

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัย เรื่องผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้สรุปผลตามลำดับดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. สมมติฐานการวิจัย
3. วิธีดำเนินการวิจัย
4. สรุปผลการวิจัย
5. อภิปรายผล
6. ข้อเสนอแนะ
 - 6.1 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้
 - 6.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สมมุติฐานของการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ (สาระทศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. ค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องทศนศิลป์กับการวาดภาพพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าอย่างน้อยร้อยละ 50
4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมาก

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
 - 1.1 ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนไตรภูมิวิทยา อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 2 ห้องเรียน รวมนักเรียน 60 คน
 - 1.2 กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนไตรภูมิวิทยา อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 28 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นดังนี้
 - 2.1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพพระบายสี ประกอบด้วย 14 ชุดย่อย ใช้เวลาในการทำกิจกรรมชุดละ 1 ชั่วโมง
 - 2.2 แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพพระบายสี ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 14 แผน
 - 2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทศนศิลป์) เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพพระบายสี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก 30 ข้อ 30 คะแนน และภาคปฏิบัติ จำนวน 1 ข้อ 10 คะแนน รวมทั้งสิ้น 40 คะแนน

2.4 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ 10 ข้อ

3. วิธีดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ทดสอบความรู้ก่อนเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้เวลา 2 ชั่วโมง

3.2 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกับกลุ่มตัวอย่างตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 14 ชั่วโมง

3.3 ทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เวลา 2 ชั่วโมง

3.4 ให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างตอบแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

4.1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละของคะแนนทดสอบระหว่างเรียน และคะแนนทดสอบหลังเรียน

4.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การทดสอบค่าที (t-test)

4.3 วิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลของผลการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สูตรการหาดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของกูดแมน เฟลทเซอร์ และชไนเดอร์

4.4 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ชุมกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 88.04/87.23 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80
2. นักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุมกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. ดัชนีประสิทธิผลของผลการเรียนของนักเรียน โดยใช้ชุมกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.7751
4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้ชุมกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59

อภิปรายผล

จากการวิจัย เรื่องผลการใช้ชุมกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ชุมกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 88.04/87.23 หมายความว่า นักเรียนทำกิจกรรมระหว่างเรียนคือแบบฝึกทักษะและแบบทดสอบท้ายชุมกิจกรรมการเรียนรู้ได้คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 88.04 และทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากเรียนครบทั้ง 14 ชุดย่อยแล้ว ได้คะแนนคิดเป็น ร้อยละ 87.23 แสดงว่าชุมกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวเหมาะสมที่จะนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียน และจากการที่ชุมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ นั้น อาจเนื่องมาจากเหตุผลดังนี้

- 1.1 ชุมกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี เป็นชุมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผ่านกระบวนการสร้างอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากการศึกษาทฤษฎี หลักการ แนวคิด ในการสร้างชุดการสอน งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในกลุ่มสาระ

การเรียนรู้ศิลปะ คู่มือครูและเอกสารที่เกี่ยวข้องนำมาสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลาง แล้วกำหนดเนื้อหา ความคิดรวบยอด หรือสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดผลและประเมินผล โดยทุกขั้นตอนได้ผ่านการตรวจและแก้ไขข้อบกพร่องก่อนนำไปทดลองหาประสิทธิภาพ กระบวนการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ยังมีระบบนี้สอดคล้องกับ ชัยขงค์ พรหมวงศ์ (2536 : 489) ที่กล่าวว่า การผลิตชุดการสอนนั้นจะต้องครอบคลุม การกำหนดเนื้อหา ประสบการณ์ การกำหนดหน่วย การสอน การกำหนดเรื่อง การกำหนดความคิดรวบยอด จุดประสงค์ กิจกรรมและแนว การประเมินผล ซึ่งชุดการสอนที่ผ่านกระบวนการผลิตนี้ จึงจะเป็นชุดการสอนที่มีประสิทธิภาพ

1.2 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้ผ่านกระบวนการผลิตที่มีขั้นตอนในการหาประสิทธิภาพ โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ หนึ่งต่อหนึ่ง จำนวน 3 คน กลุ่มเล็กจำนวน 9 คน และกลุ่มภาคสนาม จำนวน 20 คน โดยได้นำข้อมูลของแต่ละขั้นตอนมาปรับปรุง แก้ไข และพัฒนากระบวนการ ในบางส่วนตามข้อมูลที่ได้ จากผลการหาประสิทธิภาพแบบหนึ่งต่อหนึ่ง ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 76.80/77.78 นำข้อมูลจากการทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่งมาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มเล็ก ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 83.60/82.34 นำข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเล็กมาปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์มากขึ้นแล้วนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาแล้วไปใช้ทดลองภาคสนาม ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 86.78/85.90 และจากนั้นได้นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 28 คน ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 88.04/87.23 ซึ่งเป็นการยืนยันว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมี ประสิทธิภาพ เพราะการที่นำข้อบกพร่องในกระบวนการหาประสิทธิภาพในแต่ละครั้งมาปรับปรุง แก้ไข ทำให้ได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับ แนวคิดของ ชัยขงค์ พรหมวงศ์ (2536 : 490) ที่ว่า ชุดการสอนที่ผลิตขึ้นนี้จำเป็นต้องประเมินผล หรือหาประสิทธิภาพก่อนที่จะนำไปใช้จริง ทั้งนี้เพื่อความมั่นใจว่าชุดการสอนที่สร้างขึ้นนั้น มีคุณภาพ ทำให้การเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ได้อย่างแท้จริง

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ทำให้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพ ระบายสี ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80/80 ซึ่งสอดคล้องกับ การวิจัยของ เฉลิมชัย ถึงดี (2544 : บทคัดย่อ) ที่วิจัยเกี่ยวกับการผลิตชุดการสอน เรื่องการเขียน ภาพระบายสีวิชาศิลปะศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่าชุดการสอนที่ ผลิตขึ้นมีค่าประสิทธิภาพ 82.31/81.97 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 เช่นเดียวกับ สุจิตร์ ชัยวงษ์ (2546 : บทคัดย่อ) ที่วิจัยการสร้างชุดการสอนวิชาศิลปะกับชีวิต เรื่องทฤษฎีสี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่าชุดการสอนที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 82.57/81.33 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และ

เดือนจิต ศรีดาราร (2548 : 62) ที่ทำการวิจัย เรื่อง การสร้างชุดการเรียนรู้กลุ่มสาระศิลปะ สาระทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านโนนค้อ ตำบลนาพัน อำเภอลำปาง จังหวัดกาฬสินธุ์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชุดการเรียนรู้สาระศิลปะ จำนวน 6 แผน ผลการวิจัยพบว่า ชุดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ ทั้งด้านกระบวนการและประสิทธิภาพผลลัพธ์ สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.55/80.67 และนิภาภรณ์ ไชยศรี (2549 : 58-59) ที่ได้วิจัย การสร้างชุดการเรียนรู้ เรื่อง การวาดภาพระบายสี สาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนโรงเรียนสนามบิน อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ซึ่งผลการวิจัยพบว่าชุดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.46/82.00 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และได้ทำการทดลองยืนยันประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้อีกครั้งกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนันตวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ซึ่งอยู่ห่างไกลจากตัวเมืองออกมา และความพร้อมด้านต่าง ๆ ไม่ดีเท่ากับโรงเรียนสนามบิน เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้ พบว่ามีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.50/81.66 ซึ่งไม่แตกต่างจากครั้งแรก เช่นเดียวกับการวิจัยของ ณัฐกานต์ สงภักดี (2551 : บทคัดย่อ) ที่ได้วิจัยการพัฒนาชุดการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง การสร้างสรรค์ภาพตามจินตนาการเกี่ยวกับวัฒนธรรมและประเพณีไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัย พบว่าชุดการสอนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.48/83.52 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน ผลปรากฏว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ เฉลิมชัย ถึงดี (2544 : บทคัดย่อ); สุจิตร์ ชัยวงษ์ (2546 : บทคัดย่อ); เดือนจิต ศรีดาราร (2548: บทคัดย่อ) และ อภิสัทธี บุญเรือง (2546 : 80-81) จากผลการวิจัยที่พบน่าจะมีเหตุผลมาจาก

2.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการเรียนรู้ เกิดความร่วมมือทำงานเป็นทีม กิจกรรมการเรียนรู้เน้นการฝึกปฏิบัติจริงด้วยตนเอง จากประสบการณ์ตรงที่นักเรียนร่วมกันทำกิจกรรม จึงทำให้นักเรียนได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปด้วยดี ซึ่งสอดคล้องกับ

หลักการเรียนรู้ที่ทิสนา แชมมณี (2543 :17–20) ให้ความเห็นไว้ว่า หลักการเรียนรู้ที่ดีต้องมีลักษณะที่ให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง นอกจากผู้เรียนจะต้องเรียนด้วยตนเองและพึ่งตนเองแล้ว ยังต้องพึ่งการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน บุคคลอื่น ๆ และสิ่งแวดล้อมรอบตัวรวมทั้งอาศัยทั้งทักษะกระบวนการต่าง ๆ จำนวนมากเป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้ นอกจากนั้นการเรียนรู้จะเป็นไปอย่างต่อเนื่องได้ดี หากผู้เรียนอยู่ในสภาพที่มีความพร้อมในการรับรู้และเรียนรู้ มีประสาทการรับรู้ที่ตื่นตัวไม่เฉื่อยชา และในการปฏิบัติกิจกรรม นักเรียนต้องเรียนรู้จากการทำใบกิจกรรม แบบฝึกทักษะ และแบบทดสอบย่อยในแต่ละชุดกิจกรรม ซึ่งนักเรียนจะสามารถทราบผลการทำกิจกรรมและแบบทดสอบย่อยทำให้ทราบข้อผิดพลาด และความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของตนเอง นักเรียนสามารถแก้ไขข้อผิดพลาดได้ทันทีที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้และมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่ถูกต้อง เกิดความคิดรวบยอดและเกิดทักษะทางด้านการวาดภาพ จึงมีผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นได้

2.2 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นสื่อการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง โดยจัดเป็นสื่อที่ตีสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ สามารถให้ประสบการณ์ตรงกับผู้เรียน โดยผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงในทุกชุดกิจกรรม และกิจกรรมมีความหลากหลายแปลกใหม่ กระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจ ตั้งใจ กระตือรือร้นในการศึกษาหาความรู้ และสรุปกิจกรรมการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับ พรณี ช. เจนจิต (2528 : 45) กล่าวว่า กระบวนการเรียนการสอนที่ไม่ใช้วิธีใดวิธีหนึ่งจำเจ ย่อมช่วยผู้ให้เด็กเกิดความสนใจในบทเรียนได้มาก และจะส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และที่สำคัญคือ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นในครั้งนี้ ในขั้นตอนการสร้างได้ผ่านการหาคุณภาพทั้งโดยการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ และการทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งผลการหาประสิทธิภาพพบว่ามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 น่าจะเชื่อได้ว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีคุณภาพตามเกณฑ์ ส่งผลให้กิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ และทำให้ผลการเรียนสูงขึ้นได้

ด้วยเหตุผลดังกล่าว จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ เรื่อง ทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. คำนีประสิทธิผลของผลการเรียนของนักเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.7751 แสดงว่านักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความรู้เพิ่มขึ้น 0.7751 หรือคิดเป็นร้อยละ 77.51 ทั้งนี้เนื่องจากในชุดกิจกรรม

การเรียนรู้มีการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นลำดับขั้นตอน และให้นักเรียนทำกิจกรรมหรือเรียนรู้ โดยอาศัยหลักสำคัญตามทฤษฎีการเรียนรู้ ได้แก่การเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นประสบการณ์ตรง การใช้สิ่งเร้าและการตอบสนองเกิดขึ้นในเวลาเดียวกันจะสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้เรียน คือ ในการตอบคำถามจะมีเฉลยไว้ทุกกิจกรรม นักเรียนสามารถตรวจคำตอบด้วยตนเองได้ทันที การฝึกหัดให้นักเรียนได้ทำซ้ำ ๆ กัน เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจที่แม่นยำ กฎแห่งผล คือ การที่ผู้เรียนทราบข้อบกพร่องเพื่อปรับปรุงแก้ไข และเป็นการสร้างความพอใจให้แก่ผู้เรียน และการจูงใจ คือการจัดแบบฝึกหัดเรียงลำดับจากเรื่องที่ย่าง ไปสู่เรื่องที่ยาก มีภาพประกอบชัดเจน มีการให้กำลังใจ แนะนำอย่างใกล้ชิด ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น ตรงกับคำกล่าวของซังซงคัง พรหมวงค์ (2536 : 34) ที่ว่าสิ่งสำคัญที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้คือ ความพร้อมของผู้เรียน ผู้เรียนได้มีโอกาสลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง มีโอกาสฝึกฝนหรือทำซ้ำบ่อย ๆ ผู้เรียนได้รับการเสริมแรงให้กำลังใจจากผู้สอน และผู้สอนใช้เทคนิควิธีการที่ดี และปัจจัยที่มีผลต่อการบรรลุจุดประสงค์ในการเรียนรู้ คือ การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ การทราบผลย้อนกลับทันที และการเสริมแรงเพื่อให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ที่เป็นความภาคภูมิใจ จะทำให้นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ เฉลิมชัย ถึงดี (2544 : บทคัดย่อ) ที่พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอน เรื่องการเขียนภาพพระบาทาสิวาศิลปะ มีความรู้เพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนคือ มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.67 คิดเป็นร้อยละ 67 และสุจิตร์ ชัยวงษ์ (2546 : บทคัดย่อ) ได้วิจัยการสร้างชุดการสอนวิชาศิลปะกับชีวิต ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง ทฤษฎีสี่ พบว่าชุดการสอนมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.67 นั่นคือนักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น และเดือนจิต ศรีคารา (2548 : บทคัดย่อ) ที่วิจัยการสร้างชุดการเรียนรู้กลุ่มสาระศิลปะ สาระทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่าชุดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพทั้งด้านกระบวนการและผลลัพธ์ สามารถทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.68 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทัศนศิลป์กับการวาดภาพพระบาทาสิวาศิลปะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะในข้อที่ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีรูปแบบ สีสัน สดใสสวยงาม น่าสนใจ มีสื่อการเรียนการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา สื่อการเรียนการสอนมีความหลากหลาย ส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ การวัดผลประเมินผลมีความเหมาะสม และมีเกณฑ์ชัดเจน นักเรียนสามารถรับทราบผลการประเมินได้ทันที เพื่อปรับปรุงตนเองต่อไป และวิธีการเรียนการสอน เปลี่ยนไปจากเดิม บรรยากาศในห้องเรียน

มีความเป็นประชาธิปไตย กระบวนการเรียนในชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้น จากง่ายไปหายาก เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ทั้งร่วมกันเป็นกลุ่มและรายบุคคล ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน สังเกตได้จากขณะเรียนทุกคนเรียนด้วยความตั้งใจ และเอาใจใส่ต่อการเรียน นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ได้รับประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้ เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เคารพในสิทธิ รู้จักแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน ส่งเสริมเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น อภิปรายร่วมกันและการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และส่งเสริมให้นักเรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ ความเชื่อมั่นในตนเองและรู้จักการตัดสินใจที่ดี ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการจูงใจของมาสโลว์ ที่ว่า การเรียนการสอนนั้นจะต้องกำหนดจุดมุ่งหมายให้ชัดเจน และจะต้องจัดเนื้อหาออกเป็นหน่วย ๆ และเริ่มจากสิ่งง่ายไปหายากเสมอ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความพอใจในการเรียนแต่ละหน่วย การสร้างแรงจูงใจนับว่ามีความสำคัญมาก เพราะจะทำให้ผู้เรียนเกิดความพอใจ เพราะเมื่อได้รับสิ่งที่ต้องการหรือรางวัลเป็นการเสริมแรง มาสโลว์เชื่อว่าการเสริมแรง รางวัล หรือความสำเร็จจะส่งเสริมการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ หรือก่อให้เกิดการเรียนรู้ขึ้น

กล่าวโดยสรุปผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทักษะศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในการพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย และดำเนินกระบวนการเรียนรู้โดยถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด เป็นไปตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันแล้วว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญจะทำให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะต่าง ๆ ที่พึงประสงค์ ซึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และมีความพึงพอใจต่อการเรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 จากการวิจัยครั้งนี้พบว่า การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในกิจกรรมการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นสิ่งที่ดี กล่าวคือ ทำให้นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ทั้งยังก่อให้เกิดความสนุกสนาน มีความสามัคคี และการมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตลอดจนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ จึงเป็นการสมควรที่จะได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง

1.2 ในการนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียน นั้น ครูจะต้องมีการเตรียมพร้อมในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1.2.1 ด้านตัวครู การนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ในกิจกรรมการเรียนนั้นครู จะต้องมีการศึกษาและทำความเข้าใจในสิ่งต่อไปนี้

1) ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ ทุกขั้นตอนให้เข้าใจเป็นอย่างดีแล้วจึงนำไปใช้ จะก่อให้เกิดประสิทธิภาพต่อตัวนักเรียน ทั้งนี้เพื่อความสะดวกและไม่เสียเวลาในการจัดกิจกรรม ในการเรียน ควรมีการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ ให้เหมาะสมกับระยะเวลาในแต่ละคาบที่ จัดกิจกรรมการเรียนรู้

2) ศึกษาคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เข้าใจ ให้ถูกต้องเกี่ยวกับวิธีการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา และรูปแบบการใช้ตลอดจนแนวทางในการปฏิบัติของนักเรียนใน การจัดการเรียน ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนเข้าใจอย่างถูกต้อง

3) ศึกษาการวัดและประเมินผลให้เข้าใจ เพื่อให้สามารถประเมินและวัดผล ได้ตามสภาพจริง

4) เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมเสร็จแล้วควรตรวจทันที เพื่อให้นักเรียนได้รู้ผล การทำกิจกรรม เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป

5) ครูควรสร้างความมั่นใจในตนเองให้กับนักเรียนด้วยการ สร้างบรรยากาศ ที่ดีในการทำงาน เช่น การพูดคุยสนทนา ชักถามปัญหานักเรียน การให้คำแนะนำและการเสริมแรง

1.2.2 ด้านนักเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่าง ถูกต้องและเกิดประ โยชน์มากที่สุดจะต้องมีการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนดังนี้

1) ชี้แจงหลักเกณฑ์และวิธีการในการเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ว่ามี วิธีการอย่างไร ตลอดจนขั้นตอนต่าง ๆ ในการใช้ รวมถึงข้อตกลงต่าง ๆ ที่มีความจำเป็นเพื่อให้ การเรียนเป็นไปด้วยความเรียบร้อย ไม่ก่อให้เกิดความสับสนและเสียเวลา ซึ่งมีวิธีการดังกล่าวจะ ก่อให้เกิดประ โยชน์สูงสุดต่อตัวผู้เรียนเอง

2) นักเรียนควรมีการเตรียมความพร้อมในการเรียนทั้งในด้านสื่อที่จะใช้ ในการเรียน ได้แก่ กระดาษ ดินสอ ยางลบ สี เป็นต้น และมีความตั้งใจ ซื่อสัตย์ รับผิดชอบ ร่วมกันเพื่อให้ การเรียนเป็นไปได้อย่างสมบูรณ์และเกิดประ โยชน์สูงสุด

1.3 ผู้บริหารสถานศึกษาควรให้การส่งเสริม และสนับสนุนครูสร้างนวัตกรรมใน การจัดการเรียนรู้เพื่อก่อให้เกิดกำลังใจและความกระตือรือร้นในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน อันจะนำมาซึ่งประ โยชน์ต่อตัวผู้เรียนต่อไป

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้กับการเรียนโดยวิธีอื่น ๆ

2.2 ควรมีการศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ในระดับชั้นอื่น ๆ

2.3 ควรมีการศึกษาสภาพปัญหาการเรียนการสอนของวิชาที่มีปัญหา เพื่อที่จะสร้าง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาการเรียนการสอน

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
Buriram Rajabhat University