

การพัฒนาทักษะการวาดการ์ตูนคนโดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์

**Development of Human Cartoon Characters Drawing Skills By Using Skill
Exercises for Fifth Grade Students in Sainamtip School**

พิชญดา ไชยดี และ จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Pitchayada Chaiyadee and Chakapong Phaetlakfa

Srinakharinwirot University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: parnkaowyippy@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะในการวาดภาพการ์ตูนคนของนักเรียน ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 20 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน 3) แบบประเมินผลงาน (Scoring Rubric) 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ และ 5) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการวาดภาพการ์ตูนคน จำนวน 6 แผน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่า t-test แบบ Dependent ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 82.11/81.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) นักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนมีทักษะการวาดการ์ตูนคนที่ดีกว่าเดิม สามารถวาดสัดส่วนและส่วนประกอบต่าง ๆ ของร่างกายตัวการ์ตูนคนได้เหมาะสม วาดตัวการ์ตูนแสดงเพศ ช่วงวัย อารมณ์ความรู้สึกได้อย่างชัดเจน และแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวลักษณะต่าง ๆ ได้ดีขึ้น และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน มีค่าเฉลี่ย 4.60 อยู่ใน

* วันที่รับบทความ: 14 มิถุนายน 2565; วันที่แก้ไขบทความ 29 มิถุนายน 2565; วันที่ตอบรับบทความ: 1 กรกฎาคม 2565

Received: June 14, 2022; Revised: June 29, 2022; Accepted: July 1, 2022

ระดับมากที่สุด ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านที่ 3 ด้านทักษะความรู้ที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ย 4.81 อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การวาดการ์ตูนคน; แบบฝึกทักษะ; ประถมศึกษา

Abstracts

The purposes of this research are as follows: (1) to develop the human cartoon character drawing skill exercises to be effective according to 80/80 efficiency standard; (2) to compare the human cartoon characters drawing skills of the students before and after using the skill exercises, and (3) to study the satisfaction of the students with human cartoon character drawing skill exercises. The sample consisted of 20 fifth grade students of Sainamtip School studying in the second semester of the 2021 academic year and gained by purposive sampling. The research instruments included the following: (1) the human cartoon characters drawing skill exercises for fifth grade students; (2) achievement tests before and after studying; (3) an evaluation form; (4) a student satisfaction questionnaire; and (5) six learning management plans in terms of drawing human cartoon characters. The statistics used for data analysis in this research were percentage, mean, standard deviation and dependent t-test. The results of the research revealed the following: (1) the human cartoon characters drawing skill exercises for fifth grade students was 82.11/81.40, which was higher than the 80/80 efficiency standard; (2) the students studied using the human cartoon characters drawing skill exercises had higher posttest scores than before using the skills exercises at a statistically significant level of .05, students had better human cartoon character drawing skills, were able to draw the proportions and body parts of human cartoon characters appropriately, draw human cartoon characters showing gender, age, and emotions more clearly and showing different types of movements; (3) the level of student satisfaction on these skill exercises was at the greatest level at 4.60, the highest average was in Part 3, and satisfaction with the skills acquired was at the greatest level with 4.81

Keywords: Human Cartoon Characters; Skill Exercises; Fifth Grade

บทนำ

การ์ตูน เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน ตั้งแต่อดีตที่การ์ตูนถือกำเนิดขึ้นและถูกพัฒนามาอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน การ์ตูนเข้ามามีบทบาทและสร้างอิทธิพลต่อผู้คนทุกเพศทุกวัย ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ต่างให้ความสนใจในสื่อการ์ตูนทุกประเภทมาโดยตลอด ไม่ว่าจะเป็นหนังสือการ์ตูน โฆษณา ภาพยนตร์การ์ตูน ทางโทรทัศน์ ฯลฯ การ์ตูนถูกนำมาใช้อย่างกว้างขวางในปัจจุบัน จะเห็นว่าสื่อและโฆษณาต่าง ๆ มักใช้ภาพการ์ตูนมาเป็นสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายการค้า นั้นเพราะการ์ตูนเข้าถึงผู้คนได้ง่าย การ์ตูนเป็นภาษาสากลที่คนทั่วโลกเข้าใจตรงกัน เป็นสื่อที่เข้าถึงคนทั่วไปได้ง่าย โดยเฉพาะกับเด็กเล็ก (สิทธิพร กุลวโรตมะ, 2550 : 3) การ์ตูนช่วยให้เด็กเกิดจินตนาการ และมีส่วนช่วยให้เด็กสามารถเรียนหรือทำงานได้มีประสิทธิภาพดีขึ้น การ์ตูน

เป็นปัจจัยหนึ่งที่เข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็ก ๆ การ์ตูนสามารถช่วยกระตุ้นสมอง เสริมสร้างพัฒนาการในการเรียนรู้ และพัฒนาการใช้เหตุผลของเด็กได้ เพราะเด็กนั้นมีความผูกพันกับการ์ตูน การดูภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์เป็นประจำหรือเห็นสื่อโฆษณาต่าง ๆ เป็นภาพการ์ตูน ไม่ว่าจะเป็นภาพนิ่ง หรือภาพเคลื่อนไหว จะทำให้เด็กซึมซับภาพการ์ตูนไว้ในความคิดและแสดงออกซึ่งความชื่นชอบในตัวการ์ตูน นั้น ๆ ผ่านการวาดภาพ การวาดภาพการ์ตูนมีประโยชน์ต่อพัฒนาการของเด็ก การเรียนการสอนในโรงเรียน ส่วนใหญ่จึงมักจะมีการ์ตูนเข้ามาเกี่ยวข้อง เพราะการ์ตูนสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กนักเรียนได้ดีและใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ได้ การ์ตูนใช้เป็นกิจกรรมประกอบการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนได้ เช่น ให้เด็กวาดภาพ การ์ตูนเพื่อแสดงความเข้าใจของเด็ก เพื่อให้ครูได้รู้ว่าคุณนักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนที่สอนไปมากน้อยเพียงใด และเพื่อเป็นการส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ (วนิดา จิงประสิทธิ์, 2532 : 135)

จากประสบการณ์ของผู้วิจัยที่ได้สอนวิชาทัศนศิลป์ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบปัญหาในการวาดการ์ตูนคนของนักเรียนหลายประการ โดยได้แบ่งสาเหตุของปัญหออกเป็น 2 ส่วน ปัญหาส่วนแรกคือนักเรียนขาดทักษะพื้นฐานในการวาดการ์ตูนคน นักเรียนส่วนใหญ่ไม่กล้าวาดการ์ตูนคน เพราะกลัววาดผิดรูปแบบหรือวาดไม่สวยเหมือนเพื่อน การวาดเส้นโครงร่างตัวการ์ตูนยังไม่ชัดเจน เส้นขาด ๆ เกิน ๆ ไม่กล้าลงน้ำหนักลายเส้น นักเรียนหลายคนจึงเลือกวาดการ์ตูนคนเป็นแบบเด็กเส้นหัวไม้ขีด วาดคนเป็นก้างปลา ปัญหาที่มักพบในนักเรียนที่วาดการ์ตูนไม่เป็นและไม่ชอบวาดรูป ทำให้เกิดความไม่มั่นใจ ไม่กล้าวาดการ์ตูนให้เพื่อนหรือให้คนอื่นเห็น ปัญหาส่วนที่ 2 คือปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนที่ชื่นชอบการวาดการ์ตูน แต่วาดองค์ประกอบต่าง ๆ ของร่างกายยังไม่ถูกต้องตามขนาดสัดส่วนที่เหมาะสม เช่น วาดหัวตัวการ์ตูนเล็กหรือใหญ่เกินไป วาดแขนขาความสั้นยาวไม่เหมาะสมกับช่วงลำตัว ทั้งนี้เกิดจากนักเรียนขาดความรู้ในเรื่องสัดส่วนการวาดการ์ตูนคน และขาดทักษะการฝึกวาดการ์ตูนคนให้ถูกต้องตามสัดส่วนอย่างต่อเนื่อง หากอ้างอิงตามแนวคิดของนักจิตวิทยาการศึกษา วิกเตอร์ โลเวนเฟลด์ (Lowenfeld) จะพบว่าเด็กช่วงวัย 9 – 12 ปี จะเริ่มมีทักษะในการวาดภาพคนถูกต้องชัดเจน และวาดภาพโดยเน้นความแตกต่างระหว่างเพศชายหญิงด้วยเสื้อผ้าและเครื่องประดับได้ (จารุณี เนตรบุตร, 2543 : 19-20) เด็กในช่วงอายุ 9-12 ปี ซึ่งอยู่ในขั้นพัฒนาการการวาดภาพแบบเหมือนจริงนั้น บางครั้งเด็กไม่สามารถวาดภาพให้เป็นไปตามสิ่งที่มองเห็นได้ เนื่องจากเด็กมีประสบการณ์จากโลกภายนอกมากขึ้น เด็กเริ่มมีการตัดสินใจ เปรียบเทียบระหว่างความสวยและความไม่สวยเหมือนหรือไม่เหมือน เด็กเริ่มมีความลังเลและกลัวผิด เมื่อเด็กพบว่าเขาไม่สามารถแก้ปัญหาในการวาดรูปได้ตามที่ต้องการ ก็จะเลิกสนใจในการวาดภาพการ์ตูนหรือทำงานศิลปะต่อไป (อรอนงค์ ฤทธิ์ฤชัย, 2548 : 4) ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้เขียนเห็นว่าปัญหาการวาดภาพการ์ตูนคนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์ ที่ไม่สามารถวาดภาพการ์ตูนคนได้ตามลักษณะการแสดงออกทางศิลปะของเด็กช่วงวัย 9 – 12 ปี ไม่มีความมั่นใจในการวาดภาพการ์ตูนคน ไม่สามารถวาดการ์ตูนคนให้มีขนาดสัดส่วนของร่างกายที่เหมาะสมได้ ปัญหาเหล่านี้ควรได้รับการแก้ไข เนื่องจากเมื่อไม่มีความมั่นใจในการวาดภาพตัวการ์ตูนคน ทำให้ไม่อยาก

วาดภาพและมีความสุขในการเรียน และส่งผลกระทบต่อการเรียนวิชาทัศนศิลป์ได้ การวาดภาพการ์ตูนคนเป็นพื้นฐานสำคัญเนื่องจากการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์หัวข้อต่าง ๆ สำหรับเด็กในช่วงวัยนี้ล้วนมีภาพการ์ตูนคนเป็นส่วนประกอบในผลงานทั้งสิ้น จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวาดภาพการ์ตูน ผู้วิจัยพบว่าเครื่องมือวิจัยที่เหมาะสมและนิยมใช้ในการพัฒนาทักษะหรือพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาทัศนศิลป์อย่างกว้างขวางคือการใช้แบบฝึกทักษะ ซึ่งวีระ ไทยพานิช, (2528 : 11) กล่าวถึงความสำคัญของแบบฝึกทักษะว่า แบบฝึกเป็นการเรียนโดยใช้ประสบการณ์ตรง ผู้เรียนจะเห็นคุณค่าและสามารถนำความรู้ไปใช้ได้ แบบฝึกเป็นสิ่งที่ดีมากสำหรับการพัฒนาด้านทักษะ และจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาและการสร้างแบบฝึกทักษะ ผู้เขียนพบว่าการใช้แบบฝึกทักษะจะทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางการเรียนรู้ที่ดีขึ้นและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงกว่าเดิม

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนของนักเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะในการสอนวาดสัตว์ต่าง ๆ ของการ์ตูนคนอย่างเป็นขั้นตอน การใช้แบบฝึกทักษะจะช่วยให้ นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างมีแบบแผน โดยมีเนื้อหาจากขั้นตอนง่ายไปสู่ที่ยากตามลำดับ แบบฝึกทักษะมีข้อดีและประโยชน์หลายด้าน ซึ่งจะช่วยพัฒนาด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน เช่น มีการทดสอบความรู้พื้นฐานก่อนการฝึก มีภาพขั้นตอนแสดงตัวอย่างเพื่อเป็นแบบฝึกให้กับผู้เรียน มีพื้นที่สำหรับฝึกปฏิบัติงาน มีการประเมินผลหลังเรียน เป็นต้น อีกทั้งการใช้แบบฝึกทักษะจะช่วยให้ครูผู้สอนสามารถควบคุมชั้นเรียนได้ง่ายและสามารถดูแลนักเรียนได้อย่างทั่วถึงมากขึ้น แบบฝึกทักษะเปรียบเสมือนเครื่องมือช่วยสอนที่จะช่วยให้การเรียนการสอนดำเนินต่อไปได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ นักเรียนจะสามารถรู้ข้อผิดพลาดและสิ่งที่ควรแก้ไขปรับปรุงจากการฝึกปฏิบัติงานของตนเอง และครูจะสามารถรู้ข้อบกพร่องหรือความก้าวหน้าที่เกิดจากการฝึกปฏิบัติงานของนักเรียนได้ แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนจะช่วยสร้างเสริมให้นักเรียนมีทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนที่ดีกว่าเดิม ต่อยอดไปสู่การพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบลักษณะคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูนในแบบของตนเองได้ เมื่อนักเรียนสามารถวาดภาพการ์ตูนคนได้อิสระอย่างที่ใจคิด จะส่งผลให้นักเรียนมีความมั่นใจในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์มากขึ้น มีความสุขในการเรียนวิชาทัศนศิลป์ และช่วยให้นักเรียนสามารถประสบผลสำเร็จในการเรียนวิชาทัศนศิลป์ได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน

ระเบียบวิธีวิจัย

1. แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว โดยวัดก่อนและหลังการทดลอง (One – Group Pretest – Posttest Design) มีแบบแผนการทดลอง ดังนี้

ตารางที่ 1 แบบแผนการวิจัย

สอบก่อนเรียน	ทดลอง	สอบหลังเรียน
T ₁	X	T ₂

เมื่อ	X	แทน	แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน
	T ₁	แทน	การทดสอบก่อนเรียน (Pretest)
	T ₂	แทน	การทดสอบหลังเรียน (Posttest)

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564
กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 20 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนวิชาทัศนศิลป์ ในด้านการวาดภาพการ์ตูนคน โดยประเมินจากความสามารถในการวาดภาพการ์ตูนคนโดยภาพรวมในชั่วโมงเรียนวิชาทัศนศิลป์

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

- 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน
- 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ประกอบด้วยเนื้อหาแบบฝึกทักษะ จำนวน 6 บทเรียน ได้แก่ บทที่ 1 การวาดสัดส่วนโครงสร้างใบหน้า บทที่ 2 การวาดใบหน้าการ์ตูนคนตามเพศและวัย

บทที่ 3 การวาดใบหน้าแสดงอารมณ์ความรู้สึก บทที่ 4 การวาดมือและเท้า บทที่ 5 การวาดสัดส่วนตัวการ์ตูน และบทที่ 6 การวาดแสดงท่าทางการเคลื่อนไหว

4.2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน ใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนฉบับเดียวกัน คือ ข้อสอบวัดทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน (การวาดการเคลื่อนไหวร่างกายของตัวการ์ตูนคน) จำนวน 5 ข้อ

4.3 แบบประเมินผลงาน (เกณฑ์การให้คะแนน)

4.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน

4.5 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การวาดภาพการ์ตูนคน จำนวน 6 แผน

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยมีลำดับขั้นตอน ดังนี้

5.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับแบบฝึกทักษะและความรู้เรื่องการวาดภาพการ์ตูนคน

5.2 ดำเนินการสร้างแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามแนวทางทฤษฎีหลักการเรียนรู้ของไทเลอร์ (Tyler) คือ 1) มีความต่อเนื่อง 2) มีการจัดช่วงลำดับ และ 3) บูรณาการ

5.3 ออกแบบและพัฒนาแบบฝึกทักษะตามกระบวนการออกแบบนวัตกรรม ADDIE Model ซึ่งกระบวนการออกแบบสามารถสรุปขั้นตอนได้เป็น 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis) 2) ขั้นการออกแบบ (Design) 3) ขั้นการพัฒนา (Development) 4) ขั้นการนำไปใช้ (Implementation) 5) ขั้นการประเมินผล (Evaluation)

5.4 ประเมินคุณภาพของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนโดยผู้เชี่ยวชาญ ปรับแก้ไขข้อบกพร่องของเครื่องมือตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

5.5 ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตน้ำทิพย์ที่มีปัญหาทางการเรียนวิชาทัศนศิลป์ ในด้านการวาดภาพการ์ตูนคน โดยประเมินจากความสามารถในการวาดภาพการ์ตูนคนในช่วงเรียน จำนวน 20 คน เพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง

5.6 ปฐมนิเทศนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง แนะนำให้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

5.7 ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) นำแบบทดสอบก่อนเรียนมาตรวจให้คะแนนโดยใช้แบบประเมินผลงานการวาดภาพการ์ตูนคนตามเกณฑ์การให้คะแนนที่ได้สร้างขึ้น แล้วเก็บบันทึกเป็นคะแนนก่อนเรียน

5.8 ผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยตนเอง โดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ใช้เวลาฝึกทั้งหมด 6 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง มีรายละเอียดขั้นตอน ดังนี้

1) ชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้และวิธีการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2) ดำเนินการสอนโดยสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ ใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นกับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้เวลาจำนวน 6 ชั่วโมง ดังนี้

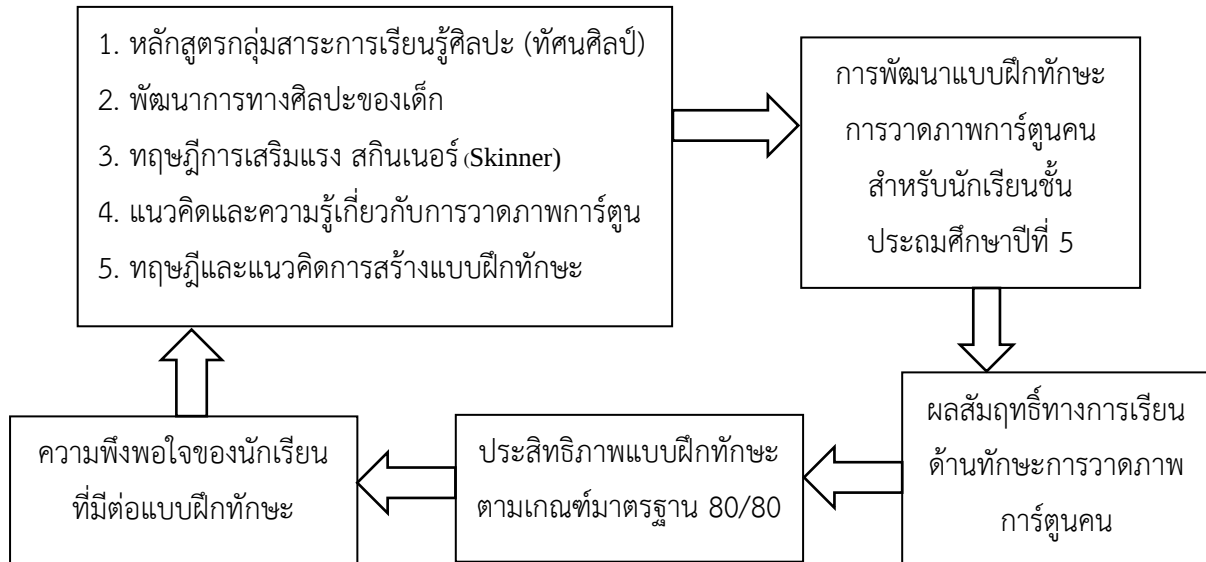
- การวาดใบหน้าตัวการ์ตูน	1	ชั่วโมง
- การวาดใบหน้าที่การ์ตูนคนตามเพศและวัย	1	ชั่วโมง
- การวาดใบหน้าแสดงอารมณ์ความรู้สึก	1	ชั่วโมง
- การวาดมือและเท้า	1	ชั่วโมง
- การวาดสัดส่วนตัวการ์ตูน	1	ชั่วโมง
- การวาดแสดงท่าทางการเคลื่อนไหว	1	ชั่วโมง

3) ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) แล้วนำแบบทดสอบมาตรวจให้คะแนนโดยใช้แบบประเมินผลงานการวาดภาพการ์ตูนคนตามเกณฑ์การให้คะแนนที่ได้สร้างขึ้น แล้วเก็บบันทึกเป็นคะแนนหลังเรียน เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

4) ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความพึงพอใจเพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน เก็บรวบรวมแบบสอบถามเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

5.9 นำผลการทดลองไปวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน และหาค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน มีผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ผลการวิเคราะห์เพื่อหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน จากคะแนนทดสอบระหว่างเรียนและหลังเรียน ปรากฏผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน จากคะแนนทดสอบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

N	ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1)			ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2)		
	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	E1	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	E2
	ของแบบฝึก	ของแบบฝึก		แบบทดสอบ	แบบทดสอบ	
	ทักษะ	ทักษะ		หลังเรียน	หลังเรียน	
20	90	1478	82.11	25	407	81.40

จากตารางที่ 1 พบว่า แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 82.11/81.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ สรุปได้ว่าแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการฝึกผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนได้

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน

ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน โดยใช้ t-test ปรากฏผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน โดยใช้ t-test

คะแนน	N	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	$\bar{x}$	S.D.	df	t
คะแนนสอบก่อนเรียน	20	25	231	11.55	3.37	19	-21.58
คะแนนสอบหลังเรียน	20	25	407	20.35	1.95		

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.55 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.37 คะแนนทดสอบหลังเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 20.35 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.95 และค่า t-test เท่ากับ -21.58 สรุปได้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน

ในการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ 2) ด้านการออกแบบรูปลักษณ์ของแบบฝึกทักษะ 3) ด้านทักษะความรู้ที่ได้รับ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ปรากฏผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ

รายการประเมินความพึงพอใจ		$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	ลำดับ
1. ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ					
1.1	มีข้อเสนอแนะในการปฏิบัติกิจกรรมที่เหมาะสมเข้าใจง่าย	4.25	0.71	มาก	3
1.2	เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.15	0.49	มาก	6
1.3	มีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย และน่าสนใจ	4.05	0.51	มาก	8
1.4	กิจกรรมเรียงลำดับขั้นตอนง่ายไปยากได้เหมาะสม	4.30	0.66	มาก	2
1.5	กิจกรรมมีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	4.15	0.67	มาก	6
1.6	ภาพประกอบภายในเล่มมีความเหมาะสม ช่วยให้เข้าใจเนื้อหา กิจกรรมมากขึ้น	4.60	0.50	มากที่สุด	1
1.7	แบบฝึกปฏิบัติมีเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจน และเหมาะสม	4.25	0.44	มาก	3
1.8	เวลาที่ใช้ในการทำแบบฝึกทักษะ เพียงพอและเหมาะสม	4.25	0.55	มาก	3
รวม		4.25	0.27	มาก	

จากตารางที่ 3.1 พบว่า ค่าเฉลี่ยของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.27) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าข้อ 1.6 ภาพประกอบภายในเล่มมีความเหมาะสม ช่วยให้เข้าใจเนื้อหา กิจกรรมมากขึ้น มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.60$) รองลงมาคือข้อ 1.4 กิจกรรมเรียงลำดับขั้นตอนง่ายไปยากได้เหมาะสม มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 4.30 ส่วนข้อ 1.3 มีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลายและน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{x}$) = 4.05

ตารางที่ 3.2 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ด้านการออกแบบรูปลักษณ์ของแบบฝึกทักษะ

รายการประเมินความพึงพอใจ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	ลำดับ
2. ด้านการออกแบบรูปลักษณ์ของแบบฝึกทักษะ				
2.1 หน้าปกออกแบบได้สวยงาม และน่าสนใจ	4.75	0.44	มากที่สุด	3
2.2 รูปเล่มมีขนาดพอเหมาะ ใช้งานได้สะดวก	4.85	0.37	มากที่สุด	1
2.3 ขนาดตัวอักษรเหมาะสม ภาษาถูกต้อง เข้าใจง่าย	4.70	0.57	มากที่สุด	4
2.4 มีรูปภาพประกอบแสดงขั้นตอนวิธีทำชัดเจน	4.70	0.66	มากที่สุด	4
2.5 ภาพตัวอย่างมีขนาดการวางตำแหน่งเหมาะสม	4.70	0.57	มากที่สุด	4
2.6 มีการออกแบบ การจัดวางองค์ประกอบรูปแบบภายในที่ดี	4.80	0.41	มากที่สุด	2
รวม	4.75	0.18	มากที่สุด	

จากตารางที่ 3.2 พบว่า ค่าเฉลี่ยของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.75$, S.D. = 0.18) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าข้อ 2.2 รูปเล่มมีขนาดพอเหมาะ สามารถใช้งานได้สะดวก มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.85$) รองลงมาคือข้อ 2.6 มีการออกแบบการจัดวางองค์ประกอบรูปแบบภายในที่ดี มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.80$) ส่วนข้อ 2.3 ขนาดของตัวอักษรเหมาะสม ใช้ภาษาถูกต้อง เข้าใจง่าย ข้อ 2.4 มีรูปภาพประกอบแสดงขั้นตอนวิธีทำชัดเจน และข้อ 2.5 ภาพตัวอย่างมีขนาดและการวางตำแหน่งเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{x} = 4.70$)

ตารางที่ 3.3 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ด้านทักษะความรู้ที่ได้รับ

รายการประเมินความพึงพอใจ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	ลำดับ
3. ด้านทักษะความรู้ที่ได้รับ				
3.1 แบบฝึกทักษะช่วยให้นักเรียนรู้และเข้าใจวิธีการวาดการ์ตูนคนมากขึ้น	4.80	0.41	มากที่สุด	2
3.2 แบบฝึกทักษะช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะการวาดการ์ตูนคนที่ดีขึ้น	4.90	0.30	มากที่สุด	1

3.3	นักเรียนสามารถนำความรู้จากการฝึกปฏิบัติแบบฝึกการวาดภาพการ์ตูนคนไปใช้ในงานอื่น ๆ ได้	4.75	0.44	มากที่สุด	3
รวม		4.81	0.20	มากที่สุด	

จากตารางที่ 3.3 พบว่า ค่าเฉลี่ยของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.81$, S.D. = 0.20) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าข้อ 3.2 แบบฝึกทักษะช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนที่ดีขึ้น มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.90$) รองลงมาคือข้อ 3.1 แบบฝึกทักษะช่วยให้นักเรียนรู้และเข้าใจวิธีการวาดภาพการ์ตูนคนมากขึ้น มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.80$) ส่วนข้อ 3.3 มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{x} = 4.75$)

สรุปผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.60 และ S.D. = 0.13 โดยด้านที่มีความพึงพอใจสูงสุดคือด้านทักษะความรู้ที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.81$, S.D. = 0.20) รองลงมาคือ ด้านการออกแบบรูปเล่มของแบบฝึกทักษะ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.75$, S.D. = 0.18) และด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.27)

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากการพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.11/81.40 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน แสดงให้เห็นว่าแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะอย่างมีประสิทธิภาพและเป็นระบบ โดยใช้แนวทางการออกแบบนวัตกรรม ADDIE Model ในกระบวนการสร้างแบบฝึกทักษะ คือ วิเคราะห์ปัญหาของผู้เรียนจากนั้นจึงทำการออกแบบและพัฒนาเครื่องมือ ตรวจสอบปรับปรุงและแก้ไขเครื่องมือให้มีความเหมาะสมตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาตลอดจนผู้เชี่ยวชาญ จึงสามารถนำเครื่องมือไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุระชัย กุลบุตร (2560 : ออนไลน์) ที่ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดฝึกทักษะเรื่องการวาดภาพระบายสีน้ำ วิชาทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ชุดฝึกทักษะมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.04/81.87 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 นั่นคือหลังจากการเรียนการสอนโดยใช้ชุดฝึกทักษะ นักเรียนมีทักษะการวาดภาพระบายสีน้ำดีมากกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านกระบวนการหาประสิทธิภาพ โดยใช้หลักการหาประสิทธิภาพของแบบฝึกตามเกณฑ์ 80/80 (E_1/E_2) ตามหลักทฤษฎีการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์, (2556 : 7-20) โดยการหาค่า E_1 จากการทำแบบฝึกทักษะท้ายบทเรียน

ทั้งหมด 6 บท และการหา E2 จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน ผ่านการตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีเกณฑ์การประเมินผลงานที่สอดคล้องกับแบบทดสอบก่อนเรียนหลังเรียน อีกทั้งแบบฝึกทักษะมีกิจกรรมฝึกปฏิบัติที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยลำดับเนื้อหาสาระการเรียนรู้เรียงจากเนื้อหาที่ง่ายไปสู่เนื้อหาที่ยากขึ้น และให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจากง่ายไปยากตามลำดับขั้นตอน เพื่อให้มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง โดยผู้วิจัยได้ศึกษาและนำทฤษฎีการเรียนรู้ของไทเลอร์ (Tylor) มาใช้ในการสร้างและพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ซึ่งมีองค์ประกอบการเรียนรู้ที่สำคัญคือ ความต่อเนื่อง การจัดช่วงลำดับ และบูรณาการ ทำให้แบบฝึกทักษะนั้นมีประสิทธิภาพเหมาะสมที่จะนำมาพัฒนาทักษะความสามารถของนักเรียน สอดคล้องกับที่ รัชณี ศรีไพรวรรณ (2543 : 140) กล่าวถึงหลักเกณฑ์ในการสร้างแบบฝึกว่า แบบฝึกต้องมีรูปแบบที่ดึงดูดใจและเป็นไปตามลำดับความยากง่ายเพื่อให้เด็กมีกำลังใจในการทำ มีจุดมุ่งหมายว่าจะฝึกด้านใดเพื่อให้เด็กเข้าใจ เหมาะสมกับเวลาและเหมาะสมกับความสนใจของนักเรียน ควรทำแบบฝึกหลาย ๆ ครั้ง เพื่อให้เด็กเรียนได้กว้างขวางและส่งเสริมให้เกิดความคิด นอกจากนี้เพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายขณะทำกิจกรรม ครูผู้สอนได้จัดบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ใช้คำพูดและน้ำเสียงที่กระตือรือร้นเพื่อเร้าให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนานตื่นเต้นไปกับการทำกิจกรรม มีการเสริมแรงทางบวกให้รางวัลแก่ผู้เรียนที่ตั้งใจปฏิบัติงานเป็นอย่างดี ใช้คำพูดชมเชยชื่นชมนักเรียนเป็นรายบุคคลเพื่อให้เกิดความมั่นใจและเชื่อมั่นในผลงานของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของการเสริมแรงของสกินเนอร์ (Skinner) ที่ได้นำเสนอการเสริมแรงทางบวกเพื่อจูงใจบุคคลให้เกิดพฤติกรรมใหม่ ทำซ้ำ หรือหยุดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ การได้รับคำชมเชยเป็นการเสริมแรงทางบวก ส่งผลให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจตอบสนองต่อการร่วมกิจกรรมมากขึ้น (เมธา หริมเทพาธิป, 2561 : ออนไลน์)

2. จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน ($\bar{x}$) เท่ากับ 11.55, S.D. = 3.37 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 20.35, S.D. = 1.95 แสดงให้เห็นว่าหลังเรียนนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากที่นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เนื่องจากเนื้อหาของแบบฝึกทักษะตรงกับความสนใจของนักเรียนที่ต้องการเรียนรู้เทคนิควิธีการวาดภาพการ์ตูนคน โดยนักเรียนได้ลงมือฝึกปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง มีการเรียนรู้ทั้งทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียนสามารถฝึกปฏิบัติด้วยตนเองได้ การใช้แบบฝึกทักษะจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ผลการวิจัยสอดคล้องกับวิจัยของ ธนิตย์ เพ็ชรณวัฒน์ และวิสูตร โพธิ์เงิน (2557 : 95-96) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกทักษะด้วยตนเองทางทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์สู่การสร้างงานทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางเรียนหลังเรียนด้วย

แบบฝึกทักษะสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลระดับคะแนนของผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียนหลังการใช้แบบฝึกทักษะอยู่ในระดับที่ดีมาก แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นกว่าเดิม เหมาะสมจะนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาความสามารถของนักเรียนได้

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการวาดการ์ตูนคนโดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์ ในระหว่างเรียนแต่ละชั่วโมงพบว่านักเรียนมีความกระรือร้นในการเรียนรู้ เนื่องจากแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนที่ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาขึ้นมีรูปแบบที่น่าสนใจ มีหน้าปกรูปการ์ตูนสีสดใส ภายในตัวเล่มมีภาพประกอบการฝึกวาดภาพการ์ตูนมากมายและหลากหลายรูปแบบ การจัดการเรียนการสอนเป็นไปตามลำดับขั้นตอนที่ผู้วิจัยวางไว้ พบปัญหาและอุปสรรคในระหว่างทดลองเล็กน้อย เช่น นักเรียนบางคนไม่มาโรงเรียน ทำให้ขาดการทำกิจกรรมในวันนั้นไป หรือโรงเรียนมีกิจกรรมภายในโรงเรียนที่นักเรียนทุกคนต้องเข้าร่วม ทำให้ไม่สามารถทำกิจกรรมในแบบฝึกทักษะได้อย่างต่อเนื่อง แต่ผู้วิจัยได้แก้ปัญหาโดยให้นักเรียนทำกิจกรรมย้อนหลังในช่วงเวลาที่ว่างได้ ผลงานการวาดภาพการ์ตูนคนของนักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้นกว่าเดิมมาก เนื่องจากนักเรียนมีความรู้และความเข้าใจในวิธีการวาดภาพการ์ตูนคนมากขึ้น ได้รับการฝึกตามลำดับขั้น ค่อย ๆ เพิ่มระดับจากง่ายไปสู่กิจกรรมที่ยาก ในแบบฝึกทักษะมีคำบรรยายและภาพประกอบที่ชัดเจน ทำให้นักเรียนได้ฝึกฝนการวาดภาพการ์ตูนคนอย่างต่อเนื่อง จนเกิดเป็นความชำนาญมากขึ้น แบบฝึกทักษะที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสามารถช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการวาดภาพการ์ตูนคนของนักเรียนสูงขึ้นกว่าเดิมได้ นักเรียนรู้แนวทางในการวาดภาพการ์ตูนคน และช่วยพัฒนาทักษะในการวาดภาพการ์ตูนคนด้านลักษณะท่าทาง สัดส่วนร่างกาย ส่วนประกอบของร่างกายและลักษณะของตัวการ์ตูนของนักเรียนให้ดีขึ้นตามลำดับ มีความมั่นใจในการวาดการ์ตูนมากขึ้น รวมไปถึงนักเรียนมีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น สามารถดัดแปลงลักษณะของตัวการ์ตูนในรูปแบบของตนเองได้ดี ถึงแม้ว่านักเรียนจะมีพัฒนาการด้านการวาดการ์ตูนคนดีขึ้น แต่นักเรียนยังคงต้องอาศัยการฝึกวาดภาพการ์ตูนคนอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง การทำซ้ำ เพื่อให้เกิดความเชี่ยวชาญในทักษะนั้นมากขึ้นต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของไทเลอร์ (Tyler) ที่ได้กล่าวถึง ความต่อเนื่อง การสอนวิชาใด ๆ ที่เป็นวิชาทักษะ จะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีการฝึกทักษะในกิจกรรมนั้นอย่างต่อเนื่อง มีประสบการณ์ในการทำกิจกรรมอยู่เสมอ เพื่อให้เกิดความชำนาญและมีทักษะฝีมือในด้านนั้น ๆ มากขึ้น (ธีระยุทธ โพธิ์ทอง, 2557 : ออนไลน์)

3) จากการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.60 และ S.D. = 0.13 โดยด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุดคือด้านทักษะความรู้ที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 4.81, S.D. = 0.20 รองลงมาคือ ด้านการออกแบบรูปร่างของแบบฝึกทักษะ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 4.75, S.D. = 0.18 และด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) =

4.25, S.D. = 0.27 เนื่องจากแบบฝึกทักษะได้รับการออกแบบและพัฒนาให้มีประสิทธิภาพอย่างเป็นระบบตามขั้นตอน มีการทดสอบประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (E1/E2) และมีการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและประเมินความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ท่าน มีการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้แบบฝึกทักษะมีความน่าสนใจ สามารถจูงใจให้นักเรียนสนใจที่จะเรียนรู้การวาดภาพการ์ตูนโดยใช้แบบฝึกทักษะได้ เนื้อหาในแบบฝึกทักษะมีความเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน มีเนื้อหาสาระที่เหมาะสม เรียงลำดับกิจกรรมฝึกปฏิบัติจากง่ายไปยาก มีลำดับขั้นตอนภาพประกอบตัวอย่างผลงานในแต่ละกิจกรรมฝึกปฏิบัติ รูปเล่มมีความสะดวกในการใช้งาน จึงทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อแบบฝึกทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของวีระ มณีรัตนพร (2554 : 162-164) พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ แบบฝึกทักษะวิธีวาดภาพการ์ตูนจากเส้นโครงร่างพื้นฐานแบบก้านไม้ขีดและแบบเรขาคณิต มีผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้แบบฝึกทั้งสองแบบโดยรวมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) การวิจัยควรมีการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่าง 2 กลุ่ม คือกลุ่มที่สอนแบบปกติ และกลุ่มที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ เพื่อให้ทราบถึงความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะมากยิ่งขึ้น

2) แบบฝึกทักษะควรมีการทดสอบประสิทธิภาพการทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนที่เป็นคนละกลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำผลการทดลองที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขประสิทธิภาพของเครื่องมือให้เท่ากับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ก่อนนำเครื่องมือไปใช้สอนจริงกับกลุ่มตัวอย่าง

3) แบบฝึกทักษะควรมีกระบวนการสร้างที่เหมาะสม มีประสิทธิภาพ และเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการอย่างต่อเนื่องและเป็นลำดับขั้นตอน

4) ควรเพิ่มเติมเนื้อหาของแบบฝึกทักษะให้มีการฝึกปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถช่วยในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยมีขั้นตอนและรูปภาพผลงานตัวอย่าง มีคำบรรยายประกอบเนื้อหาที่นำเสนอให้มีความสอดคล้องกัน เพื่อให้นักเรียนสามารถต่อยอดความคิดด้วยตนเองได้

5) ควรมีการนำแบบฝึกทักษะไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายหรือผู้เรียนในระดับชั้นอื่น เพื่อดูประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการวิจัยและพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาอย่างต่อเนื่อง เผยแพร่เครื่องมือสู่สาธารณชนโดยใช้ช่องทางต่าง ๆ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาแก่ผู้สนใจ

2) แบบฝึกทักษะที่ดีควรใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง มีประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง และควรมีการยืดหยุ่นเรื่องของการเวลาในการจัดกิจกรรมในการเรียนรู้ ไม่กดดันผู้เรียนในระหว่างการเรียนรู้

3) แบบฝึกทักษะควรมีเนื้อหาการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียน มีความยากง่ายเหมาะสม สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานอื่น ๆ หรือกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ได้

4) ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับเนื้อหาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการวาดภาพการ์ตูนคน หรือการวาดภาพการ์ตูนในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาแบบฝึกทักษะการระบายสีการ์ตูนคน หรือการพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนล้อเลียน เป็นต้น

5) ควรศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ กับการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น ๆ เพื่อนำผลมาพัฒนาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- เมธา หริมเทพาธิป. (2561). ทฤษฎีการเสริมแรงของสกินเนอร์ (Reinforcement theories of motivation). ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 22 กันยายน 2561. แหล่งที่มา: <https://www.gotoknow.org/posts/646482>
- จารุณี เนตรบุตร. (2543). การศึกษาเปรียบเทียบพัฒนาการทางศิลปะด้านการวาดภาพระบายสีระหว่างเด็กอายุ 9-12 ปี ที่มีภูมิหลังแตกต่างกันโดยใช้ทฤษฎีของวิกเตอร์โลเวนเฟลด์. ปรินญาณพนธ์ปริญา มหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. 5 (1), 7-20.
- ธนิตย์ เพ็ญรมณีวงศ์, และ วิสูตร โพธิ์เงิน. (2557). การพัฒนาแบบฝึกทักษะด้วยตนเองทางทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์สู่การสร้างงานทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเซนต์คาเบรียล กรุงเทพมหานคร. Veridian e-Journal ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ และฉบับ International Humanities, Social Sciences and arts.
- ธีระยุทธ โพธิ์ทอง. (2557). ทฤษฎีการเรียนรู้ของไทเลอร์. ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 21 เมษายน 2561. แหล่งที่มา: <https://sites.google.com/site/thirayutg22/thvsdi-kar-reiyn-ru/thvsdi-kar-reiyn-ru-khxng-thi-lex-r>
- รัชณี ศรีไพรวรรณ. (2527). "แบบฝึกหัดทักษะวิชาภาษาไทยสำหรับเด็กแรกเรียน", คู่มือแนวความคิด และพรรณนาบางประการเกี่ยวกับยุคโลกาภิวัตน์การสอนเด็กเริ่มเรียนที่พูดสองภาษา (Vol. 2). นครราชสีมา: สำนักงานศึกษาธิการ เขต 11.

- วนิดา จีประสิทธิ์. (2532). *การบริหารและบริการงานโสตทัศนศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วีระ ไทยพานิช. (2528). *โสตทัศนศึกษาเบื้องต้น* = Introduction to audio-visual education. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- วีระ มณีรัตน์พร. (2554). *การพัฒนาแบบฝึกทักษะวิธีวาดภาพการ์ตูนจากเส้นโครงร่างพื้นฐาน : รายงานการวิจัย* = The development of cartoon drawing method skill exercises from basic body constructions. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ.
- สิทธิพร กุลวโรตมะ. (2550). *ตัวเส้นเป็นการ์ตูนรูปคน*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิเด็ก.
- สุระชัย กุลบุตร. (2560). *การพัฒนาชุดฝึกทักษะ เรื่อง การวาดภาพพระบายสัณห์ วิชาทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 21 เมษายน 2561 แหล่งที่มา: <http://webboard.guru.sanook.com/forum/?topic=5897182>*
- อรอนงค์ ฤทธิ์ฤชัย. (2548). "ผิดหรือไม่ที่ได้จะวาดแต่ภาพการ์ตูน". *วารสารศูนย์บริการวิชาการ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*. 13 (1), 11-16.