

บทที่ 1

บทนำ



### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

บุคคลแต่ละคนย่อมมีความแตกต่างกันทั้งในด้านร่างกาย ความคิด และสติปัญญา อันเป็นผลทำให้ความสามารถต่าง ๆ ของแต่ละบุคคลย่อมมีความแตกต่างกันไปด้วย ในการเรียนการสอนก็เช่นเดียวกัน ผู้เรียนแต่ละคนย่อมจะมีความสามารถในการเรียนรู้ไม่เท่ากัน ดังนั้นการที่จะจัดให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ นั้น จึงต้องเน้นถึงลักษณะความแตกต่างกันของผู้เรียน โดยเฉพาะในเรื่องของทักษะ ความสามารถ ความเข้าใจ แรง-จูงใจ วินัยในตนเอง จุดมุ่งหมาย ความสามารถในการแก้ปัญหา และความคาดหวังของผู้เรียนแต่ละคน (กิดานันท์ มลิทอง, 2536)

การเรียนรู้เป็นเรื่องซับซ้อน ดังนั้นตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันจึงมีผู้คิดใช้สื่อการสอนชนิดต่าง ๆ เป็นเครื่องมือเพื่อใช้ในการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วและถูกต้องยิ่งขึ้น (อรุณี วิริยะจิตรา, 2531) สื่อการเรียนการสอนจึงเข้ามามีบทบาทอย่างยิ่งในวงการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นสื่อต่าง ๆ ที่ครูใช้ประกอบการเรียนการสอน หรือนักเรียนใช้ประกอบการเรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตามหลักสูตร (วิริยะ สิริสิงห์, 2531)

สื่อการเรียนการสอนจึงนับเป็นสิ่งจำเป็นในการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนในโรงเรียนโดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับประถมศึกษา ทั้งนี้เพราะนักเรียนประถมศึกษาเป็นวัยที่การเรียนรู้จะได้ผลดีที่สุดจากการได้รับประสบการณ์ตรงในลักษณะรูปธรรมมากกว่านามธรรม โดยการสอนนั้นต้องเป็นการทำให้ผู้เรียนได้เริ่มจากประสบการณ์ตรง ไปสู่ประสบการณ์ผ่านทาง

ภาพ (Iconic) ซึ่งเป็นตัวแทนของประสบการณ์จริง และการเรียนจะง่ายขึ้นถ้าเป็นไปตามลำดับจากประสบการณ์จริง ไปสู่ประสบการณ์ผ่านสื่อที่เป็นภาพ และเรื่อยไปถึงสื่อสัญลักษณ์ (Symbol) ดังที่ Fleming & Levie ได้ทำการวิจัย พบว่าประสบการณ์รูปธรรมจะทำให้การเรียนรู้ง่ายขึ้น ทำให้เกิดการเรียนรู้ และเกิดการคงอยู่ของการเรียนรู้ (วารินทร์ รัศมีพรหม, 2531) ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้บรรลุผลดังกล่าว สื่อการเรียนการสอนจึงมีความสำคัญและมีบทบาทอย่างกว้างขวาง

ในบรรดาสื่อการเรียนการสอนที่นำมาใช้ในวงการศึกษา นั้น หนังสือการ์ตูนจัดเป็นสื่อการเรียนการสอนประเภทหนึ่ง ที่มีประโยชน์ยิ่งต่อการเรียนการสอน ทั้งนี้เพราะการ์ตูนมีคุณสมบัติพิเศษที่แตกต่างไปจากสื่อประเภทหนังสือธรรมดา คือ มีทั้งภาพและคำบรรยาย ทำให้ผู้อ่านเข้าใจง่ายและด้วยความสามารถในการสร้างความสนใจให้แก่ผู้อ่าน ซึ่งความสนใจนี้ นับเป็นปัจจัยหรือองค์ประกอบสำคัญต่อการเรียนรู้ หนังสือการ์ตูนจึงถูกนำมาเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา (นิพนธ์ ศุขปรีดี, 2518) และหากได้มีการนำหนังสือการ์ตูนไปใช้ร่วมกับวิธีการสอนที่ถูกต้องและเหมาะสมแล้ว สื่อหนังสือการ์ตูนจะเป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพอย่างยิ่ง (Wittich and Schuller, 1968)

การนำหนังสือการ์ตูนมาใช้ในการเรียนการสอนนั้น ได้มีผลการศึกษาและวิจัยของนักการศึกษาหลายท่านที่สรุปตรงกันว่า แบบเรียนที่ผลิตขึ้นในรูปแบบของหนังสือการ์ตูนช่วยให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้สูงขึ้นกว่าการเรียนจากหนังสือแบบเรียนธรรมดา (Sones. 1955, ประสงค์ สุรสิทธิ์ 2515, สุวิช แทนบัน 2517, ศิริอร รัตนอุดม 2527, สุมาลี พลราชฎร, 2529) การสอนโดยใช้หนังสือการ์ตูนให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนแบบบรรยาย สุรางค์รัตน์ ๗ พัทลุง, 2521) นอกจากนี้ยังมีการศึกษาถึงรูปแบบในการเสนอการ์ตูนในการเรียนการสอน ได้แก่ การศึกษาการ์ตูนที่มีการเสนอเนื้อหาแบบต่างๆ คือ แบบบรรยาย แบบสนทนา และแบบสนทนา ร่วมกับแบบบรรยาย (ดาเนิน ยอดยิ่ง, 2525)

การ์ตูนแบบที่มีส่วนร่วมในการประกอบภาพ (บุญชู ยืนยงสกุล, 2526) การ์ตูนแบบโครงร่าง (ศรีสุตา ทองสุข, 2526) การ์ตูนสี่กับการ์ตูนชาวคา (สังเขต นาคไพจิตร, 2527) การ์ตูนที่ระบุและไม่ระบุจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม (นายขวัญชัย เหมือนเผ่าพงษ์, 2525) การ์ตูนที่มีการแทรกคำถามระหว่างเนื้อหาที่มีคำถามท้ายเนื้อหา (จงดี บุญประสงค์, 2532) และการ์ตูนที่ใช้และไม่ใช้เครื่องชี้แนะคำบรรยาย (วินอง แจงใจ, 2527) จากผลการศึกษาและการวิจัยที่ผ่านมาจะเห็นได้ว่า นักการศึกษาได้พยายามที่จะดัดแปลง และปรับปรุง รวมทั้งหาวิธีการใหม่ ๆ เพื่อพัฒนาเนื้อหาบทเรียนธรรมดาที่มีอยู่ให้เป็นหนังสือการ์ตูน อันเป็นสื่อการเรียนการสอนที่สามารถตอบสนองต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ดี และมีประสิทธิภาพเทียบเท่า หรือดีกว่าการใช้อุปกรณ์การสอนอย่างอื่นที่หายากและมีราคาแพง

สำหรับการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีการนำไปใช้อย่างแพร่หลาย ไม่ว่าจะเป็นหนังสือแบบเรียน หนังสือเสริมหลักสูตร หนังสือเสริมประสบการณ์ หนังสืออ่านนอกเวลา หนังสืออ่านเพิ่มเติม หรือหนังสือส่งเสริมการอ่านล้วนเป็นเครื่องมือที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายตามที่หลักสูตรกำหนด ด้วยเหตุนี้กระทรวงศึกษาธิการโดยกรมวิชาการ จึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาคุณภาพของหนังสือการ์ตูน ทั้งในด้านการผลิตและการระดมความคิดจากนักวิชาการ รวมทั้งผลการวิจัยที่ผ่านมา มารวบรวม เพื่อเป็นข้อมูลในการพัฒนาคุณภาพของการผลิตหนังสือการ์ตูนเพื่อการเรียนการสอนต่อไป

หนังสือการ์ตูนที่ผลิตขึ้นเพื่อการเรียนการสอนนั้น เป็นการนำเสนอเนื้อหาออกมาเป็นภาพ แต่เนื่องจากในสถานการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนมักจะมีประสบการณ์การแยกแยะระหว่างสาระสำคัญของเรื่อง (Major Idea) และส่วนที่เป็นสาระย่อยของเรื่อง (Minor Idea) จึงได้มีการพยายามที่จะแก้ปัญหานี้ โดยการนำตัวชี้แนะ (Cueing) เข้ามาช่วย เช่น การขีดเส้นใต้ การพิมพ์ตัวหนา การพิมพ์ตัวเอน การจัดข้อความที่แสดงความคิดรวบยอดของเรื่องให้อ่านรวมทั้งการจัดการแบบอื่น ๆ (Proger, 1970) ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความ

เข้าใจได้ดียิ่งขึ้นและตัวชี้เรายังเป็นการใช้สิ่งเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และอยากติดตามอยู่ตลอดเวลาด้วยวิธีการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีการโต้ตอบ (Response Prompting) หรือเพื่อเป็นการชี้แนะเพื่อให้ผู้เรียนค้นพบคำตอบ (Guided Discovery) ด้วยตนเองหรือเป็นการชี้แนะด้วยการใช้เครื่องหมายหรือข้อความให้ผู้เรียนสังเกตจนหาคำตอบได้ (Dwyer, 1972) อีกทั้งยังเป็นการใช้สิ่งเร้าเพื่อทำให้โอกาสที่จะตอบสนองได้ถูกต้องนั้น มีความน่าจะเป็นเพิ่มขึ้น (Fleming and Levie, 1979)

การชี้แนะ เป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนที่มีใจจดจ่ออยู่กับข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่กำลังได้รับ ช่วยเสริมความสามารถในการจดจำ การจำแนก การบ่งชี้ และเกิดความเข้าใจในการรับรู้เป็นความคิดรวบยอด อีกทั้งการชี้เรายังช่วยให้ผู้เรียนได้บูรณาการข้อมูล-ข่าวสารไปเก็บไว้ในระบบความจำอย่างมีระเบียบแบบแผน ช่วยทำให้เกิดความรู้ จาข้อมูลข่าวสารได้มากและแม่นยำขึ้น ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ได้มีนักการศึกษาทำการวิจัยและศึกษาเกี่ยวกับการชี้เร้าไว้หลายรูปแบบ มีการนำเอาตัวชี้เร้าไปใช้ร่วมกับสื่อการสอนประเภทต่าง ๆ อย่างมากมาย ทั้งที่เป็นหนังสือ ภาพนิ่ง ภาพยนตร์ เทปทัศน์ สื่อประเภทสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ และแม้แต่หนังสือการ์ตูน ทั้งในรูปแบบของการชี้เร้า สิ่งชี้เร้า ตัวชี้แนะ ตัวชี้เร้า ตัวชี้ภาพ เป็นต้น วินอง แจ็งใจ (2527) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ จากหนังสือการ์ตูน เรื่องที่ใช้และไม่ใช้ เครื่องชี้เร้าในคาบบรรยายสรุปผลได้ว่า การเรียนรู้ของนักเรียนจากการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูน เรื่องที่ใช้ เครื่องชี้เร้าในคาบบรรยาย โดยการใช้ตัวอักษรสีเร้าเงินในการเน้นข้อความสำคัญ ผลปรากฏว่านักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่มีการใช้ เครื่องชี้เร้าให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีกว่าหนังสือการ์ตูนที่ไม่ใช่เครื่องชี้เร้า ซึ่งสอดคล้องกับ Holiday (1979) ที่เห็นว่าการชี้เร้าสามารถช่วยในการสร้างความเข้าใจในเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้นกว่าการไม่ใช้ จะเห็นได้ว่าทั้งหนังสือการ์ตูน เรื่องและการชี้เร้ามีบทบาทและคุณค่าต่อการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นผลมาจากประสิทธิภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยเฉพาะการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยซึ่งจากการ

ศึกษาของ บลูม (Bloom, 1956) ได้จำแนกความสามารถในการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยออกเป็น 6 ระดับ คือ ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า และเป็นการเรียนรู้ที่มีขอบเขตกว้างขวางที่สุดในกระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์ ซึ่งแต่ละระดับต้องใช้ความสามารถทางสมองและปัญญาต่างกัน โดยระดับความรู้ความจำเป็นขั้นที่ใช้กระบวนการคิดที่ระดับต่ำที่สุด แต่ขั้นอื่น ๆ จะใช้กระบวนการคิดในระดับสูงสุด ซึ่งต้องใช้ความรู้ขั้นความรู้ความจำ ความเข้าใจ และการนำไปใช้เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2533) เป็นการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่มุ่งให้ผู้เรียนพัฒนาด้านสติปัญญา มีความรู้พื้นฐานสำหรับพัฒนาตน พัฒนาอาชีพ และพัฒนาสังคม อันจะทำให้ผู้เรียนรู้จักคิด รู้จักแก้ปัญหา และมีค่านิยมที่ดี เพื่อการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข โดยจัดให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เป็น 5 กลุ่มประสบการณ์ คือ กลุ่มทักษะ กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย กลุ่มการทำงานและพื้นฐานอาชีพ และกลุ่มประสบการณ์พิเศษ

วิชากลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เป็นวิชาที่ว่าด้วยการกระบวนการแก้ไขปัญหาของชีวิตและสังคม มุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สภาพปัญหา โดยใช้ทักษะกระบวนการต่าง ๆ แล้วนำประสบการณ์เหล่านั้นไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

ผู้วิจัยจึงสนใจอย่างยิ่งที่จะศึกษาสื่อการสอนประเภทหนังสือการ์ตูน เรื่องที่มีลักษณะเด่นในการสร้างความสนใจของผู้เรียนและตัวชี้หน้าที่มีประสิทธิภาพในการสร้างความเข้าใจในความคิดรวบยอดของข้อมูล ที่มีรูปแบบมากมายในการนำมาใช้เสนอเนื้อหา เพื่อให้ผู้เรียนสามารถรับรู้และเรียนรู้เนื้อหาบทเรียนได้ดีที่สุด เพื่อให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรที่กำหนดไว้ ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้จึงเป็นทางหนึ่งในการพัฒนารูปแบบใหม่ ในการนำเสนอข้อความรู้ในรูปของหนังสือการ์ตูน เรื่องที่มีตัวชี้หน้าต่างกัน คือ แบบให้คำถามสาระสำคัญ และแบบสรุปสาระสำคัญ

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลของการใช้ประเภทตัวชี้เน้าแบบให้คำถามสาระสำคัญ แบบสรุปสาระสำคัญ และแบบไม่มีตัวชี้เน้า ในหนังสือการ์ตูนเรื่อง ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

### สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูน เรื่องที่มีประเภทของตัวชี้เน้าต่างกัน คือ แบบให้คำถามสาระสำคัญ และแบบสรุปสาระสำคัญ จะมีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัยแตกต่างกัน

### ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร ที่กำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2538
2. ตัวแปรที่ศึกษา
  - 2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การใช้ตัวชี้เน้าในหนังสือการ์ตูนเรื่อง 2 ประเภท คือ
    - 2.1.1 หนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีตัวชี้เน้าแบบให้คำถามสาระสำคัญ
    - 2.1.2 หนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีตัวชี้เน้าแบบสรุปสาระสำคัญ
  - 2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่
    - 2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัย
3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาหนังสือเรียนวิชากลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หน่วยจักรวาลและอวกาศ เรื่องจักรวาล

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นหนังสือการ์ตูน เรื่องที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดย เป็นหนังสือการ์ตูน เรื่องที่มีตัวชี้นำต่างกัน 2 ประเภท คือ แบบให้คำถามสาระสำคัญ แบบสรุปสาระสำคัญ และหนังสือการ์ตูน เรื่องที่ไม่มีตัวชี้นำสาระสำคัญ

5. การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัยในการวิจัยครั้งนี้ วัดเฉพาะการเรียนรู้ในขั้นความรู้ความจำ ความเข้าใจ และการนำไปใช้ตามจุดประสงค์ของเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

#### คําจํากัดความ

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัย หมายถึง ผลต่างของคะแนนก่อนและหลังเรียน โดยวัดจากความสามารถในการตอบแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งวัดความรู้ ความจำ ความเข้าใจ และการนำไปใช้เกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียนในหนังสือการ์ตูน เรื่องที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2. หนังสือการ์ตูนเรื่อง หมายถึง หนังสือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยภาพแต่ละภาพ เป็นภาพการ์ตูนชาวตาแบบเลียนแบบของจริง (Realistic Type) ผูกเป็นเรื่องโดยมีคำบรรยายตามเนื้อหาของบทเรียนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หน่วยจักรวาลและอวกาศ เรื่องจักรวาล

3. ตัวชี้นำ หมายถึง การให้ข้อความเพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจ และเน้นให้เห็นชัดเจนว่าเป็นส่วนสาระสำคัญ โดยเป็นแบบให้คำถาม และสรุปสาระสำคัญ

4. หนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีตัวชี้นำแบบให้คำถามสาระสำคัญ หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องตามเนื้อหาของบทเรียนโดยการผูกเป็นเรื่อง มีการให้คำถามสาระสำคัญของเนื้อหาที่เรียนเมื่อจบหน้าแต่ละหน้า

5. หนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีตัวชี้นำแบบให้สรุปสาระสำคัญ หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องตามเนื้อหาของบทเรียนโดยการผูกเป็นเรื่อง มีการสรุปสาระสำคัญของเนื้อหาที่เรียน เมื่อจบหน้าแต่ละหน้า

6. หนังสือการ์ตูน เรื่องที่ไม่มีตัวชี้แนะ หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องตามเนื้อหาของบทเรียนโดยผู้กเป็นเรื่อง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อให้ทราบถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัยโดยการใช้ประเภทตัวชี้แนะหนังสือการ์ตูนเรื่อง ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาประเภทของการใช้ตัวชี้แนะ ในหนังสือการ์ตูน ในระดับประถมศึกษา
3. เพื่อเป็นแนวทางในการค้นคว้าวิจัยและพัฒนาประเภทของตัวชี้แนะ มาใช้ในสื่อการเรียนการสอน และในวิชาอื่น ๆ ที่เหมาะสมต่อไป