

ผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ด้วยหนังสือการ์ตูนสำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้
สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
**Achievement and Retention by Comic Book in Social Study
Religion and Culture Substance for Prathomsuksa 5 Students**

ไชยวัฒน์ นวลเจริญ*

บทคัดย่อ

ผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ด้วยหนังสือการ์ตูนสำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและพัฒนาหนังสือการ์ตูนสำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ด้วยหนังสือการ์ตูนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนอนุบาลสงขลา อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยหนังสือการ์ตูนเรื่องประวัติและความสำคัญของพระพุทธศาสนา หลักธรรมและการปฏิบัติตนตามหลักธรรม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ จำนวน 30 ข้อ ทำการหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนด้วยการพิจารณาคะแนนเฉลี่ยของการทำแบบฝึกหัด (E1) และคะแนนเฉลี่ยของการทำแบบทดสอบหลังเรียน (E2) วิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน คะแนนความคงทนในการเรียนรู้ โดยการทดสอบค่าสถิติ (t - test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. หนังสือการ์ตูนที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 80.95/82.72 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ความคงทนในการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ด้วยหนังสือการ์ตูน หลังการเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์มีค่าความคงทนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

* ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

Achievement and Retention by Comic Book in Social Study Religion and Culture Substance for Prathomsuksa 5 Students.

The purpose of this research were to create and develop the comic book on religion and culture substance for Prathomsuksa 5 students. With the set criteria of effectiveness 80/80 and to study the learning achievement and retention of Prathomsuksa 5 students though comic book.

The samples were 30 Prathomsuksa 5 students of Anubansongkhla school, Muang district, Songkhla province in the first semester of 2007 academic year. The instrument were (1) historical and important Buddhism, Buddhist principle with comic book (2) thirty items achievement test. Finding the effectiveness of comic book by considering mean scores of right answer in exercise (E1) and posttest mean scores (E2). Analysis the difference of pretest and posttest scores and retention score by (t – test)

The findings were as follows :

1. The effectiveness of comic book was 80.95/82.72 which higher than the set criteria.
2. The pretest and posttest scores were significantly different at the level of .05.
3. The retention and posttest scores were significantly different at the level of .05.

สังคมไทยในปัจจุบันเป็นยุคแห่งโลกาภิวัตน์มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ ล้วนส่งผลให้คนไทยต้องปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัยแห่งการเปลี่ยนแปลงการศึกษาเป็นกระบวนการหนึ่ง ที่ช่วยให้บุคคลสามารถพัฒนา และดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข ซึ่งสภาพปัจจุบันพบว่า การเปลี่ยนแปลงได้เร่งเร้าให้เยาวชนไทยจำนวนมากปฏิบัติตนไม่ถูกต้อง ซัดต่อหลักพระพุทธศาสนา หลงใหลไปกับวัตถุนิยมอย่างไร้ขีดจำกัด จนกลายเป็นปัญหาสังคม สิ่งเหล่านี้ล้วนสะท้อนให้เห็นถึงการไม่บรรลุผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายการศึกษาในด้านคุณธรรม จริยธรรม อย่างชัดเจน ดังนั้นสถาบันการศึกษาในทุกระดับต้องมีหน้าที่ช่วยเหลือหรือแก้ไขปัญหาดังกล่าวโดยการดำเนินการให้เด็กและเยาวชนได้ศึกษา เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจ และประพฤติปฏิบัติตามหลักพระพุทธศาสนาอย่างถูกต้อง วิชาพระพุทธศาสนาเป็นวิชาหนึ่งที่จะช่วยเหลือหรือแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้เป็นอย่างดีของนักเรียนทุกระดับชั้น ทั้งนี้เพราะวิชาพระพุทธศาสนาเป็นวิชาที่สอนและอบรมให้บุคคลเป็นพุทธศาสนิกชนที่ดี สามารถปฏิบัติตนได้อย่างถูกต้องตามหลักพระพุทธศาสนาเป็นพลเมืองที่ดีของชาติ (วรรณวิศา หนูเจริญ, 2544 : 1) การสอนวิชาพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมในสถานศึกษา แม้กระทรวงศึกษาธิการจะจัดให้มีการเรียนการสอนวิชาพุทธศาสนาในทุกชั้น และทุกระดับการศึกษาตลอดระยะเวลาเรียน 12 ปี ก็ตาม แต่ก็ยัง

มีปัญหาในทางปฏิบัติอยู่มาก กล่าวคือ การบริหาร และการจัดการศึกษาวิชาพุทธศาสนายังขาดประสิทธิภาพ ผู้บริหารการศึกษาให้ความสนใจวิชาพุทธศาสนาค่อนข้างน้อย ขาดความเอาใจใส่ และมีมาตรการเสริมอย่างเป็นรูปธรรม สถานศึกษาหลายแห่งจึงไม่ได้จัดให้มีการเรียนการสอนอย่างจริงจัง รวมทั้ง ขาดการบูรณาการเรียนการสอนด้านศีลธรรมเข้ากับวิชาสามัญโดยทั่วไป (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545 : 26) ขาดครูเฉพาะทาง ครู คุุณจารย์ พระภิกษุ และบุคลากรศาสนาซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้สอน ยิ่งขาดความรู้ความเข้าใจและวิธีการถ่ายทอดศาสนธรรม และการเรียนการสอนด้านศาสนา การเรียนการสอนด้านศาสนาจึงเป็นเรื่องเข้าใจยากสำหรับผู้เรียน ตลอดจนขาดสื่อและอุปกรณ์การเรียนการสอน การวัดผลการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน นอกจากนี้ยังขาดความต่อเนื่องการเรียนการสอนวิชาศาสนาจากระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานสู่การศึกษาระดับอุดมศึกษา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545 : 34) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการเรียนการสอนพุทธศาสนาจะไม่บรรลุผล หากไม่มีสื่อการสอนที่หลากหลาย สื่อการสอนมีอยู่มากมายหลายรูปแบบหนังสือการ์ตูนถือว่าเป็นสื่ออย่างหนึ่งที่มีความสำคัญในการจัดการเรียนการสอน เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้จากผู้เขียนไปสู่ผู้อ่านได้เป็นอย่างดีโดยเฉพาะการ์ตูนที่มีเนื้อหาตรงกับจุดประสงค์การเรียน รูปแบบของหนังสือการ์ตูนเป็นจุดเด่นที่ทำให้เด็กสนใจโดยเฉพาะการสื่อความหมายด้วยภาพ แม้เด็กที่ยังอ่านหนังสือไม่ออกก็สามารถลำดับเรื่องราวต่างๆได้ด้วยภาพ การ์ตูนจึงตอบสนองความต้องการของเด็ก ภาพของการ์ตูนสามารถขยายโลกของการอ่านไปได้กว้างมากกว่าตัวหนังสือ (มนรัตน์ สุกโชติรัตน์, 2537) ภาพการ์ตูนเป็นทัศนวัสดุที่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนอย่างเห็นได้ชัดความสะอาดตาของการ์ตูนจะทำให้ให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนช่วยให้เรียนบทเรียนได้อย่างสนุกสนาน ติดตามบทเรียนโดยไม่เบื่อหน่าย และเข้าใจบทเรียนได้เร็วยิ่งขึ้น (สมหญิง กลั่นศิริ, 2522 : 74) หนังสือการ์ตูนโดยเฉพาะที่เป็นเรื่องราว (Comics) เป็นที่ชื่นชอบของเด็ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กเล็กและผู้เรียนในระดับประถมศึกษา ดังนั้นการจัดทำการ์ตูนที่เป็นเรื่องเป็นราวเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาที่สอน หรือเขียนภาพตัวประกอบเรื่องราวทั้งคน สัตว์ และสิ่งของในลักษณะการ์ตูน (วารินทร์ รัตมิมพรหม 2531 : 53) จากการศึกษาตำราและงานวิจัยต่างๆ แล้วผู้วิจัยมีความเห็นว่าหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อการสอนประเภทหนึ่งที่จะพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและความคงทนในการเรียนรู้ เนื่องจากหนังสือการ์ตูนได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางโดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและวัยรุ่นซึ่งนักจิตวิทยาและนักศึกษ เห็นพ้องต้องกันว่าภาพการ์ตูนมีความสำคัญต่อการศึกษาศึกษาของเด็กเป็นอย่างยิ่ง เพราะการ์ตูนมีคุณสมบัติพิเศษในการดึงดูดความสนใจของเด็กอย่างเห็นได้ชัดเจน ความสะอาดตาของการ์ตูน จะทำให้เด็กเกิดความกระตือรือร้นไม่เบื่อง่าย ข้อความบางอย่างที่ต้องการให้เด็กอ่าน หากผู้เขียนจะเปลี่ยนเป็นข้อความที่มีภาพประกอบจะได้รับความสนใจได้ดีกว่า ข้อความธรรมดา เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่าการ์ตูนกับมนุษย์เป็นของคู่กันไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนในภาพยนตร์ โทรทัศน์ หรือหนังสือการ์ตูน นับตั้งแต่เด็กเล็กที่ยังอ่านหนังสือไม่ออก ก็ให้ความสนใจกับภาพการ์ตูนโดยไม่จำเป็นต้องทราบเรื่องราว จนกระทั่งโตเป็นผู้ใหญ่ที่อ่านการ์ตูนหลากหลายประเภทแตกต่างกันไปปัจจุบันนี้การ์ตูนได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตมาก เพราะเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งของการสื่อความหมายในด้าน

ลายเส้น และมีพลังน่าสนใจและมีอิทธิพลต่อทัศนคติและพฤติกรรมของผู้ดู (ณรงค์ สมพงษ์. 2535 : 64) หนังสือการ์ตูนทำให้เกิดมโนภาพที่ดี สร้างสรรค์ให้เด็กเกิดความคิดและจินตนาการ เกิดแนวความคิดที่ดี เพราะธรรมชาติของหนังสือการ์ตูนเป็นการเขียนหรือเล่าเรื่องราวโดยอาศัยภาพประกอบ ถ้าเลือกหนังสือที่ให้คติแนวคิดที่ดีให้เด็ก จะเป็นการช่วยสร้างสรรค์ความคิดให้เกิดขึ้นทีละเล็กทีละน้อย และทำให้เด็กจดจำเรื่องราวเนื้อหาที่น่าเสนอย่างแม่นยำ (สังเขต นาคไพจิตร. 2530 : 44) อย่างไรก็ตามในการเลือกใช้สื่อการสอนนั้นควรจะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับเนื้อหา ความสนใจ วัย และพัฒนาการของผู้เรียน ถึงจะเกิดประโยชน์สูงสุด ดังนั้น การเลือกใช้สื่อสำหรับนักเรียนควรจะศึกษาทฤษฎีพัฒนาการควบคู่ไปด้วยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาในช่วงที่มีอายุระหว่าง 8 -12 ปี ตามทฤษฎีพัฒนาการของ เปียเจต์ (Jan Piaget) เด็กอายุระหว่าง 8 -12 ปี เป็นวัยที่มีแนวคิดเป็นขั้นปฏิบัติการที่เป็นรูปธรรม (Concrete Operational Period) เป็นช่วงที่มีความสำคัญทางด้านพัฒนาการด้านความคิดรวบยอดเป็นอย่างมาก กล่าวคือเป็นช่วงที่เด็กเริ่มมีความเข้าใจคงที่ของมวลสาร ความยาว น้ำหนัก เป็นต้น ความคิดของเด็กวัยนี้ขึ้นอยู่กับ การรับรู้ (Perceptual) ซึ่งถือว่าเป็นรากฐานของการพัฒนาด้านสติปัญญา ความคิดและความคิดรวบยอดในขั้นสูงต่อไป (มาลินี จุฑะรพ. 2541 : 10) ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำหนังสือการ์ตูนมาใช้เป็นสื่อในการพัฒนาการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยสร้างและพัฒนาหนังสือการ์ตูนเรื่องประวัติและความสำคัญของพระพุทธศาสนา หลักธรรมและการปฏิบัติตนตามหลักธรรม โดยมีลักษณะเนื้อหาที่แตกต่างกัน คือ เรื่องประวัติและความสำคัญของพระพุทธศาสนา มีลักษณะการแต่งเป็นนิทานเนื้อหา มีการสอดแทรกคุณธรรมเรื่องหลักธรรมและการปฏิบัติตนตามหลักธรรมมีลักษณะการแต่งเป็นนิทานมีการสอดแทรกหลักธรรมและการปฏิบัติตน

ผู้วิจัยจึงได้นำทั้ง 2 เรื่องซึ่งเป็นเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นหนังสือการ์ตูนใช้ประกอบการเรียนการสอนช่วยให้เกิดความกระตือรือร้นและไม่เกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียนมุ่งหวังให้เกิดผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ถึงความสนใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 ด้วยหนังสือการ์ตูน เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และนำไปใช้เป็นหลักในการดำเนินชีวิต

คำถามการวิจัย

1. หนังสือการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพถึงเกณฑ์ที่กำหนดหรือไม่
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมมีความแตกต่างกันหรือไม่อย่างไร
3. ความคงทนในการเรียนรู้ด้วยหนังสือการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมมีค่าความคงทนความแตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและพัฒนาหนังสือการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
3. เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

สมมติฐานของการวิจัย

1. หนังสือการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกัน
3. ความคงทนในการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ด้วยหนังสือการ์ตูน หลังการเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์มีค่าความคงทนแตกต่างกัน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ เป็นการวิจัยกึ่งการทดลอง (Quasi - Experimental Research) โดยสร้างและพัฒนาหนังสือการ์ตูนสำหรับกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลสงขลา อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 3 ห้องเรียน รวม 180 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลสงขลา อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยวิธีการจับฉลาก (Lottery Method) มา 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 30 คน

กลุ่มหาประสิทธิภาพสื่อ การประเมินผลรายบุคคล(One-to-One Evaluation Tryout) เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลสงขลาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 คน โดยเลือกจากนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์อยู่ในเกณฑ์ เก่ง (GPA 3.00 – 4.00) ปานกลาง (GPA 2.00 – 2.99) อ่อน (GPA 1.00 – 1.99) อย่างละ 1 คน

การประเมินผลกลุ่มเล็ก(Small Group Evaluation Tryout) เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลสงขลาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 9 คน โดยเลือกอย่างเฉพาะเจาะจงนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์อยู่ในเกณฑ์ เก่ง 3 คน ปานกลาง 3 คน อ่อน 3 คน

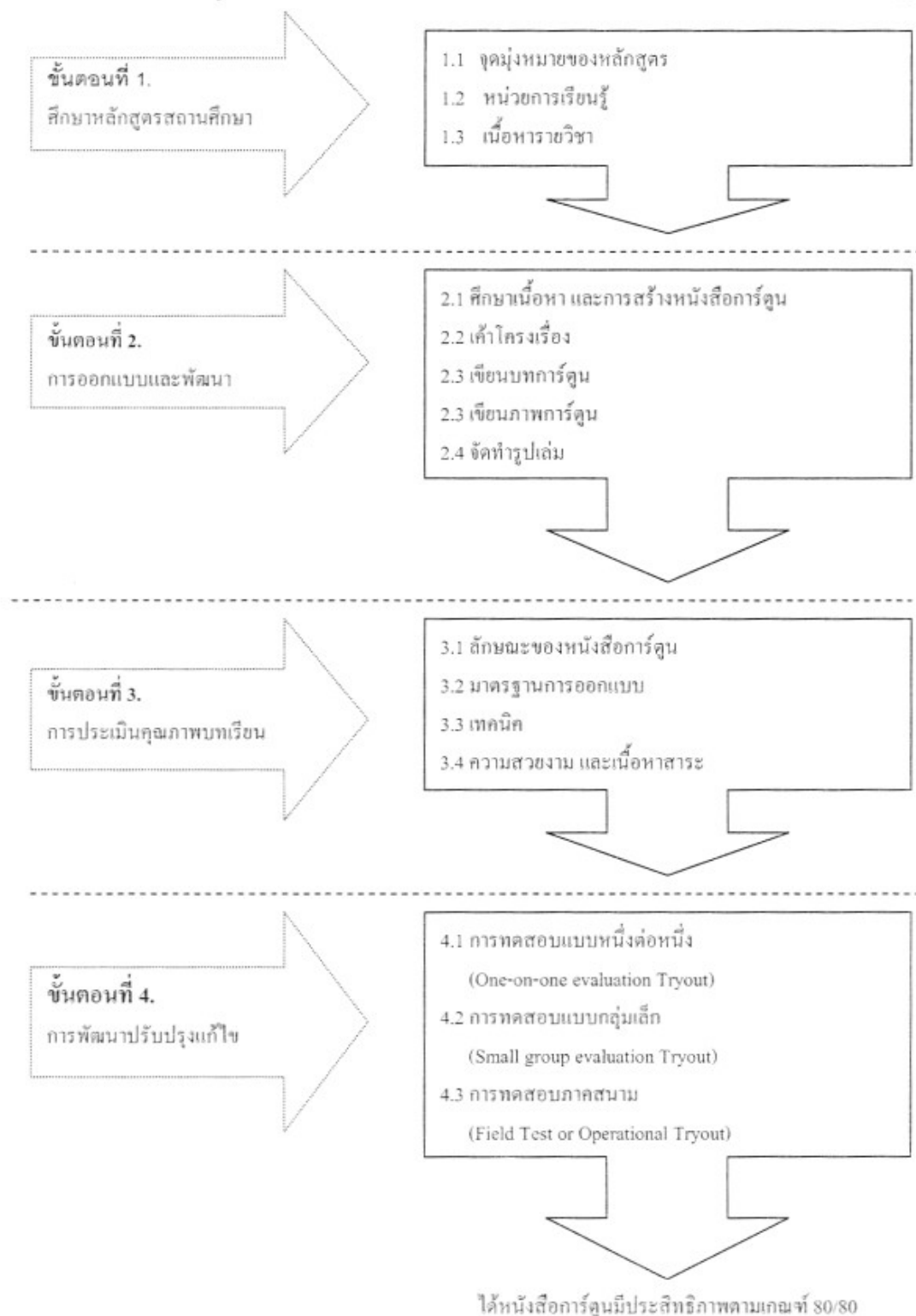
การประเมินผลภาคสนาม (Field Test or Operational Tryout) เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลสงขลาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 27 โดยเลือกอย่างเฉพาะเจาะจงนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์อยู่ในเกณฑ์ เก่ง 9 คน ปานกลาง 9 คน อ่อน 9 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ประกอบด้วย 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 การสร้างและพัฒนาหนังสือการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

มีขั้นตอนการสร้างดังนี้



ภาพที่ 1 การออกแบบและพัฒนาหนังสือการ์ตูนที่สร้างขึ้น

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา ประกอบไปด้วย จุดมุ่งหมายของหลักสูตร โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ และจุดประสงค์หน่วยการเรียนรู้ เพื่อนำมาสร้างและพัฒนาเป็นหนังสือการ์ตูน

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและพัฒนาหนังสือการ์ตูน ซึ่งประกอบไปด้วย กำหนดโครงเรื่องเขียนเนื้อเรื่อง เขียนบทการ์ตูน และเขียนภาพการ์ตูนก่อนสร้างเป็นรูปเล่ม

ขั้นตอนที่ 3 ประเมินคุณภาพของหนังสือการ์ตูนโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้วิจัยได้นำหนังสือการ์ตูนไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพในด้านเนื้อหาและโครงสร้างของหนังสือการ์ตูนตามหลักการออกแบบทางศิลปะ การพิมพ์ และการจัดทำรูปเล่ม

ขั้นตอนที่ 4 ทดสอบประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูน คือ การทดสอบแบบหนึ่งต่อหนึ่งทำได้โดยการ สังเกต สัมภาษณ์ นำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนทำการทดสอบแบบกลุ่มเล็ก และการทดสอบภาคสนาม เพื่อให้ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (E1 และ E2) (ชัยยงค์ พรหมวงศ์.2545 : 106)

ส่วนที่ 2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สร้างแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก เพื่อนำมาใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยหนังสือการ์ตูน โดยสร้างข้อสอบจำนวน 77 ข้อโดยคำนึงถึงจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่กำหนดนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) เพื่อพิจารณาข้อคำถามและวัตถุประสงค์ ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป นำไปทดสอบกับนักเรียนที่เรียนมาแล้วจำนวน 45 คน หาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบรายข้อ โดยข้อสอบที่เลือก มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.20 – 0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป คัดเลือกข้อสอบมา 30 ข้อ หาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 (Kuder - Richardson) โดยนำไปทดลองกับนักเรียนที่เรียนมาแล้วที่ไม่ใช่กลุ่มหาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.78

ส่วนที่ 3 สร้างแบบทดสอบวัดความคงทนในการเรียนรู้ เป็นแบบทดสอบเพื่อวัดความจำว่าหลังจากที่เรียนผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ เป็นแบบทดสอบชุดเดียวกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (แต่ทำการสลับข้อ)

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการสุ่มตัวอย่าง จากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยวิธีการจับฉลาก (Lottery Method) มา 1 ห้องเรียนรวมทั้งสิ้น 30 คนจากนั้นให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน และดำเนินการเรียนด้วยตนเองจากหนังสือการ์ตูน ทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนตรวจให้คะแนนทันที เมื่อเรียนเนื้อหาทั้งหมดครบถ้วนทำแบบทดสอบหลังเรียน เมื่อเรียนจบแล้วผ่านไป 2 สัปดาห์ทำการทดสอบวัดความคงทนในการเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการทดสอบค่าสถิติ (t - test) วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนทดสอบหลังเรียนและคะแนนความคงทนในการเรียนรู้โดยการทดสอบค่าสถิติ (t - test)

ผลการวิจัย

1. ผลของการหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมพบว่าหนังสือการ์ตูนที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ตามที่กำหนดไว้ แสดงว่าหนังสือการ์ตูนที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสมในการนำไปใช้กับผู้เรียน

คะแนน	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	\bar{X}	ค่าร้อยละ	ระดับประสิทธิภาพ
แบบฝึกหัดท้ายบท	35	776	28.74	80.95	80.95/82.72
ทดสอบหลังเรียน	30	670	24.81	82.72	

ตารางที่ 1 แสดงผลการทดสอบประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (n=27)

2. ผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.10) และหลังเรียน (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 23.00)

คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	\bar{X}	SD
ทดสอบก่อนเรียน	30	423	14.10	3.872
ทดสอบหลังเรียน	30	690	23.00	3.384

ตารางที่ 2 แสดงค่าสถิติพื้นฐาน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (n=30)

3. ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม พบว่าหลังจากเรียนด้วยหนังสือการ์ตูน คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อ

พิจารณาระหว่างการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่าหลังจากเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนแล้วทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	n	\bar{X}	SD	\bar{D}	SD_D	t*	sig
ทดสอบก่อนเรียน	30	14.10	3.872				
				-8.900	3.907	-12.477	.00
ทดสอบหลังเรียน	30	23.00	3.384				

$$P \leq .05$$

ตารางที่ 3 แสดงผลการวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

4. ผลการทดสอบวัดความคงทนในการเรียนรู้ หลังจากเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ด้วยหนังสือการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 23.00) และคะแนนความคงทนในการเรียนรู้ (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 20.87)

คะแนนความคงทนในการเรียนรู้	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	\bar{X}	SD
ทดสอบหลังเรียน	30	690	23.00	3.384
ทดสอบวัดความคงทน	30	626	20.87	2.488

ตารางที่ 4 แสดงค่าสถิติพื้นฐาน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลสัมฤทธิ์หลังเรียนและคะแนนความคงทนในการเรียนรู้ด้วยหนังสือการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (n=30)

5. ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียน และคะแนนความคงทนในการเรียนรู้ หลังจากเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ พบว่ามีค่าความคงทนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่

ระดับ .05 เมื่อพิจารณาระหว่างผลสัมฤทธิ์หลังเรียนและคะแนนความคงทนในการเรียนรู้ พบว่าหลังจากเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนทำให้มีความคงทนในการเรียนรู้(ความสามารถในการระลึกได้)

ความคงทนในการเรียนรู้	n	\bar{X}	SD	\bar{D}	SD_D	t*	sig
หลังเรียน	30	23.00	3.384				
				2.133	2.488	4.697	.00
ความคงทน	30	20.87	4.224				

$P \leq .05$

ตารางที่ 5 แสดงผลการวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์หลังเรียนและคะแนนความคงทนในการเรียนรู้ด้วยหนังสือการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

อภิปรายผล

1. ผลการหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนา และวัฒนธรรม มีประสิทธิภาพ 80.95/82.72 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้สาเหตุเกิดจาก การออกแบบและสร้างหนังสือการ์ตูน ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างการศึกษานวนคิด ทฤษฎี และองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย และผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบในด้านเนื้อหา และตรวจสอบโครงสร้างของหนังสือการ์ตูนอย่างเป็นขั้นตอน สอดคล้อง กับแนวความคิดของ (จรรยา เฝ้าน้อย 2546 : 70) ที่ได้เสนอแนะว่าการสร้างหนังสือการ์ตูนควรเลือกประเภทของหนังสือที่นักเรียนสนใจและมีความสอดคล้องกับเนื้อหามากที่สุด

2. ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนหลังจากเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของหลายท่าน เช่น อารีรัตน์ โสพิกุล (2547) นางเรณู หาญนิรันดร์ (2546) จริญญา เฝ้าน้อย (2546) ชานินทร์ ฉัตรเจริญพร (2546) ชวนพิศ อัฒเนตร (2545) มานัส กิจเกิด (2545) ที่พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนมีความรู้ความเข้าใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากหนังสือการ์ตูนได้เสนอเนื้อหาให้นักเรียนเข้าใจได้ง่ายขึ้นตัวการ์ตูนทำให้นักเรียนเรียนด้วยความเพลิดเพลิน ไม่เกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียน ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น เป็นผลให้นักเรียนทำคะแนนหลังเรียนได้สูงกว่าก่อนเรียน

3. ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนปรากฏว่าคะแนนของการทดสอบหลังเรียนและคะแนนความคงทนในการเรียนรู้มีค่าความคงทนต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ จริญญา เฝ้าน้อย (2546) ที่พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนมีความคงทนในการเรียนรู้ เมื่อทดสอบวัดความคงทนในการเรียนรู้ คะแนนความคงทนในการเรียนรู้ลดลง ทั้งนี้เนื่องจากการทดสอบความคงทนในการเรียนรู้ ใช้วิธีการให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังการเรียนเสร็จสิ้นไปแล้ว 2 สัปดาห์ และนักเรียน

กำลังเรียนวิชาอื่นอยู่ด้วยทำให้นักเรียนบางคนให้ความสนใจ และตั้งใจในการทำข้อสอบลดลง สาเหตุสำคัญของการลืมที่ขึ้นตอนการเรียกกลับนั้นเกิดจากการสอดแทรกที่เป็นอุปสรรคต่อการเรียกกลับนั้นคือ สิ่งที่จะเรียกกลับมานั้นอาจได้รับอิทธิพลจากสิ่งอื่นๆที่ได้เรียนรู้มาแล้วโดยเฉพาะจากสิ่งที่คล้ายคลึงกัน (กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ 2528 : 239) และเหตุผลอีกประการหนึ่ง คือนักเรียนอาจเรียนรู้โดยการจำและไม่เข้าใจเท่าที่ควร จึงอาจทำให้เมื่อผ่านไปสักระยะหนึ่ง นักเรียนจึงลืมเรื่องที่ได้เรียนไป ทำให้ได้ข้อคิดว่าหนังสือการ์ตูนควรมีส่วนสรุปย่อความคิดรวบยอดไว้ตอนท้ายของหนังสือเพื่อย้ำ ความเข้าใจของนักเรียนอีกครั้งหนึ่ง

ข้อเสนอแนะ

1. ควรนำหนังสือการ์ตูนนี้ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างอื่นที่ต่างออกไปอีกหลายๆครั้งเพื่อพัฒนาหนังสือการ์ตูนให้มีความเชื่อมั่นมากยิ่งขึ้น
2. ควรศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ด้วยหนังสือการ์ตูนกับวิธีการสอนแบบอื่น
3. จากผลการศึกษา พบว่า นักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น จึงควรนำ หนังสือการ์ตูนไปใช้ในการสอนนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ในโรงเรียนอื่น ๆ ให้มีทักษะในการจำดีขึ้น และช่วยพัฒนาผลการเรียนให้ดีขึ้น
4. ผู้ที่สร้างหนังสือการ์ตูนควรศึกษาหลักสูตรและเนื้อหาให้เข้าใจวิชาที่จะสอนเพื่อจะได้จัดทำ กิจกรรมหรือเนื้อหาให้มีความเหมาะสมกับนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ. (2528). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ,สำนักงาน. (2545). แผนการศึกษาแห่งชาติ 2545 – 2559.กรุงเทพฯ : บริษัทพริกหวานกราฟฟิค.
- จรรยา เผ่าน้อย. (2546). ผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้หนังสือการ์ตูนภาพสามมิติ. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ชวนพิศ อัดเนตร์. (2545). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนวิชาภาษาไทยที่สอนโดยใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องกับวิธีสอนแบบปกติ. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2545). มิติที่ 3 ทางการศึกษา : สามฝันสู่ความเป็นจริง. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์เอสอาร์ ฟรินติ้งแมสโปรดักส์.
- ณรงค์ สมพงษ์. (2535). สื่อเพื่อการส่งเสริมเผยแพร่. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

- ธานีินทร์ ฉัตรเจริญพร. (2546). การพัฒนาหนังสือการ์ตูนเรื่องสัญญาจนจรรยาและเครื่องหมายจรรยา
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต ชลบุรี : มหาวิทยาลัย
บูรพา.
- มณีรัตน์ สุกโชติรัตน์. (2537). ไขปัญหาการ์ตูนพีเออร์: แนวทางการปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน. กรุงเทพฯ :
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มาลินี จุฑะรพ. (2541). จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : อักษรการพิมพ์.
- เรณู หาญนิรันดร์. (2546). การพัฒนาหนังสือการ์ตูนภาษาอังกฤษเรื่องสถานที่ท่องเที่ยวของจังหวัดระยอง
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต นนทบุรี :
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วรรณวิศา หนูเจริญ. (2544). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา
ของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 ที่สอนด้วยการเรียนแบบร่วมมือกันและสอนตามแนวคู่มือครู.
วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วารินทร์ รัตมีพรหม. (2531). สื่อการสอนเทคโนโลยีทางการศึกษาร่วมสมัย. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรี
นครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- สมหญิง กลั่นศิริ. (2522). คำสอนประกอบคำบรรยายโสตทัศนศึกษาเบื้องต้น ศ.ล.318.
นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สังเขต นาคไพจิตร. (2530). การ์ตูน มหาสารคาม : ปริดาการพิมพ์.
- อารีรัตน์ โสพิกุล. (2547). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่าง หนังสือการ์ตูนกับหนังสือ
เรียนตามปกติ วิชาพระพุทธศาสนาโดยผ่านหนังสือเรื่อง “หยดน้ำบนใบบัว” ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
พระนครเหนือ.