

ชื่อผลงานวิจัย	การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนด้วยกลวิธี Visual Learning วิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์ เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่3ห้อง3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
ชื่อผู้วิจัย	สนธิยา ไช้เก็ก
ตำแหน่ง	อาจารย์ผู้สอน
วุฒิการศึกษา	บริหารธุรกิจ สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร
สถานศึกษาที่ติดต่อ	วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	พ.ศ.2565
ประเภทงานวิจัย	ประเภทที่ 1 วิจัยการเรียนการสอน (ชั้นเรียน)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของกลวิธี Visual Learning วิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์ เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้กลวิธี Visual Learning เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการใช้กลวิธี Visual Learning เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษา ชั้นปวช.3/3 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียน วิชาองค์ประกอบศิลป์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 27 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ กลวิธี Visual Learning เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

1.กลวิธี Visual Learning เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ มีประสิทธิภาพอยู่ที่ 80/87.69 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80

2.การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ความพึงพอใจกลวิธี Visual Learning เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ พบว่าค่าความพึงพอใจ ก่อนการใช้ อยู่ 0.77 คะแนน

3.นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการใช้กลวิธี Visual Learning เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์อยู่ในระดับดี

บทที่ 1 : บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากกระแสการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง มีผลผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแนวคิดในการจัดการเมืองที่เรียกว่าปฏิรูปการเมืองการปกครองซึ่งมีผลมาถึงแนวคิดในการปฏิรูปการศึกษา ด้วยทั้งนี้เพราะการศึกษาเป็นกลไกสำคัญที่สามารถพัฒนาคุณภาพของบุคคลเพื่อให้บุคคลเหล่านั้นกลับมาพัฒนาสังคมเศรษฐกิจและการเมืองของประเทศให้อยู่รอดและทุกคนมีความสุขสาระสำคัญของการปฏิรูปการศึกษา แสดงออกเป็นตัวกำหนดการปฏิบัติในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ซึ่งระบุไว้ชัดเจนให้มีการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เพราะถือว่าเป็นวิธีการ จัดการเรียนการสอนที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริงและยั่งยืน (สมภพ สุวรรณรัฐ, มปป. : 1) สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ได้นำหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง พุทธศักราช 2557 มาใช้ในการจัดการศึกษา

วัตถุประสงค์

- 1.เพื่อหาประสิทธิภาพกลวิธีVisual Learning เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ มาตรฐานที่กำหนด ไว้80/80
- 2.เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของแบบประเมินความพึงพอใจโดยใช้กลวิธีVisual Learning เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์
- 3.เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการสอนโดยใช้กลวิธีVisual Learning เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์

ขอบเขตของการวิจัย

- 1.ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษา ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปวช.3/3
- 2.ตัวแปรที่ศึกษา
 - 2.1ตัวแปรอิสระได้แก่คุณลักษณะของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้กลวิธีVisual Learning เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์
 - 2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ,ความพึงพอใจของผู้เรียน

นิยามศัพท์

องค์ประกอบศิลป์ (Composition) คือ การนำสิ่งต่างๆ มาประยุกต์และดัดแปลง ผนวกความสร้างสรรค์ในแต่ละบุคคล แล้วนำมารวมกันตามสัดส่วนและความเหมาะสม จากนั้นสร้างสรรค์เป็นผลงานออกมาให้เกิดเป็นความน่าสนใจและมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากที่สุด อีกทั้งความน่าสนใจในแต่ละชิ้นงานนั้นอาจจำเป็นต้องตอบโจทย์และตอบสนองต่อความต้องการของผู้รับสารด้วย เพราะความน่าสนใจนั้นอาจหมายถึงการนำเสนอภาพรวม การสื่อความหมาย และวัตถุประสงค์ในการออกแบบ

บทที่ 2 : แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ประวัติวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจตั้งอยู่ที่ 73 หมู่ 9 แขวงหนองจอก เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 10530 เดิมชื่อมีชื่อว่า “โรงเรียนสตรีศาสนวิทยา” ตั้งขึ้นเพื่อสนองความประสงค์ของบรรดาผู้ปกครองที่ต้องการส่งบุตรหลานเข้าศึกษาทางศาสนาอิสลามและภาษาอาหรับควบคู่กันไปกับการศึกษาภาคบังคับด้วยเหตุนี้ ท่านอาจารย์สมาน มาลีพันธุ์ ประธานบริหาร จึงตกลงสร้างอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก 3 ชั้นบนเนื้อที่ 2 ไร่ 1.3 งาน หรือ 3,720 ตารางเมตร พร้อมทั้งดำเนินการขออนุญาตจัดตั้งเป็นโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามศึกษาและภาษาอาหรับ ได้รับใบอนุญาตจัดตั้งจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนกระทรวงศึกษาธิการใบอนุญาตเลขที่ กน. 001/2537 ออกให้ ณ วันที่ 17 พฤษภาคม 2537 ให้จัดการศึกษาหลักสูตรโรงเรียนสอนศาสนาอิสลามและภาษาอาหรับ ระดับอิสลามศึกษาตอนกลาง (มุตะวัซซีฎะฮ์) 3 ปี และอิสลามศึกษาตอนปลาย (ชานาวียะฮ์) ของกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2523 โดยมีนายมนตรี มาลีพันธุ์ เป็นผู้รับใบอนุญาตจัดตั้ง นายสมศักดิ์ มุฮำหมัด เป็นครูใหญ่ โดยมีศูนย์การศึกษานอกโรงเรียนกรุงเทพมหานคร ได้ใช้สถานที่เป็นศูนย์ให้การศึกษาระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลายไปพร้อมกันด้วย ในปีการศึกษา 2550 โรงเรียนสตรีศาสนวิทยา ได้สร้างอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก 4 ชั้น ห้องเรียนอีก 12 ห้อง และขออนุญาตจัดการเรียนการสอน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ประเภทวิชา พาณิชยกรรม สาขาวิชา พณิชยการ และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ประเภทวิชา บริหารธุรกิจ สาขาวิชาการบัญชี คอมพิวเตอร์ธุรกิจ และการตลาด ได้รับอนุญาตจัดตั้งเมื่อวันที่ 16 พฤษภาคม 2550 โดยมีนายมนตรี มาลีพันธุ์ เป็นผู้รับใบอนุญาตจัดตั้งและเปลี่ยนชื่อเป็น “วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ” มีนักเรียน ปวช. และ ปวส. ในปีการศึกษาแรก 259 คน ปัจจุบันมีนักศึกษารวม 724 คน

ทฤษฎีการเรียนรู้

ผลงานวิจัยเกี่ยวกับการกลวิธี Visual Learning ผู้วิจัยมีหลากหลายดังนั้นผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

Lesley K Sword (2005) ได้กล่าวถึงความหมายของการคิดโดยใช้ภาพเป็นสื่อว่าเป็น การคิดแบบองค์รวม (Holistic) โดยการคิดประเภทนี้จะใช้รูปภาพ สักรูปิก แผนที่ ช่วยในการคิด ซึ่งสอดคล้องกับ ดานันท์มลิทอง (2536, อ้างใน กฤษณะ สุยะอ้าย 2552) ว่าการใช้ภาพเป็นสื่อ เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับความสามารถ ทางด้านการมองเห็นของมนุษย์และใช้ความสามารถนั้น ในการ จำแนกและแปลความหมายสิ่งที่มองเห็นเพื่อสามารถสื่อสารได้อย่างถูกต้อง เป็น ความสามารถทาง จักขุสัมผัสในการอ่าน และ เขียนข้อมูล ดังนั้นเทคนิคการส่งเสริมความคิดโดยใช้ภาพเป็นสื่อจึงเป็น เทคนิคที่ส่งเสริมให้ผู้เรียน สังเกต หาความหมายจากภาพที่ครูนำเสนอและตีความข้อมูลเนื้อหาที่ได้ จากการสังเกต ออกมาเป็นภาษาพูดและภาษาเขียน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการให้นักเรียนได้ดูศึกษาค้นประกอบของภาพ มุม การจัดวาง การสะท้อนแสงเพื่อให้สามารถทำการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์วาดและออกแบบภาพเหมือนจริงได้

กฤษณะ สุยะอ้าย (2552) ได้ทำ การวิจัยโดยใช้กลวิธีการคิดจากภาพในการสร้างแผนการ สอนภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเชิงสร้างสรรค์โดย ใช้เทคนิคการส่งเสริมความคิดโดยใช้ภาพโดยได้ปฏิบัติการสอนกับ นักศึกษาปริญญาตรีจำนวน 28 คน พบว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและการเขียนภาษาอังกฤษเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน เพิ่มขึ้นหลังจากได้รับการเรียนโดยใช้เทคนิคการส่งเสริมความคิดโดยใช้ภาพเป็นสื่อ

อรรณพ น้อยหมอ (2554) ได้ใช้กลวิธีการอ่านภาพเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูด ภาษาอังกฤษและการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 25 คน ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงขึ้นสูงการเรียนโดยใช้ กลวิธีการอ่านภาพและดูภาพอยู่ในระดับดี

บทที่ 3 : ระเบียบวิธีวิจัย

การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนด้วยกลวิธี Visual Learning วิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่3ห้อง3วิทยาลัยอาชีวศึกษา ศาสนบริหารธุรกิจผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ 1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย 2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 3) วิธีการสร้างเครื่องมือ 4) รูปแบบการวิจัย 5) การเก็บรวบรวมข้อมูล 6) การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากร : ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ได้แก่ นักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3ห้อง3 วิทยาลัยอาชีวศึกษา ศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์ใน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ทั้งหมดจำนวน 27 คน

เครื่องมือ : 1. กลวิธี Visual Learning

2. ประเมินความพึงพอใจการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนด้วยกลวิธี Visual Learning วิชา องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์

ซึ่งลักษณะแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scales) แบ่งเป็น 5 ระดับ โดยมีค่าคะแนนดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ในระดับดีมาก

คะแนน 4 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ในระดับดี

คะแนน 3 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ระดับน้อย

คะแนน 1 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ระดับน้อยที่สุด

วิธีการสร้างเครื่องมือ : สำหรับวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การจัดทำสื่อการสอนกลวิธี Visual Learning เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้น พุทธศักราช 2563 คู่มือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิชา องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์

1.2 ศึกษาวิธีการจัดทำสื่อให้เหมาะสมกับชิ้นงาน จากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3 วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา

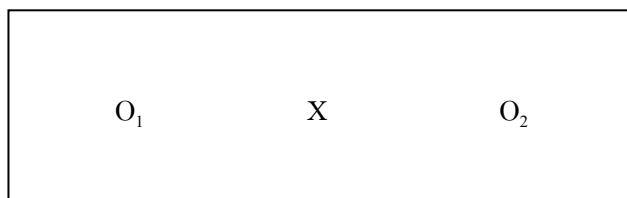
1.4 กำหนดจุดประสงค์ทั่วไป จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและคุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1.5 กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์

1.6 ดำเนินการจัดทำสื่อการสอนกลวิธี Visual Learning เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ ตามลำดับ ของจุดประสงค์การเรียนรู้ ลำดับเนื้อหาและโครงสร้างที่กำหนดไว้

- 1.7 นำกลวิธี Visual Learning เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 คนและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 3 คน พิจารณา
 - 1.8 ปรับปรุงกลวิธี Visual Learning เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
 - 1.9 นำกลวิธี Visual Learning เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ไปทดลองใช้
 - 1.10 จัดทำสื่อการสอนกลวิธี Visual Learning เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป
 2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลวิธี Visual Learning เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้
 - 2.1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับ กลวิธี Visual Learning เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์
 - 2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือตำราและเอกสารที่เกี่ยวข้อง
 - 2.3 วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการจัดการเรียนรู้
 3. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจนักเรียนที่มีต่อกลวิธี Visual Learning เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้
 - 3.1 ศึกษาเอกสารตำราแนวคิดทฤษฎีบทความทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกำหนดวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการสร้างแบบสอบถาม
 - 3.2 กำหนดลักษณะของข้อคำถามตามขอบเขตเนื้อหาตามกำหนดวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการสร้างแบบสอบถาม
 - 3.3 สร้างแบบสอบถามฉบับร่าง
 - 3.4 นำแบบสอบถามฉบับร่างที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง
 - 3.5 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขเสร็จแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และการใช้ภาษา (Wording) โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวัด (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยให้ลงความเห็นและให้ค่าคะแนนดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2549, หน้า 117)
 - + 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด
 - 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด
 - 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด
 - 3.6 นำแบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 35 คน
- นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วทำเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อเก็บข้อมูลต่อไป

รูปแบบการวิจัย : ผู้วิจัยได้วางแผนการการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design โดยใช้กลุ่มเดียว มีลักษณะของการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน (Treatment) ทดสอบนักเรียนหลังเรียน (Posttest) (ผ่องพรรณ ตรีมงคลกุล และสุภาพ นัฏราภรณ์, 2549 : 55) ดังนี้



O_1 = การทดสอบก่อนเรียน
 X = การเรียนการสอนโดยใช้สื่อประสม
 O_2 = การทดสอบหลังเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล :

- 1.นำเข้าสู่การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนด้วยกลวิธี Visual Learning วิชา องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์ เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่3ห้อง3วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
- 3.สอนด้วยกลวิธี Visual Learning วิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์ เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่3ห้อง3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

วิเคราะห์ข้อมูล : ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

- 1.การหาค่าสถิติพื้นฐานคือร้อยละค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากความพึงพอใจโดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 102 – 103)
- 2วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาประสิทธิภาพของกลวิธี Visual Learning คะแนนจากการทำแบบ ประเมินความพึงพอใจ โดยหาค่า E_1 และ E_2 (ยงยุทธ สุทธิชาติ, 2544 : 39 - 40)

บทที่ 4 : ผลการดำเนินการวิจัย

1. การหาประสิทธิภาพของกลวิธี Visual Learning วิชางค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์เรื่อง การจัดการองค์ประกอบศิลป์ ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ในการดำเนินการเพื่อหาประสิทธิภาพของการพัฒนาวิชางค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์ เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ นั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. นำการพัฒนาวิชางค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ ได้ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญมาแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 แต่ยังไม่เคยเรียนวิชางค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์มาก่อนและไม่ถูกเลือกให้เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 5 คน โดยเป็นนักเรียนที่มีผลการเรียนปานกลางทั้งนี้เพื่อสังเกตปฏิกิริยาและสอบถามความคิดเห็นปัญหา หรือข้อสงสัยในระหว่างที่เรียนด้วยบทเรียนที่ใช้วิชางค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์เรื่องการจัดการ องค์ประกอบศิลป์เป็นต้น ผลการทดลองปรากฏว่านักเรียนทำการวาดภาพด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ซึ่งมีคะแนนเต็ม 10 คะแนนนักเรียนดังกล่าวสามารถทำคะแนนระหว่างเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.6 คะแนนหรือคิดเป็นร้อยละ 76.00 และเมื่อเรียนจบบทเรียนแล้วให้ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นซึ่งมีคะแนนเต็มเท่ากับ 10 คะแนนปรากฏว่านักเรียนทำแบบทดสอบได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.2 คะแนนหรือคิดเป็นร้อยละ 82.00 ดังนั้นประสิทธิภาพของวิและไม่ได้ถูกเลือกให้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง ที่ใช้สำหรับทดสอบในขั้นตอนนี้จึงเท่ากับ $76.00/82.00$ ซึ่งถือว่ายังไม่ผ่านมาตรฐานตามเกณฑ์ 80/80 แสดงว่าวิชางค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์เรื่องการจัดการองค์ประกอบ ศิลป์ที่นำมาทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 5 คนนี้ยังมีประสิทธิภาพต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จึงต้องมีการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม

1. การทดลองใช้สื่อกลวิธี Visual Learning วิชางค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์เรื่อง การจัดการ องค์ประกอบศิลป์

ตารางที่ 1 จำนวนร้อยละค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้กลวิธี Visual Learning คะแนนร้อยละ μ σ

คะแนนทดสอบก่อนเรียน	58.29	5.83	2.02
คะแนนทดสอบหลังเรียน	83.37	8.37	0.47

จากตารางที่ 3 พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 5.83 ($\sigma = 2.02$) คิดเป็นร้อยละ 58.29 ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.37 ($\sigma = 0.47$) คิดเป็นร้อยละ 83.37 (ตารางภาคผนวกที่ 1, 2)

**ตารางที่2การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้
กลวิธีVisual Learning**

คะแนน	μ	D
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	5.83	2.54
คะแนนทดสอบหลังเรียน	8.37	

จากตารางที่4พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนโดยใช้สื่อกลวิธีVisual Learning มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่2.54คะแนนนั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนซึ่งเป็นจริงตามคำถามการวิจัยที่ตั้งไว้ (ตารางภาคผนวกที่ 3)

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อเกมส์การเรียนรู้ส่วนประกอบคอมพิวเตอร์

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	μ	σ	ความหมาย
1. ด้านเนื้อหา			
1.1 ถูกต้องตามหลักวิชาการ	4.86	0.35	ดีมาก
1.2 ตรงตามจุดประสงค์รายวิชา	4.71	0.45	ดีมาก
1.3 ทันสมัยต่อปัจจุบัน	4.66	0.53	ดีมาก
2. ด้านแบบประเมินผลการเรียนรู้			
2.1 ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวคมชัด	4.60	0.55	ดีมาก
2.2 เสียงชัดเจน	4.63	0.64	ดีมาก
2.3 สีสวยงาม	4.51	0.55	ดีมาก
3. ด้านเวลา			
3.1 เวลาที่ใช้เหมาะสมกับเนื้อหา	4.46	0.60	ดี
รวม	4.60	0.75	ดีมาก

ผู้วิจัยได้สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อเกมส์การเรียนรู้ส่วนประกอบคอมพิวเตอร์ในด้านเนื้อหาแบบประเมินผลการเรียนรู้และด้านเวลาที่ใช้โดยใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

ตารางที่3ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้กลวิธีVisual Learningจากตารางที่3

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้กลวิธีVisual Learning จำนวน 27 คน
ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.60 ($\sigma = 0.75$)

บทที่ 5 : สรุปผลการวิจัย

สรุปผล

- 1.ผลการหาประสิทธิภาพของการกลวิธีVisualLearningเรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ พบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80
- 2.ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้กลวิธีVisualLearningเรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ พบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก

อภิปรายผล

การพัฒนาการกลวิธีVisualLearningเรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

- 1.ผลการหาประสิทธิภาพของการกลวิธีVisualLearningเรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ พบว่ามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่ากลวิธีVisualLearning เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ และได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำมาทดลองใช้จริงมีความถูกต้องทันสมัย มีเนื้อหาสาระครบถ้วนมีความต่อเนื่องมีความกระชับรัดกุมและชัดเจนอีกทั้งนักเรียนยังได้รับคำแนะนำวิธีการเรียนรู้จากครูผู้สอนที่จัดการเรียนรู้ ทำให้สามารถเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ ถูกต้องตามขั้นตอน ซึ่งสอดคล้องกับ **กฤษณะ สุธะอ้าย (2552)** ได้ท การวิจัยโดยใช้กลวิธีการคิดจากภาพในการสร้างแผนการ สอนภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเชิงสร้างสรรค์โดย ใช้เทคนิคการส่งเสริมความคิดโดยใช้ภาพโดยได้ปฏิบัติการสอนกับ นักศึกษาปริญญาตรี จำนวน 28 คน พบว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและการเขียนภาษาอังกฤษเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน เพิ่มขึ้นหลังจากได้รับการเรียนโดยใช้ เทคนิคการส่งเสริมความคิดโดยใช้ภาพเป็นสื่อ

- 2.ผลการเปรียบเทียบความพอใจโดยการกลวิธีVisualLearningเรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่2.54คะแนนทั้งนี้เนื่องมาจากรกลวิธีVisualLearningเรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้มีการศึกษาค้นคว้าและผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความสอดคล้องในการนำกลวิธีVisualLearningเรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ไปใช้ เป็นสื่อที่เข้าถึงผู้เรียนได้ง่ายมีเนื้อหาที่ทันสมัยเหมาะสมกับนักเรียนและการมอบหมายงานของครูผู้สอนที่เกี่ยวข้องเนื้อหาวิชาและแบบฝึกให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติมีความเหมาะสมทำให้นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นที่อยากจะเรียนส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นซึ่งสอดคล้อง **ปิยธิดา บัวประเสริฐยิ่ง (2550)** ได้ใช้กลวิธีการคิดเชิงมนภาพในการพัฒนา ความเข้าใจในการอ่าน ภาษาอังกฤษและความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนได้โดยพบว่าความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเชิงสร้างสรรค์ค้ของนักเรียน เพิ่มขึ้นหลังจากใช้กลการคิดเชิงมนภาพ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำเสนอไปใช้

1.1 วิธีการสอนแบบใช้งานน่าจะเป็นวิธีสอนที่สามารถนำไปใช้สอนในเรื่องความรู้เกี่ยวกับส่วนประกอบคอมพิวเตอร์ในระดับชั้นอื่นๆ ได้อย่างดี

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

1.1 ควรวิจัยเนื้อหาเรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ไปสร้างเป็นบทเรียนแบบโปรแกรมและทดลองสอนเปรียบเทียบผลการเรียนกับสื่อประสมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นผู้วิจัยสร้างไว้ควรวิจัยการกลวิธี Visual Learning เรื่องการจัดการองค์ประกอบศิลป์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปปรับปรุงแก้ไขและทดลองใช้กับนักเรียนและกลุ่มตัวอย่างอื่น เพื่อดูว่าได้ผลแตกต่างกันหรือไม่

บรรณานุกรม

สมพร หวานเสร็จ (2552).การพัฒนาศกยภาพบุคคลออกทิสติกโดยใช่" สั อสนับสนุนการ 5 เรียนรู้ผ่านการมอง . ขอนแก่น : คลังนนวนวิทยา.

อำไพ ติรณสาร , " ขยายมุมมองการเรียนรู้ศิลปะ , " วารสารครุศาสตร์ , ปีที่ 22, ฉบับที่ 1, กรกฎาคม-กันยายน 2536, โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ, หน้า 64 – 76

สุภาภรณ์ไม้แขง. (2551). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์เรื่องทศนิยมชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือกันเรียนรู้. วิทยานิพนธ์ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น. สุวิทยมูลคำ . (2550). กลยุทธ์การสอนคิดวิเคราะห์. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ภาพพิมพ์. สำ นักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2543). การปฏิรูปการเรียนรู้ ผู้เรียนสำ คัญที่สุด. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว. อาภรณ์ใจเที่ยง. (2540). หลักการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

เกษร ธิตะจาริ. (2543). กิจกรรมศิลปะสำ หรับครู. กรุงเทพฯ: สำ นักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. **ชาญณรงค์รุ่งโรจน์. (2546).** ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: สำ นักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. **บุรชัย ศิริมหาสาร. (2548).** การจัดการความรู้สู่องค์กรอัจริยะ(2) Best Practices. ค้นเมื่อ 17 มกราคม 2549, จาก [http://www.idea.ac.th/km/data/bast what.doc](http://www.idea.ac.th/km/data/bast%20what.doc) **พวงรัตน์อดุลย์.(2542).** การศึกษาพัฒนาการทางศิลปะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามทฤษฎีของ วิคเตอร์ โลเวนเฟลด์ โดยใช้การประเมินผลแฟ้มสะสมงาน. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

วิบูลลักษณ์ สารวิจิตร. (2549). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในวิชาศิลปะด้านทัศนศิลป์. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิทยาเขตปัตตานี, 17(2), 220-234.

วิรัตน์ คุ่มคำ . (2534). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่5 ที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาด้วย กลวิธีระดมสมอง. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วุฒิวัฒนสิน. (2541). ศิลปะระดับมัธยมศึกษา. ปัตตานี: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิทยาเขตปัตตานี.

ศิริพงษ์ เพียศิริ. (2551). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมสำ หรับนักศึกษาปริญญาบัณฑิตด้วยกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนา