร้อมสู่นาटक/ริเริ่มสร้างสรรค์, สืบค้น 22 พฤศจิกายน 2561, จาก<https://www.enfababy.com>)

กิลฟอร์ด (Guilford, 1980, pp. 715-735) ได้กล่าวถึงบุคลิกภาพของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ว่า จะต้องมีความฉับไวที่รู้ปัญหาและมองเห็นปัญหา มีความว่องไวและสามารถจะเปลี่ยนความคิดใหม่ๆ ได้ง่าย ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การแก้ปัญหาเป็นกิจกรรมที่สำคัญยิ่งของชีวิตที่ต้องทำให้สำเร็จลุล่วงจึงจะทำให้ชีวิตสามารถดำเนินไปได้อย่างมีความสุข ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยปกติคนเราทั่วไปมักเลือกวิธีการที่จะเลี่ยงปัญหามากกว่าการเผชิญปัญหา ซึ่งถ้าคนเรารู้จักที่จะเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ก็จะมีชีวิตที่สนุกสนานร่าเริงและมีความสุขมากยิ่งขึ้น

แต่ในปัจจุบัน ความคิดสร้างสรรค์ในตัวนักเรียนนั้น กลับยังไม่ได้รับการส่งเสริมและกระตุ้นให้เกิดขึ้นในตัวนักเรียนเท่าที่ควร นักเรียนยังคงไม่กล้าคิด ไม่กล้าแสดงออก ในสิ่งที่ตนเองคิดมากนัก ซึ่งอาจจะเกิดจากการกลัวว่า เมื่อแสดงออกถึงความคิดของตนเองออกมาแล้ว จะไม่ได้รับการยอมรับจากส่วนรวม รวมถึงทางด้านพฤติกรรมที่นักเรียนก็ยังไม่สามารถจะควบคุมตนเองทั้งทางความคิด ความรู้สึก และการกระทำของตนเองให้เป็นไปตามที่ต้องการได้เช่นกัน ยังคงเป็นการแสดงออกทางพฤติกรรม ความรู้สึก การกระทำ เพื่อให้

เป็นที่ยอมรับของเพื่อน ของคนรอบข้าง หรือมีการแสดงออกโดยการเลียนแบบคนอื่น ซึ่งยังไม่เป็นของตัวเอง

การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้นอาจทำได้ทั้งทางตรงโดยการสอนและฝึกรอบม และทางอ้อมก็สามารถทำได้ด้วยการจัดบรรยากาศสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมความเป็นอิสระในการเรียนรู้ อย่างเช่น การส่งเสริมให้ใช้จินตนาการตนเอง การส่งเสริมและกระตุ้นการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การยอมรับความสามารถและคุณค่าของคนอย่างไม่มีเงื่อนไข และให้ความเข้าใจ เห็นใจความรู้สึกของคนอื่น เป็นต้น (นิพาดา เทวกุล. พ.ศ.2520)

การจัดการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ให้กับผู้เรียนไม่สามารถที่จะนำทฤษฎีการจัดการเรียนรู้วิธีใดวิธีหนึ่งมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้ประสบผลสำเร็จได้ ในการเลือกใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ใดนั้นครูจะพิจารณาถึงมาตรฐาน ตัวชี้วัด จุดประสงค์การสอนและเนื้อหาการสอนแต่ละครั้ง ในบางครั้งต้องใช้ทฤษฎีการสอนอย่างหลากหลายมาผสมผสานกัน แล้วนำมาประยุกต์ใช้กับการสอนของตน โดยครูต้องคำนึงถึงธรรมชาติของวิชาแต่ละรายวิชา โดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้รายวิชาคอมพิวเตอร์นั้น ครูควรจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนที่เป็นประสบการณ์ตรง โดยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกปฏิบัติมากกว่าการสอนทฤษฎี เนื่องจากธรรมชาติการเรียนรู้รายวิชาคอมพิวเตอร์ผู้เรียนนั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ย่อมต้องการปฏิบัติการการเรียนรู้กับเครื่องมากกว่าจะฟังคำอธิบายจากครู ดังนั้นในการสอนทฤษฎีหรือการแนะนำวิธีการใช้โปรแกรมไม่ควรใช้เวลามาก อธิบายเฉพาะทฤษฎีหรือหลักการ วิธีการที่จำเป็นต้องใช้ในแต่ละครั้ง แล้วให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ ระหว่างการปฏิบัติถ้าผู้เรียนเกิดพบปัญหาและมีข้อซักถาม ครูควรเข้าไปอธิบายให้กับผู้เรียนให้เข้าใจในทันทีเพื่อลดปฏิกิริยาความคับข้องใจ อันเกิดจากการไม่รู้ไม่สามารถปฏิบัติได้ของผู้เรียน รวมทั้งต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามเพื่อนที่อยู่ใกล้เคียงหรือนักเรียนที่สามารถจะให้คำแนะนำแทนครูได้ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งการที่ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนที่เรียนรู้และเข้าใจได้เร็วได้อธิบายให้กับเพื่อนร่วมเรียนได้รู้ได้เข้าใจจะเป็นการช่วยให้นักเรียนคนนั้นเกิดการเรียนรู้และจดจำสิ่งที่ครูสอนได้คงทนมากขึ้น สามารถรู้และเข้าใจอธิบายบอกต่อได้อันจะส่งผลให้สามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี

การกำกับตนเอง คือ พฤติกรรมการควบคุมความคิด ความรู้สึก และการกระทำของตนเองด้วยความตั้งใจและฝึกฝนกระบวนการกำกับตนเอง ซึ่งการกำกับตนเองประกอบด้วย 3 กระบวนการย่อย คือ การสังเกตตนเอง (Self-observation) การตัดสินตนเอง (Self-judgment) และการแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง (Self-reaction) การดำเนินการของกระบวนการย่อยดังกล่าวเป็นปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน (Bandura, 1986) การกำกับตนเองในการเรียนรู้เป็นพฤติกรรมที่มีความสำคัญในการเรียนรู้ของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 เช่นเดียวกัน เพราะจะช่วยกำกับ ควบคุมให้นักเรียนได้ศึกษาเรียนรู้นอกเวลาเรียนปกติของโรงเรียน ได้พัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และทักษะที่จำเป็นต่าง ๆ รวมทั้งศักยภาพและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของตนในยุคของการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้สะดวกรวดเร็วและใช้สื่อเทคโนโลยีไร้ข้อจำกัดของเวลาและสถานที่ครูผู้สอนจึงควรสังเกตการสอนในชั้นเรียน

ของตนในลักษณะของการพัฒนาตนเองและการจัดการเรียนรู้ไปพร้อมกัน ควรส่งเสริมให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญและเรียนรู้กลวิธีการกำกับตนเองในการเรียนรู้ให้นักเรียนต่อสู้กับงาน ถึงแม้จะต้อง ฝ่าฟันกับอุปสรรคเพื่อให้บรรลุถึงการเรียนรู้ภาระงานตามวัตถุประสงค์

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์การเรียนรู้วิชา การใช้โปรแกรมนำเสนอ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งนักเรียนจะได้นำความรู้แบบกำกับตนเองไปพัฒนาการเรียนรู้ของตนเอง โดยผู้เรียนจะสามารถควบคุมความคิด ความรู้สึก และการกระทำของตนเองด้วยความตั้งใจและฝึกฝนกระบวนการกำกับตนเอง การเรียนรู้แบบกำกับตนเองจะเป็นวิธีที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมผู้เรียนให้มีความพร้อมในการเรียนรู้ ช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์การเรียนรู้ในวิชา การใช้โปรแกรมนำเสนอ เพิ่มขึ้น และส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง นำไปสู่การเป็นนักเรียนผู้ตลอดชีวิต และเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้ในแนวทางในการเรียนพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา การใช้โปรแกรมนำเสนอ โดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3. สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนที่เรียนโดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเองมีความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ มีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา การใช้โปรแกรมนำเสนอ โดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมาก

4. ขอบเขตของงานวิจัย

1. ตัวแปรในการวิจัย

- ตัวแปรต้น ได้แก่ การเรียนรู้โดยการกำกับตนเอง
- ตัวแปรตาม ได้แก่
 1. ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน
 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา การใช้โปรแกรมนำเสนอ
 3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียน โดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง วิชา การใช้โปรแกรมนำเสนอ

2. ขอบเขตของเนื้อหา

ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โดยใช้ 9 แผนการจัดการเรียนรู้ รวม 17 คาบ เรียน คาบเรียนละ 55 นาที ดังนี้

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 - 3 เรื่อง การแทรกวัตถุชนิดต่าง ๆ บนโปรแกรม Adobe Captivate จำนวน 7 คาบ

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 - 5 เรื่อง การจัดการกับวัตถุในสไลด์โดยโปรแกรม Adobe Captivate จำนวน 2 คาบ

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 - 7 เรื่อง การบันทึกเสียงของโปรแกรม Adobe Captivate จำนวน 2 คาบ

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง การสร้างเกมสร้างสรรค์ จำนวน 3 คาบ

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การส่งออกและแก้ไข โปรเจ็คในรูปแบบต่าง ๆ ของโปรแกรม Adobe Captivate จำนวน 3 คาบ

3. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนครรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 12 ห้อง จำนวน 480 คน

- กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 7 โรงเรียนนครรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 1 ห้อง จำนวนนักเรียน 49 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ วิชา การใช้โปรแกรมนำเสนอ รหัสวิชา ง23249 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการใช้โปรแกรมนำเสนอ
4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขั้นเตรียม

ชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอน รายละเอียดเกี่ยวกับการเรียนรู้ โดยใช้การเรียนรู้แบบกำกับตนเอง วิชาการใช้โปรแกรมนำเสนอ แก่นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2. ขั้นทดลอง

1. ผู้สอนนำแบบทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. ผู้สอนสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 9 แผน โดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง
3. เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ตามหน่วยการเรียนรู้ ผู้สอนให้นักเรียนทำแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์
4. ผู้สอนประเมินความคิดสร้างสรรค์หลังจากสิ้นสุดการเรียนรู้ทั้ง 9 แผนการจัดการเรียนรู้
5. ผู้สอนให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อทดสอบหลังเรียน
6. นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนวิชา การใช้โปรแกรมนำเสนอ

3. ขั้นสรุป

ผู้วิจัยนำข้อมูลทั้งหมดที่เก็บรวบรวมได้ มาประมวล และวิเคราะห์ผล

7. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมทางสถิติสำเร็จรูป ดังนี้

- 1) วิเคราะห์แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ โดยการวิเคราะห์ค่าร้อยละ (Percentage) เทียบเกณฑ์ ร้อยละ 80
- 2) วิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการใช้โปรแกรมนำเสนอ โดยการคำนวณค่า ร้อยละ (Percentage) เทียบคะแนนสอบก่อนเรียนและคะแนนสอบหลังเรียน ใช้เกณฑ์แปลความหมาย คะแนนสอบหลังเรียนสูงขึ้นหรือต่ำกว่าคะแนนสอบก่อนเรียนและวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D)
- 3) วิเคราะห์ผลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง โดยใช้วิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)

- 4) ประมวลผล แปลผลและวิเคราะห์ข้อมูล
- 5) สรุปผลโดยใช้ตาราง การพรรณนา และอภิปรายผล

8. สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปผลได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ วิชา การใช้โปรแกรมนำเสนอ โดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของนักเรียน จำนวน 49 คน พบว่า นักเรียนมีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 93.87 นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 6.13

คะแนนของความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนจากการทำชิ้นงาน 5 ครั้ง พบว่า ความคิดสร้างสรรค์เรียงลำดับคะแนนจากมากไปหาน้อย คือ ความคิดริเริ่ม ($\bar{X} = 14.14$) ความคิดยืดหยุ่น ($\bar{X} = 12.96$) ความคิดละเอียดลออ ($\bar{X} = 12.86$) ความคิดคล่องแคล่ว ($\bar{X} = 12.43$) ตามลำดับ

2. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา การใช้โปรแกรมนำเสนอ โดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 49 คน พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

3. ผลศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง พบว่า โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.32) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.10$, S.D. = 0.30) และด้านผู้สอน ($\bar{X} = 4.05$, S.D. = 0.37) และด้านสื่อการเรียนการสอน ($\bar{X} = 3.69$, S.D. = 0.30) ตามลำดับ

9. อภิปรายผล

1. ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ วิชา การใช้โปรแกรมนำเสนอ โดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของนักเรียน จำนวน 49 คน พบว่า นักเรียนมีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 93.87 นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 6.13 และคะแนนของความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนจากการทำชิ้นงาน 5 ครั้ง พบว่า ความคิดสร้างสรรค์เรียงลำดับคะแนนมากไปหาน้อย คือ ความคิดริเริ่ม ($\bar{X} = 14.14$) ความคิดยืดหยุ่น ($\bar{X} = 12.96$) ความคิดละเอียดลออ ($\bar{X} = 12.86$) ความคิดคล่องแคล่ว ($\bar{X} = 12.43$) ตามลำดับ ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากการนำการเรียนรู้แบบกำกับตนเองมาใช้เพื่อพัฒนาความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ในการเรียน วิชา การใช้โปรแกรมนำเสนอ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไพฑูรย์ สีนลรัตน์ และคณะ(2550) กล่าวถึงการเรียนรู้แบบกำกับประกอบด้วย 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 ผู้เรียนวางแผน วิเคราะห์งาน กำหนดเป้าหมายและกลวิธีการเรียน ระยะที่ 2 ผู้เรียนควบคุมกระบวนการเรียนรู้ของตนเองและติดตามความก้าวหน้าในการทำงานของตน และระยะที่ 3

ประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถมีอิสระในการเลือกเป้าหมายและกิจกรรมการที่จะทำได้ อย่างหลากหลาย มีความท้าทายในงานที่ทำ ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งแสวงหาความรู้ และสามารถประเมินผล การปฏิบัติงานด้วยตนเองและปรับปรุงแก้ไขได้ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความภูมิใจ ความสำเร็จที่ได้สะท้อนจาก จินตนาการ ความเข้าใจกลวิธีในการเรียน และความพยายามของผู้เรียน ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดกระบวนการ เรียนรู้แบบกำกับตนเอง

2. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา การใช้โปรแกรมนำเสนอ โดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 49 คน พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูง กว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พัชรสุดา ชาวผ่อง (2560) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1)นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 7.50$, $Sig = .000$) 2)ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ นักเรียนผ่านเกณฑ์ มีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 47.27 และมีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53.33 และจักร พงษ์ วารี (2560) ศึกษาเรื่อง ปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีการกำกับตนเองและระดับการรับรู้ความสามารถของ ตนเองในการเรียนโมบายเลิร์นนิ่ง ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการสร้างสื่อการสอนมัลติมีเดียของ นักศึกษาคู ผลการวิจัย พบว่า รูปแบบการกำกับตนเองและระดับการรับรู้ความสามารถของตนเองมีปฏิสัมพันธ์ ร่วมกันต่อทักษะการสร้างสื่อการสอนมัลติมีเดีย อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 49 คน พบว่า โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.00$, $S.D. = 0.32$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ($Mean = 4.10$, $S.D. = 0.30$) และด้านผู้สอน ($\bar{X} = 4.05$, $S.D. = 0.37$) และด้านสื่อการเรียนการสอน ($\bar{X} = 3.69$, $S.D. = 0.30$) ตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ ศักดิ์สิทธิ์ ทองจำปา (2559) ที่ศึกษาเรื่องการใช้กระบวนการ เรียนรู้ โดยกำกับตนเองเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้รายวิชาหน้าที่พลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แสดง ให้เห็นว่า โดยภาพรวมมีความพึงพอใจต่อการใช้กระบวนการเรียนรู้โดยกำกับตนเอง โดยภาพรวมอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 4.12$, $S.D. = 0.16$) และงานวิจัยของ สราวุธ เกิดสุวรรณ (2559) ศึกษาเรื่อง การใช้อุปกรณ์พัฒนา ความสามารถในการกำกับตนเองของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 พบว่า ภาพรวมของความ พึงพอใจอยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 3.64$) และมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด คือ ส่งเสริมให้รู้จักวางแผน กำกับ และประเมินตนเอง ($\bar{X} = 4.73$) มีความพึงพอใจระดับน้อย คือ 1) นักเรียนสรุปและประเมินความสามารถด้วย ตนเอง ($\bar{X} = 2.50$) ทำให้ได้นำสิ่งที่เรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ($\bar{X} = 2.33$) ตามลำดับ พัชรสุดา ชาวผ่อง

(2560) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 2.50$)

10. ข้อค้นพบจากงานวิจัย

1. กระบวนการเรียนรู้โดยการกำกับตนเอง 3 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 ผู้เรียนวางแผน วิเคราะห์งาน กำหนดเป้าหมายและกลวิธีการเรียน ระยะที่ 2 ผู้เรียนควบคุมกระบวนการเรียนรู้ของตนเองและติดตามความก้าวหน้าในการทำงานของตน และระยะที่ 3 ประเมินผลการเรียนรู้ ของไพฑูรย์ สีนลรัตน์ และคณะ(2550) ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน ทำให้นักเรียนรู้จักการวางแผน วิเคราะห์งาน กำหนดเป้าหมาย สามารถควบคุมกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง ติดตามความก้าวหน้าในงานของตนเอง และประเมินผลการเรียนรู้ได้ ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์

2. กระบวนการเรียนรู้โดยการกำกับตนเอง เป็นการเรียนรู้ ที่นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง จากการลงมือปฏิบัติ โอกาสที่สามารถทำงานได้อย่างอิสระ และได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง ในส่วนของด้านผู้สอนก็ได้มีการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิดและลงมือปฏิบัติ

11. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1.1 ผู้สอนควรอธิบาย และสร้างความเข้าใจให้กับนักเรียนในการจัดการเรียนการสอน โดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเองก่อน เนื่องจากว่า นักเรียนอาจจะยังไม่เคยเรียนรู้โดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเองมาก่อน

1.2 ผู้สอนต้องศึกษาการเรียนรู้แบบกำกับตนเองให้มีความเข้าใจ และจัดทำแผนการสอนให้สอดคล้องกับการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการกำกับตนเองกับการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบอื่นๆ ว่าการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบใดมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากน้อยกว่ากัน

2.2 ควรศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการกำกับตนเองในการเรียนรู้วิชาอื่น ๆ เช่น ศิลปะ การงานอาชีพ ภาษาไทย

บรรณานุกรม

- จักรพงษ์ วารี.(2560). ปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีการกำกับตนเองและระดับการรับรู้ความสามารถของตนเอง
ในการเรียนโมบายเลิร์นนิ่ง ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการสร้างสื่อการสอนมัลติมีเดียของ
นักศึกษาครู. วิทยานิพนธ์สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสารการศึกษา คุรุศาสตรดุษฎี
บัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์.
- ทักษะเตรียมพร้อมสู่นาคร/ริเริ่มสร้างสรรค์(2561) สืบค้น 22 พฤศจิกายน 2561,จาก
<https://www.enfababy.com>.
- นิพาดา เทวกุล. พ.ศ.2520. สืบค้นจาก <https://pirun.ku.ac.th/~agrpct/envelop/creative%20thinking.pdf>.
- พัทธสุดา ขาวผ่อง.(2560). การพัฒนาชุดกิจกรรมไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยการเรียนรู้แบบกำกับตนเองของ
นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย
ธุรกิจบัณฑิต.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. (2550). สัตตศิลา หลักเจ็ดประการสำหรับการเปลี่ยนผ่านการศึกษาเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจ
ฐานความรู้ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศักดิ์สิทธิ์ ทองจำปา.(2559). การใช้กระบวนการเรียนรู้ โดยกำกับตนเองเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้รายวิชาหน้าที่
พลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนมหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ศราวุธ เกิดสุวรรณ. (2559). การใช้อภิปัญญาพัฒนาความสามารถในการกำกับตนเองของนักเรียนระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ สาขาหลักสูตรและการสอนมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย
ธุรกิจบัณฑิต.
- Bandura,A. (1986). Social foundations of thought and action : A social cognitive theory. Englewood Cliffs,
NJ : Prentice-Hall.
- Guilford, J.P. 1980. Cognitive Styles: What are they?. Journal of Educational and Psychological Measurement
40: 715-735