

✓

การศึกษาดูการเรียนรู้ และความคงทนในการจำ จากการเรียนด้วยหนังสือการคูณ
ที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบแตกต่างกัน

ปริญญานิพนธ์

ของ

เผชิญ สังข์น้อย

๓๐ เม.ย. 2527

สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ตึกวิทยุ 23 พระโขนง กรุงเทพฯ 11 โทร 3921575, 3915038

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต

กุมภาพันธ์ 2527

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

153738

การศึกษาผลการเรียนรู้ และความคงทนในการจำ จากการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูน
ที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบแตกต่างกัน

บทคัดย่อ

ของ

เผชิญ สังขน้อย

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
กุมภาพันธ์ 2527

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความงอกงามในการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบแตกต่างกัน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนสายน้ำทิพย์ กรุงเทพมหานคร จำนวน 90 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผ่านการสำรวจความชอบตัวการ์ตูนตรงกันและผ่านเกณฑ์มาตรฐานทางการอ่าน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 3 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน เป็นนักเรียนเพศชาย 15 คน นักเรียนเพศหญิง 15 คน ให้กลุ่มทดลอง ก. เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุด กลุ่มทดลอง ข. เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง และกลุ่มทดลอง ค. เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุดในเนื้อหาเดียวกัน เมื่อจบบทเรียนทำการทดสอบวัดผลการเรียนรู้ทันที และทำการทดสอบวัดผลการเรียนรู้อีกครั้งหนึ่ง เมื่อเรียนผ่านไปสองสัปดาห์ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ One - Way Analysis and Two - Way Analysis of Variance

ผลการวิจัยปรากฏว่า

1. ผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุด สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุดสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลางกับนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุดแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

2. ผลการเรียนรู้ของนักเรียนเพศชายที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุดกับนักเรียนเพศชายที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง และชอบน้อยที่สุด แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการเรียนรู้ของนักเรียนเพศหญิงที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุด กับนักเรียนเพศหญิงที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง และชอบน้อยที่สุดแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการเรียนรู้ของนักเรียนเพศชายและนักเรียนเพศหญิงที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกตัวเดียวกันแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

3. ผลความคงทนในการเรียนรู้หลังจากทดสอบครั้งแรกสองสัปดาห์ ปรากฏผลอย่างเดียวกันคือ นักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุด / สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง และนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลางกับนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุดแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ.

A COMPARATIVE STUDY OF LEARNING ACHIEVEMENT AND RETENTION
FROM COMIC BOOKS WITH DIFFERENT STUDENT'S
PREFERENCE OF LEADING CHARACTERS

AN ABSTRACT

BY

PHACHERN SUNGNOI

Presented in patial fulfillment of the requirements
for the Master of Education degree
at Srinakharinwirot University
February 1984

The purposes of this study were to Compare learning achievement and retention from comic books with different student's preference of leading characters.

Ninety of Pratom Suksa 3 pupils who had the same preference of leading characters and the reading ability test at Sainamthip School, Bangkok, were randomly selected and divided into 3 groups, 30 each, comprising 15 boys and 15 girls, and then randomly assigned into 3 experimental groups. The experimental group A studied comic books with high preference of leading characters, group B studied comic books with medium preference of leading characters and group C studied comic books with low preference of leading characters. A learning achievement test was given immediately after the completion of the study, and the test was once given two weeks later. The data then were statistically analyzed by One - Way Analysis of Variance and Two - Way, Analysis of Variance.

The findings were as follows :

1. The pupils in the experimental group A had higher learning achievement than those in the experimental group B and group C at .01 level of significance but there was no significant difference found between the experimental group B and C.

2. The boy who learned from Comic books with high preference of leading characters had higher learning achievement than those boy pupils who learned from comic books with medium preference of leading characters and low preference of leading characters, at .01 level of significance

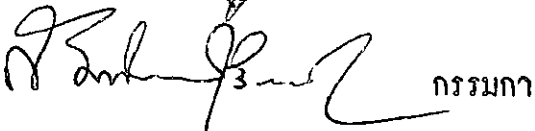
The girl pupils who learned from comic books with high preference of leading characters had higher learning achievement than those girl pupils who learned from comic books with medium preference of leading characters and low preference of leading characters, at .01 level of significance.

There was no significant difference found between boy and girl pupils who learned from comic books with the same leading characters.

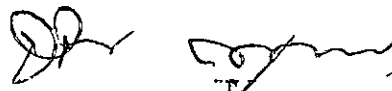
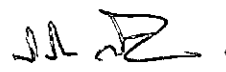
3. Retention after two weeks were similar to learning achievement. Experimental group A had higher learning retention than those in the experimental group B and C at .01 level of significance, but there was no significant difference found between the experimental group B and C.

คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำตัวนิสิตและคณะกรรมการสอบแก้พิจารณาปริญญานิพนธ์
ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

คณะกรรมการที่ปรึกษา

 ประธาน
 กรรมการ

คณะกรรมการสอบ

 ประธาน
 กรรมการ
 กรรมการ

ประกาศคุณูปการ

ขอกราบระลึกถึงพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ที่ช่วยเหลือให้กำลังใจ และส่งเสริมในการศึกษาตลอดมา

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ชม ภูมิภาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมศักดิ์ เจียมทะวงษ์ และ อาจารย์พนิต วัฒนไพ ที่กรุณาให้คำแนะนำในการเขียน แก์ไซ และให้กำลังใจจนปริญญาโทฉบับนี้สำเร็จลงด้วยดี

ขอขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการ คณะครูโรงเรียนสายน้ำทิพย์ และโรงเรียนเคราภาม ที่อนุเคราะห์กรุณาให้ความร่วมมืออย่างดียิ่งในทุกขั้นตอนของการเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและจะอยู่ในความทรงจำตลอดไป

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ทุกท่านที่เป็นกำลังใจและช่วยเหลือในการทำค้นคว้า เครื่องมือในการทดลอง ตลอดจน ตลอดจนดำเนินการทดลอง ซึ่งช่วยให้งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี

ณัชญ์ สังขน้อย

สารบัญ

บทที่

หน้า

1	บทนำ	1
	บทนำ	1
	ความหมายของการศึกษาค้นคว้า	3
	ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	3
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	3
	นิยามศัพท์เฉพาะ	4
2	เอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
	เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับทฤษฎีความรอบของ เด็ก	6
	เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับนิทาน	8
	เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับความคงทนในการจำ	10
	เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับการรู้	13
	การศึกษาค้นคว้าในแนวพหุสาขาหนังสือการรู้	13
	การศึกษาเกี่ยวกับการรู้การรู้หนังสือการรู้	14
	คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของการรู้หนังสือและหนังสือการรู้	18
	ความสัมพันธ์ของ เด็กกับการรู้	19
	ประเภทของการรู้	20
	สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า	24
3	วิธีการในการทดลอง	25
	การเลือกกลุ่มตัวอย่าง	25
	การแบ่งกลุ่มตัวอย่าง	26

บทที่	หน้า
เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง	27
การสร้างเครื่องมือ	27
การวางแผนทดสอบวัดผลการเรียนรู้	28
การดำเนินการทดลอง	29
สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ	30
สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน	30
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	32
สัญลักษณ์และอักษรรายที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	32
การวิเคราะห์ข้อมูล	33
การวิเคราะห์ผลการเรียนรู้	33
การวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ตามเพศของผู้เรียน	36
การวิเคราะห์ความคงทนในการเรียนรู้	38
5 บทข้อสรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	41
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	41
สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า	41
วิธีการดำเนินการทดลอง	42
ผลการศึกษาค้นคว้า	43
อภิปรายผล	44
ข้อเสนอแนะ	47
บรรณานุกรม	49
ภาคผนวก	55

บัญชีตาราง

การวาง	หน้า
1 แสดงการวัดกลุ่มตัวอย่าง	26
2 แสดงการสถิติพื้นฐานของผลการเรียนรู้จากกลุ่มตัวอย่างที่เรียนด้วยหนังสือการคูณที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกต่างกัน	33
3 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนผลการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่เรียนด้วยหนังสือการคูณที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกต่างกัน	34
4 แสดงผลการทดสอบความแตกต่างของผลการเรียนรู้จากกลุ่มตัวอย่างที่เรียนด้วยหนังสือการคูณที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกต่างกัน	35
5 แสดงการสถิติพื้นฐานของผลการเรียนรู้จากกลุ่มตัวอย่างที่เรียนด้วยหนังสือการคูณที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกต่างกันแยกนักเรียนเพศชายและนักเรียนเพศหญิง	36
6 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนผลการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่เรียนด้วยหนังสือการคูณที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกต่างกันแยกนักเรียนเพศชายและนักเรียนเพศหญิง	37
7 แสดงการสถิติพื้นฐานความคงทนในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่เรียนด้วยหนังสือการคูณที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกต่างกัน	38
8 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนความคงทนในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่เรียนด้วยหนังสือการคูณที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกต่างกัน	39
9 แสดงผลการทดสอบความแตกต่างความคงทนในการวางของกลุ่มตัวอย่างที่เรียนด้วยหนังสือการคูณที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกต่างกัน	40

บทนำ

ในหลักการเรียนการสอนทั่วไปนั้น ความชอบและความสนใจเป็นปัจจัยสำคัญต่อผลการเรียนรู้ ถ้าหากครูได้คัดเลือกเนื้อหาไปใช้ร่วมกับวิธีสอนได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม จะทำให้การสอนมีประสิทธิภาพสูง (Wittich and Schuller, 1962 : 164) ~~✗~~ สื่อการเรียนในระดับประถมศึกษา ได้ถูกบรรจุไว้ในนโยบายการพัฒนาการประถมศึกษาของแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ระยะที่ 5 (พ.ศ. 2525 - 2529) โดยเน้นพัฒนาสื่อการเรียนในรูปแบบต่าง ๆ และส่งเสริมให้มีการผลิตหนังสืออ่านเพิ่มเติม และหนังสือส่งเสริมการอ่าน (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ 2525 : 50 - 51) ขณะเดียวกันหลักสูตรก็ได้กำหนดให้เด็กมีนิสัยรักการอ่าน รู้จักเลือกหนังสืออ่าน และใช้เวลาว่างในการอ่านหนังสือเพิ่มเติม เพื่อหาความรู้จากหนังสือและแหล่งความรู้อื่น ๆ กรมวิชาการจึงส่งเสริมให้ท้องถิ่นและเอกชนจัดทำหนังสืออ่านเพิ่มเติม เพื่อให้มีความรู้กว้างขวางออกไปนอกเหนือจากหนังสือเรียนตามกำหนด (จินตนา ไบกาชูปี 2525 : 109 - 110)

ในการศึกษาทั่วไปต่างก็ได้นำเอาสื่อการสอนและหลักการใช้สื่อประกอบการสอนไปใช้ในการเรียนการสอนอย่างแพร่หลาย นอกจากนั้นบรรดานักวิจัยทางการศึกษาต่างก็ได้หาการศึกษาค้นคว้าอยู่เรื่อย ๆ เพื่อนำผลมาสนับสนุนคุณค่าทางการศึกษาของสื่อ และวิธีการใช้สื่อประกอบการสอน ซึ่งเท่าที่เป็นมาตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันเน้นกันส่วนใหญ่ในสื่อที่ให้ภาพเป็นสำคัญ เช่น รูปภาพ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ เป็นต้น เรียกว่าวิจัยกันแทบจะไม่มีอะไรวิจัยกันอีกแล้ว (เปรี๊ยะ ภูมิ 2519 : 1) แต่สื่อการสอนบางประเภทกลับมีผู้สนใจศึกษากันน้อย เป็นต้นว่า เทป แผนภูมิหรือแม่แบบการคูณเพื่อการสอน ซึ่งเป็นสื่อที่กล่าวได้ว่าอยู่ใกล้ชิดกับเด็กมากที่สุด และเป็นที่น่าสนใจของเด็กรุ่นใหม่ทุกยุคทุกสมัย ซึ่งก็ยังไม่ค่อยปรากฏว่า มีงานวิจัยเรื่องหนังสือการคูณจนเป็นที่น่าพอใจอย่างเต็มที่เลย (Malter, 1952 : 505 - 510)

✎ บรรดาสื่อการเรียนการสอนที่นำมาใช้นั้น หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อการสอนอีกชนิดหนึ่งที่มีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการเรียนการสอนที่ยึดเอาปัญหาเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคลเป็นที่ตั้ง ซึ่งเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนนี้ นิพนธ์ ศุขปริดี (นิพนธ์ ศุขปริดี 2518 : 49) ได้กล่าวว่า หนังสือการ์ตูนมีแนวโน้มว่าจะมีการนำไปใช้แพร่หลายมากยิ่งขึ้น เพราะขณะนี้หนังสือการ์ตูนประกอบการเรียนกำลังเป็นที่นิยมมากในหมู่นักเรียนชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาไม่ว่าจะเป็นเด็กเก่งหรือเด็กอ่อนอยู่ในครอบครัวร่ำรวยหรือยากจน เมื่อยามที่เด็ก ๆ อ่านหนังสือการ์ตูนนั้น ดูเหมือนพวกเขาจะไม่สนใจข้อใดเลย

ในการนำเอาการ์ตูนไปใช้ในการเรียนการสอนนั้น ได้มีผลการวิจัยของนักการศึกษาหลายคน ที่สรุปตรงกันว่า แบบเรียนในรูปแบบของการ์ตูนเรื่อง ช่วยให้เด็กเรียนมีผลการเรียนรู้สูงกว่าแบบเรียนธรรมดา (ประเสริฐ มาสุปรีดี 2522 : 30 - 32 , ประสงค์ สุรสิทธิ์ 2515 : 37 - 39, Shone . 1944 . 238 - 239) หากดัดแปลงเนื้อหาบทเรียนธรรมดาที่มีอยู่ให้เป็นหนังสือการ์ตูนเรื่องแล้ว จะสามารถให้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนของครูได้ดีเท่ากัน หรือดีกว่าการใช้อุปกรณ์การสอนอย่างอื่นที่หายากและมีราคาแพง (ประทีน คล้ายนาค 2518 : 33 - 38)

✎ แต่ปัญหาอยู่ที่ว่าหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กของไทยที่เราใช้อยู่มากมายในขณะนี้ ยังไม่ค่อยตรงกับความต้องการและความสนใจของเด็ก ยังขาดแรงจูงใจต่อเด็ก (วิริยะ สิริสิงห์ 2524 : 7 - 11) เมื่อพิจารณาถึงหลักการสอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ จะพบว่าไม่ว่าวิธีการสอนแบบใดต่างก็มีการเสนอแนะให้สร้างแรงจูงใจ และสอนตามความสนใจของเด็ก ซึ่งถ้าเราขอเสนอแนะนี้มาเป็นหลักแล้วเพิ่มแรงจูงใจและความสนใจของเด็กโดยใช้ตัวการ์ตูนที่เขาชอบเป็นตัวดำเนินเรื่อง ลงในหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาเป็นบทเรียนแล้ว น่าจะเป็นการพัฒนาคุณภาพของหนังสือการ์ตูนเรื่องที่จะส่งผลต่อการเรียนรู้ได้คือวิธีหนึ่ง

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจเป็นอย่างยิ่งที่จะหาการศึกษาให้ทราบถึงผลการเรียนรู้ และความคงทนในการจำจากหนังสือการ์ตูนดำเนินเรื่องโดยตัวเอกเป็นตัวละครที่เด็กชอบมากที่สุด ชอบปานกลางและชอบน้อยที่สุดว่า แบบใดให้ผลดีที่สุด

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของเด็กนักเรียนกลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกเป็นตัวละครที่เด็กชอบมากที่สุด ชอบปานกลาง และชอบน้อยที่สุด
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความคงทนในการจำของนักเรียนกลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกเป็นตัวละครที่เด็กชอบมากที่สุด ชอบปานกลาง และชอบน้อยที่สุด

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเป็นการหาทางเพิ่มประสิทธิภาพของสื่อการสอน โดยเฉพาะหนังสือการ์ตูน
2. ผลจากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ สามารถนำไปเป็นแนวทางในการผลิตสื่อการสอนในชั้นอื่นให้ได้อีกยิ่งขึ้น

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. กลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยจะสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2526 โรงเรียนในเขตพระโขนง สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 90 คน แล้วแบ่งเป็นกลุ่มทดลองสามกลุ่ม กลุ่มละ 30 คน ดังนี้

- กลุ่มทดลองที่ 1 ศึกษาจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่เด็กชอบมากที่สุด
- กลุ่มทดลองที่ 2 ศึกษาจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่เด็กชอบปานกลาง
- กลุ่มทดลองที่ 3 ศึกษาจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่เด็กชอบน้อยที่สุด

2. ตัวแปรที่จะศึกษา

ก. ตัวแปรอิสระ

1. รูปแบบของหนังสือการ์ตูน 3 แบบ คือ

- 1.1 หนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่เด็กชอบที่สุด

1.2 หนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่เด็กชอบปานกลาง

1.3 หนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่เด็กชอบน้อยที่สุด

2. เพศของผู้เรียนแบ่งเป็น

2.1 เพศชาย

2.2 เพศหญิง

ข. ทัวแปรตาม

1. ผลการเรียนรู้ทางด้านการรู้และความเข้าใจ

2. ความคงทนของความรู้และความเข้าใจ

3. เนื้อหาวิชาที่ใช้ในการทดลองเป็นเนื้อหาในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตตามหลักสูตร
ประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 หน่วยที่ 3 เรื่องการเจ็บป่วยภายในบ้าน มี 3 เนื้อหา คือ
โรคผิวหนัง ไข้หวัด และตาเจ็บตาแคง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การ์ตูนเรื่อง หมายถึง การ์ตูนหลาย ๆ ภาพที่ได้จัดลำดับเรื่องราวอย่างสัมพันธ์
ต่อเนื่องกันไปเป็นเรื่องราวอย่างสมบูรณ์ ลักษณะของการ์ตูนเป็นภาพลายเส้นที่มีความละเอียดพอ
สมควร (Kinder . 1959 : 152)

2. หนังสือการ์ตูน หมายถึง หนังสือรวบรวมภาพการ์ตูน เรื่อง ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นใช้ในการ
ทดลอง ลักษณะคล้ายการ์ตูนเรื่องทั่ว ๆ ไป แต่จะเป็นตัวดำเนินเรื่องเป็นตัวที่เด็กชอบมากที่สุด
ชอบปานกลาง และชอบน้อยที่สุด

3. ความชอบ หมายถึง ความรู้สึกพอใจของนักเรียนต่อตัวการ์ตูนที่ดำเนินเรื่อง
ในหนังสือการ์ตูนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นใช้ในการทดลอง

4. การ์ตูนตัวเอก หมายถึง ตัวการ์ตูนในหนังสือการ์ตูนที่ผู้วิจัยกำหนดให้มีบทบาทมาก
ที่สุดในการให้ความรู้ทางด้านเนื้อหาและดำเนินเรื่อง

5. ตัวเอกที่เด็กชอบ หมายถึง ตัวการ์ตูนที่ได้จากการสำรวจความชอบที่กลุ่มตัวอย่าง
ตอบว่า ชอบมากที่สุด ชอบปานกลาง และชอบน้อยที่สุด

6. ความรู้ หมายถึง ความสามารถในการจําเรื่องราวจากเนื้อหาในหนังสือการ์ตูน
ที่นักเรียนอ่านไปแล้ว และสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องเหล่านั้นได้

7. ความเข้าใจ หมายถึง ความเข้าใจในเนื้อเรื่อง (Comprehension) อันได้แก่
การเห็นความสัมพันธ์ของรายละเอียดต่าง ๆ ของสิ่งที่ได้ศึกษามา

8. ผลการเรียนรู้ หมายถึง ความจาความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่เรียนจากหนังสือ
การ์ตูน ซึ่งจัดออกมาเป็นค่าคะแนนด้วยแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

9. ความคงทนในการจา หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการระลึกถึงเนื้อเรื่อง
และความเข้าใจที่ได้เรียนผ่านไปแล้ว หลังจากที่ถูกปล่อยให้เวลาผ่านไประยะหนึ่ง ในการศึกษาครั้งนี้
คือเอาคะแนนที่ได้จากการหาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นภายหลังจากการเรียนครั้งสุดท้าย
สิ้นสุดลง 14 วัน

เอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยจะกล่าวถึงตามลำดับดังนี้คือ

1. เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับตัวแทนความชอบของเด็ก
2. เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับนิทาน
3. เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับความคงทนในการจำ
4. เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับการรู้คุณ

เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับตัวแทนความชอบของเด็ก

จากผลการวิจัยสำรวจความชอบชมรายการโทรทัศน์ ของเด็กหลายครั้งล้วนได้รับคำตอบเดียวกันคือ การรู้คุณคือสิ่งโปรดปรานของเด็กแทบทุกคน เด็กชอบรายการการรู้คุณมากที่สุด

(อรรถ ศิริสันติสุข 2526 : 156)

เด็กสามารถดูการรู้คุณได้จากสื่อมวลชน 3 ประเภทด้วยกันคือ

1. โทรทัศน์ ได้แก่รายการการรู้คุณเรื่องยาว เช่น นิทานนานาชาติ แคนดี้จอมแก่น โครราเอม่อน หรือการรู้คุณสั้น ๆ ที่ฉายแทรกในช่วงต่าง ๆ เช่น การรู้คุณป๊อบอาย ทอมแอนด์เจอร์รี่ เป็นต้น

2. สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ นิตยสารการรู้คุณ เช่น เพื่อนรัก การรู้คุณเล่มเล็กซึ่งมีทั้งการรู้คุณไทยและต่างประเทศตลอดจนหนังสือพิมพ์ ซึ่งปัจจุบันเพิ่มหน้าการรู้คุณสำหรับเด็กโดยเฉพาะ

3. ภาพยนตร์ ได้แก่ ภาพยนตร์ที่ฉายตามโรงภาพยนตร์ ซึ่งมักเป็นการรู้คุณเรื่องยาว เช่น สโนไวท์ สุกสาคร การรู้คุณโคราเอม่อนรวมชุด นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์การรู้คุณที่ฉายเคลื่อนที่ เช่น ภาพยนตร์ในงานวัดหรือภาพยนตร์ของหน่วยพัฒนาชุมชน เป็นต้น อย่างไรก็ตามการดูการรู้คุณทางสื่อนี้มักจะเป็นนานทีปีหน

พิจารณาจากสื่อมวลชนทั้ง 3 ประเภทข้างต้น จะเห็นได้ว่าสื่อมวลชนที่เด็กเข้าถึงได้มากที่สุดคือ โทรทัศน์ ทั้งนี้เพราะความชอบของเด็กประการหนึ่ง และโอกาสที่มีมากกว่าอีกประการหนึ่ง

ทั้งนี้หมายถึงเด็กที่อยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร หรือในเขตตัวเมืองในแง่ของความชอบ จากการวิจัยของสถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (อรรถัย ศรีสันติสุข 2526 : 156 อ้างอิงมาจากการสำรวจของสถาบันวิจัยสังคมจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยร่วมกับมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็กและนิตยสารแวงการ 2525) พบว่า ในบรรดากิจกรรมที่เด็กชอบมากที่สุด 3 ประเภทได้แก่

1. ดูโทรทัศน์ 25.3%
2. เล่น 23.1%
3. อ่านหนังสือ 18.4%

จะเห็นว่าเด็กชอบดูโทรทัศน์มากกว่าอ่านหนังสือ ซึ่งเป็นข้อบ่งชี้แสดงประการหนึ่งในการเลือกเข้าหาสื่อระหว่างโทรทัศน์และสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งเหตุผลของความชอบดังกล่าวน่าจะเนื่องมาจากความน่าสนใจของสื่อโทรทัศน์ที่มีทั้งภาพและเสียง มีการเคลื่อนไหวน่าดึงดูดใจมากกว่า นอกจากนั้นการดูโทรทัศน์ยังไม่จำเป็นต้องอาศัยความสามารถในการอ่านหนังสือ ซึ่งสำหรับเด็กเล็ก ๆ ส่วนใหญ่มักจะยังไม่อ่านไม่คล่องนัก

ในแง่ของโอกาสในการเข้าถึงสื่อระหว่างโทรทัศน์ และสื่อสิ่งพิมพ์สำหรับในเขตกรุงเทพฯ โทรทัศน์กันบูว่าแพร่หลาย ตามสถิติพบว่าจำนวนโทรทัศน์ต่อครัวเรือนเมื่ออัตรา 66% (อรรถัย ศรีสันติสุข 2526 : 157 อ้างอิงมาจาก สำนักงานสถิติแห่งชาติ พ.ศ. 2522) เพราะปัจจุบันราคาโทรทัศน์ขาวดำมีราคาถูกลง ระบบขนส่งยังเอื้อโอกาสให้ผู้มีรายได้น้อยสามารถมีโทรทัศน์ประจำครอบครัวได้ และในทางปฏิบัติเด็กมักจะหาโอกาสให้ตนเองได้ดูโทรทัศน์จนได้ เพราะระบบการขอยืมจากเพื่อนบ้านก็หากันแพร่หลายในสภาพสังคมไทย เมื่อหันกลับมามองค่านสื่อสิ่งพิมพ์ การที่เด็กจะจ่ายเงินค่าชมไปซื้อหนังสือการ์ตูนอยู่เสมอก็คงจะหาได้เฉพาะกลุ่มที่มีฐานะปานกลางขึ้นไป หนังสือการ์ตูนที่หัดห็นเนื้อหาและรูปเล่มก็มักจะมีราคาสูง ซึ่งเป็นการกีดโอกาสสำหรับเด็กทั่วไปที่จะได้ซื้อหามาอ่านบ่อย ๆ การดูที่เด็กทั่วไปพอจะหาซื้อได้มักจะเป็นการ์ตูนเล่มละบาท ซึ่งเป็นที่ทราบกันว่าเป็นการ์ตูนที่มีพิษภัยแก่เด็กและไม่ควรส่งเสริมให้เด็กอ่านการ์ตูนประเภทนี้

สรุปได้ว่าสำหรับเด็กไทย การดูการ์ตูนคือสิ่งโปรดปรานอันดับหนึ่งซึ่งเด็กมักจะชอบ และมีโอกาสได้ดูการ์ตูนจากโทรทัศน์มากกว่าสื่อมวลชนด้านอื่น การให้ความรู้ตลอดจนการกระตุ้นแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของเด็ก โจทย์การใช้การ์ตูนเป็นสื่อจึงเป็นสิ่งที่น่าจะทำ (อรรถัย ศรีสันติสุข 2526 :

เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับนิทาน

การฝึกนิสัยและการปลูกฝังคุณธรรมต่าง ๆ แก่เด็กนั้น สามารถปลูกฝังได้โดยการให้เด็กได้เห็นแบบอย่าง การเลียนแบบลักษณะและการกระทำของบุคคลอื่นเป็นบ่อเกิดของการยอมรับลักษณะทั้งที่ดีและไม่ดีจากบุคคลอื่นได้อย่างง่ายดาย การเลียนแบบจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลสังเกตเห็นว่าตัวแบบได้รับประโยชน์ หรือความพอใจจากกระทำ ผู้สังเกตต้องการได้รับความพอใจนั้นด้วย จึงเกิดการเลียนแบบขึ้น ส่วนการที่ตัวแบบกระทำพฤติกรรมอย่างหนึ่งแล้วถูกลงโทษทำให้ตัวแบบเกิดความไม่พอใจหรือได้รับความทุกข์ทรมาน ผู้สังเกตย่อมไม่ยากให้ประสบการณ์นั้นเกิดขึ้นกับตน จึงควรวางไม่เลียนแบบการกระทำนั้น ๆ ได้ (ดวงเดือน พันธุมนาวิน และไพฑูริย์ ประจักษ์จำนิก 2520 : 8 - 12) ตัวแบบที่เด็กจะเลียนแบบต้องเป็นตัวอย่างที่อยู่ใกล้ชิดกับตัวเด็ก อาจเป็นตัวอย่างที่เป็นชีวิตจริง (Live Model) ซึ่งอาจเป็นคาพูด เอกสาร หรือสื่อทัศนวัสดุอื่น ๆ ที่ทำให้เด็กเกิดความสนใจและมีแรงจูงใจที่ยอมรับพฤติกรรมนั้น ๆ มาปรับปรุงบุคลิกภาพของตน (Bandura, 1977 : 40 - 51)

นิทานซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ก็ย่อมมีส่วนสำคัญที่จะทำให้เด็กเกิดการเลียนแบบขึ้น กิ่งแก้ว อัคราทร (กิ่งแก้ว อัคราทร 2513 : 8) กล่าวว่านิทานมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างบุคลิกภาพมีพลังใฝ่ฝัน ทักษะคติ พฤติกรรม และให้ความรู้กับบุคคลได้ แสดงบทบาทของตัวละครในนิทาน ย่อมมีสิ่งดึงดูดใจให้บุคคลเลียนแบบ ทักษะคติและพฤติกรรมของตัวละครนั้น ๆ

การเลียนแบบตัวละครในนิทานนอกจากจะมีผลต่อพฤติกรรมแล้ว ยังช่วยพัฒนาจิตใจของเด็กขึ้น ดังผลการวิจัยของกินอน จอห์นสัน และซอลซ์ (Dinon, Johnson and Salts, 1977 : 367 - 379) ซึ่งวิจัยกับเด็กอนุบาลอายุระหว่าง 3 - 4½ ปี ณ โรงเรียนแห่งหนึ่งในเมืองลีดทรอยด์ เด็กในกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 146 คน แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มแรกเล่านิทานให้เด็กฟัง แล้วให้เด็กแสดงบทบาทประกอบความเนื้อเรื่อง กลุ่มที่สองเล่านิทานให้ฟังพร้อมกับพาไปดูของจริงนอกสถานที่ เช่น ไปเยี่ยมหมอ ไปซื้อของ ไปสวนสัตว์ กลุ่มที่สามสนทนากับเด็กเกี่ยวกับนิทานที่ได้เล่าให้ฟัง ส่วนกลุ่มที่สี่ เป็นกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการฝึก ก่อนฝึกและหลังฝึก

โครงการทดสอบพัฒนาทางการเรียนรู้และความสามารถในการควบคุมความต้องการ ผลพบว่า ในการฟังนิทานนั้น ถ้าเด็กได้แสดงบทบาทเลียนแบบตัวละครในเรื่องไปด้วยจะพัฒนาในด้านต่าง ๆ ได้ดีที่สุด แสดงว่าเมื่อเด็กได้ฟังนิทานแล้ว เด็กย่อมมีความต้องการที่จะเลียนแบบตัวละครที่ตนชอบ หรือตัวละครที่ได้รับความสำเร็จจากการกระทำพฤติกรรมนั้น ๆ นอกจากนี้ยังพบว่าเนื้อหานิทานถ้าเป็นเรื่องใกล้ความจริง เช่น เทพนิยายจะให้ผลดีกว่าเด็กได้คึกคักกว่านิทานที่มีเนื้อหาใกล้ชีวิตจริงของเด็ก

แมคเคลแลนด์ (McClelland. 1961 : 70 - 79) ได้รวบรวมวรรณกรรมและนิทานท้องถิ่นของประเทศต่าง ๆ เกือบทั่วโลกตั้งแต่ปี ค.ศ. 1920 - 1955 โดยรวบรวมเป็นสองช่วง คือ ระหว่าง 1920 - 1929 รวบรวมได้จาก 23 ประเทศ และระหว่าง ค.ศ. 1946 - 1955 จากอีก 40 ประเทศ ได้นิทานมากกว่า 1,300 เรื่อง หากการสູ່นิทานโดยมิได้อ่านเรื่องมาก่อนเลยแล้วเปลี่ยนนิทานเหล่านั้นเป็นภาษาอังกฤษ พิมพ์ให้มีรูปแบบเดียวกัน ชื่อบุคคลและสถานที่ในเรื่องถูกเปลี่ยนเพื่อไม่ให้ทราบว่า เป็นนิทานของประเทศใด แล้วนิทานที่สູ່มาให้คะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ประเทศที่นิทานได้รับคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง เป็นประเทศที่มีความเจริญทางเศรษฐกิจสูง

ผลการศึกษาของแมคเคลแลนด์ ได้รับการสนับสนุนจากงานวิจัยของสุขสมร ประพันธ์ทอง (สุขสมร ประพันธ์ทอง 2521 : 68 - 73) ซึ่งทำการทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 4 อายุ 7 - 10 ปี โรงเรียนศรีวิสุทธิธาราม จ.พิษณุโลก จำนวน 80 คน โดยการเล่านิทานที่มีเนื้อหาคำขวัญแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ 10 เรื่อง เป็นเวลา 3 วัน แล้ววัดพฤติกรรมใฝ่สัมฤทธิ์ของเด็ก โดยการให้เล่นเกมสัปดาห์ 3 ชิ้น ผลการวิจัยพบว่า เด็กที่ได้ฟังนิทานที่ตัวแบบมีความเพียรพยายามฝ่าฟันอุปสรรคจนบรรลุความสำเร็จจะมีพฤติกรรมใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่าเด็กที่ฟังนิทานไม่มีคุณค่า และยังพบว่าเด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบให้พึ่งตนเองจะมีพฤติกรรมใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่าเด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบให้พึ่งตนเองซ้ำ

จากผลการวิจัยดังกล่าวย่อมเป็นเครื่องยืนยันว่าบทบาทของตัวละครสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ พฤติกรรม และความรู้ด้านต่าง ๆ ได้

พัฒนาการของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น (ชั้น ป.1 - ป.3 : อายุ 6 - 9 ปี) ของนักจิตวิทยาการศึกษาที่นำมาใช้ในการศึกษา (พรณี ชูหทัย : 104 - 112)

บรูเนอร์ (Bruner) มีความคิดว่าเด็กวัยนี้ต้องการความพึงพอใจอย่างทันด่วนที่
ภายหลังที่ทำงานเสร็จและในบรรยากาศที่ผ่อนคลายอิสระไม่ต้องเครียดเด็กรู้สึกสบายใจที่จะเรียน

อัลมี (Almy) เสนอวิธีการสอนเพื่อให้มีประสิทธิภาพแก่เด็กกว่า การเรียนรู้โดยมี
ประสบการณ์ตรงและทำกิจกรรมต่าง ๆ เป็นสิ่งสำคัญยิ่งควรจัดหาอุปกรณ์และให้โอกาสเด็กได้เรียน
ด้วยตนเองให้มากที่สุด ควรจัดเด็กเก่งอยู่ในกลุ่มเดียวกับเด็กอ่อน ดีกว่าจะแยกเด็กเก่งออกจาก
เด็กอ่อน

อีริคสัน (Erickson) มีความคิดว่าเด็กวัยนี้เป็นที่ยอมรับของครูและเพื่อน ดังนั้น
จึงพยายามทำงานต่าง ๆ ให้เสร็จ อันตรายของเด็กวัยนี้คือ การพัฒนาความรู้สึกต่ำต้อยสู่เพื่อน
ไม่ได้ ถ้าเด็กรู้สึกว่าตัวเองไม่มีความสามารถ ครูจึงควรหลีกเลี่ยงการให้ทำงานแข่งกับตนเอง
ในขณะเดียวกันให้ทุกคนมีโอกาสที่จะประสบความสำเร็จ

เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับความคงทนในการจำ

- (การจดจำเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เรารับรู้หรือเรียนรู้มีความสำคัญยิ่งต่อการดำรงชีวิต และการ
ปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม ในการเรียนและการสอนต้องสอนให้นักเรียนรู้จักจำเนื้อหาที่เรียน
อย่างถูกต้อง ซึ่งจะช่วยให้การเรียนการสอนในโรงเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น (เสาวณีย์ คุณาวิชฌานู
2517 : 74) ดังนั้น การที่จะได้ประโยชน์จากการอ่านอย่างเต็มที่ นอกจากผู้อ่านจะต้องมี
ความเข้าใจเนื้อเรื่องที่อ่านเป็นอย่างดีแล้ว หลังจากที่ได้อ่านถึงไว้ชั่วระยะหนึ่ง (Adams.

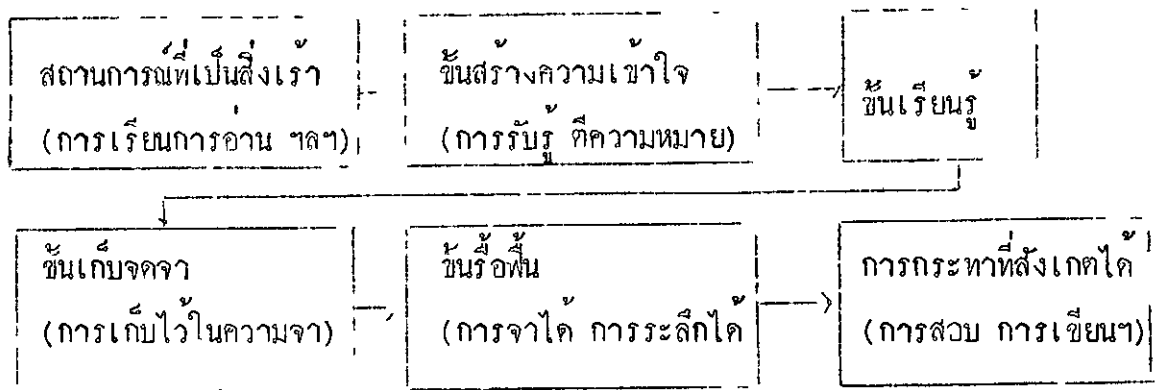
1967 : 9) การจำเป็นการระลึกย้อนหลังกลับมากกว่าเป็นการเก็บสะสม ขบวนการจำมีลักษณะ
เช่นเดียวกับขบวนการแก้ปัญหา คือจะต้องระลึกถึงสิ่งที่จำเป็นที่เกี่ยวข้องให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้
มิฉะนั้นแล้วเราจะทำอะไรไม่ได้เลย (พงษ์สวัสดิ์ ลาภบุญเรือง 2516 : 12 อ้างอิงมาจาก
Bruner) การที่จะจดจำสิ่งที่เรียนได้มากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการ
องค์ประกอบที่น่าสนใจคือ กระบวนการเรียนรู้ กาเย (Gagne. 1970 : 70 - 71) ได้
อธิบายขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้และการจำไว้ดังนี้

1. ขั้นสร้างความเข้าใจ เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจสถานการณ์ที่เป็นสิ่งเร้า

2. **ชั้นเรียนรู้** ในชั้นนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงเกิดเป็นความสามารถอย่างใหม่ขึ้น
3. **ชั้นเก็บไว้ในความจำ** คือการนำเอาสิ่งที่เรียนรู้ไปเก็บไว้ในส่วนของความจำ เป็นช่วงเวลาหนึ่ง

4. **ชั้นการรื้อฟื้น** คือ เป็นการนำเอาสิ่งที่เรียนไปแล้ว และเก็บเอาไว้ได้ออกมาใน ลักษณะของการกระทำที่สังเกตได้

ขั้นตอนต่าง ๆ ที่กล่าวมาแล้วนี้ จะเกิดอย่างใกล้ชิดกัน ชั้นที่ 1 และชั้นที่ 2 อาจจะ พิจารณารวมกันในสภาพการเรียนรู้ ส่วนชั้นที่ 3 และชั้นที่ 4 เป็นสภาพของการจำ ขั้นตอนต่าง ๆ เขียนเป็นแผนภูมิได้ดังนี้

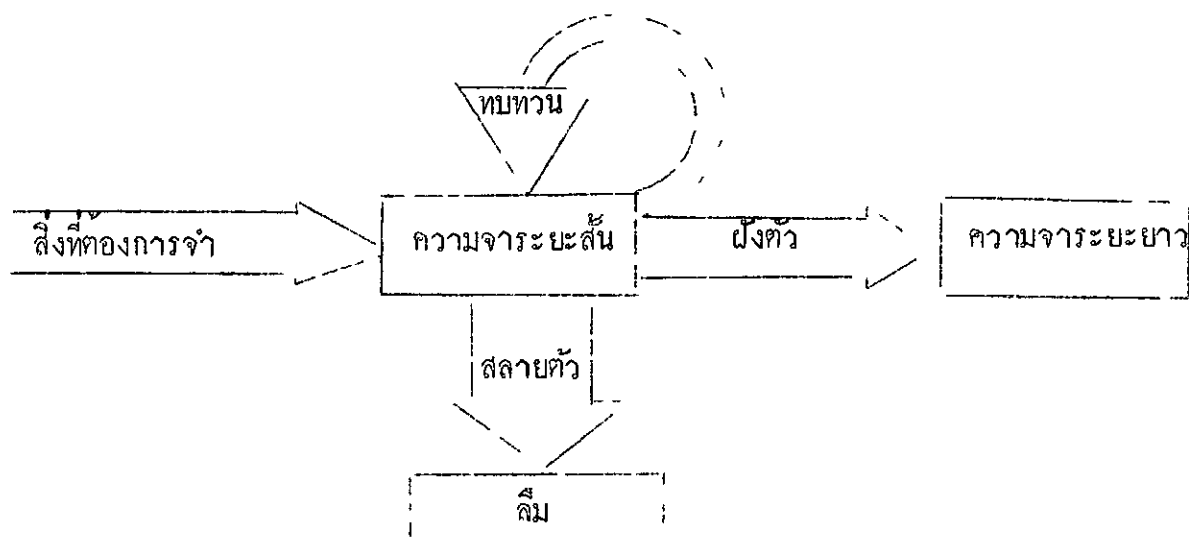


ความจำมี ๒ ประเภทคือ ความจำระยะสั้น (Short - term Memory) และความจำระยะยาว (Long - term Memory) ซึ่งแอทกินสัน และชิฟฟริน (เสาวณีย์ คุณาวัดนาวุชิ 2517 : 14 อ้างอิงมาจาก Atkinson and Shiffrin. 1968) รวมเรียกว่า "ทฤษฎีความจำสองขั้นตอนการ" (Two - process Theory of Memory) โดยสรุปย่อดังนี้

1. ความจำระยะสั้น เป็นความจำชั่วคราว
2. สิ่งที่เราไว้ในความจำระยะสั้นต้องได้รับการทบทวนตลอดเวลา มิฉะนั้นความจำนั้นจะสลายตัวไปอย่างรวดเร็ว
3. จำนวนสิ่งของที่รับการทบทวนครั้งหนึ่ง ๆ ในความจำระยะสั้นมีจำนวนจำกัด จะทบทวนได้เพียง 5 - 9 สิ่งในขณะเดียวกันเท่านั้น
4. **สิ่งใกล้ความ** ถ้าอยู่ในความจำระยะสั้นยิ่งนานเท่าไรก็จะมีโอกาสฝังตัวอยู่ในความจำระยะยาวมากขึ้น

5. การฝังตัวในความจรรยาบรรณ เป็นกระบวนการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่มีอยู่ในความจรรยาบรรณแล้วกับสิ่งที่ต้องการจำ

บวนการทาง ๆ แสดงเป็นแผนภูมิไดดังนี้



ทั้งความจรรยาบรรณและระบะยาวเกิดหลังจากการรับรู้ หรือการเรียนรู้ เราใช้ความจรรยาบรรณสำหรับการจำเพียงชั่วคราว ความจรรยาบรรณเป็นความจำที่คงทนกว่าความจรรยาบรรณ เราจะไม่รู้สึกในสิ่งที่จำอยู่ในความจรรยาบรรณ แต่เมื่อต้องการใช้ หรือมีสิ่งใดสิ่งหนึ่งมาสะกิดใจก็สามารถจะรื้อฟื้นขึ้นมาได้ (ชัยพร วิชชาวุธ 2519 : 125) ความจรรยาบรรณนี้คือความคงทนในการจำนั่นเอง ซึ่งหมายถึงการคงไว้ซึ่งประสบการณ์หรือความรู้ในช่วงเวลาหนึ่งหลังจากเกิดการเรียนรู้แล้ว สิ่งสำคัญที่จะช่วยให้เกิดความคงทนในการจำอาจจะสรุปได้เป็น 2 ประการ ประการแรก ได้แก่ ลักษณะของความต่อเนื่องหรือความสัมพันธ์กันของประสบการณ์ที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ ประการที่สอง ได้แก่การทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปแล้วอยู่เสมอ ชัยพร วิชชาวุธ (ชัยพร วิชชาวุธ 2520 : 113) กล่าวว่า การศึกษาทบทวนสิ่งที่จำได้คืออยู่แล้วซ้ำอีกจะช่วยให้ความจำถาวรมากยิ่งขึ้น และถ้าได้ทบทวนอยู่เสมอแล้ว ช่วงระยะเวลาที่ความจรรยาบรรณจะฝังตัวกลายเป็นความจรรยาบรรณหรือความคงทนในการจำประมาณ 14 วัน หลังจากที่ได้ผ่านการเรียนรู้ไปแล้ว

เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับการ์ตูน

ความหมาย

การ์ตูนเป็นทัศนวัสดุชนิดหนึ่ง ซึ่งจัดอยู่ในประเภทวัสดุลายเส้น (Graphic Materials) (กระทรวงศึกษาธิการ 2523 : 22)

การ์ตูน คือ ภาพวาดหรือชุดของภาพวาดที่แสดงเรื่องราวและข่าวสารต่าง ๆ ซึ่งให้ทั้งความขบขัน สนุกสนาน และช่วยให้เกิดความเข้าใจในเรื่องหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ การ์ตูนส่วนใหญ่มักเป็นภาพวาดที่เกินเลยไปจากชีวิตจริง และมีความพูดประกอบ นักวาดการ์ตูนจะไม่ใช้รายละเอียดมากนัก และจะเน้นที่บุคลิกของตัวการ์ตูน โดยเฉพาะส่วนหัว ซึ่งแสดงความรู้สึกออกมาทางใบหน้า และในบางครั้งมีการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนคำพูด (กระทรวงศึกษาธิการและธนาคารกสิกรไทย 2524 : 1)

การศึกษาทดลองในแนวพัฒนาคุณภาพหนังสือการ์ตูน

สมัคร ผลจารุณ (สมัคร ผลจารุณ 2522 : 74 - 76) ได้ศึกษารูปแบบของภาพการ์ตูนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้และความชอบแบบภาพการ์ตูนกับผลการเรียนรู้ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2, 4 และ 6 พบว่านักเรียนที่มีเพศและกลุ่มอายุต่างกันแม้จะศึกษาจากการ์ตูนต่างแบบกันก็มีผลการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน แต่ระดับชั้นต่างกันทำให้ผลการเรียนรู้ต่างกัน ในด้านความชอบแบบของภาพการ์ตูนนั้น เพศ กลุ่มอายุ และระดับชั้นที่ต่างกันมีผลทำให้ความชอบแบบของภาพการ์ตูนแตกต่างกันด้วย ส่วนในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างความชอบแบบของการ์ตูนกับผลการเรียนรู้นั้นมีความสัมพันธ์กันน้อยมาก

ขวัญชัย เหมือนเผ่าพงษ์ (ขวัญชัย เหมือนเผ่าพงษ์ 2525 : 26 - 27) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบผลการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนเรื่องที่ระบุจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมกับที่ไม่ระบุจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งได้ผลปรากฏออกมาว่า ผลการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนเรื่องที่ระบุจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมสูงกว่าผลการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนเรื่องที่ไม่ระบุจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

๙ คาเนิน ยอดมิ่ง (คาเนิน ยอดมิ่ง 2525 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากหนังสือการ์ตูนที่มีวิธีเสนอเนื้อหาแบบต่าง ๆ คือ แบบบรรยาย แบบสนทนา และแบบสนทนาร่วมกับแบบบรรยายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่มีวิธีเสนอเนื้อหาแบบต่าง ๆ คือ แบบบรรยาย แบบสนทนา และแบบสนทนาร่วมกับบรรยาย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเมื่อแยกวิเคราะห์ในแต่ละระดับความสามารถด้านความเข้าใจในการอ่านของกลุ่มตัวอย่าง ทั้งสามระดับแล้ว พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่มีวิธีเสนอเนื้อหาแบบสนทนาร่วมกับแบบบรรยาย แบบสนทนาและแบบบรรยายสูงกว่ากันเป็นลำดับอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้ การวิจัยยังพบว่า วิธีเสนอเนื้อหาแบบบรรยาย แบบสนทนา และแบบสนทนาร่วมกับแบบบรรยาย กับระดับความสามารถด้านความเข้าใจการอ่านของผู้เรียนมี ปฏิสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

การศึกษาเกี่ยวกับการใช้การ์ตูนเป็นสื่อการสอน

การที่ผลการวิจัยของนักวิจัยหลายคนสรุปตรงกันว่า ได้มีความสนใจในการอ่านหนังสือ การ์ตูน ทำให้นักการศึกษาเกิดมีแนวความคิดในการที่จะนำเอาหนังสือการ์ตูนมาทดลองใช้ในการ เรียนการสอน ครูในสหรัฐอเมริกาต่างก็ทดลองนำมาใช้ประกอบการสอนในวิชาต่าง ๆ เช่น วิชา ภาษา วิทยาศาสตร์ และสังคมศึกษา เป็นต้น ปรากฏว่าไคเนลตี้ ช่วยให้นักเรียนสนใจเนื้อหา วิชามากขึ้นและทำให้การสอนดีขึ้น (สมพงษ์ ศิริเจริญ และคนอื่น ๆ 2506 : 59) คินเคอร์ (Kinder.1959 : 399) กล่าวถึงความคิดเห็นของนักจิตวิทยาและนักการศึกษาเกี่ยวกับการนำ ภาพการ์ตูนไปใช้ในการเรียนการสอนว่า การ์ตูนมีคุณค่าทางการศึกษาในแง่ของความกระชับ และ การดึงดูดความสนใจ เพราะเนื้อหาเพียงนิดหน่อย การ์ตูนก็สามารถสื่อความหมายได้ดีกว่าคาวา ๆ หลาย ๆ คา ได้มีการสำรวจการใช้การ์ตูนประกอบการสอนของครูระดับมัธยมศึกษา จำนวน 300 คน ปรากฏผลดังนี้ (Kinder.1965 : 68 - 69)

1. ครูทุกคนมีความพอใจในประโยชน์ของการ์ตูน
2. นักเรียนร้อยละ 97 ชอบเรียนกับครูที่ใช้การ์ตูนสอน

3. การรู้มีประโยชน์มากที่สุดสำหรับครูที่สอนวิชาสังคมศึกษา คณิตศาสตร์ และวิชาภาษา
4. ประโยชน์ของการรู้เกี่ยวกับการใช้เป็นภาพประกอบ การดึงดูดความสนใจ การจูงใจ การให้ความชัดเจน การเน้นให้เกิดอารมณ์ขึ้น

5. ครูและนักเรียนเห็นพ้องกันว่า พอใจหนังสือแบบเรียนที่มีการรู้เป็นภาพประกอบ

โชนส์ (Sones. 1944 : 238 - 239) ทดลองกับนักเรียนเกรด 6 และ 7 ชั้นละ 400 คน โดยให้กลุ่มทดลองอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่อง Wonder Woman ซึ่งเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับชีวิตและงานของ Glara Baton และให้กลุ่มควบคุมอ่านหนังสือแบบเรียนธรรมศา ผลการทดลองปรากฏว่าในการทดสอบครั้งแรก คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลองสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มควบคุมอยู่ร้อยละ 10 - 30 แต่เมื่อให้กลุ่มควบคุมได้อ่านหนังสือการ์ตูนมาปรากฏว่า คะแนนการสอบครั้งที่สองสูงขึ้นกว่าเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนกลุ่มทดลองที่ให้อ่านแบบเรียนธรรมศากลับหาคะแนนได้ไม่สูงกว่าครั้งแรกมากนัก โชนส์ได้สรุปผลการทดลองไว้ประการหนึ่งว่า กลุ่มทดลองได้เรียนรู้ไปมากที่สุดเท่าที่จะสามารถเรียนรู้ได้จากการอ่านหนังสือการ์ตูนในครั้งแรก การอ่านแบบเรียนครั้งที่หลังจึงไม่มีผลต่อการเรียนรู้และการทดสอบครั้งที่สองมากนัก ในขณะที่กลุ่มควบคุมยังเรียนรู้ได้ไม่ถึงจุดอิ่มตัว แต่ก็สามารถไปถึงจุดนั้นได้ เมื่อได้อ่านในหนังสือการ์ตูน การทดลองของโชนส์แสดงให้เห็นว่า หนังสือการ์ตูนช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้ดีกว่าการอ่านแบบเรียนธรรมศา

บราวน์ (Brown. 1977 : 113) ยกตัวอย่างการจัดการเรียนการสอนในวิชาสังคมศึกษาของโรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่งในสหรัฐอเมริกา โดยครูจะจัดมุมการ์ตูนไว้บนแผนป้ายสาธิตหน้าห้อง นักเรียนจะเลือกคัดการ์ตูนจากหนังสือพิมพ์และวารสารมาติดไว้ที่มุมดังกล่าว พร้อมทั้งคำอธิบายจุดเด่นของการ์ตูนนั้น ในแต่ละสัปดาห์บรรดานักเรียนจะช่วยกันเลือก "ยอดการ์ตูนประจำสัปดาห์" ที่บรรยายข่าวและเหตุการณ์สำคัญในรอบสัปดาห์ได้ดีที่สุด แล้วติดไว้ในป้ายประกาศพิเศษ วิธีทำนี้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจจุดสำคัญของภาพการ์ตูนในหนังสือพิมพ์และวารสารซึ่งช่วยสะท้อนเหตุการณ์ปัจจุบันของประเทศและของโลกได้ยิ่งขึ้น เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาได้เป็นอย่างดี

ประสงศ์ สุรัสวดี (ประสงศ์ สุรัสวดี 2515 : 36 - 39) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านบทเรียนภาษาอังกฤษที่มีตัวอักษร บทเรียนภาษาอังกฤษที่มีตัวอักษรประกอบภาพการ์ตูน และบทเรียนบทรวางกฤษฎีกาเนื้อเรื่องเป็นการ์ตูนเรื่อง โดยทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ปีที่ 1 จำนวน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน ปรากฏว่า กลุ่มที่อ่านบทเรียนซึ่งผูกเนื้อเรื่องเป็นการคุ้นเรื่อง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าอีกสองกลุ่ม ซึ่งก็สอดคล้องกันกับผลการวิจัยของโชนส์ ที่ว่าแบบเรียนที่เป็นการคุ้นช่วยให้เด็กมีผลการเรียนสูงกว่าแบบเรียนธรรมดา

สุวิธ แทนัน (สุวิธ แทนัน 2517 : 32 - 35) ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ในด้านการเข้าใจของนักเรียน โดยการให้อ่านบทเรียนวรรณคดีไทย 4 ประเภท คือ บทเรียนที่มีตัวอักษร บทเรียนที่มีตัวอักษรและภาพการ์ตูนโครงร่าง การ์ตูนล้อของจริง และการคุ้นสไลด์ของจริง โดยใช้กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เมื่ออ่านจบก็ทดสอบทันที ปรากฏว่า ผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่อ่านบทเรียนทั้ง 4 ประเภทไม่แตกต่างกัน แต่ สุวิธ อภิปรายผลว่า อาจเป็นเพราะนักเรียนเคยฟังหรือรับรู้บทานในบทเรียนมาบ้างแล้วก็ได้

สุรางค์รัตน์ ณ พัทลุง (สุรางค์รัตน์ ณ พัทลุง 2521 : ข.) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 7 โดยการสอนด้วยหนังสือการ์ตูนกับการสอนแบบเกมใช้เวลาเรียนรวมทั้งการทดสอบเท่ากัน พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้หนังสือการ์ตูนในการเรียนการสอนแตกต่างจากการเรียนโดยการสอนแบบเกม ซึ่งใช้วิธีการสอนแบบบรรยายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ประเสริฐ มาสุปรีดี (ประเสริฐ มาสุปรีดี 2522 : 31 - 32) ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการสอนด้วยหนังสือการ์ตูนกับการสอนตามปกติ พบว่ากลุ่มที่เรียนด้วยวิธีสอนโดยใช้หนังสือการ์ตูนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่เรียนด้วยวิธีสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อีกคนหนึ่งทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้การ์ตูนประกอบการสอนก็คือ ประทีน คล้ายนาค (ประทีน คล้ายนาค 2518 : 33 - 38) ซึ่งศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยสอนด้วยหนังสือการ์ตูนกับการสอนตามปกติที่ใช้อุปกรณ์การสอน เช่น ของจริง รูปภาพ โปสเตอร์ เป็นต้น ผลการทดลองปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกัน และนักเรียนชายหญิงที่ใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการเรียนการสอนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกันด้วย

ประทีน กล่าวว่า หากครูจะดัดแปลงบทเรียนธรรมดาที่มีอยู่ให้เป็นหนังสือการ์ตูนเรื่อง แล้วจะสามารถใช้หนังสือหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนของครูได้ผลดีพอ ๆ กับการใช้อุปกรณ์การสอนอย่างอื่นที่หายากและมีราคาแพง แต่ประทีน ก็ย้ำว่า ก่อนที่นักเรียนจะได้อ่านหนังสือบทเรียนการ์ตูน ครูควรจะต้องกล่าวถึงสิ่งที่จะเรียนว่า ต้องการให้นักเรียนได้อะไรบ้างจากหนังสือการ์ตูน วิธีอ่านควรหาอย่างไรเสียก่อน เพื่อให้ได้ประโยชน์จากหนังสือการ์ตูนมากที่สุด

X เหตุผลพื้นฐานที่สนับสนุนการใช้การ์ตูนเป็นสื่อการเรียน

หนังสือการ์ตูนเหมาะที่จะทำเป็นหนังสือสำหรับเด็ก โดยทำเป็นหนังสือประกอบหลักสูตรในระดับชั้นประถมศึกษาและมีชั้นศึกษาตอนต้น ทั้งนี้ เพราะหนังสือการ์ตูนนั้น ง่าย เข้าใจง่าย และเรียกร้องความสนใจของนักเรียนได้ดีกว่าหนังสือที่มีแต่ข้อความและตัวอักษรเพียงอย่างเดียว ผู้เขียนสามารถสอดแทรกความรู้ ความคิดและคุณธรรมต่าง ๆ ที่ต้องการจะปลูกฝังให้เกิดในตัวของนักเรียนไว้ภายในภาพและเรื่องราวในหนังสือการ์ตูนได้เป็นอย่างดี (ชม ภูมิภาค ม.ป.ป. 134 - 144)

ประโยชน์ของการ์ตูนเรื่องที่มีต่อการเรียนการสอน ได้แก่ (คณะนิติปรัชญาโทเทคโนโลยีทางการศึกษา 2522 . 204)

1. ทำให้นักเรียนสนใจเนื้อหาวิชามากขึ้น
2. ใช้สอนเด็กเป็นรายบุคคล และทำให้การเรียนรู้ดีขึ้น
3. ฝึกการอ่านได้
4. ทำให้นักเรียนสนใจในการอ่านมากขึ้น

โดยธรรมชาติแล้วหนังสือการ์ตูนมีบางสิ่งบางอย่างที่หนังสืออื่น ๆ ไม่มี และบางทีก็ไม่สามารถมีได้ คือ ผู้อ่านเข้าถึงได้ง่ายโดยไม่มีข้อขัดแย้งใด ๆ ทั้งสิ้น ต้องการความพยายามในการอ่านน้อยที่สุด เรื่องราวถูกเล่าด้วยภาพและข้อความหรือคำบรรยายที่อ่านได้เข้าใจง่ายอีกเพียงไม่กี่คำ คำศัพท์พิเศษที่จะใช้อธิบายเหตุการณ์ในเนื้อเรื่องก็เกือบจะไม่มีเลย (Frank. 1954 : 247) แต่ก็มีใครบางคนกล่าวว่า หนังสือการ์ตูนจะไม่เพิ่มพูนความรู้ด้านคำศัพท์ให้กับเด็ก ซึ่งเกี่ยวกับเรื่องคำศัพท์นี้ ธอร์นดิก (Thorndike. 1941 : 110 - 113) ได้ศึกษาคำศัพท์ที่มีอยู่ในหนังสือการ์ตูนฉบับหนึ่ง พบว่ามีคำศัพท์ต่าง ๆ กันถึง 10,000 คำ ซึ่งเด็กที่อ่านการ์ตูนเดือนละเล่มนั้นในปีหนึ่งเขาจะได้อ่านคำศัพท์มากเป็นสองเท่าของคำศัพท์ที่มีอยู่ในหนังสือวิชาการทั่วไป

ข้อดีประการสำคัญของหนังสือการ์ตูนในการสอน ได้แก่ ความสามารถในการสร้างความสนใจ ซึ่งเป็นที่รู้กันดีทั่วไปในหมู่นักการศึกษาว่า ความสนใจเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเรียนรู้ ถ้าหากครูได้คัดเลือกและนำไปใช้ร่วมกับวิธีสอนได้อย่างถูกต้องเหมาะสมแล้วหนังสือการ์ตูนก็จะสามารถเป็นเครื่องมือในการสอนที่ทรงประสิทธิภาพได้อย่างหนึ่ง (Wittich and Schuller. 1962 : 164) , เช่นเดียวกับอุปกรณ์การสอนอย่างอื่นที่หายากและมีราคาแพง (ประทีน คล้ายนาค 2518 : 33 - 38)

๔. คุณลักษณะที่ดีของการ์ตูนเรื่องและหนังสือการ์ตูน

การ์ตูนเรื่องเกิดขึ้นจากสงครามปากกามบนหน้าหนังสือพิมพ์ระหว่าง วิลเลียม แรนคอล์ฟ เฮอรัท (William Randolph Hearst) กับ โจเซฟ พุลิตเซอร์ (Joseph Pulitzer) เมื่อกลางปี 1890 ซึ่งได้เขียนการ์ตูนโต้ตอบกันในวารสารชื่อ The New York Journal และ The New York World ซึ่งออกประจำวันอาทิตย์ ทำให้เกิดการแข่งขันกันในห้องตลาดและในไม่ช้าในสหรัฐอเมริกาที่มีการวาดภาพการ์ตูนเป็นที่แพร่หลายอย่างรวดเร็ว (Wittich and Schuller. 1962 : 140 - 141)

คุณลักษณะของการ์ตูนเรื่องนั้นพึงสิ่งที่ตัวบุคคล เรื่องราวก็พยายามผูกให้ผู้อ่านรู้สึกคล้อยความรู้สึกและการกระทำของตัวละครในภาพ และเปรียบเทียบเรื่องราวของการ์ตูนให้เข้ากับชีวิตของตนเอง (Wittich and Schuller. 1962 : 140)

การ์ตูนยังมีลักษณะที่ดีอีก คือ การ์ตูนแสดงภาพให้ผู้ดูเข้าใจความหมายตรงกับที่ผู้เขียนวางจุดมุ่งหมายเอาไว้ ซึ่งภาพที่เขียนเป็นภาพง่าย ๆ แสดงเฉพาะลักษณะเด่น ๆ ไม่มีความซับซ้อนหรือแสดงส่วนละเอียดมากเกินไป (นิพนธ์ ศุภปริดี 2517 : 33)

คุณลักษณะของการ์ตูนและสาเหตุที่ทำให้เด็กอ่านหนังสือการ์ตูน คือ (Larrick. 1964 : 90 - 92)

1. หนังสือการ์ตูนให้ความพึงพอใจสนองตอบความชอบความต้องการของเด็กในด้านการค้าเงินพฤติกรรม และการผจญภัย
2. เหตุการณ์ในเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว แต่ละบทตอนนั้นกระต๊าก สร้างความพึงพอใจให้แก่เด็กได้เร็ว

3. อ่านง่าย อันที่จริงคนที่อ่านไม่คล่องก็สามารถเข้าใจเนื้อเรื่องได้โดยการดูรูปภาพ
4. หาอ่านได้ทุกแห่งหน
5. ใคร ๆ ก็อ่านการ์ตูนกัน เด็ก ๆ ทั้งชายและหญิงต้องการการยอมรับในกลุ่ม เด็กที่ไม่อ่านการ์ตูนอาจรู้สึกว่าเขากำลังแยกตัวออกจากกลุ่ม
6. เด็กหลายคนไม่มีหนังสืออะไรจะอ่าน เลยหันไปหาหนังสือการ์ตูน

ความสัมพันธ์ระหว่างเด็กที่ติดการ์ตูน

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (กระทรวงศึกษาธิการ 2520 : 35) ได้รายงานการสำรวจความสนใจและรสนิยมในการอ่านของเด็กและเยาวชนไทยว่า หนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือที่เด็กนักเรียนในชั้นประถมศึกษาชอบมากที่สุดมีจำนวนถึงร้อยละ 96.48 และนักเรียนมัธยมศึกษาชอบอ่านถึงร้อยละ 94.91

โชเนล (Schonell. 1961 : 219) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กระหว่างอายุ 5 - 10 ปี พบว่า เด็กอายุ 8 - 10 ปี สนใจอ่านหนังสือการ์ตูนแทบทั้งหมด ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ มีด (Meed. 1963 : 709) ซึ่งได้ศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 248 คน โดยการสัมภาษณ์ ผลปรากฏว่าเด็กที่มีอายุประมาณ 8 ปี มีความสนใจอ่านหนังสือการ์ตูน โดยเฉพาะเกี่ยวกับเรื่องที่มีการผจญภัย ซึ่งผลการวิจัยของ เกเซล (Gesell. 1946 : 317) ก็เป็นทานองเดียวกัน

สุนัช ศรีสง่า (สุนัช ศรีสง่า 2516 : 77) ศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทต่าง ๆ ของเด็กนักเรียน พบว่า เด็กนักเรียนอายุ 8 ปี สนใจการ์ตูนประกอบวรรณคดีและนิทานมากที่สุด และเด็กนักเรียนอายุ 9 และ 10 ปี สนใจการ์ตูนตลก ขำขัน มากที่สุด

ฮิลเดรท (Hildreth. 1958 : 525) ศึกษาเกี่ยวกับความสนใจในการอ่านของเด็กชายและเด็กหญิง โดยทำการวิจัยกับเด็กอายุ 6 - 16 ปี ในประเทศอังกฤษ ปรากฏว่าเด็กชายและเด็กหญิงร้อยละ 95 สนใจอ่านหนังสือการ์ตูน ส่วน คาริง เพชรพลาย (คาริง เพชรพลาย 2504 : 79) ได้ศึกษาความสนใจในการอ่านของเด็กชายและเด็กหญิง โดยใช้เด็กอายุ 9 - 10 ปี เป็นกลุ่มตัวอย่าง ปรากฏว่า เด็กชายและเด็กหญิงต่างมีความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนเช่นกัน ซึ่งก็

สอดคล้องกับผลการวิจัยเรื่องการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็ก ที่ลาวรรณ โฉมเจลา (ลาวรรณ โฉมเจลา 2504 : 75) พากาการวิจัยโดยใช้นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายเป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่า เด็กทั้งสองเพศต่างสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนทั้งสิ้นเพียงแต่มีความแตกต่างกันในประเภทที่ชอบเท่านั้น

✓ วงเดือน วรณไชย (สมศรี ทองชั้น 2524 : 35 อ้างอิงมาจาก วงเดือน วรณไชย) ได้วิจัยเรื่องการอ่านของเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลาย พบว่า หนังสือที่นักเรียนอ่านและเข้าใจดีที่สุดคือหนังสือการ์ตูน

✓ จากการศึกษากับเด็กระดับประถมศึกษาในรัฐไอโอวา ปรากฏว่า สิ่ง que เด็กชอบมากที่สุด ในหนังสือพิมพ์คือ การ์ตูน (Lyness.1950 : 18) ในสหรัฐอเมริกา นั้น เด็กระดับประถมศึกษา มีความสนใจในหนังสือการ์ตูนไม่แตกต่างกันเลย ไม่ว่าเด็กหญิงหรือเด็กชายต่างก็รู้ว่าการอ่านหนังสือการ์ตูน เป็นการพักผ่อนที่ดีมาก แม้แต่เด็กชั้นมัธยมก็ชอบอ่านไม่น้อยกว่ากันเลย (Witty . 1941 : 100 - 104)

✕ พิตแมน (Pittman.1958 : 238) ได้ศึกษาอิทธิพลของหนังสือการ์ตูนที่มีต่อเด็ก ปรากฏผลว่า หนังสือการ์ตูนสามารถเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพของเด็กได้อย่างมาก นักเรียนที่อ่านหนังสือซ้ำหรือเด็กที่ไม่อยากเรียน ตลอดจนนักเรียนที่เกเรยอมได้ประโยชน์จากการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่อง เพราะการ์ตูนเรื่องเป็นสิ่งที่น่าสนใจและจัดเป็นกิจกรรมที่พิเศษสำหรับนักเรียนเป็นรายบุคคลได้เหมาะสมตามความต้องการอีกด้วย ✕

ประเภทของการ์ตูน

มีผู้แบ่งประเภทของการ์ตูนตามแนวการแบ่งต่าง ๆ กันไป คือ

ประเภทที่แบ่งตามเนื้อหา ตามแนวนี้ ~~คินเดอร์~~ (Kinder. 1959 : 152) ได้จำแนกการ์ตูนออกเป็นสองประเภท คือ การ์ตูนขรรคมคา (Cartoons) และการ์ตูนเรื่อง (Comic Strips)

1. การ์ตูนขรรคมคา ได้แก่ ภาพวาดสัญลักษณ์หรือภาพล้อเลียนเสียดสีบุคคล สถานที่ สิ่งของ หรือเรื่องราวที่น่าสนใจทั่วไป (Shores. 1960 : 193)
2. การ์ตูนเรื่อง หมายถึง การ์ตูนขรรคมคาหลาย ๆ ภาพ ซึ่งจัดลำดับเรื่องราวให้สัมพันธ์

ต่อเนื่องกันไปเป็นเรื่องราวอย่างสมบูรณ์ (Kunder. 1952 : 152) ส่วน นิพนธ์ ศุภปรีดี (นิพนธ์ ศุภปรีดี 2517 : 33) อธิบายว่า การ์ตูนเรื่อง คือภาพการ์ตูนที่มีเรื่องราวต่อเนื่องกันหลายภาพ การ์ตูนเรื่องอาจเป็นภาพวาดที่ผู้เขียนเขียนขึ้นตอนละ 2 - 3 ภาพ ลงในหนังสือพิมพ์รายวันติดต่อกันเป็นประจำทุกวันเรียกว่า การ์ตูนเป็นตอน (Comic Strips) ถ้าการ์ตูนเรื่องมีความยาวเป็นเล่ม ๆ เรียกว่า หนังสือการ์ตูน (Comic Books)

Martin Sheridan ผู้เขียนเรื่อง Comic and Their Creators ได้แบ่งชนิดของหนังสือการ์ตูนพร้อมทั้งยกตัวอย่างประกอบไว้ดังนี้ (Becker. 1962 : 495 - 506)

1. หนังสือการ์ตูนที่เกี่ยวกับชีวิตแต่งงาน (Married Strips) เช่น เรื่อง The Gumps Mr. and Mrs.
 2. หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับการผจญภัย (Adventure) เช่น เรื่อง Dick Tracy. Terry and The Pirates
 3. หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับเด็กผู้หญิง (Girl Strips) เช่น เรื่อง Betty, The Toiler
 4. หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์มหัศจรรย์ (Fantastic) เช่น เรื่อง Buck Rogers, Flash Gordon, Superman
 5. หนังสือการ์ตูนเรื่องสั้น ๆ (Panel Comic) เช่น เรื่อง Believe it or not
- สมาคมการศึกษาเกี่ยวกับเด็กแห่งอเมริกา (Child Study Association of America) ได้ศึกษาสำรวจหนังสือการ์ตูนใน ค.ศ. 1943 และแบ่งการ์ตูนออกเป็น 10 ชนิด คือ (Becker. 1962 : 495 - 506)

1. เรื่องผจญภัย (Adventure)
2. เรื่องการผจญภัยในความคิดฝัน (Fantastic Adventure)
3. เรื่องอาชญากรรมและการสืบสวน (Crime and Detective)
4. เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคล (Real Stories and Biography)
5. เรื่องการผจญภัยในป่า (Jungle Adventure)
6. เรื่องการ์ตูนสัตว์ (Animal Cartoons)
7. เรื่องตลกขบขัน (Fun and Humor)

8. เรื่องเกี่ยวกับความรัก (Love Interest)
9. เรื่องจากหนังสือวรรณคดี (Retold Classics)
10. เรื่องสงคราม (War)

ประเภทที่แบ่งตามรูปแบบของภาพการ์ตูน

สมัคร ผลจากรูญ (สมัคร ผลจากรูญ 2522 : 25) ได้แบ่งประเภทการ์ตูนตามแนวของรูปภาพเป็นสองแบบด้วยกัน คือ แบบเลียนของจริง (Realistic Type) และแบบล้อของจริง (Cartoon Type) นอกจากนี้ สุวิธ แพนัน (สุวิธ แพนัน 2517 : 5) ได้เสนอแบบการ์ตูนโครงร่าง ซึ่งเป็นแบบเดียวกับที่ เรืองลักษณ์ มหาวิจิธมนตรี (เรืองลักษณ์ มหาวิจิธมนตรี 2517 : 98) - เสนอการ์ตูนแบบภาพก้านไม้ขีด ดังนั้น สรุปรวมแล้วรูปแบบของภาพการ์ตูนมีสามแบบด้วยกันคือ

1. แบบเลียนของจริง เป็นการเขียนภาพให้มีลักษณะใกล้เคียงความเป็นจริงในธรรมชาติ ทั้งในเรื่องสัดส่วนรูปร่าง ลักษณะต่าง ๆ ท่าทางและสภาพแวดล้อม ภาพแบบนี้มีลักษณะใกล้เคียงกับความเป็นจริงมาก แต่ไม่ถึงกับเป็นภาพวาดเหมือนจริง (สมัคร ผลจากรูญ 2522 : 25)

2. แบบล้อของจริง เป็นภาพที่เขียนบิดเบือนไปจากความเป็นจริง มักเน้นเฉพาะลักษณะเด่น ๆ หรือที่สำคัญ ๆ มีจุดมุ่งหมายเพื่อที่จะให้เป็นการล้อเลียนและให้เกิดอารมณ์ขันแก่ผู้อ่าน (สมัคร ผลจากรูญ 2522 : 25)

3. การ์ตูนโครงร่างหรือภาพก้านไม้ขีด เป็นภาพวาดลายเส้นขาวดำง่าย ๆ มีลักษณะไปจากของจริง ภาพชนิดนี้ใช้เป็นภาพประกอบการสอนในฐานะเป็นสัญลักษณ์ของรูปภาพ ซึ่งเป็นที่เข้าใจกันระหว่างครูกับนักเรียน ไม่ได้เน้นเรื่องความเหมือนจริง ไม่เกี่ยวข้องกับการแสดงความคติน์ลึกของภาพ อาจใช้เส้นเขียนลงบนกระดานดำเลย หรือวาดลงบนกระดาษคิทหน้าชั้นให้นักเรียนดูก็ได้ (สุวิธ แพนัน 2517 : 5 เรืองลักษณ์ วิจิธมนตรี 2517 : 98)

ประเภทที่แบ่งตามลักษณะงานที่นำการ์ตูนไปใช้

~~ลารรรณ โจนเจลา~~ (ลารรรณ โจนเจลา 2504 : 31) ได้จำแนกประเภทของการ์ตูนที่มีจำหน่ายตามท้องตลาดในประเทศไทยออกเป็นสามลักษณะคือ

1. เป็นภาพแรกในหน้าหนังสือพิมพ์รายวัน นิตยสารรายสัปดาห์ รายปักษ์ และรายเดือน โดยมากเป็นเรื่องเทนิส นิทานไทย เรื่องในวรรณคดี เป็นต้น

2. เป็นรูปเล่มหนังสือการ์ตูน เฉพาะเรื่องเดียวจบในฉบับหรือมีต่อกันเป็นเล่ม ซึ่งโดยมากเป็นเรื่องผจญภัย คืบคลาน หวาดเสียว บางทีก็ลอกหรือเลียนแบบมาจากหนังสือการ์ตูนของต่างประเทศ หรือเรื่องจากภาพยนตร์ โทรทัศน์ เป็นต้น

3. เป็นรูปเล่มหนังสือที่มีหลายเรื่อง หลายรส แบบเดียวกับนิตยสาร คือ มีการ์ตูนเรื่องยาวประจำฉบับ เรื่องสั้นจบเป็นตอน ๆ เรื่องตลกขบขันประกอบคำบรรยายและสารอื่น ๆ ผสมรวมกัน เช่น การ์ตูน คุกก้า หนูจ๋า เป็นต้น

นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องการ์ตูนได้จัดแบ่งประเภทของการ์ตูนตามลักษณะดังนี้ (การ์ตูน : ศิลปะของอารมณ์ขัน - 2516 : 37)

1. การ์ตูนการเมือง (Political Cartoon, Caricature)
2. การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon)
3. การ์ตูนสั้นเป็นตอน ๆ (Comic Strip)
4. การ์ตูนเรื่องยาว (Comic, Serial Cartoon)
5. การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon)
6. การ์ตูนเคลื่อนไหว (Animation Cartoon)
7. การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (Critical Cartoon)
8. การ์ตูนประกอบการศึกษา (Visual Aid Cartoon)
9. การ์ตูนโทรทัศน์ (Television Cartoon)
10. การ์ตูนแบบ (Pattern Cartoon)

/ จากแผนผังประกอบงานนิทรรศการหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการร่วมกับธนาคารกสิกรไทยจัดขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ และธนาคารกสิกรไทย 2524 : 1 - 2) ได้แบ่งการ์ตูนเป็นห้าประเภทคือ

1. การ์ตูนบทบรรณาธิการ และการ์ตูนล้อเลียนการเมือง (Editorial Cartoons and Political Cartoons) เป็นการ์ตูนที่สืบเนื่องมาจากสาระสำคัญของบทบรรณาธิการหรือเหตุการณ์ทาง

การเมืองที่น่าสนใจเพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความคิดเห็น อาจมีคำบรรยายหรือไม่ก็ได้

2. การ์ตูนเรื่องราวและการ์ตูนช่องเดี่ยว (Comic Strips and Panels) มีลักษณะเป็นการ์ตูนที่ผู้อ่านกำหนดบุคคลให้ อาจเป็นการ์ตูนประเภทวันต่อวันหรือวันเดียวจบ คำพูดของตัวการ์ตูนจะอยู่ในวง (Balloons) ข้าง ๆ ตัวบุคคล

3. การ์ตูนตลก (Gag Cartoons) เน้นความตลกขบขันเป็นหลัก เป็นการ์ตูนช่องเดี่ยว โดยมีคำบรรยายสั้น ๆ เป็นคำพูดของการ์ตูนนั้นหรืออาจจะไม่มีคำบรรยายเลยให้ผู้อ่านตีความจากท่าทางของตัวการ์ตูนเอง

4. การ์ตูนภาพประกอบ (Illustrative Cartoons) ไม่ค่อยมีความหมายในตัวเอง มักประกอบกับแบบเรียนหรือโฆษณาเพื่อการสอนหรืออธิบาย

5. ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoons) คือการทำให้ภาพการ์ตูนมีชีวิตเคลื่อนไหวได้โดยการนำภาพการ์ตูนหลาย ๆ ภาพมาเรียงลำดับต่อเนื่องกันอย่างรวดเร็วเป็นอาภักปฏิกิริยาของตัวการ์ตูนบนเทปไว้นั้นแผ่นฟิล์มภาพยนตร์ ภาพยนตร์การ์ตูนขนาดสั้นจะต้องใช้ภาพวาดประมาณ 10,000 - 15,000 ภาพ และภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาวอาจต้องใช้ภาพวาดถึง 2 ล้านภาพ ใช้จิตรกรนับร้อยคนจากเอกสารและการวิจัยทั้งหมด ทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางในการตั้งสมมติฐาน ดังนี้

สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

1. ผลการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่เด็กชอบมากที่สุด ชอบปานกลาง และตัวที่ชอบน้อยที่สุดแตกต่างกัน

2✓ ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเพศชาย และเพศหญิงจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่เด็กชอบมากที่สุด ชอบปานกลาง และตัวที่ชอบน้อยที่สุดแตกต่างกัน

3. ความงกหนในการจำของผู้เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่เด็กชอบมากที่สุด ชอบปานกลาง และตัวที่ชอบน้อยที่สุดแตกต่างกัน

วิธีดำเนินการทดลอง

การศึกษาได้กำหนดเป็นลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง
2. การสร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการทดลอง
3. แบบแผนและการดำเนินการทดลอง
4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2526 โรงเรียนสาธิตนำทิพย์ กรุงเทพมหานคร จำนวน 90 คน เป็นนักเรียนชาย 45 คน หญิง 45 คน ซึ่งทำการคัดเลือกจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้งหมดโดยผ่านวิธีการ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้งหมด ทำแบบสอบถามสำรวจความชอบเรื่องการ์ตูนทางโทรทัศน์ ทั้ง 4 สถานี ได้เด็กจำนวนมากที่สุดชอบการ์ตูนเรื่อง โครราเอมอน เลือกเด็กกลุ่มนี้ทำข้อในขั้นตอนที่ 2

2. ให้นักเรียนทั้งหมดที่ได้จากข้อ 1 ทำแบบสอบถามสำรวจความชอบตัวแสดงของการ์ตูนเรื่อง โครราเอมอน เด็กจำนวนมากที่สุดชอบตัวแสดงชื่อ โครราเอมอนมากที่สุด ชอบตัวแสดงชื่อ โนบิตะ ปานกลาง และชอบตัวแสดงชื่อ ชูเนโอะ น้อยที่สุด เลือกเด็กกลุ่มนี้ทำขั้นตอนที่ 3

3. ให้นักเรียนทั้งหมดที่ได้จากข้อ 2 ทำแบบทดสอบวัดความสามารถทางการอ่านภาษาไทย และแบบทดสอบวัดทักษะเบื้องต้นทางการเรียนของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ เพื่อให้ได้มาซึ่งนักเรียนที่มีระดับความสามารถทางการอ่านที่ใกล้เคียงกัน

4. สุ่มนักเรียนจากข้อ 3 เก็บไว้เป็นกลุ่มตัวอย่าง 90 คน โดยเลือกเพศชาย 45 คน หญิง 45 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

การแบ่งกลุ่มตัวอย่าง

1. นำนักเรียนชายจำนวน 45 คน ที่ได้จากการเลือกมาแบ่งเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 15 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย
2. นำนักเรียนหญิงจำนวน 45 คน ที่ได้จากการเลือกมาแบ่งเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 15 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย
3. นำนักเรียนชาย 3 กลุ่ม ในข้อ 1 และนักเรียนหญิง 3 กลุ่ม ในข้อ 2 มาสุ่มลงในกลุ่มทดลอง ก กลุ่มทดลอง ข และกลุ่มทดลอง ค โดยการสุ่มอย่างง่าย
4. กำหนดกลุ่มทดลอง เพื่อจะให้อ่านหนังสือการ์ตูนดังนี้
 - 4.1 ให้กลุ่มทดลอง ก เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุด คือหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดย โครราเอมอน
 - 4.2 ให้กลุ่มทดลอง ข เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง คือหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดย โนบิตะ
 - 4.3 ให้กลุ่มทดลอง ค เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด คือหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดย ชูเนโอะ

ตาราง 1 แสดงการจัดกลุ่มตัวอย่าง

เพศ	กลุ่มทดลอง ก (ดำเนินเรื่องโดยโครราเอมอน)	กลุ่มทดลอง ข (ดำเนินเรื่องโดยโนบิตะ)	กลุ่มทดลอง ค (ดำเนินเรื่องโดยชูเนโอะ)	รวม
ชาย	15	15	15	45
หญิง	15	15	15	45
รวม	30	30	30	90

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1. หนังสือการ์ตูนเรื่อง 3 แบบ คือ
 - 1.1 หนังสือการ์ตูนแบบที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบที่สุด คือ ดำเนินเรื่องโดย โครราเอมอน
 - 1.2 หนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง ดำเนินเรื่องโดย โนบิตะ
 - 1.3 หนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด คือ ดำเนินเรื่องโดย ชูเนโอะ
2. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนในข้อ 1 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 1 ฉบับ จำนวนข้อสอบทั้งหมด 40 ข้อ
3. แบบทดสอบมาตรฐาน วัดความสามารถทางการอ่านภาษาไทยของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ

การสร้างเครื่องมือ

1. การสร้างหนังสือการ์ตูน
 - 1.1 ศึกษาหลักสูตรชั้นประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 กระทรวงศึกษาธิการ กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยเลือกเนื้อหาในหน่วยที่ 3 หัวข้อการเจ็บป่วยภายในบ้าน อันประกอบด้วย 3 เนื้อหา คือ ไข้หวัด โรคผิวหนัง และโรคตาเจ็บ ตาแดง
 - 1.2 ศึกษาความคิรวบยอด เนื้อหาสาระการเรียนรู้ที่สำคัญ และศึกษาจุดประสงค์ของการเรียนรู้ในหลักสูตร แล้วกำหนดจุดมุ่งหมายเฉพาะและขอข่ายเนื้อหาสาระที่จะนำมาสร้างหนังสือการ์ตูน โดยคำนึงถึงความเหมาะสมที่สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบของหนังสือการ์ตูนจะสามารถให้การเรียนรู้ได้ดีที่สุด
 - 1.3 วางโครงเรื่อง (Plots) โดยนำผลการศึกษาในชั้นที่แล้วมาเป็นเกณฑ์ผนวกกับข้อมูลที่เด็กแสดงความคิดเห็น จากการสำรวจและจัดรูปแบบตามจินตนาการของเรื่องที่เด็กเลือก

1.4 เขียนสตอรี่บอร์ด (Story Board) โดย การเขียนการ์ตูนอย่างหยาบ ๆ ตามโครงเรื่องที่วางไว้

1.5 เขียนสคริป (Script) เป็นการเขียนเรื่องโดยละเอียด กำหนดเนื้อหาในแต่ละภาพจนตลอดเรื่อง โดยยึดโครงเรื่องที่วางไว้

1.6 เขียนภาพการ์ตูนจากสกริปในขั้นที่แล้วโดยใช้รูปแบบการ์ตูนเหมือนเรื่องที่เคยเจอ

1.7 จัดพิมพ์เป็นเล่ม แบ่งออกเป็น 3 เล่ม เล่มละ 3 เนื้อหา โดยให้เล่มที่ 1 คาเนินเรื่อง โดย โครราเอมอน เล่มที่ 2 คาเนินเรื่องโดย โนบิตะ และเล่มที่ 3 คาเนินเรื่องโดย ชูเนโอะ

1.8 นำไปให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคาราคาม กรุงเทพมหานคร จำนวน 50 คน ที่ผ่านการคัดเลือกให้มีคุณสมบัติเหมือนกับกลุ่มตัวอย่างทุกประการ อ่านและขอความอนุเคราะห์จากคณะครูที่สอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตช่วยอ่าน และแสดงความคิดเห็น นำผลและข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไข

1.9 รวบรวมข้อบกพร่องที่พบ นำมาปรับปรุงแก้ไขแล้วจัดพิมพ์เป็นฉบับจริงนำไปใช้ในการทดลองจริง

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้

2.1 ศึกษาเทคนิคการสร้างแบบทดสอบ การเขียนข้อสอบและการวิเคราะห์ข้อสอบ จากหนังสือเทคนิคการวัดผล (สวาล แพทย์กุล 2518 : 110 – 332) หลักการสร้างและวิเคราะห์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (วิเชียร เกตุสิงห์ 2524 : 79 – 97)

2.2 เขียนข้อสอบแบบเลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือก เพื่อวัดความสามารถในการเรียนรู้ ซึ่งได้แก่ ความรู้ ความจำ ความเข้าใจและการนำไปใช้

2.3 นำข้อทดสอบไปทดลองสอบกับนักเรียนโรงเรียนคาราคาม กรุงเทพมหานคร จำนวน 50 คน ซึ่งให้ทดลองอ่านหนังสือการ์ตูนที่สร้างขึ้นตามข้อ 1.8

2.4 นำข้อทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก โดยใช้เทคนิค 27 เปอร์เซนต์ของกลุ่มสูงกลุ่มต่ำ เปิดหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และความยากง่ายมาตรฐาน (Δ) จากการางวิเคราะห์ข้อทดสอบของ จุงเก้นฟาน (Fan. 1952 : 1 – 32)

2.5 คัดเลือกข้อทดสอบที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง .20 – .80 และค่าอำนาจจำแนก .20 ขึ้นไปไว้ใช้ในการทดลอง

2.6 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้สูตร $K - R 20$ ของ คูเคอร์ – ริชาร์ดสัน (อนันต์ ศรีโสภณ 2521 : 262)

การดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แผนการวิจัยเชิงทดลองแบบ 2 – 3 Factorial Design (อนันต์ ศรีโสภณ 2521 : 120 – 125) และดำเนินการทดลองดังนี้

1. ก่อนทำการทดลอง—ผู้วิจัยได้ให้ผู้เรียนมาทำแบบทดสอบหาเป็นการทดลองทราบถึงรายละเอียดของการทดลองทั้งหมด

2. แจกหนังสือการ์ตูนให้กับกลุ่มทดลองตามที่แบ่งและกำหนดไว้ คือ
 - กลุ่มทดลอง ก ให้อ่านหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยโคราเอมอน
 - กลุ่มทดลอง ข ให้อ่านหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยโนบิตะ
 - กลุ่มทดลอง ค ให้อ่านหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยซูเนโอะ

แต่ละกลุ่มเริ่มอ่านพร้อมกันใช้เวลา 20 นาที เมื่ออ่านจบให้ทำแบบทดสอบทันที ใช้เวลาในการทดสอบ 40 นาที เหมือนกันทั้ง 3 กลุ่ม

3. นาคะคะแนนคำตอบของกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม มาตรวจให้คะแนนโดยข้อที่ตอบถูกต้องให้ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิด ไม่ตอบหรือตอบเกินให้ 0 คะแนน

4. เว้นช่วงเวลาไปอีก 14 วัน นำข้อทดสอบชุดเดิมไปทำการทดสอบวัดผลความคงทนในการเรียนรู้อีกครั้งหนึ่ง โดยแบ่งกลุ่มทดลอง เวลาที่ใช้ในการทดสอบและการตรวจให้คะแนนเหมือนการทดลองครั้งแรก

5. นาคะคะแนนที่ได้ทำการวิเคราะห์ต่อไป

สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. การวิเคราะห์ข้อทดสอบ เพื่อหาความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยใช้เทคนิคการแบ่งกลุ่มสูง - กลุ่มต่ำ 27 เปอร์เซนต์ของ จุงเทห์ ฟาน (Fan, 1952 : 1 - 32)
2. การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยคำนวณจากสูตร $K - R$ 20 ของ คูเคอร์ ริชาร์ดสัน (อนันต์ ศรีโสภณ 2521 : 262)

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum pq^2}{n} \right)$$

เมื่อ	r_{tt}	แทน ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	n	แทน จำนวนข้อของแบบทดสอบ
	p	แทน สัดส่วนของผู้ที่ตอบถูก
	q	แทน สัดส่วนของผู้ที่ตอบผิด
	pq	แทน ความแปรปรวนของข้อสอบแต่ละข้อ
	σ_x^2	แทน ความแปรปรวนของคะแนนทั้งหมด

3. การหาความคลาดเคลื่อนมาตรฐานในการวัด (Standard Error of Measurement) คำนวณจากสูตร (อนันต์ ศรีโสภณ 2520 : 62)

$$SE_{meas} = S_x \sqrt{1 - r_{tt}}$$

เมื่อ	SE_{meas}	แทน ความคลาดเคลื่อนมาตรฐานในการวัด
	S_x	แทน ความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนจากการทดสอบ
	r_{tt}	แทน ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การหาค่าสถิติพื้นฐาน

1. การหาค่าคะแนนเฉลี่ยจากสูตร (อนันต์ ศรีโสภณ 2521 : 53)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ $\bar{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนน

N แทน จำนวนนักเรียน

2. หาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อศึกษาลักษณะการกระจายของข้อมูลจากสูตร

(Ferguson 1966 : 67)

$$S = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสองแล้ว

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

ใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบมี 1 ตัวประกอบ (One - way analysis of variance) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบมี 2 ตัวประกอบ (Two - way analysis of variance)

ถ้าพบว่าแตกต่างกันจะใช้การวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยแต่ละคู่ของ

Newman Keuls Method (ชูศรี วงศ์ทันะ 2525 : 145 - 191)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้การแปลความหมาย และการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ถูกต้อง จึงได้กำหนดสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

สัญลักษณ์และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

N	แทน	จำนวนคน
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนน
S	แทน	ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
S^2	แทน	ความแปรปรวน
SS	แทน	ผลบวกกำลังสองของคะแนน
MS	แทน	ค่าเฉลี่ยของผลบวกกำลังสองของคะแนน
df	แทน	ดีกรีอิสระ
กลุ่มทดลอง ก.	แทน	กลุ่มผู้เรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุด
กลุ่มทดลอง ข.	แทน	กลุ่มผู้เรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง
กลุ่มทดลอง ค.	แทน	กลุ่มผู้เรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด
**	แทน	นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจะได้นำเสนอตามลำดับดังนี้

1. การวิเคราะห์ผลการเรียนรู้
2. การวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ของนักเรียนเพศชายและนักเรียนเพศหญิง
3. การวิเคราะห์ความคงทนในการเรียนรู้

การวิเคราะห์ผลการเรียนรู้

ตาราง 2 ค่าสถิติพื้นฐานจากการทดสอบทันทีหลังจากการเรียนรู้ด้วยหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกต่าง ๆ ของกลุ่มตัวอย่าง

ค่าสถิติ กลุ่มตัวอย่าง	N	ΣX	ΣX^2	$\bar{X}$	S^2	S
กลุ่มทดลอง ก.	30	1024	35401	34.13	15.46	3.93
กลุ่มทดลอง ข.	30	807	23306	26.90	55.09	7.42
กลุ่มทดลอง ค.	30	783	21349	26.10	34.47	5.61
รวม	90	2614	80056	87.13	102.02	16.96

จากตาราง 2 แสดงว่า กลุ่มทดลอง ก. กลุ่มทดลอง ข. และกลุ่มทดลอง ค. มีคะแนนเฉลี่ยแตกต่างกันโดย กลุ่มทดลอง ก. หรือกลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุดมีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด กลุ่มทดลอง ค. หรือกลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด มีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด

การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้จากการเรียนรู้ด้วยหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบแตกต่างกัน ใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบ One - Way Analysis of

Variance เพื่อทดสอบว่าผลการเรียนรู้ของนักเรียนทั้ง 3 กลุ่มจะแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติหรือไม่ ปรากฏผลแสดงไว้ในตาราง 3

ตาราง 3 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวน ผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่คาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบแตกต่างกัน

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	2	1174.95	587.48	17.27**
ภายในกลุ่ม	87	2958.87	34.10	
รวม	89	4133.82		

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 3 ค่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนกลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่คาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบแตกต่างกัน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นั่นคือมีค่าคะแนนเฉลี่ยอย่างน้อย 1 คู่ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

เพื่อทดสอบว่าค่าเฉลี่ยคู่ใดบ้างที่แตกต่างกัน จึงใช้วิธีการทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่ โดยการใช้วิธีการของ Newman Keuls Method ดังตาราง 4

ตาราง 4 การทดสอบความแตกต่างของผลการเรียนรู้ของกลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูน
ที่คาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบแตกต่างกัน

กลุ่มตัวอย่าง	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	กลุ่มทดลอง ค.	กลุ่มทดลอง ข.	กลุ่มทดลอง ก.
		26.10	26.90	34.13
กลุ่มทดลอง ค.	26.10	—	.80	8.03**
กลุ่มทดลอง ข.	26.90	—	—	7.23**
กลุ่มทดลอง ก.	34.13	—	—	—

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 4 ปรากฏว่าค่าเฉลี่ยของผลการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่คาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุด (กลุ่มทดลอง ก.) สูงกว่ากลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่คาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง (กลุ่มทดลอง ข.) และกลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่คาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุด (กลุ่มทดลอง ก.) สูงกว่ากลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่คาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด (กลุ่มทดลอง ค.) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนค่าเฉลี่ยอื่นแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ นั่นคือนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่คาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุด มีผลการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่คาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง และคาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด

ส่วนนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่คาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง และคาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุดมีผลการเรียนรู้แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

การวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ของนักเรียนเพศชายและนักเรียนเพศหญิง

ตาราง 5 ค่าสถิติพื้นฐานจากการทดสอบทันทีหลังจากการเรียนรู้ด้วยหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกต่างกันแยกนักเรียนเพศชาย และนักเรียนเพศหญิง

ค่าสถิติ กลุ่มตัวอย่าง	เพศ	N	Σx	Σx^2	$\bar{x}$	s^2	S
กลุ่มทดลอง ก.	ชาย	15	506	17234	33.73	11.78	3.43
	หญิง	15	518	18167	34.53	19.91	4.46
กลุ่มทดลอง ข.	ชาย	15	392	10722	26.13	34.12	5.84
	หญิง	15	415	12584	27.67	34.46	5.87
กลุ่มทดลอง ค.	ชาย	15	396	10862	26.40	29.11	5.39
	หญิง	15	387	10487	25.80	38.89	5.99
รวม		90	2614	80056	185.26	165.27	33.98

จากตาราง 5 แสดงว่า นักเรียนเพศชายและนักเรียนเพศหญิงในกลุ่มทดลอง ก, ข, ค. มีคะแนนเฉลี่ยแตกต่างกันโดยนักเรียนในกลุ่มทดลอง ก. หรือนักเรียนเพศหญิงในกลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุดมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด นักเรียนเพศหญิงในกลุ่มทดลอง ค. หรือกลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด มีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุด

การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้จากการเรียนรู้ด้วยหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบแตกต่างกันแยกนักเรียนเพศชายและนักเรียนเพศหญิง ใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบ Two - Way Analysis of Variance เพื่อทดสอบว่าผลการเรียนรู้ของนักเรียนเพศชายและนักเรียนเพศหญิงจะแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติหรือไม่ ปรากฏผลแสดงไว้ในตาราง 6

ตาราง 6 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนผลการเรียนรู้ของนักเรียนเพศชายและนักเรียนเพศหญิงที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่คาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบแตกต่างกัน

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างชนิดของตัวเอก	2	1176.46	588.23	16.84**
ระหว่างเพศ	1	7.51	7.51	0.22
ปฏิสัมพันธ์	2	16.13	8.06	0.23
ความคลาดเคลื่อน	84	2933.73	34.93	
รวม	89	4133.83		

** มีนัยสำคัญที่ระดับ .01

จากตาราง 6 ปรากฏว่า

1. ค่าคะแนนเฉลี่ยของผลการเรียนรู้ของนักเรียนเพศชายที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่คาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบแตกต่างกันในกลุ่มทดลอง ก. กลุ่มทดลอง ข. และกลุ่มทดลอง ค. แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นั่นคือผลการเรียนรู้ของนักเรียนเพศชายที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่คาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียน ชอบมากที่สุด ชอบปานกลาง และชอบน้อยที่สุดแตกต่างกัน

2. ค่าคะแนนเฉลี่ยของผลการเรียนรู้ของนักเรียนเพศหญิงที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่คาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบแตกต่างกัน ในกลุ่มทดลอง ก. กลุ่มทดลอง ข. และกลุ่มทดลอง ค. แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นั่นคือผลการเรียนรู้ของนักเรียนเพศหญิงที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่คาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุด ชอบปานกลาง และชอบน้อยที่สุด แตกต่างกัน

3. ค่าคะแนนเฉลี่ยของผลการเรียนรู้ของนักเรียนเพศชายและนักเรียนเพศหญิงที่เรียนจากหนังสือการ์ตูน ที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบตัวเดียวกันในแต่ละตัวเอกแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ นั่นคือนักเรียนเพศชายและนักเรียนเพศหญิงที่เรียนจากตัวเอกตัวเดียวกัน มีผลการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน

4. รูปแบบของตัวดำเนินเรื่องและเพศของผู้เรียนไม่มีอิทธิพลร่วมกันในผลของการเรียนรู้คือ นักเรียนเพศชายและนักเรียนเพศหญิงที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกตัวเดียวกันมีผลแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

การวิเคราะห์ความคงทนในการเรียนรู้

ตาราง 7 ค่าสถิติพื้นฐานจากการทดสอบ หลังจากเว้นระยะเวลาไว้สองสัปดาห์จากการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกต่าง ๆ ของกลุ่มตัวอย่าง

ค่าสถิติ กลุ่มตัวอย่าง	N	ΣX	ΣX^2	$\bar{X}$	S^2	S
กลุ่มทดลอง ก.	30	908	28049	30.27	19.55	4.42
กลุ่มทดลอง ข.	30	787	21788	26.23	39.39	6.28
กลุ่มทดลอง ค.	30	732	18288	24.40	14.73	3.84
รวม	90	2427	68125	80.90	73.67	14.54

จากตาราง 7 แสดงว่ากลุ่มทดลอง ก. กลุ่มทดลอง ข. กลุ่มทดลอง ค. มีคะแนนเฉลี่ยแตกต่างกันโดย กลุ่มทดลอง ก. หรือกลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียน

ชอยมากที่สุดมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด กลุ่มทดลอง ค. หรือกลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่คาเน็นเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุดมีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด

การเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้จากการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนที่คาเน็นเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบแตกต่างกัน ใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบ One - Way analysis of Variance เพื่อทดสอบว่าความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนทั้ง 3 กลุ่มจะแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติหรือไม่ ปรากฏผลแสดงไว้ในตาราง 8

ตาราง 8 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวน ความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่คาเน็นเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบแตกต่างกัน

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	2	540.46	270.23	11.01 ^{**}
ภายในกลุ่ม	87	2136.44	24.56	
รวม	89	2676.9		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 8 ค่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนกลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่คาเน็นเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบแตกต่างกัน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นั่นคือมีค่าคะแนนเฉลี่ยอย่างน้อย 1 คู่ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

เพื่อทดสอบว่าค่าเฉลี่ยคู่ใดบ้างที่แตกต่างกัน จึงใช้วิธีการทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่โดยใช้วิธี

การของ Newman Keuls Method ดังตาราง 9

ตาราง 9 การทดสอบความแตกต่างของความคงทนในการเรียนรู้ของกลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่คาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบแตกต่างกัน

กลุ่มตัวอย่าง	ค่าเฉลี่ย ($\bar{Y}$)	กลุ่มทดลอง ค.	กลุ่มทดลอง ข.	กลุ่มทดลอง ก.
		24.40	26.23	30.27
กลุ่มทดลอง ค.	24.40	—	1.83	5.87 **
กลุ่มทดลอง ข.	26.23	—	—	4.04 **
กลุ่มทดลอง ก.	30.27	—	—	—

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 9 ปรากฏว่าค่าเฉลี่ยของความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่คาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุด (กลุ่มทดลอง ก.) สูงกว่ากลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่คาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง (กลุ่มทดลอง ข.) และกลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่คาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด (กลุ่มทดลอง ค.) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนค่าเฉลี่ยคู่อื่นแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิตินั่นคือนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่คาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุดมีความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่คาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลางและคาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด

ส่วนนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่คาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลางและคาเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุดมีผลความคงทนในการเรียนรู้แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ.

บทย่อ สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ความหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ และความคงทนในความจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบแตกต่างกัน คือ

1. ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุด
2. ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง
3. ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด

สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูน ที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบแตกต่างกัน มีผลการเรียนรู้แตกต่างกัน
2. นักเรียนเพศชาย และนักเรียนเพศหญิง ที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบแตกต่างกัน มีผลการเรียนรู้แตกต่างกัน
3. ความคงทนในการจำของนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูน ที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบแตกต่างกัน มีความคงทนในการจำแตกต่างกัน

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนสาธิตนาทิพย์ เขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร จำนวน 90 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย จากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้งหมด ซึ่งผ่านการสอบถามความชอบตัวการ์ตูน และผ่านเกณฑ์มาตรฐานทางการอ่านจากแบบทดสอบการอ่านของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ

จากนักเรียน 90 คน ซึ่งเป็นนักเรียนเพศชาย 45 คน นักเรียนเพศหญิง 45 คน จัดการสุ่มอย่างง่าย แบ่งเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน ซึ่งในแต่ละกลุ่มจัดเป็นนักเรียนเพศชาย 15 คน และนักเรียนเพศหญิง 15 คน กำหนดเป็นกลุ่มทดลอง ก, ข, และ ค โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง

เป็นเนื้อหาในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 หน่วยที่ 3 เรื่อง การเจ็บป่วยภายในบ้าน 3 เนื้อหา คือ

1. โรคผิวหนัง
2. ไข้หวัด
3. ทาเจ็บ ทาแดง

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1. หนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบแตกต่างกัน 3 เล่ม คือ
 - 1.1 หนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุด
 - 1.2 หนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง
 - 1.3 หนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด

ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง โดยมีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อหาในหลักสูตรเรื่องการเจ็บป่วยภายในบ้าน

2. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

วิธีการในการทดลอง

ผู้วิจัยจัดให้กลุ่มทดลอง ก. เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุด กลุ่มทดลอง ข. เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง กลุ่มทดลอง ค. เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด ทั้ง 3 กลุ่ม เรียนในเนื้อหาเดียวกัน เวลาเดียวกัน และห้องเรียนที่ใกล้เคียงกัน ใช้เวลาในการเรียน 20 นาที

เมื่อเรียนเสร็จให้หาแบบทดสอบทันที ใช้เวลาในการทดสอบ 40 นาที เว้นระยะเวลาไว้ 14 วัน
นำข้อสอบฉบับเดิมไปหาการทดสอบอีกครั้งหนึ่ง โดยจัดกลุ่มตัวอย่าง เวลา และห้องเรียนเหมือนกับ
การทดลองครั้งแรก

การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากการทดลอง ผู้วิจัยได้นำผลมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยกำหนดค่าเฉลี่ย ค่าความ
เบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความแปรปรวนของคะแนน แล้วทดสอบสมมุติฐานโดยใช้การวิเคราะห์ความ
แปรปรวน (Analysis of Variance) และทดสอบเพื่อหาผลของความแตกต่างรายคู่ตามสมมุติฐาน
โดยใช้วิธีการของ Newman Keuls Method

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

นักเรียนซึ่งเรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบแตกต่างกัน มีผล
การเรียนรู้แตกต่างกัน ดังลักษณะต่อไปนี้

1. นักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุด มีผล
การเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง
และเรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
ที่ระดับ .01

ส่วนนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง
กับนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด มีผลการเรียนรู้
ต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

2. นักเรียนเพศชาย และนักเรียนเพศหญิง ที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดย
ตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุด มีผลการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนเพศชาย และนักเรียนเพศหญิงที่เรียน
จากหนังสือการ์ตูน ที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง และเรียนจากหนังสือการ์ตูน
ที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ส่วนนักเรียนเพศชาย และนักเรียนเพศหญิงที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกตัวเดียวกัน มีผลการเรียนรู้ต่างกันอย่างไม่เป็นนัยสำคัญทางสถิติ

3. ผลความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุด มีความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง และเรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ส่วนนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง กับนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด มีผลความคงทนในการเรียนรู้แตกต่างกันอย่างไม่เป็นนัยสำคัญทางสถิติ

อภิปรายผล

1. เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูน ที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุด มีผลการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง และเรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จากผลการเรียนรู้นี้จะเห็นได้ชัดเจนว่า *
- ความชอบและความสนใจเป็นปัจจัยสำคัญต่อผลการเรียนรู้ หากได้คัดเลือก และนำไปใช้ร่วมกับวิธีสอนได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม (Wittich and Schuller . 1962 : 164) พิจารณาให้ละเอียดไปถึงลักษณะของตัวเอกในแต่ละตัว ซึ่งตัวเอกที่ใช้เป็นตัวแทนความชอบในการวิจัยครั้งนี้เป็นการ์ตูนทางโทรทัศน์ ซึ่งได้รับความชอบสูงสุดของกลุ่มตัวอย่าง คือเรื่อง โดราเอมอน ซึ่งการ์ตูนเรื่องนี้เรื่องราวตรงกับจิตวิทยาของเด็กวัยนี้มาก และมีอิทธิพลต่อเด็กที่ดู (ทัศนศาสตร์ 2526 : 41 - 44 และ อรรถย ศรีสันติสุข 2526 : 159-162) ทำให้นักเรียนเกิดความตั้งใจ และมีทัศนคติต่อตัวละครเกิดขึ้น ซึ่งตรงกับการวิจัยของ กิ่งแก้ว อัทธการ (กิ่งแก้ว อัทธการ 2513 : 8) กล่าวว่า นิทานมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างบุคลิกภาพ มีพลังโน้มน้าวทัศนคติ พฤติกรรม และให้ความรู้กับบุคคลได้ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ

คีนอน จอห์นสัน และซอลซ์ (Dinon, Johnson and Salts. 1977 : 367 - 379) ที่พบว่า
เด็กย่อมมีความชอบตัวละครที่ได้รับความนิยมสำเร็จจากการกระทำพฤติกรรมที่ตรงกับความต้องการของตนเอง
 ดังนั้น เมื่อนักเรียนได้เรียนกับตัวเอกที่นักเรียนมีทัศนคติต่างกัน จึงส่งผลต่อการเรียนรู้
 ของนักเรียน เพราะนักเรียนจะนำความชอบไปสัมพันธ์เชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในบทเรียน เป็นการสนับสนุน
 และอธิบายได้โดยทฤษฎีการย้ายความสัมพันธ์ (Law of Associative Shifting) ของ
 Thorndike ซึ่งทฤษฎีนี้หมายความว่า ถ้ามีการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองอย่างหนึ่ง
 เกิดขึ้นแล้ว หากเราค่อย ๆ นำเอาสิ่งเร้าเดิมนั้นออกไป และค่อย ๆ เพิ่มสิ่งเร้าใหม่เข้าไปแทนที่
 สิ่งเร้าเดิมนั้น สิ่งเร้าใหม่ก็จะเชื่อมโยงสัมพันธ์กับการตอบสนองเดิมนั้นได้ (ประสาธ อิศรปริศา
 2523 : 73) ความเหมือนกันขององค์ประกอบนั้นอาจจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับทักษะ ความรู้ หลักการ
 วิธีการ ทัศนคติ (ชม ภูมิภาค 2516 : 131) และการสร้างหนังสือการ์ตูนในลักษณะนี้ จัดอยู่
 ในขั้นของการส่งเสริมความสนใจเพื่อนำไปสู่ความสัมพันธ์เชื่อมโยง จึงส่งผลให้ผลการเรียนรู้ของ
 นักเรียนที่เรียนจากตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุดมีผลการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มอื่น ซึ่งนักเรียนมีทัศนคติ
 ที่ชอบน้อยกว่าตามลำดับ ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

ส่วนนักเรียนที่ได้เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง
 และเรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุดนั้น ผลการเรียนรู้
 จะแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติก็ตาม แต่จากคะแนนเฉลี่ยจะพบว่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม
 ที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่ม
 ที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด ซึ่งเป็นไปตามระดับของ
ความชอบ จึงส่งผลต่อการเรียนรู้ตามเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น

2. จากผลการวิจัยที่พบว่านักเรียนเพศชาย และนักเรียนเพศหญิงที่เรียนจากหนังสือการ์ตูน
 ที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุด มีผลการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนเพศชาย และนักเรียน
 เพศหญิงที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง และตัวเอกที่นักเรียน
 ชอบน้อยที่สุดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นั้น เป็นการสอดคล้องและสนับสนุนเหตุผลในข้อ 1
 เพราะว่าทั้งนักเรียนเพศชาย และนักเรียนเพศหญิงที่ได้เรียนกับการ์ตูนตัวเอกที่เขาชอบน้อยลงไปนั้น
 ทำให้ความสนใจของนักเรียนน้อยลง เพราะนาทัศนคติต่อตัวเอกที่ตนรู้จักเข้ามาเกี่ยวข้อง จึงส่งผล
 ต่อการเรียนรู้ให้ต่ำลงด้วย ตรงกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้

ส่วนนักเรียนเพศชาย และนักเรียนเพศหญิง ซึ่งเรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดย ตัวเอกตัวเดียวกัน มีผลการเรียนรู้แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ นั่น เป็นเพราะว่าเด็กอยู่ใน ระดับความชอบที่เท่ากัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยหลาย ๆ เล่ม ซึ่งพบว่าเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิง ต่างมีความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนเช่นเดียวกัน (Hildreth, 1958 : 525, การง เพชรพลาย 2504 : 79, ลาวรรณ โฉมเฉลา 2504 : 75) และ ประทีน คล้ายนาค (ประทีน คล้ายนาค 2518 : 37 - 38) ยังพบว่านักเรียนเพศชายและนักเรียนเพศหญิงที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่มี องค์ประกอบเดียวกัน มีผลการเรียนรู้ใกล้เคียงกัน แต่จากคะแนนเฉลี่ยแล้ว มีแนวโน้มว่านักเรียน เพศหญิงมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่านักเรียนเพศชาย ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของประสงค์ สุรสิทธิ์ (ประสงค์ สุรสิทธิ์ 2515 : 31) และนักการศึกษาทั่วไปที่พบว่า นักเรียนเพศหญิงมีความถนัดทาง ภาษามากกว่านักเรียนเพศชาย

3. การเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้หลังการเรียนสองสัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุด มีความคงทนในการเรียนรู้ สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง และดำเนิน เรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นั้น เป็นเพราะคุณสมบัติ ของตัวเอกที่ทำให้เด็กประทับใจมากน้อยต่างกัน จึงทำให้เรียนรู้ได้มาก และจำได้นานต่างกัน และ นักเรียนเกิดความรู้สึกพอใจระลึกได้ เมื่อต้องการใช้อีกครั้งหนึ่ง (ชัยพร วิชชาวุธ 2519 : 125) แต่ผลความคงทนในการเรียนรู้นั้นก็เป็นผลจากการเรียนครั้งแรก เมื่อนักเรียนเรียนครั้งแรกมีผลการเรียนรู้ สูง ผลความคงทนในการเรียนรู้ก็สูงไปตามตัวเอกที่เขาได้อ่าน เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งเป็นการสนับสนุนและอธิบายได้ด้วยทฤษฎีการจาและการลืม ซึ่งกล่าวว่า การเรียนรู้มีคุณภาพสูงเท่าใด คือคุณภาพสูงมาก ๆ การลืมน้อยกว่า จะช่วยให้ความคงทนในการเรียนรู้ดีขึ้น (ชม ภูมิภาค 2516 : 32)

ส่วนนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง กับ ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด มีผลความคงทนในการเรียนรู้แตกต่างกันอย่างไม่มีนัย สำคัญทางสถิติ นั่น ก็เป็นเหตุผลเดียวกับข้างต้น คือนักเรียนมีความชอบและสนใจกับตัวเอกทั้งสองตัว ใกล้เคียงกัน จึงส่งผลต่อความคงทนในการเรียนรู้ไม่แตกต่างกันดังกล่าว

จากผลการวิจัยทั้งหมด ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า ในการสร้างและพัฒนาหนังสือการ์ตูน ซึ่งเป็นสื่อการสอนที่เด็กมีความสนใจอยู่แล้วนั้น การเขียนเรื่อง และการกำหนดตัวละคร ควรคำนึงถึง และยึดจิตวิทยาเด็กให้มากที่สุด เพราะเด็กทุกคนจะมีตัวละครในนิทานเรื่องหนึ่งเรื่องใด ประทับอยู่ในความทรงจำ และความประทับใจนั้นจะคงอยู่จนกระทั่งพ้นวัยมาเป็นผู้ใหญ่ (พริ้มเพรา นิคมร 2526 : 2) จะทำให้หนังสือการ์ตูนนั้นมีประสิทธิภาพสูง และสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยเท่าที่อภิปรายมา อาจนามากล่าวสรุปเป็นข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยต่อไปได้ดังนี้

1. เกี่ยวกับองค์ประกอบด้านรูปแบบของตัวละคร

1.1 ควรมีการศึกษาลักษณะของตัวละครในการสร้างหนังสือการ์ตูน โดยใช้ตัวละครที่เด็กรู้จักดี จากสื่อมวลชนหรือวรรณคดีไทย กับตัวละครที่เด็กไม่เคยรู้จักมาเลย ว่าจะส่งผลแตกต่างกันหรือไม่ เพียงใด

1.2 ควรมีการศึกษาตัวละครของเรื่องในผู้อ่านกลุ่มอายุต่าง ๆ กัน

2. สำหรับสื่อประเภทหนังสือการ์ตูน องค์ประกอบอื่นทางค่านเนื้อหา ไม่ว่าจะเป็น ฉาก สำนวนภาษา วิธีการเสนอตัวละคร หรือการจบเรื่อง ยังมีแง่มุมที่น่าศึกษาอีกมาก เพื่อให้ได้หลักการของสื่อประเภทนี้ต่อไปอีก

3. ผลการวิจัยครั้งนี้จะครอบคลุมไปถึงสื่อประเภทอื่น ๆ ที่ต้องมีตัวละครของเรื่องเป็นแกนหรือไม่ เช่น ละครหุ่น ละครวิทยุเพื่อการศึกษา เทปโทรทัศน์เพื่อการศึกษา และภาพยนตร์เพื่อการศึกษา ควรมีการศึกษาองค์ประกอบด้านนี้อีกครั้งในสื่อประเภทดังกล่าว

ป ร ร ฏ ำ ฑู กิ ร รม

บรรณานุกรม

"การรู้ตน : ศิลปะของอารมณ์ขัน" ประชาชาติ 69 : 36 - 49 มีนาคม 2518

กิ่งแก้ว อัทธการ วรรณกรรมจากบ้านใน เอกสารนิเทศการศึกษาระดับที่ 113 หน่วยศึกษานิเทศก์
กรมการฝึกหัดครู 2513, 444 หน้า

ขวัญชัย เหมือนเผ่าพงษ์ การศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูน เรื่องที่ระบุและ
ไม่ระบุจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม ปรินฎานันท์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร 2525, 82 หน้า อักสาเนา

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ แผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 5 (พ.ศ.2525 - 2529)
สำนักนายกรัฐมนตรี 2525, 369 หน้า

คณะนิติศาสตร์เทคโนโลยีทางการศึกษา นวกกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2522, 301 หน้า อักสาเนา

จินตนา ใบกาชฎี "การจัดหาหนังสืออ่านเพิ่มเติมสำหรับท้องถิ่น" วารสารการวิจัยทางการศึกษา
1 : 109 - 134 มกราคม - มีนาคม 2525

ชม ภูมิภาค เทคโนโลยีทางการสอนและการศึกษา ประสานมิตร .ป.ป. 344 หน้า
จิตวิทยาการเรียนการสอน พิมพ์ครั้งที่ 1 ไทยวัฒนาพานิช 2516, 238 หน้า

ชัยพร วิชชาวุธ จิตวิทยาฉบับประสบการณ์ โรงพิมพ์บริษัทสารมวลชนจำกัด 2519, 198 หน้า

ชูศรี วงศ์รักษา เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร 2525, 252 หน้า

ดวงเดือน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจวบจันทน์ จริยธรรมของเยาวชนไทย รายงานการวิจัย
ฉบับที่ 21 สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2520,
339 หน้า

ดาเนิน ยอดมิ่ง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากหนังสือการ์ตูนที่มีวิธี
เสนอเนื้อหาแบบต่าง ๆ ปรินฎานันท์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
2525, 151 หน้า อักสาเนา

การร พชรพลาย "ทัศนคติของนักเรียนเกี่ยวกับหนังสือ การอ่านหนังสือ และห้องสมุด"

บรรณารักษ์ 2504 หน้า 53 - 59 คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2504

ทัศน สัตยะนันท์ "โคราแอมอน เหตุใดแมวญี่ปุ่นจึงครองใจเด็กไทย" โลกหนังสือ

7 : 39 - 44 เมษายน 2526

นิพนธ์ สุขปรีดี และลัดดา สุขปรีดี เทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บางแสน 2517, 167 หน้า

ประทีน คล้ายนาค การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยสอนด้วยหนังสือการทูนกับการสอนตามปกติ ปรินฎานิพนธ์ กศ.ม.

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2518, 149 หน้า อักสาเนา

ประสงค์ สุรัสวดี การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ความเข้าใจของนักเรียน

จากการอ่านหนังสือบทเรียนภาษาอังกฤษที่มีแต่ตัวอักษร บทเรียนภาษาอังกฤษที่มีตัวอักษร

ประกอบควมภาพการทูน และบทเรียนภาษาอังกฤษที่ผูกเนื้อเรื่องเป็นการทูนในระดับมัธยมศึกษา

ปีที่ 1 ปรินฎานิพนธ์ กศ.ม. วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร 2517, 69 หน้า

ประสาธ อิศรปริศา จิตวิทยาการเรียนรู้กับการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย-

ศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม 2523, 195 หน้า

ประเสริฐ มาสุปรีดี การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้วิชาสร้างเสริมประสบการณ์

ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการสอนด้วยหนังสือการทูนกับการสอนปกติ

ปรินฎานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2522, 136 หน้า

อักสาเนา

เป็รื่อง ญุฑ การวิจัยสื่อและนวัตกรรมการสอน ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2519, 141 หน้า อักสาเนา

พงษ์สวัสดิ์ ลาภบุญเรือง การศึกษาเปรียบเทียบอัตราเร็วของการเรียนรู้และความคงทนในการจำ

โดยใช้ภาพที่มีลักษณะปิดและขู่ กับข้อความที่มีลักษณะปิดและขู่กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ปีที่ 1 ปรินฎานิพนธ์ กศ.ม. วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร 2515, 60 หน้า อักสาเนา

พรณี ชูทัย จิตวิทยาการเรียนการสอน พิมพ์ครั้งที่ 2 วรวิการพิมพ์ 2522, 266 หน้า

พริ้มเพรา นิตมร ผลการใช้หนังสือภาพที่มีตัวละครเป็นสัตว์ กับหนังสือภาพที่มีตัวละครเป็นคน
ทดสอบความเข้าใจเพื่อเนื้อเรื่องของผู้อ่าน 2 กลุ่มอายุ ปริญฐานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2526, 134 หน้า อักสาเนา

เริงลักษณ์ มหาวินิจฉนตรี การใช้ภาพในการสอนคำศัพท์ภาษาไทยในชั้นประถมศึกษาตอนต้น
 วิทยานิพนธ์ ก.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2517, 129 หน้า อักสาเนา

ดาวรรณ โฉมเฉลา ผลดีและผลเสียจากการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย
 (ป.5 - ป.7) วิทยานิพนธ์ ค.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2504, 80 หน้า อักสาเนา

วิริยะ สิริสิงห์ บรรณาธิการ การเขียนเรื่องสำหรับเด็ก สุริยาสาส์ 2524, 118 หน้า

ศึกษาริการ, กระทรวง รายงานการสำรวจความสนใจและรสนิยมในการอ่านของเด็กและเยาวชนไทย
 กรมวิชาการ 2520 ค.

หลักสูตรประถมศึกษา โรงพิมพ์ส่วนท้องถิ่น 2520, 442 หน้า

ศึกษาริการ, กระทรวง และธนาคารกสิกรไทย เอกสารประกอบงานนิทรรศการหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก
 2524

ศึกษาริการ, กระทรวง อุปกรณ์การสอน อนุสารประกอบหลักสูตรประถมศึกษาชุดที่ 1 ประโยคประณ
 ศึกษาตอนต้น อันดับที่ 25 โครงการพัฒนาการศึกษา กรมวิชาการ 2503

สถาบันวิจัยสังคมจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยร่วมกับมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็กและนิตยสารวงการ รายการ
สำรวจทัศนคติเด็กวัยเรียนอายุระหว่าง 6 - 12 ปี หรือที่กำลังเรียนอยู่ชั้น ป.1 - ป.6 จาก
โรงเรียนจำนวน 15 โรงเรียนในเขตใจกลางกรุงเทพมหานคร วันที่ 1 - 7 มิถุนายน 2525

สมพงษ์ ศิริเจริญ และคนอื่น ๆ คู่มือการใช้สื่อทัศนวัสดุ มงคลการพิมพ์ 2506, 422 หน้า

สมศรี ทองปั้น หนังสือส่งเสริมการอ่านระดับประถมศึกษาเรื่อง "นิทานพื้นบ้านถิ่นโคราช" บัณฑิตวิทยาลัย
 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ 2524, 119 หน้า

สมัคร ผลจารุณ รูปแบบของภาพการ์ตูนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา ปริญฐานิพนธ์
 กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2522, 31 หน้า อักสาเนา

สุขสมร ประพัฒน์ทอง อิทธิพลของการใช้นิทานสำหรับเด็กและการอบรมเลี้ยงดูที่มีต่อพฤติกรรม

ไม่สมถะของเด็กไทย ปริญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาสังคม) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
 2521, 183 หน้า อักสาเนา

สุรางค์รัตน์ ณ พัทลุง การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 7 โดยการสอนด้วยหนังสือการทูนกับการสอนแบบเดิม วิทยานิพนธ์ ก.ม.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2521, 138 หน้า อัดสำเนา

สุวัณห์ ศรีสง่า การศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือการทูนของนักเรียนอายุ 8 ปี 9 ปี และ 10 ปี ปีการศึกษา 2515 วิทยานิพนธ์ กศ.ม. วิทยาลัยวิชาการศึกษาประสานมิตร 2516, 87 หน้า อัดสำเนา

สุวิทย์ แทนปั้น การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากการเรียนด้วยบทเรียนที่มีตัวอักษร บทเรียนที่มีตัวอักษรประกอบด้วยภาพการทูนโครงร่างการทูนล้อของจริง และการทูนล้อของจริง วิทยานิพนธ์ กศ.ม. วิทยาลัยวิชาการศึกษาประสานมิตร 2517, 47 หน้า อัดสำเนา

เสาวฤทธิ์ คุณาวัดนาวิจิ การศึกษาเปรียบเทียบองค์ประกอบของสมรรถภาพทางสมองด้านความจำทางภาษาตามทฤษฎีกลฟอว์คกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2517, 80 หน้า อัดสำเนา

อนันต์ ศรีโสภณ สถิติเบื้องต้น ไทยวัฒนาพานิช 2521, 396 หน้า

_____ หลักการวิจัยเบื้องต้น วัฒนาพานิช 2521, 430 หน้า

_____ การวัดผลและการประเมินผลทางการศึกษา ไทยวัฒนาพานิช 2520, 251 หน้า

อรทัย จันทรวิชานวงศ์ รูปแบบของนิทานที่ส่งผลต่อความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2523, 751 หน้า อัดสำเนา

อรทัย ศรีสันติสุข "การทูนญี่ปุ่นกับเด็กไทยจากมดเอ็กซ์มาสู่แมวโคเรมอน" ความสัมพันธ์ไทยญี่ปุ่น 10 ปี หลังการต่อต้านสินค้าญี่ปุ่น สถาบันญี่ปุ่นศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 2526, 181 หน้า

Adam, Jack A. Human Memory. New York, McGraw-Hill Book Company, 1967. 216 p.

Bandura, Albert, Social Learning Theory. New Jersey, Prentice-Hall, Inc., 1977. 247 p.

Becker, Stephen, "Cartoon," Collier's Encyclopedia. 5 : 495 - 506 New York, Crowell Collier Publishing Company, 1962.

- Brown, James W., Richard B. Lewis and Fred F. Hardcheroad, IV Instructional Technology Media and Methods. 5 th.ed., New York, McGraw-Hill, 1977. 498 p.
- Dinon, David., James Johnson and Eli Saltz. "Training Disadvantaged Preschoolers on Various Fantasy Activities : Effects on Cognitive Function and Impulse Control," Child Development. 2 : 367 - 379, June, 1977.
- Fan, Chung teh. Item Analysis. Table Princeton, New Jersey, Educational Testing Service, 1952, 32 p.
- Ferguson, George L. Statistical Analysis in Psychology and Education. New York, McGraw-Hill Book Co, 1966. 446 p.
- Frank, Josette. Your Child's Reading Today. Garden City, New York, Doubleday and Company Inc., 1954. 328 p.
- Gagne, R.M. The Condition of Learning. 2 nd.ed., New York : Holt, Rinehart and Winston, Inc., 1970, 409 p.
- Gesell, Arnold L. The Child from Five to Ten. Haper and Brothers, New York, 1946. 475 p.
- Hildreth, Gertrude. Teaching Reading : A Guide to Basic Principles and Modern Practices. New York, Henry Holt and Company, 1958. 612 p.
- Kinder, James S. Audio-Visual Materials and Techniques. 2 nd.ed., New York, American Book Company, 1959. 592 p.
- _____. Using Audio-Visual Materials in Education. New York, American Book Company, 1965. 199 p.
- Larrick, Nanay. A Parents' Guide to Children's Reading. New York, New York Pocket Book Inc., 1964. 311 p.
- Lyness, Paul I. What Boys and Girls Like the Newspapers. Editor and Publishing LxxxIII. November 1950. p. 18.
- Malter, Morton S. "The Content of Current Comic Magazines," Elementary School Journal. 52 : 505 - 510, May, 1952.
- McClelland, David C. The Achieving Society. New York, D. Van Nostrand Company, Inc., 1961. 512 p.
- Meed, Margaret, "Reading Interest in First Grades," Elementary English. 11 : 707 - 711, November, 1963.

- Pittman, David J. "Mass Media and Juvenile Delinquency," Juvenile Delinquency, New York, Philosophical Library, Inc., 1958. 300 p.
- / Schonell, Fred J. The Psychology and Teaching of Reading. London, Oliver and Boyd, 1961. 295 p.
- Shone, W.W.D. "The Comic and the Instructional Method," Journal of Education Sociology. p. 238 - 239, December 1944.
- Shores, Louis. Instructional Material. New York, The Ronald Press Company, 1960. 480 p.
- Thorndike, Robert L. "Words and Comics," Journal of Experimental Education. p. 110 - 113, December, 1941.
- Wittich, Walter A. and Charles F. Schuller. Audio-Visual Materials. Their Nature and Use. 3 rd.ed., New York, Harper and Brothers Publishers, 1962. 500 p.
- ✓ Witty, Paul A. "Children's Interest In Reading the Comics," Journal of Experimental Education. 10 : 100 - 104, December, 1941.

ภ า ค แ ผ น แ ผ

/

ภาคผนวก ก

คำสถิติของการวิเคราะห์แบบทดสอบ

ค่า P_H , P_L , p , r , Δ ที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อทดสอบวัดผลการเรียนรู้ และความคงทนในการเรียนรู้ เรื่องการเจ็บป่วยภายในบ้าน

ข้อที่	P_H	P_L	p	r	Δ
1	.86	.57	.72	.35	10.6
2	.93	.43	.71	.58	10.8
3	.64	.29	.46	.35	13.4
4	.71	.29	.50	.42	13.0
5	.79	.36	.58	.44	12.2
6	.86	.50	.70	.41	11.0
7	.93	.57	.77	.48	10.0
8	.86	.36	.63	.52	11.7
9	.71	.21	.45	.50	13.5
10	.71	.36	.54	.35	12.6
11	.86	.50	.70	.41	11.0
12	.93	.43	.71	.58	10.8
13	.99	.43	.78	.75	9.9
14	.99	.21	.68	.84	11.1
15	.93	.64	.80	.42	9.6
16	.86	.50	.70	.41	11.0
17	.64	.36	.50	.28	13.0
18	.71	.36	.54	.35	12.6
19	.79	.36	.58	.44	12.2
20	.86	.43	.66	.47	11.4

ข้อที่	P _H	P _L	p	r	Δ
21	.93	.50	.74	.53	10.4
22	.64	.29	.46	.35	13.4
23	.71	.36	.54	.35	12.6
24	.71	.43	.57	.29	12.3
25	.79	.50	.65	.32	11.4
26	.86	.36	.63	.52	11.7
27	.93	.36	.68	.63	11.2
28	.93	.43	.71	.58	10.8
29	.93	.57	.77	.48	10.0
30	.86	.57	.72	.35	10.6
31	.86	.50	.70	.41	11.0
32	.71	.43	.57	.29	12.3
33	.79	.50	.65	.32	11.4
34	.86	.50	.70	.41	11.0
35	.71	.29	.50	.42	13.0
36	.79	.43	.62	.38	11.8
37	.93	.36	.68	.63	11.2
38	.99	.43	.78	.45	9.9
39	.93	.57	.77	.48	10.0
40	.71	.29	.50	.42	13.0

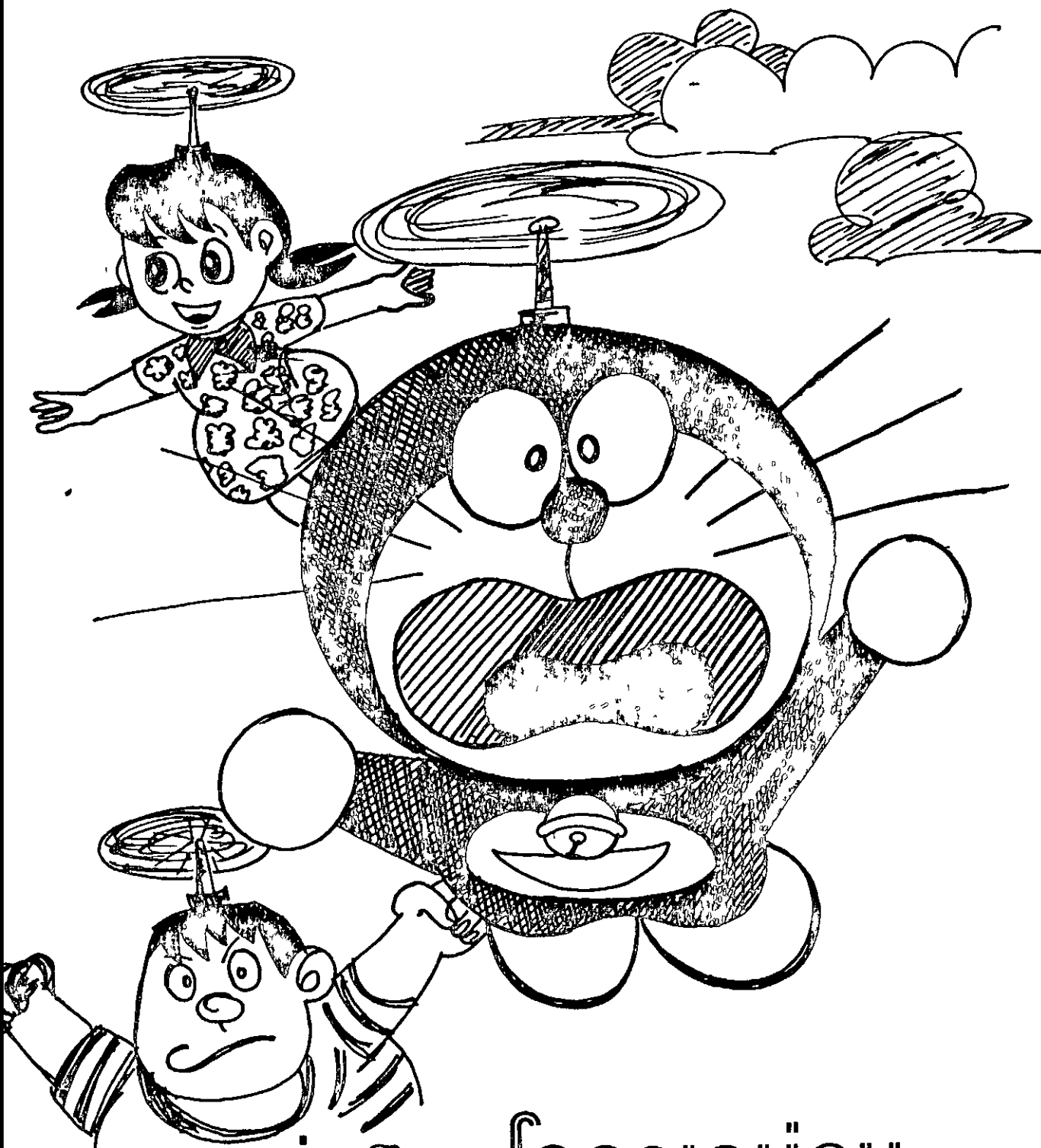
ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ = 0.86

ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานในการวัด = ± 2.24

ภาคผนวก ข

ตัวอย่างหนังสือการทุนที่ใช้ในการทดลอง

บทเรียนเรื่อง การเจ็บป่วยภายในบ้าน



ดำเนินเรื่องโดย ไดราเอมอน

กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

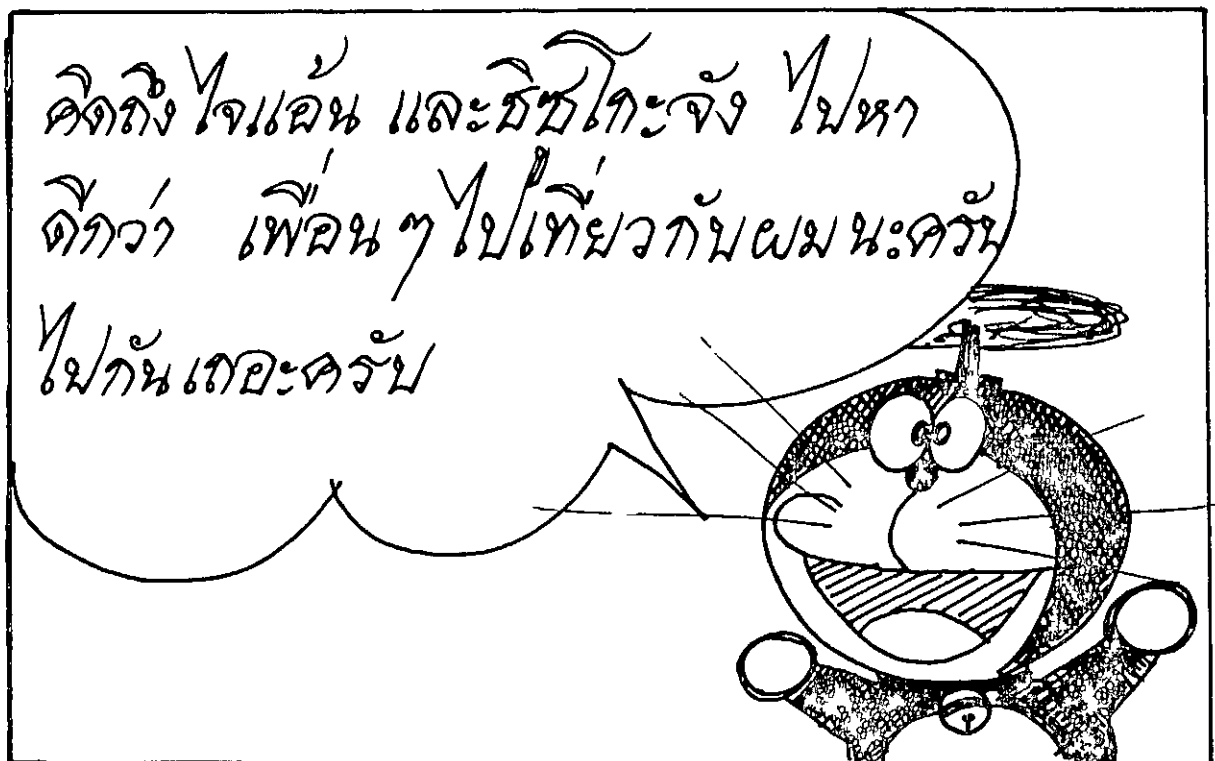
เนื้อหา : โรคที่เด็กเป็นกันมาก

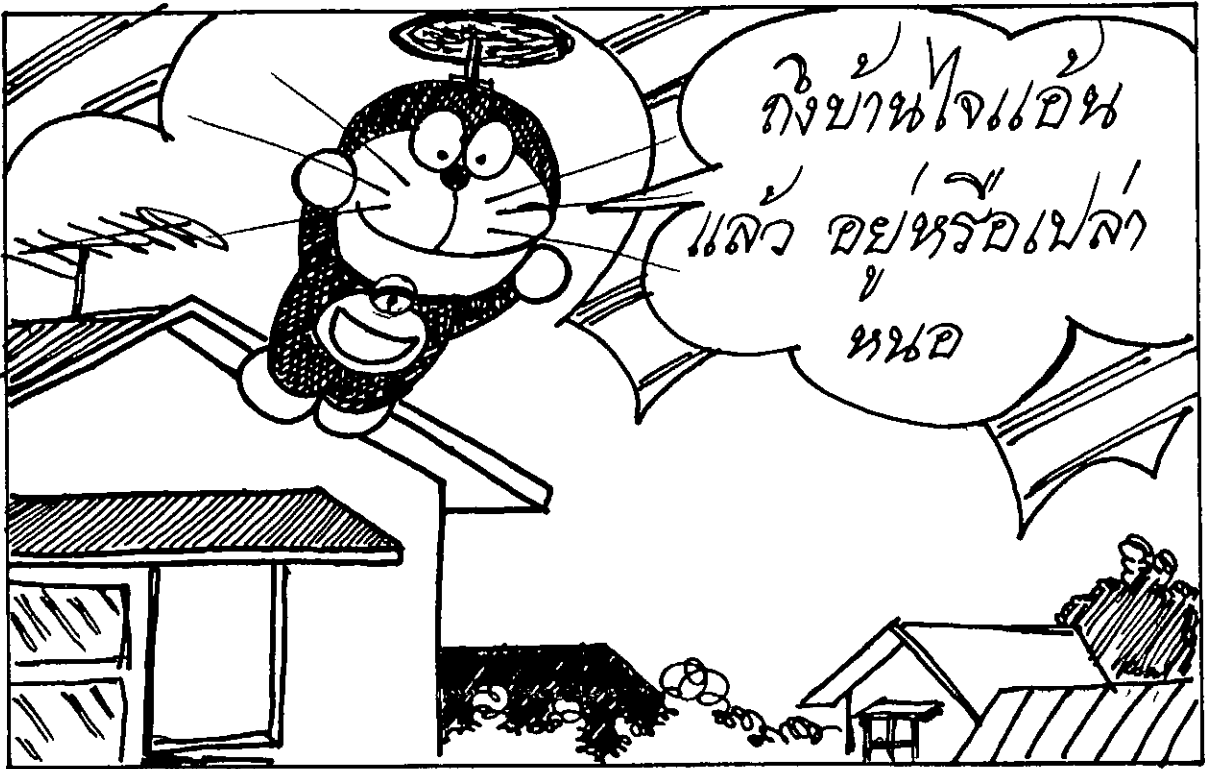
๑. ไข้หวัด

๒. โรคผิวหนัง

๓. โรคตาเจ็บ ตาแดง

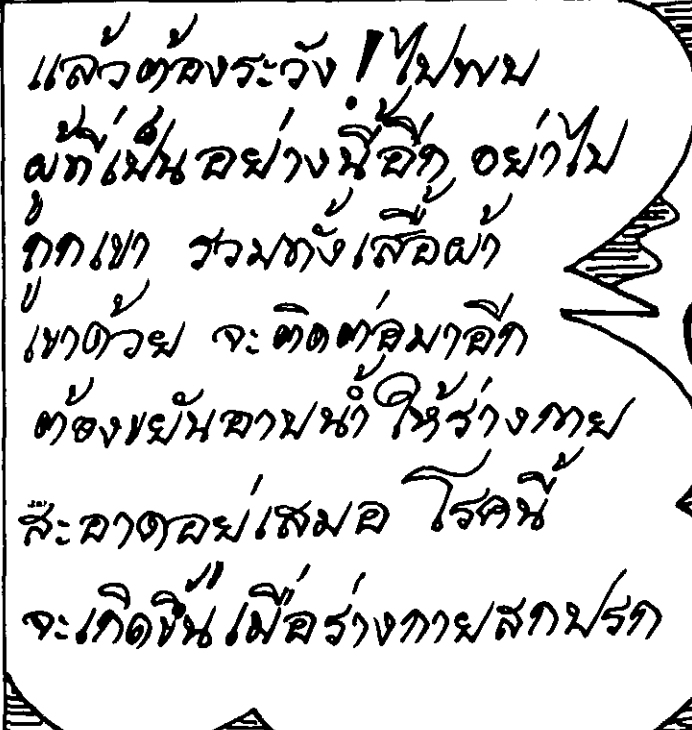
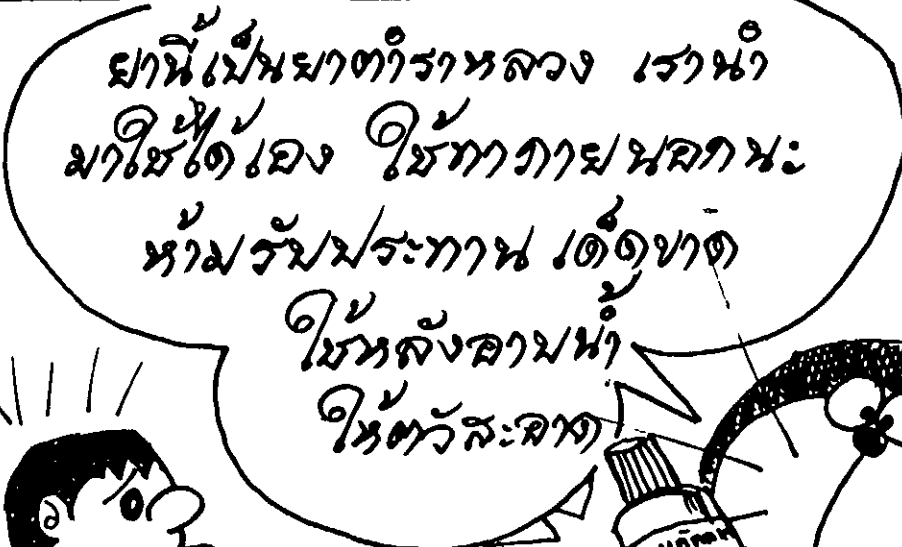
เผชิญ สังข์น้อย : เรื่อง . ภาพ











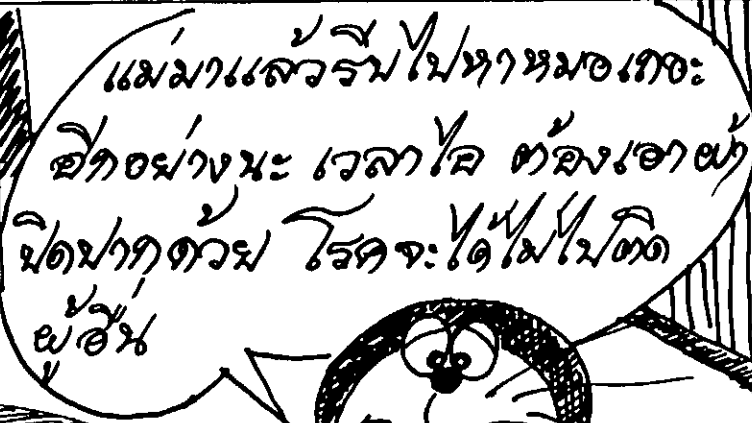
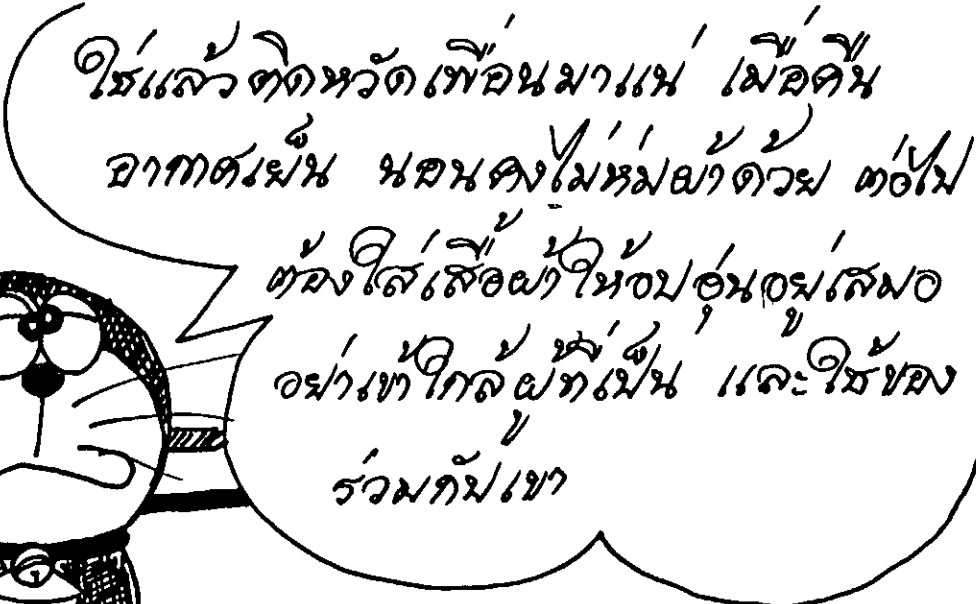


ไอ้โตราเอมอน หนาวังเลยม ฝากศิระมะ
ท้าวร่อน ฝากกล่อมเหื้อ เจ็บคอ และไอด้วย
เดี๋ยวแม่จะพาไปหาหมอ



เมื่อวานนี้ไปโรงเรียน เพื่อนเขาเป็น
หวัด ฉันทเล่นกับเขา เขาไอเร็วด้วย
เลย ไม่ยอมมีดปากด้วย
วันนี้ฉันจึงเป็นนาง





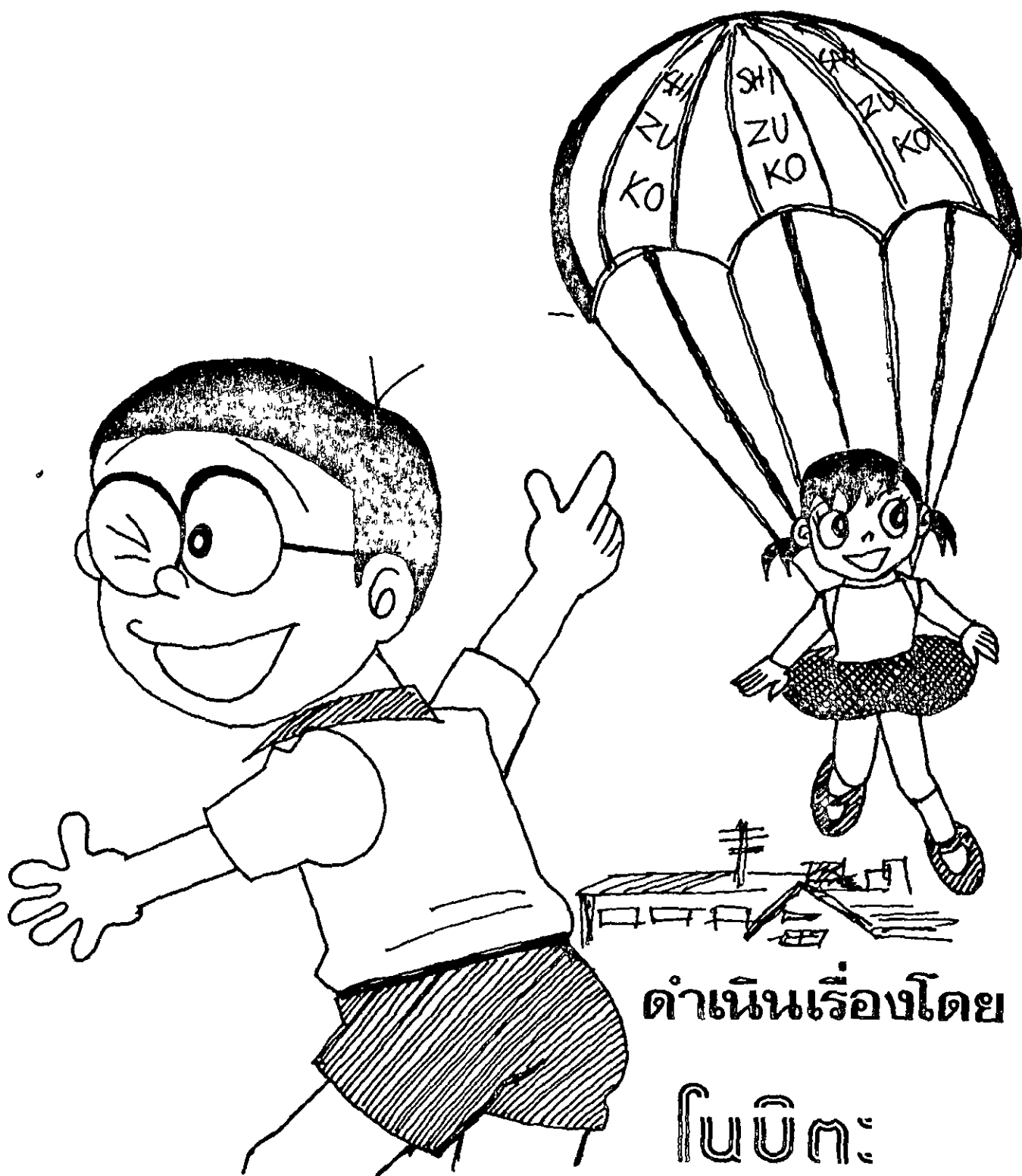








บทเรียนเรื่อง การเจ็บป่วยภายในบ้าน



กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

เนื้อหา : โรคที่เด็กเป็นกันมาก

๑. ไข้หวัด

๒. โรคผิวหนัง

๓. โรคตาเจ็บ ตาแดง

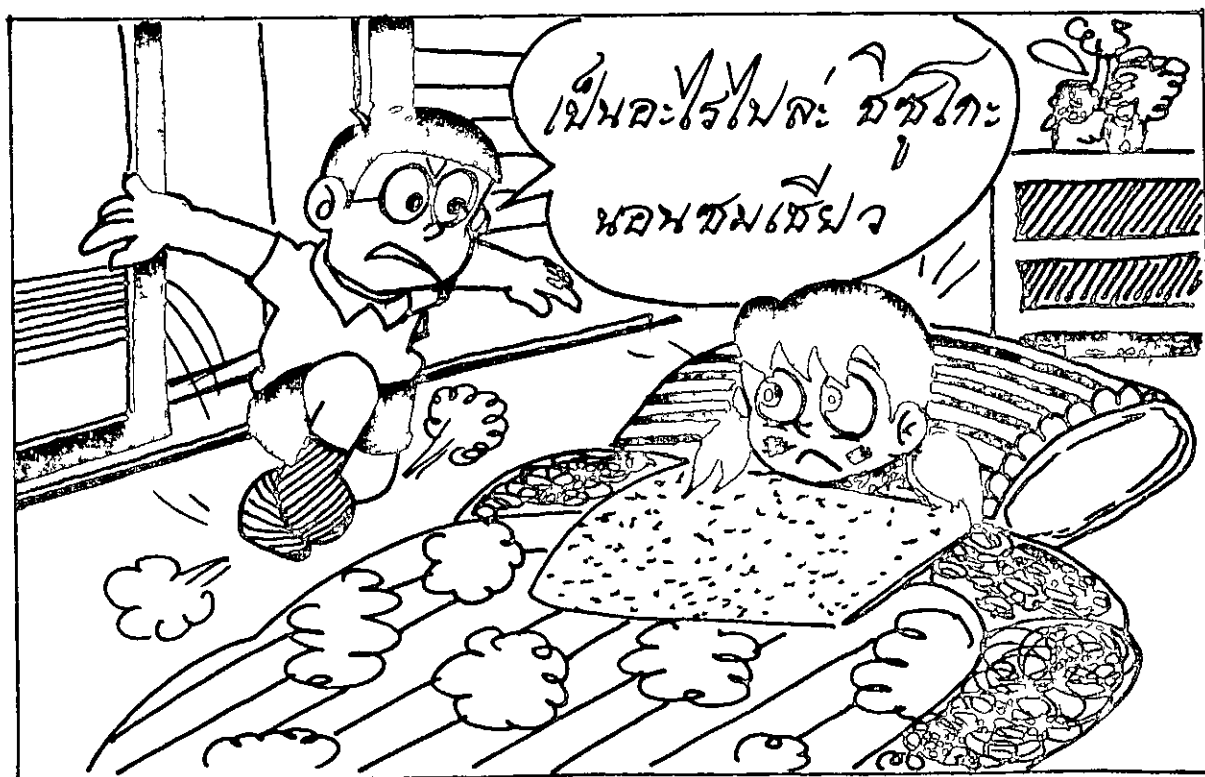












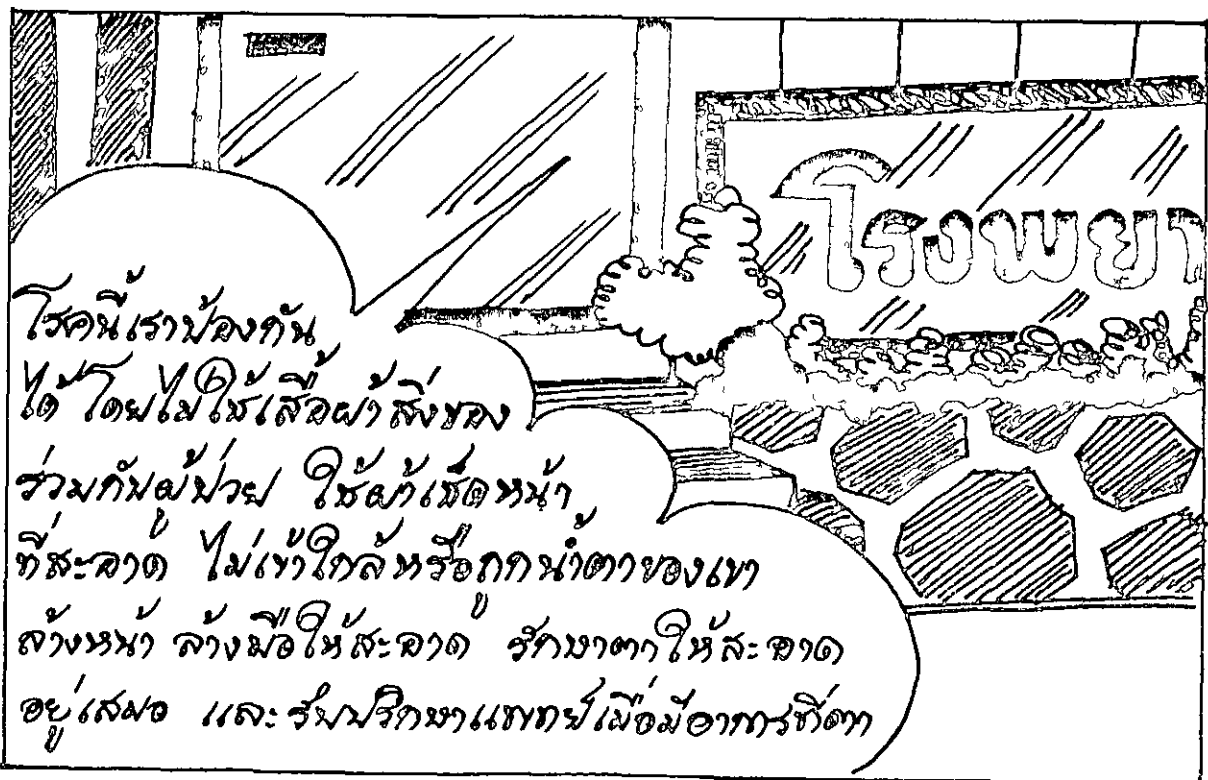
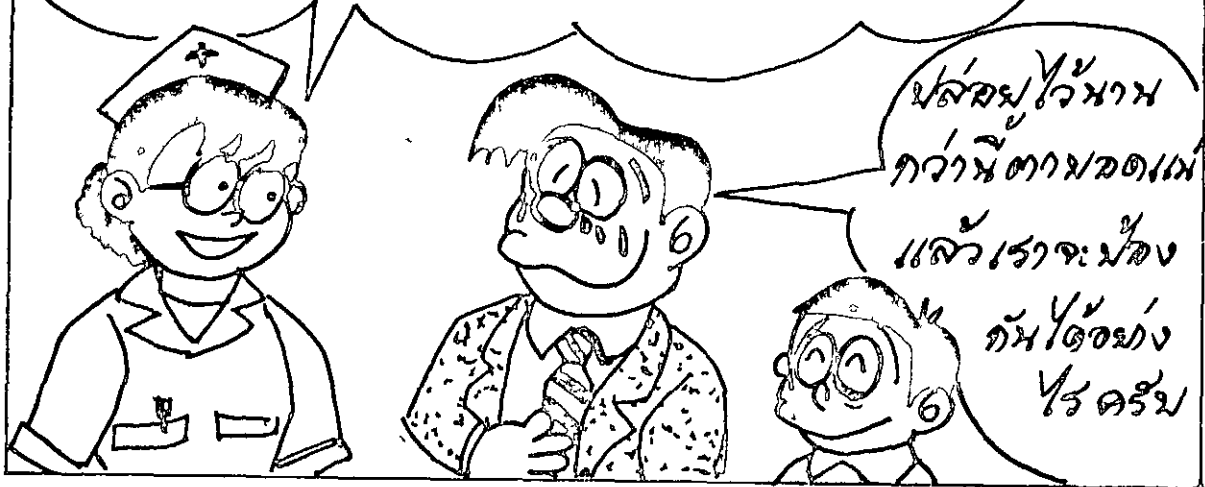








ใช้แล้วเห็นตาแดง โรคนี้ติดต่อกันได้ถ้าเราไม่สัมผัส
น้ำตาหรือตาของผู้ที่กำลงามแล้วมาโดนตาเรา หรือใช้
ผ้าเช็ดหน้า เสื้อผ้า และของใช้ร่วมกับผู้ป่วย





บทเรียนเรื่อง การเจ็บป่วยภายในบ้าน



กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

เนื้อหา : โรคที่เด็กเป็นกันมาก

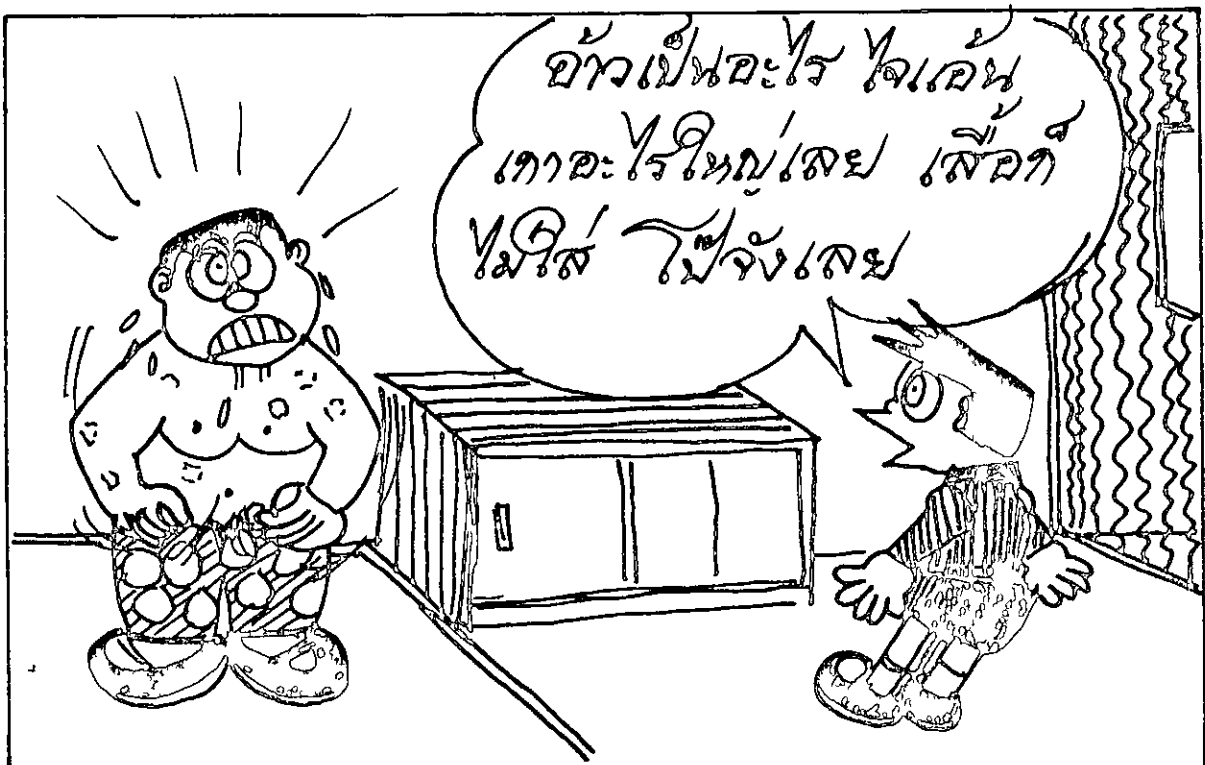
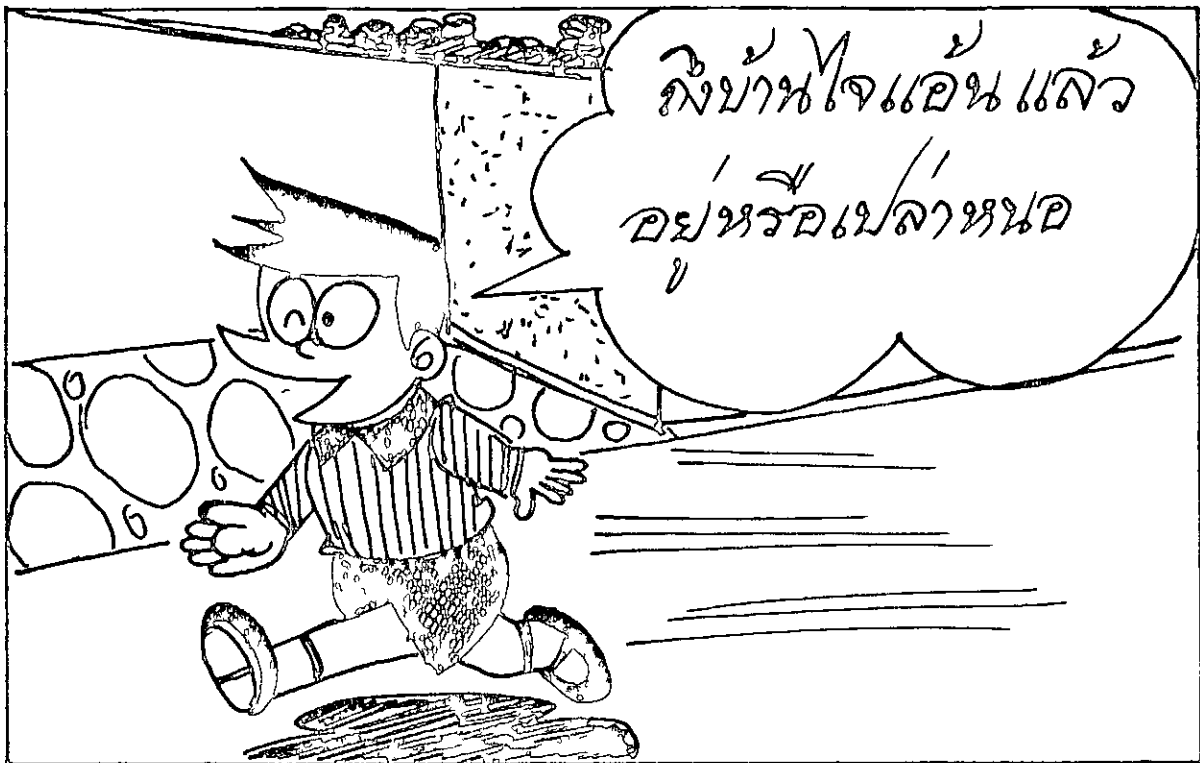
๑ ไช้หวัด

๒. โรคผิวหนัง

๓ โรคตาเจ็บ ตาแดง

เผชิญ สังข์น้อย : เรื่อง : ภาพ







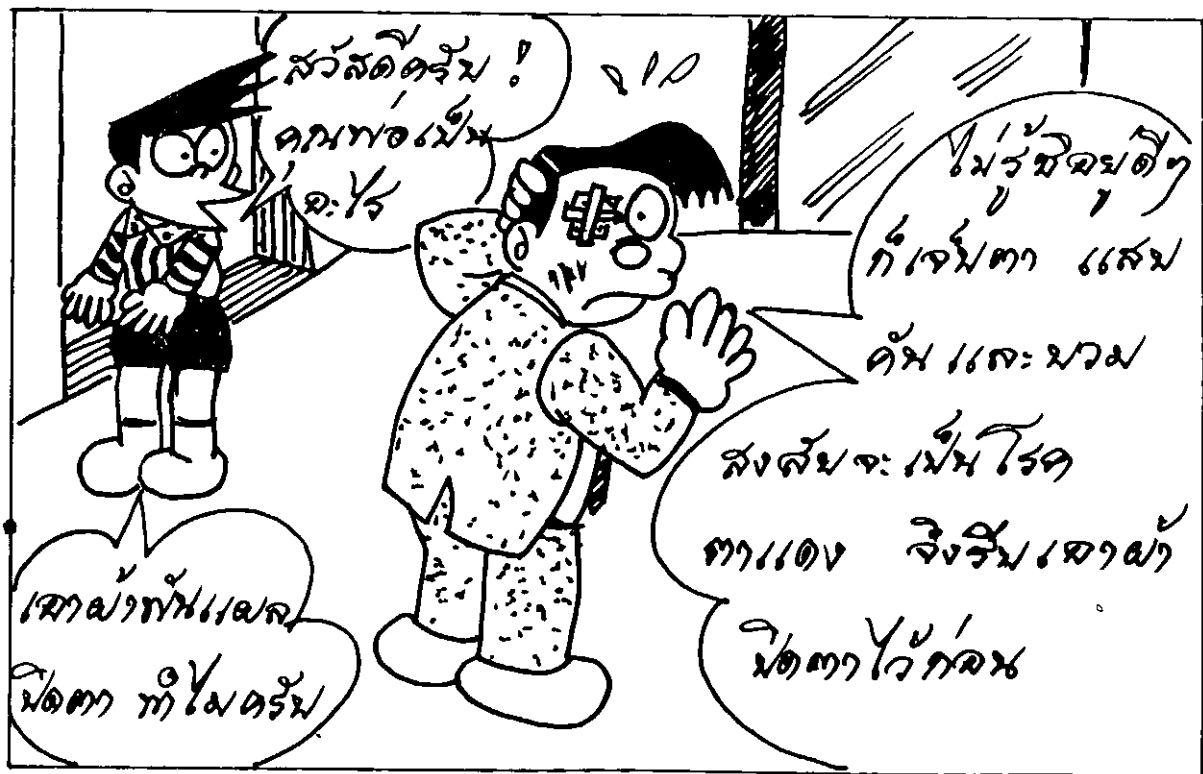


















ภาคผนวก ก

แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้

8. กลากจะพบมากบริเวณไหนของร่างกาย
- แกน ขา
 - ลาตัวทั่วไป
 - ส่วนหน้าและคอ
 - ส่วนที่มีเลือดมาปกคลุม
9. บริเวณหน้าและคอมักพบโรคใด
- กลาก
 - เกลื้อน
 - หิด
 - หูด
10. เป็นกลากเกลื้อนไม่จำเป็นต้องไปหาแพทย์ เพราะเหตุใด
- รักษาเองได้
 - เป็นโรคไม่ร้ายแรง
 - มียาสามัญประจำบ้านใช้
 - ถูกทุกข้อ
11. ยาที่เราสามารถใช้ได้เองเป็นยาคาราลวง มีอันตรายน้อย คือยาประเภทใด
- ยาขับออก
 - ยาตามแพทย์สั่ง
 - ยาสามัญประจำบ้าน
 - ยาที่ขายตามร้านขายยาทั่วไป
12. พบคนเป็นโรคผิวหนังควรทำอย่างไร
- ช่วยพาไปหาแพทย์
 - อย่าไปถูกตัวเขา
 - มองควยสายตารังเกียจ
 - ระวังตัวเองจะเป็นบ้าง
13. สิ่งใดช่วยป้องกันโรคผิวหนังได้ดีที่สุด
- ความสะอาดของร่างกาย
 - เสื้อผ้าที่ซักสะอาด
 - ไม่ถูกฝุ่นละอองมาก
 - ไม่เข้าใกล้ผู้ป่วย
14. สิ่งที่ใช้แก้กลากเกลื้อนมีวิธีใช้อย่างไร
- รับประทาน
 - ทาบริเวณที่เป็น
 - ดื่มก่อนอาหาร
 - ฉีดเข้าเส้น
15. อาการที่ ซิซุโกะ ไม่เป็น คืออะไร
- เจ็บคอ
 - คันหัวตัว
 - ปวดศีรษะ
 - ปวดกล้ามเนื้อ
16. เมื่อวานนี้ ซิซุโกะ ไปไหนมา
- วัด
 - โรงเรียน
 - โรงพยาบาล
 - ห้างสรรพสินค้า

17. เมื่อนักเรียนไอควรทำอะไร

- ก. หลับตา
- ข. เอามือปิดปาก
- ค. ใช้ผ้าเช็ดหน้าปิดปาก
- ง. อย่าให้เสียงดัง

18. นักเรียนควรมีสิ่งใดติดตัวด้วยเสมอ

- ก. ผ้าพันคอ
- ข. ผ้าเช็ดหน้า
- ค. ผ้าพันแผล
- ง. ผ้าเช็ดตัวผืนเล็ก ๆ

19. ถ้านักเรียนนอนกับน้องประจำ เมื่อ
น้องเป็นหวัด ควรทำอะไร

- ก. พาไปพบแพทย์
- ข. ดูแลน้องอย่างใกล้ชิด
- ค. แยกห้องนอนกับน้องชั่วคราว
- ง. คอยห่อผ้าห่มน้องขณะหลับ

20. นักเรียนเล่นอยู่กับเพื่อน ๆ ถ้านักเรียน
ไอควรหันหน้าไปทางทิศใด

- ก. แหงนขึ้นฟ้า
- ข. ถ่มลงดิน
- ค. หันออกจากกลุ่มเพื่อน
- ง. ทางใดก็ได้

21. โรคหวัดมักเป็นมากในฤดูใด

- ก. เปลี่ยนจากฤดูฝนเป็นฤดูหนาว
- ข. เปลี่ยนจากฤดูหนาวเป็นฤดูร้อน
- ค. เปลี่ยนจากฤดูร้อนเป็นฤดูฝน
- ง. เป็นมากทุกฤดู

22. ข้อใด ไม่จำเป็น สำหรับการป้องกันหวัด

- ก. พยายามให้ร่างกายอบอุ่น
- ข. ใส่เสื้อผ้าต้องรีดทุกครั้ง
- ค. ไม่อาบน้ำที่เย็นจัด
- ง. ไม่อยู่ใกล้ผู้ที่กำลังป่วย

23. โรคหวัดติดต่อทางใดง่ายที่สุด

- ก. เครื่องนุ่งห่ม
- ข. ใช้ของร่วมกัน
- ค. รับประทานอาหารร่วมกัน
- ง. ไอจามรดกัน

24. เมื่อนักเรียนเจ็บตาแสบกัน สิ่งแรก
ที่ควรทำคืออะไร

- ก. เอามือขยี้ตา
- ข. ใช้น้ำล้างตา
- ค. ใช้ผ้าพันแผลปิดตา
- ง. รีบไปปรึกษาแพทย์

25. สาเหตุของโรคตาแดงคืออะไร

- ก. นานาตา
- ข. ผื่นตา
- ค. ไขมันขี้ตา
- ง. ตักเชื้อโรคตาแดง

26. อะไร ไม่ใช่ อาการของโรคตาแดง

- ก. เจ็บตา
- ข. ตาบวม
- ค. เป็นจุดที่ตาขาว
- ง. มีขี้ตามาก

27. ถ้านักเรียนเป็นโรคตาแดงควรไปหาใคร

- ก. คลินิกแพทย์
- ข. หัตถ์แพทย์
- ค. สัตวแพทย์
- ง. จักษุแพทย์

28. อันตรายของโรคตาแดงที่ร้ายแรงที่สุดคืออะไร

- ก. ตาบอด
- ข. ตาเอียง
- ค. ตาบวม
- ง. ตาเหล่

29. เมื่อพบเพื่อนเป็นตาแดงนักเรียนควรทำอย่างไร

- ก. พาไปพบแพทย์
- ข. ไม่ไปสัมผัสเขา
- ค. ยืมผ้าเช็ดหน้าใช้ได้
- ง. แลบลิ้นให้เขาเราจะได้ไม่เป็น

30. สิ่งใดที่เชื้อตาแดงติดต่อกันได้

- ก. เหยื่อ
- ข. นานาตา
- ค. นามูก
- ง. น้ำลาย

31. ถ้านักเรียนเป็นตาแดงตื่นเช้ามากมี

อาการอะไร

- ก. น้ำลายไหล
- ข. หนาว เหยื่อซึม
- ค. มีขี้ตามาก
- ง. นามูกไหล

32. สถานที่ใดไม่ควรใช้บริการเมื่อเป็นตาแดง

- ก. คลินิกแพทย์
- ข. สถานีอนามัย
- ค. ร้านขายยาทั่วไป
- ง. โรงพยาบาล

33. สิ่งต่อไปนี้จะไม่ควรร่วมกับผู้ป่วยเป็นตาแดงมากที่สุด

- ก. เสื้อ
- ข. กางเกง
- ค. รองเท้า
- ง. ผ้าเช็ดหน้า

34. คนเป็นตาแดงบางครั้งต้องใส่แว่นกันแดด
เพราะเหตุใด

- ก. กันเชื้อโรคแพร่ไปยังผู้อื่น
- ข. เพื่อความโก้เก๋ไม่ให้ใครรู้
- ค. กันลมและฝุ่นละออง
- ง. ตามองแสงสว่างมากไม่ได้

35. ผ้าเช็ดหน้าแบบใดที่ควรใช้มากที่สุด

- ก. มีขนอ่อนนุ่ม
- ข. หักกริดเรียบรอย
- ค. ต้องมีราคาแพง
- ง. หาด้วยผ้าไหม

36. วิธีป้องกันโรคตาแดงที่ง่ายที่สุด คือ

- ก. ใช้รถติดแอร์
- ข. นั้งรถติดฟิล์มกรองแสง
- ค. อยู่ในที่อากาศถ่ายเทได้สะดวก
- ง. ล้างมือล้างหน้าให้สะอาดอยู่เสมอ

37. เมื่อนักเรียนเป็นตาแดงควรหาสิ่งใด

- ก. อยู่ในที่มีคี่เสมอ
- ข. พักนอนตากอากาศ
- ค. นอนให้มากที่สุด
- ง. ลาหยุดโรงเรียน

38. สิ่งใด ในบ้านที่พอช่วยนักเรียนได้เบื้องต้น
เมื่อนักเรียนเกิดอาการเจ็บป่วย

- ก. กาต้มน้ำ
- ข. รถจักรยานยนต์
- ค. ตู้ยาสามัญประจำบ้าน
- ง. ห้องนอนที่สะอาดและอบอุ่น

39. ก่อนใช้ยานักเรียนต้องหาสิ่งใดก่อน

- ก. เขยาชวกและซอง
- ข. อ่านสลากยาให้รู้วิธีใช้
- ค. ใช้ให้ห่างจากผู้อื่น
- ง. ไม่ใช่ชวกที่ผู้อื่นใช้แล้ว

40. ผลเสียมากที่สุดของการเจ็บป่วย
ภายในบ้าน

- ก. ได้รับความทุกข์ทรมาน
- ข. สมาชิกในบ้านพลอยทุกไปด้วย
- ค. โรคอาจติดต่อกับผู้อื่นภายในบ้าน
- ง. เสียสุขภาพ แรงงานและเวลา

.....