

การพัฒนาความสามารถทางนาฏยศัพท์และภาษาท่าโดยใช้บทเรียนการ์ตูน
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนลักษณะพงค์วิทยา เชียงใหม่*

The Development Ability of Laba Notation and Dance by Using
Cartoon Lesson for Students in Elementary Education Grade 4,
Luckpong Witaya Chiang Mai School

สุทธิดา ศรีคำสุข

Suttida Srikamsook

มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่, ประเทศไทย

North-Chiang Mai University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: suttida1908jarr@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและประเมินความเหมาะสมของบทเรียนการ์ตูน เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่าทางนาฏศิลป์ 2) ศึกษาความสามารถของนักเรียนในการใช้นาฏยศัพท์และภาษาท่าทางนาฏศิลป์ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนดังกล่าว การวิจัยใช้รูปแบบกึ่งทดลอง กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนลักษณะพงค์วิทยา จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 35 คน คัดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย (1) บทเรียนการ์ตูน 4 เล่ม (2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 20 ข้อ และ (3) แบบสอบถามความพึงพอใจ 13 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติ t-test

ผลการวิจัยพบว่า

1. บทเรียนการ์ตูนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และมีความเหมาะสมในระดับ “ดีมาก” โดยได้ค่าเฉลี่ย 4.63 (92.60%)
2. คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าบทเรียนการ์ตูนช่วยพัฒนาความสามารถทางนาฏยศัพท์และภาษาท่าทางได้อย่างมีประสิทธิภาพ

*ได้รับบทความ: 27 มีนาคม 2568; แก้ไขบทความ: 1 สิงหาคม 2568; ตอปรับตีพิมพ์: 4 สิงหาคม 2568

Received: March 27, 2025; Revised: August 1, 2025; Accepted: August 4, 2025



3. ความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.66 สะท้อนว่าบทเรียนการ์ตูนช่วยส่งเสริมความสนใจและแรงจูงใจในการเรียน

คำสำคัญ: ความสามารถทางนาฏยศัพท์; ภาษาท่า; บทเรียนการ์ตูน; นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4; โรงเรียนลักษณะพงค์วิทยา เชียงใหม่

Abstract

The objectives of this study were: (1) to develop and evaluate the appropriateness of cartoon-based lessons on dance terminology and gesture language, (2) to examine students' abilities in applying dance terminology and gesture language before and after learning with the cartoon-based lessons, and (3) to study students' satisfaction with the lessons. This quasi-experimental research was conducted with 35 Grade 4 students at Lakhphong Wittaya School, Chiang Mai Province, selected through purposive sampling. The research instruments included: (1) four cartoon-based lesson books, (2) a 20-item pre-test and post-test, and (3) a 13-item student satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean, standard deviation, and t-test.

The research results revealed that:

1. The cartoon-based lessons met the 80/80 efficiency criterion and were rated at a very good level of appropriateness with a mean score of 4.63 (92.60%).
2. The students' post-test scores were significantly higher than their pre-test scores at the .05 level, indicating that the cartoon-based lessons effectively enhanced their ability in dance terminology and gesture language.
3. Student satisfaction was at a "very good" level with a mean score of 4.66, reflecting that the cartoon-based lessons increased interest and motivation in learning.

Keywords: Dance Terminology Skills; Body Language; Cartoon Lessons; Grade 4 Students; Lakhphong Wittaya School, Chiang Mai

1. บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 นี้ จัดทำขึ้นสำหรับท้องถิ่น และสถานศึกษานำไปใช้เป็นกรอบในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา ส่งผลถึงการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนา



เด็กและเยาวชนไทยทุกคน ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีคุณภาพด้านความรู้ และทักษะที่จำเป็น สำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงและแสวงหาความรู้ เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอด ชีวิต มีมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนด ช่วยทำให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในทุกกระดับ เห็นผลคาดหวังที่ต้องการในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ชัดเจนซึ่งจะสามารถช่วยให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องใน ระดับท้องถิ่นและสถานศึกษาร่วมกันพัฒนาหลักสูตรได้อย่างมั่นใจ ทำให้การจัดทำหลักสูตรในระดับสถาน ศึกษา มีคุณภาพและมีความเป็นเอกภาพยิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้เกิดความชัดเจน เรื่องการวัดผลประเมินผล การเรียนรู้ และช่วยแก้ปัญหาการเทียบโอนระหว่างสถานศึกษา ดังนั้นในการพัฒนาหลักสูตรในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับชาติจนกระทั่งถึงสถานศึกษาจะต้องสะท้อนคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน รวมทั้งเป็นกรอบทิศทางในการจัดการศึกษา ทุกรูปแบบ และครอบคลุมผู้เรียน ทุกกลุ่มเป้าหมายในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การจัดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานจะประสบความสำเร็จตามเป้าหมายคาดหวังได้ ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องทั้งระดับชาติ ชุมชน ครอบครัวและบุคคลต้องร่วมรับผิดชอบ โดยร่วมกับทำงานอย่างเป็นระบบ และต่อเนื่อง ในการวางแผนดำเนินการส่งเสริมสนับสนุน ตรวจสอบตลอดจนปรับปรุงแก้ไขเพื่อพัฒนา เยาวชนของชาติ ไปสู่คุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมอง และพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงกำหนด ให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้คือ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรม สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ภาษาต่างประเทศ (กระทรวง ศึกษา, 2551, หน้า 2-5)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่ม สาระที่มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มี จินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพความมีคุณค่าซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์กิจกรรม ทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียน ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์สังคมตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนา สิ่งแวดล้อมส่งเสริม ให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองอันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพ ได้ โดยพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจมีทักษะวิธีการทางศิลปะเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่างๆ ประกอบด้วย สาระสำคัญคือทัศนศิลป์ดนตรี และนาฏศิลป์ซึ่งในส่วนของสาระนาฏศิลป์นั้นหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาพุทธศักราช 2551 ได้กำหนด จุดหมายให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบนาฏศิลป์ แสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ใช้ ศัพท์นาฏศิลป์เบื้องต้นในการแสดงท่ารำต่างๆ ประกอบการแสดง (กระทรวงศึกษา, 2551, หน้า 51)

นอกจากนี้หลักสูตรดังกล่าวได้ระบุคุณภาพผู้เรียนนาฏศิลป์ เมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ไว้คือ รู้และเข้าใจองค์ประกอบนาฏศิลป์ สามารถแสดงภาษาท่า นาฏยศัพท์พื้นฐาน สร้างสรรค์การเคลื่อนไหว และการแสดงนาฏศิลป์ และการละครง่ายๆ ถ่ายทอดลีลาหรืออารมณ์ และสามารถออกแบบเครื่องแต่ง



กายหรืออุปกรณ์ประกอบการแสดงต่างๆ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์และการละครกับสิ่งที่ประสบในชีวิตประจำวัน แสดงความคิดเห็นในการชมการแสดง และบรรยายความรู้สึกรู้สึกของตนเองที่มีต่องานนาฏศิลป์นาฏศิลป์ไทยถือว่าเป็นศาสตร์ทางศิลปะที่สำคัญยิ่ง ด้วยรูปแบบของการแสดงที่มีลีลาอันอ่อนช้อยงดงามแสดงออกถึงความประณีตแฝงด้วยจินตนาการและศิลปะที่ละเอียดอ่อนของคนไทย บ่งบอกถึงความมีอารยธรรมอันรุ่งเรือง และมั่นคงของชาติที่สืบทอดกันมาแต่โบราณกาล (สุมลมาลย์ นิมนต์พันธ์, 2545)

ในการจัดการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์เรื่อง นาฏยศัพท์ และภาษาท่าทางนาฏศิลป์นั้น ประกอบด้วยสาระเนื้อหาค่อนข้างเป็นไปในเชิงปฏิบัติ ครูโดยทั่วไปจึงมักใช้การบรรยายถ่ายทอดความรู้ให้นักเรียนผ่าน ครูผู้สอน โดยผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติตาม ทำให้นักเรียนจดจำทำรำไม่ได้เมื่อกลับไปปฏิบัติเองที่บ้าน และจากประสบการณ์ที่ผู้วิจัยได้สอนสาระนาฏศิลป์ พบว่า ปัญหาที่ครูผู้สอนนาฏศิลป์พบมากที่สุดคือนักเรียนส่วนใหญ่ขาดทักษะทำรำพื้นฐานทางด้านนาฏศิลป์ไทย ถึงแม้ว่าจะมีความชอบนักเรียนก็ไม่สามารถจดจำภาษาท่าและศัพท์ที่ใช้ในทางนาฏศิลป์ไม่ถูกต้อง ซึ่งเป็นเรื่อง ยากที่จะเปลี่ยนแปลง และยังพบว่าผู้เรียนบางส่วนไม่กล้าแสดงออกซึ่งมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนต้องเน้น ด้านทักษะการปฏิบัติจริงให้มากที่สุด เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะความชำนาญในทักษะที่เรียนรู้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง

จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าวจึงเป็นเหตุผลของผู้วิจัยในการที่จะศึกษาการความสามารถทางนาฏยศัพท์และภาษาท่า โดยใช้บทเรียนการ์ตูนเรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่าทางนาฏศิลป์ เพื่อใช้กระตุ้นความสนใจในการเรียนของนักเรียน ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า สื่อการเรียนรู้ มีความสำคัญ ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นอย่างยิ่ง และด้วยเหตุที่การ์ตูนเป็นสื่อที่น่าสนใจของนักเรียนทุกวัย ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้ได้ดี อันจะส่งผลให้ระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและประเมินความเหมาะสมของบทเรียนการ์ตูน เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่าทางนาฏศิลป์ สำหรับพัฒนาความสามารถของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อศึกษาความสามารถในการใช้นาฏยศัพท์และภาษาท่าทางนาฏศิลป์ของนักเรียนโดยใช้บทเรียนการ์ตูน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการพัฒนาทักษะการปฏิบัติทำรำ โดยใช้บทเรียนการ์ตูน เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า



3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ใช้รูปแบบกึ่งทดลอง จากการใช้บทเรียนการ์ตูนเรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่าทาง นาฏศิลป์ในการจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะความสามารถทางนาฏยศัพท์และภาษาท่าทางที่ดีขึ้นจึงได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากบทเรียนการ์ตูนเรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่าทางนาฏศิลป์ จำนวน 20 ข้อ
2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บทเรียนการ์ตูนเรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่าทางนาฏศิลป์ ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้บันทึกคะแนนการทำกิจกรรมกลุ่มและการทำแบบฝึกทักษะไว้ทุกครั้ง
3. เมื่อดำเนินการสอนครบทุกแผนแล้วทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกับก่อนเรียน

จากแบบสอบถามความพึงพอใจ ด้วยการสังเกตพฤติกรรมการเรียน และบันทึกคะแนนโดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้การศึกษาครั้งนี้ นักวิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้ 1) วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนในบทเรียนการ์ตูนเรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่าทางนาฏศิลป์ จำนวน 20 ข้อ 2) วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะในบทเรียนการ์ตูนเรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่าทางนาฏศิลป์ 3) การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนโดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้ 1) สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ (1) การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนในบทเรียนการ์ตูนเรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่าทางนาฏศิลป์ จำนวน 20 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้บทเรียนการ์ตูนเรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่าทางนาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล สถิติพื้นฐาน หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ เพื่อวิเคราะห์ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียน

4. สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาผลการใช้บทเรียนการ์ตูนเพื่อพัฒนาความสามารถด้านนาฏยศัพท์และภาษาท่าทางของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้



1. เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียน การ์ตูน เพื่อพัฒนาความสามารถทางนาฏยศัพท์และภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 จากการศึกษาพบว่า บทเรียน การ์ตูนได้รับคะแนนเฉลี่ยในระดับ "ดีมาก" ทุกด้าน โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.63 คะแนน และมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 92.60 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ที่ 80% แสดงให้เห็นว่าบทเรียนการ์ตูนที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. เพื่อศึกษาความสามารถในการใช้นาฏยศัพท์และภาษาท่าทางนาฏศิลป์ ของนักเรียนโดยใช้ บทเรียนการ์ตูน ได้มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เกณฑ์มาตรฐานประสิทธิภาพ E_1/E_2 ที่ กำหนดค่าไว้ที่ 80/80 จากการศึกษาพบว่า 90% ของนักเรียนมีคะแนนเพิ่มขึ้นหลังจากใช้บทเรียนการ์ตูน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มที่ดีของการเรียนรู้ผ่านสื่อการ์ตูน นอกจากนี้ ค่าเฉลี่ยของผลการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้นหลังจากใช้บทเรียนการ์ตูนอยู่ในระดับที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของบทเรียนในการช่วยพัฒนาความสามารถของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการพัฒนาทักษะการปฏิบัติท่ารำ โดยใช้บทเรียนการ์ตูน เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า ได้ทำการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนจำนวน 35 คน ผ่านแบบสอบถาม 5 ระดับ (Likert Scale) ใน 4 ด้าน จากการศึกษาพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนในระดับ "ดีมาก" โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.66 คะแนน ซึ่งสูงกว่าระดับมาตรฐาน 4.50 ขึ้นไป แสดงให้เห็นว่า บทเรียนสามารถตอบสนองความต้องการของนักเรียนและส่งต่อการพัฒนาทักษะการปฏิบัติท่ารำได้อย่างมีประสิทธิภาพ และช่วยให้พวกเขาเกิดความสนใจและมีความสนุกสนานในการเรียนรู้

5. อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาผลการใช้บทเรียนการ์ตูนเพื่อพัฒนาความสามารถด้านนาฏยศัพท์และภาษาท่าของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของบทเรียนการ์ตูน จากการศึกษาพบว่าบทเรียนการ์ตูนที่ถูกพัฒนาขึ้นมีค่าเฉลี่ยของประสิทธิภาพอยู่ในระดับ "ดีมาก" โดยได้คะแนนเฉลี่ยรวม 4.63 คะแนน และมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 92.60 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ที่ 80% อย่างชัดเจน ผลลัพธ์นี้สะท้อนให้เห็นว่าบทเรียนการ์ตูนสามารถตอบสนองความต้องการทางการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถนำไปใช้ในกระบวนการเรียนการสอนในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดีที่ส่งผลให้บทเรียนการ์ตูนมีประสิทธิภาพสูง ได้แก่ การออกแบบเนื้อหาที่เหมาะสมกับระดับการเรียนรู้ของนักเรียน การใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย และการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบการ์ตูนที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ดี นอกจากนี้ การใช้ภาพประกอบที่มีสีสันสดใสและลักษณะตัวละครที่เป็นมิตรยังช่วยเสริมสร้างการจดจำเนื้อหาและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างมาก ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับงานวิจัยของจุฑามาศ ศรีใจ และอ้อมจริต แป้นศรี (2564, หน้า



243-256) ซึ่งพบว่าการใช้สื่อการ์ตูนเป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนสามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียนและช่วยให้พวกเขาจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น เนื่องจากเนื้อหาที่มีภาพประกอบและการเล่าเรื่องในรูปแบบที่เข้าใจง่ายนั้นส่งผลต่อกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษาอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวิชาที่ต้องอาศัยความเข้าใจด้านภาษากายและท่าทาง เช่น นาฏศิลป์

2. การพัฒนาความสามารถด้านนาฏศัพท์และภาษาท่าทาง จากผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ 81.43 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่ 86.71 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 แสดงให้เห็นว่าการใช้บทเรียนการ์ตูนช่วยพัฒนาทักษะด้านนาฏศัพท์และภาษาท่าทางของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สาเหตุสำคัญที่ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาความสามารถในด้านนี้ได้ดีขึ้นคือ ลักษณะของบทเรียนการ์ตูนที่ช่วยลดความซับซ้อนของการเรียนรู้ที่จำต้องอาศัยความเข้าใจในมิติของการเคลื่อนไหว การนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวและการ์ตูนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับการแสดงจริงช่วยให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นและเข้าใจท่าทางต่างๆ ได้ชัดเจนขึ้น ทำให้สามารถฝึกฝนและจดจำท่าทางได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ บทเรียนการ์ตูนยังช่วยเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นธรรมชาติสำหรับเด็ก โดยเฉพาะเด็กในวัยประถมศึกษาซึ่งมีแนวโน้มที่จะเรียนรู้ได้ดีขึ้นเมื่อมีการใช้สื่อที่สามารถดึงดูดความสนใจได้ การนำเสนอเนื้อหาในลักษณะที่มีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเด็กๆ ยังช่วยให้พวกเขา รู้สึกมีส่วนร่วม กับบทเรียนและสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ แนวคิดนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Mayer (2001) เกี่ยวกับ "Multimedia Learning" ซึ่งระบุว่า การใช้สื่อการเรียนรู้ที่มีองค์ประกอบทั้งภาพและข้อความช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างความเข้าใจได้ดีขึ้นและจดจำข้อมูลได้นานขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อข้อมูลที่นำเสนอมีความเกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้เรียนโดยตรง

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการพัฒนาทักษะจากผลการสำรวจความพึงพอใจของนักเรียน พบว่าค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.66 คะแนน ซึ่งสูงกว่าค่ามาตรฐาน 4.50 ขึ้นไป แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนการ์ตูนในระดับสูง โดยเฉพาะด้าน "ความสนุกสนานและความชอบ" ซึ่งได้รับคะแนนสูงสุด แสดงให้เห็นว่าเด็กๆ มีความสนใจและสนุกไปกับการเรียนรู้ผ่านสื่อการ์ตูนปัจจัยที่ทำให้บทเรียนการ์ตูนได้รับความพึงพอใจสูง ได้แก่ การออกแบบเนื้อหาที่มีลักษณะน่าสนใจ มีสีสันสดใส ตัวละครที่เป็นมิตร และเนื้อหาที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา การใช้สื่อที่มีลักษณะใกล้เคียงกับความสนใจของเด็กช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้และทำให้พวกเขา มีความสนุกสนานไปกับการเรียนมากขึ้น นอกจากนี้ การใช้บทเรียนการ์ตูนยังช่วยส่งเสริมความเข้าใจและการเรียนรู้ผ่านกระบวนการเล่นและการมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นแนวคิดที่ได้รับการสนับสนุนจากทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivist Learning Theory) โดยระบุว่าผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้ได้ดีขึ้นเมื่อพวกเขามีส่วนร่วมในการเรียนรู้และสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเองได้อย่างเป็นธรรมชาติ โดยสรุป ผลการ



ศึกษาพบว่า บทเรียนการ์ตูนไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาความสามารถทางนาฏยศัพท์และภาษาท่าทางของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เท่านั้น แต่ยังช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และเพิ่มความสุขสนทนให้กับการเรียนรู้ของนักเรียนอีกด้วย ดังนั้น การนำบทเรียนการ์ตูนมาใช้เป็นเครื่องมือในการสอนวิชานาฏศิลป์จึงเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพและควรได้รับการส่งเสริมให้มีการนำไปใช้ในสถาบันการศึกษาอื่นๆ อย่างแพร่หลายต่อไป

6. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรนำบทเรียนการ์ตูนไปใช้ในโรงเรียนประถมศึกษาอื่นๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอนนาฏศิลป์

1.2 ควรพัฒนาสื่อการสอนรูปแบบการ์ตูนเพิ่มเติมในวิชาอื่นๆ เช่น ภาษาไทยและสังคมศึกษา เพื่อเพิ่มความน่าสนใจในการเรียนรู้

1.3 ควรมีการอบรมครูผู้สอนเกี่ยวกับการใช้บทเรียนการ์ตูนเพื่อให้สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

2.1 ควรมีการศึกษาผลระยะยาวของการใช้บทเรียนการ์ตูนเพื่อดูว่ามีผลต่อพัฒนาการของนักเรียนในระยะยาวหรือไม่

2.2 ควรพัฒนาบทเรียนการ์ตูนให้มีความหลากหลายขึ้น เช่น บทเรียนที่มีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Learning) หรือบทเรียนที่ใช้เทคโนโลยีเสริม เช่น Virtual Reality (VR) หรือ Augmented Reality (AR)

2.3 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างการใช้บทเรียนการ์ตูนกับสื่อการสอนรูปแบบอื่นๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนเกี่ยวกับประสิทธิภาพของแต่ละสื่อ

7. องค์ความรู้ที่ได้รับ

การเรียนการสอนมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อตอบสนองต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เปลี่ยนแปลงไป หนึ่งในนวัตกรรมที่ได้รับความนิยมคือ "บทเรียนการ์ตูน" ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ สนุกสนาน และส่งเสริมความเข้าใจของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น จากการศึกษาพบว่าการใช้บทเรียนการ์ตูนสามารถช่วยพัฒนาความสามารถด้านนาฏยศัพท์และภาษาท่าทางของนักเรียนได้เป็นอย่างดี เนื่องจากการ์ตูนมีลักษณะพิเศษที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ง่ายขึ้น กระบวนการเรียนรู้ผ่านบทเรียนการ์ตูนประกอบด้วย 4 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ 1) การรับรู้และความเข้าใจผ่านภาพ



บทเรียนการ์ตูนใช้ภาพและเนื้อเรื่องที่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทำให้สามารถเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น การนำเสนอข้อมูลในรูปแบบที่เป็นภาพช่วยลดความซับซ้อนของเนื้อหา โดยเฉพาะในกรณีของนาฏยศัพท์ และภาษาท่าทาง ซึ่งต้องอาศัยการจินตนาการถึงการเคลื่อนไหวของร่างกาย การ์ตูนสามารถสื่อสารผ่าน ภาพและสีสรรที่ชัดเจน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของท่าทางได้ดีขึ้น 2) การจดจำและเชื่อมโยงความรู้ ภาพการ์ตูนช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำเนื้อหาและท่าทางต่างๆ ได้ดีขึ้น เนื่องจากภาพที่มีสีสรรและการใช้ ตัวละครที่เป็นเอกลักษณ์ช่วยกระตุ้นการทำงานของสมองในการจดจำและเชื่อมโยงข้อมูล

นอกจากนี้ การ์ตูนยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับประสบการณ์เดิมได้ ทำให้สามารถเข้าใจและประยุกต์ใช้ได้ง่ายขึ้น 3) การฝึกฝนและลงมือปฏิบัติ นอกจากการรับรู้และจดจำแล้ว บทเรียนการ์ตูนยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกฝนและลงมือปฏิบัติ โดยสามารถเลียนแบบท่าทางจากภาพ การ์ตูนและฝึกฝนซ้ำๆ จนเกิดความชำนาญ การฝึกฝนผ่านบทเรียนการ์ตูนช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะ ทางกายภาพและสามารถนำไปใช้จริงได้ 4) การนำไปประยุกต์ใช้และพัฒนาเมื่อผู้เรียนมีความเข้าใจและ สามารถฝึกฝนจนเกิดความชำนาญแล้ว พวกเขาสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้กับการแสดงจริง และพัฒนาทักษะเพิ่มเติม เช่น การสร้างสรรค์ท่ารำใหม่ๆ การนำความรู้ไปใช้ในการแสดงนาฏศิลป์ หรือการพัฒนาทักษะการสื่อสารผ่านภาษาท่าทาง ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ที่ได้รับ



เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545*. กรุงเทพฯ: สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ.
- จุฬามาศ ศรีใจ และอ้อมมจิต แป้นศรี. (2565). การพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย โดยใช้บทเรียนการ์ตูนร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *The Journal of Research and Academics*, 5(1), 243-256. <https://doi.org/10.14456/jra.2022.19>
- สุมลมาลัย นิ่มเนติพันธ์. (2545). *การละครไทย*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- Mayer, J. D. (2001). *A field guide to emotional intelligence*. Emotional Intelligence Consortium, University of New Hampshire. Retrieved from http://www.unh.edu/emotional_intelligence