

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในสังคมโลกปัจจุบันเทคโนโลยีและระบบสารสนเทศ ก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว ทำให้มนุษย์ต้องพยายามค้นคว้าปรับตัวให้ทันต่อความเจริญและความเปลี่ยนแปลงทางด้านวัตถุ ที่พัฒนาก้าวหน้าอย่างไม่หยุดยั้งจนอาจทำให้เกิดความเครียด และส่งผลกระทบต่อความรู้สึกนึกคิดอารมณ์ด้านสุนทรีย์ ลดน้อยลง งานศิลปะมีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาความคิดของมนุษย์ ทำให้มนุษย์มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม สุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ ดังนั้นกิจกรรมศิลปะสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียน โดยตรงทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ตลอดจนนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองและแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ พัฒนาการระบอบการรับรู้ทางศิลปะการเห็นภาพรวม การสังเกตรายละเอียด สามารถค้นพบศักยภาพของตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ ด้วยการมีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีความสุข สอดคล้องกับ ทน เขตกัน (2556 : 3) ศิลปะสามารถพัฒนาผู้เรียน ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญาและบุคลิกภาพ การเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในคุณค่าของสุนทรียภาพและส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์งาน รู้คุณค่าของความผูกพันระหว่างชีวิตกับศิลปะ ทำให้เกิดค่านิยมที่ดีต่อศิลปวัฒนธรรมของชาติ ซึ่งการเรียนรู้ด้านศิลปะจะเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้ ประสพการณ์ด้านอื่น ๆ และยังช่วยสร้างลักษณะนิสัยของเด็กให้มีพฤติกรรมอันดีงามที่พึงประสงค์ด้วย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ มีความสำคัญ คือเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจน การนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2552 : 1) ดังนั้นจึงเป็นความรับผิดชอบของสถานศึกษา และครูผู้สอนที่จะต้องจัดสาระการเรียนรู้ศิลปะที่เหมาะสมแก่ผู้เรียนแต่ละคน ทั้งนี้เพื่อให้บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้

และในการจัดการศึกษาตามหลักสูตรดังกล่าว การที่ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพนั้น จะต้อง มีความสมดุลระหว่างสาระทางด้านความรู้ ทักษะกระบวนการควบคู่ไปกับคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม

จากรายงานผลการประเมินคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐานสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาบุรีรัมย์เขต 3 ปีการศึกษา 2556 พบว่าผลการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับชาติ (Ordinary National Education Test : O - NET) ภาพรวมระดับเขตพื้นที่การศึกษาสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษเขต 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 37.45 ซึ่งผลสัมฤทธิ์ต่ำกว่าร้อยละ 50 (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศรีสะเกษเขต 3. 2556 : 256) และในปัจจุบันการเรียนการสอนวิชาศิลปะยังประสบปัญหาอยู่หลายด้าน จากการที่ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ครูผู้สอนศิลปะ และนักเรียนในกลุ่มโรงเรียนตาจ้ง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษเขต 3 ปัญหาที่พบมากที่สุด คือการขาดแคลนครูผู้สอนที่มีความรู้ความสามารถและความชำนาญด้านศิลปะ ปัญหารองลงมาคือ ขาดแคลนสื่อการเรียนการสอนที่หลากหลายและสื่อไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร ซึ่งครูส่วนใหญ่ขาดความรู้ ความเข้าใจในการผลิตสื่อและชั่วโมงสอนมีมากเกินไปจนไม่มีเวลาผลิตสื่อ การจัดการเรียนการสอนของครูส่วนใหญ่ยังใช้วิธีสอนแบบบรรยายตามหนังสือ ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่สนใจเรียนเท่าที่ควร ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้ถึงขีดสูงสุด

ชุดการเรียนรู้หรือชุดการสอนเป็นสื่อการสอนที่ช่วยให้กระบวนการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ เพราะชุดการสอน ผลิตโดยผู้ที่มีความชำนาญที่ร่วมกันผลิตและทดลองใช้ จนแน่ใจว่ามีผลดี ชุดการสอนหรือชุดการเรียนรู้ยังช่วยลดภาระของครูผู้สอนเพราะผู้สอนจะดำเนินการสอนตามคำแนะนำที่กำหนดไว้ในชุดการสอนตามลำดับขั้น แต่ละขั้นจะมีอุปกรณ์ กิจกรรมตลอดจนข้อเสนอแนะไว้ให้พร้อมสามารถนำไปใช้ในทันที ครูผู้สอนไม่จำเป็นต้องทำใหม่ อีกทั้งชุดการสอนหรือชุดการเรียนรู้ มีจุดมุ่งหมายชัดเจน มีข้อเสนอแนะการฝึกกิจกรรม การใช้สื่อการสอนและข้อสอบเพื่อประเมินผลพฤติกรรมผู้เรียนได้อย่างพร้อมมูล ผู้เรียนสามารถทดสอบความรู้ด้วยตนเอง หลังจากเรียนด้วยชุดการสอนนั้นๆว่าบรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้หรือไม่ โดยการทำแบบทดสอบหลังเรียน และตรวจคำตอบด้วยตนเอง (กุศยา แสงเดช. 2545 : 10)

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2523 ก) กล่าวว่าปัญหาส่วนใหญ่ที่เกิดกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในกลุ่มสาระศิลปะ คือครูไม่มีเทคนิค และ ความถนัดในสาระศิลปะด้านนี้โดยตรง ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไม่ดีเท่าที่ควร นักเรียนจึงขาดความสนใจในด้านสาระศิลปะ ถ้าเราสอนศิลปะด้วยชุดกิจกรรมแล้วจะทำให้การเรียนการสอนเกิดผลดี คือช่วยให้ผู้ถ่ายทอดเนื้อหาและประสบการณ์ที่สลับซับซ้อนมีลักษณะเป็นรูปธรรมเป็นส่วนใหญ่ และเป็นการฝึก

ปฏิบัติที่เป็นขั้นตอนจากง่ายไปหายาก เช่นการออกแบบ เทคนิคการใช้สี ทฤษฎีของสี ฯลฯ ซึ่งผู้สอนไม่สามารถบรรยายได้ดี ชุคการสอนช่วยเร้าความสนใจของนักเรียนต่อสิ่งที่กำลังศึกษา เพราะชุกการสอนจะเปิดโอกาสให้นักเรียน มีส่วนร่วมในการเรียนของตนเองและสังคม การสอนด้วยชุกการสอนยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น ฟีกตัดสินใจ แสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง ช่วยสร้างความพร้อมและความมั่นใจแก่ผู้สอน เพราะชุกการสอนผลิตไว้เป็นหมวดหมู่ สามารถหยิบใช้ได้ทันที โดยเฉพาะผู้ที่ไม่ค่อยมีเวลาในการเตรียมการสอนล่วงหน้า และทำให้การเรียนการสอนของนักเรียนเป็นอิสระจากอารมณ์ของผู้สอน ช่วยให้การเรียนเป็นอิสระจากบุคลิกภาพของผู้สอน เนื่องจากชุกการสอนทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้แทนครู แม้ครูจะพูดหรือสอนไม่เก่ง ผู้เรียนก็สามารถเรียน ได้อย่างมีประสิทธิภาพจากชุกการสอนที่ผ่านการทดสอบ ประสิทธิภาพมาแล้ว และในกรณีขาดครู ครูคนอื่นสามารถสอนแทนได้โดยใช้ชุกการสอน ที่มีใช้การเข้าไปนั่งคุมชั้นเหมือนที่ครูส่วนใหญ่ทำกันอยู่ เพราะเนื้อหาวิชาอยู่ในชุกการสอนเรียบร้อยแล้ว ครูสอนแทนก็ไม่ต้องเตรียมตัวอะไรมากนัก

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยซึ่งเป็นครูผู้สอนศิลปะระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จึงได้สนใจที่จะสร้างชุกกิจกรรมการเรียนรู้และทำวิจัย เรื่อง ผลการใช้ชุกกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทักษะศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียน ในอันที่จะพัฒนาศักยภาพของตนเองได้อย่างสร้างสรรค์ โดยมีแนวคิดที่ว่า นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้โดยลักษณะกิจกรรมกลุ่ม และเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง การเรียนรู้จะช้าหรือเร็วเป็นไปตามความสามารถของผู้เรียนและเป็นการปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนของครู ที่จัดให้นักเรียนได้ศึกษาหาความรู้ อย่างมีกระบวนการขั้นตอนเป็นระบบ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งวัตถุประสงค์ไว้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของชุกกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทักษะศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80 / 80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ชุกกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสีกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สมมติฐานของการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80 / 80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ดัชนีประสิทธิผลของการเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าอย่างน้อยร้อยละ 50

4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับมาก

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพ 80 / 80

2. เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. เป็นแนวทางในการส่งเสริมนักเรียนให้มีทักษะในการวาดภาพระบายสีมากขึ้น

4. เป็นแนวทางในการวิจัย เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1.1 ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 กลุ่มโรงเรียนต่าง อำเภอละหานทราย จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 9 โรงเรียน 10 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 192 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนชุมชนวัดชุมพร อำเภอละหานทราย จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 20 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

2. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง การทดลองครั้งนี้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ใช้เวลาในการทดลอง 12 ชั่วโมง ไม่รวมเวลาที่ใช้ในการทดสอบทั้งก่อนและหลังเรียน โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่การจัดการเรียนรู้ด้วย ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสีกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

3.2.1 ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3.2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี (สาระทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3.2.3 ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3.2.4 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี (สาระทัศนศิลป์) กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

4. เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง เป็นเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **ชุดกิจกรรมการเรียนรู้** หมายถึง สื่อการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นอย่างเป็นระบบ โดยการนำวัสดุ อุปกรณ์ ประกอบขึ้นเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เนื้อหา และวิธีการประเมินผล เพื่อให้ในกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนได้ศึกษาและปฏิบัติ กิจกรรมด้วยตนเอง หรือเป็นกลุ่มตามขั้นตอน โดยมีครูเป็นผู้คอยแนะนำช่วยเหลือ และเป็นพี่ปรึกษา

2. **การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้** หมายถึง การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

2.1 ขั้นนำ คือ

2.1.1 ทบทวนความรู้เดิม โดยเกม ตัวอย่าง สถานการณ์

2.1.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาเพื่อนำนักเรียนเข้าสู่บทเรียน

2.2 ขั้นปฏิบัติกิจกรรม คือ

2.2.1 ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ตามความเหมาะสม โดยมีสัดส่วนนักเรียนที่เรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน

2.2.2 ครูชี้แจงวิธีการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

2.2.3 นักเรียนเรียนรู้ตามขั้นตอนการศึกษา โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

2.2.4 นักเรียนนำเสนอผลการปฏิบัติงาน ตามชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หน้าชั้นเรียน

2.2.5 ครูให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

2.3 ขั้นสรุป คือ

นักเรียนและครูร่วมกันสรุปประเด็นสำคัญของบทเรียน

2.4 ขั้นวัดผล โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบย่อยหลังชุดกิจกรรมการเรียนรู้

3. **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4. **แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง เครื่องมือที่สร้างขึ้น เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจของนักเรียนเรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

5. **ประสิทธิภาพ** หมายถึง คุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยนำไปทดลองใช้และหาประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์ตามเกณฑ์ที่กำหนด 80 / 80 ดังนี้

80 ตัวแรก หมายถึง คะแนนเฉลี่ยร้อยละของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้จากพฤติกรรมการเรียนเรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี ทั้งความรู้ ทักษะกระบวนการ ในการปฏิบัติงาน ผลการปฏิบัติ และการสอบย่อยประจำชุดกิจกรรมการเรียนเรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

80 ตัวหลัง หมายถึง ประสิทธิภาพของผลสัมฤทธิ์ เป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคน ที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเมื่อเรียนครบทั้ง 12 ชุด

6. ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าดัชนีที่แสดงความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียน ที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยคำนวณจากการหาความแตกต่างของการทำแบบทดสอบ ก่อนและหลังเรียนหารด้วยความแตกต่างระหว่างคะแนนเต็มและจำนวนผู้เข้าเรียนกับการทดสอบ ก่อนเรียน

7. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกพอใจ ชอบใจในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียน การสอน และต้องการดำเนินกิจกรรมนั้น ๆ จนบรรลุผลสำเร็จ วัดได้จากแบบประเมิน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

8. นักเรียน หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 กลุ่มโรงเรียนดาง อำเภอละหานทราย จังหวัดบุรีรัมย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3