



## การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องเรียนรู้สังคมมนุษย์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4\*

ศิริณี จันทระชาติ\*\*

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) ประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเรื่อง เรียนรู้สังคมมนุษย์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ 80/80 2) ค่าดัชนีประสิทธิผลของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูน 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างกลุ่มที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนกับกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการเรียนแบบปกติ และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัยสมบูรณ์กุลกันยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 102 คน โดยใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง แบบสุ่มกลุ่ม และแบบแบ่งชั้นภูมิ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูน 4) แบบประเมินคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูน และ 5) แผนการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและการวิเคราะห์ความแปรปรวนหลายทางแบบวัดซ้ำ

ผลการวิจัยพบว่า 1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.17/83.22 2) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.5193 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการเรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 4) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนอยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ:** หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูน

\* ส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยทักษิณ

\*\* นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยทักษิณ



# The Development of Cartoon Electronic Book on the Topic of Learning about Human Society in Social Studies, Religion and Culture for Grade 10 Students\*

Sirinee Juntarachat\*\*

## Abstract

The objectives of this research were (1) to develop the Cartoon Electronic Book on the topic of learning about human society in social studies, religion and culture for grade 10 students to meet the standard criteria of 80/80, (2) to identify the effectiveness index of the developed Cartoon Electronic Book, (3) to compare the academic achievement of the students who taught with the developed Cartoon Electronic Book and those with the conventional technique, and (4) to study the satisfaction of the students with the developed Cartoon Electronic Book. The sample for the study included 102 grade 10 students attending Hatyaiwittayalaisomboonkulkanya School during the second semester of the 2012 academic year. Random cluster and stratified sampling techniques were performed. The instruments used in the study consisted of 1) Cartoon Electronic Book, 2) an achievement test, 3) a questionnaire asking students' satisfaction with the developed Cartoon Electronic Book, 4) the quality evaluation form of the Electronic Book, and 5) the learning plan. The data were analyzed using percentage, arithmetic means, standard deviations and repeated measure factorial ANOVA.

The findings of the study revealed the following. 1) The Cartoon Electronic Books showed the effectiveness of 81.17/83.22. 2) The Cartoon Electronic Book showed the effectiveness index of 0.5193. 3) The students who were taught with the Cartoon Electronic Book showed higher achievement than those taught with the conventional method at 0.05 level of statistical significance. 4) The students showed a 'very high' level of satisfaction with the Cartoon Electronic Book.

**Key words:** Cartoon Electronic Book

---

\* Part of Thesis for the Master Degree of Education Technology and Communications Program, Thaksin University

\*\* Graduate Student, Educational Technology and Communications Program, Thaksin University



## บทนำ

สังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้าน เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม การเมือง เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อมอย่างรวดเร็ว การศึกษามีบทบาทและความสำคัญยิ่งต่อวิถีชีวิตของคนและสังคมทำให้มีความจำเป็นต้องทบทวนและออกแบบการศึกษาใหม่ เพื่อเน้นการเตรียมคนให้พร้อมสำหรับการแข่งขันในสังคมโลกและการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์เพื่อนำไปสู่การศึกษาไทยที่พึงปรารถนาตอบสนองต่อขีดความสามารถในการแข่งขันทาง เศรษฐกิจและพัฒนาชีวิตที่ยั่งยืนได้ (รุ่ง แก้วแดง, 2543) การจัดการศึกษาตามหลักสูตรการศึกษา ขั้นพื้นฐานเป็นกลไกและเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาคนโดยมุ่งเน้นเพื่อสร้างคนไทยให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุขและมีศักยภาพพร้อมที่จะแข่งขันและร่วมมือกันอย่างสร้างสรรค์ในเวทีโลกตามเจตนารมณ์ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2540 และพระราชบัญญัติการศึกษา แห่งชาติซึ่งได้กำหนดให้มีการจัดทำหลักสูตร การศึกษาโดยยึดหลักความมีเอกภาพด้านนโยบาย และความหลากหลายในการปฏิบัติซึ่งหลักสูตร แกนกลางมีโครงสร้างหลักสูตรที่ยืดหยุ่น มี จุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นตัวกำหนด คุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน (กรมวิชาการ, 2544) จากการศึกษาการรายงานสรุปผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนหาดใหญ่ วิทยาลัยสมบูรณ์กุลกันยา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผลการประเมินทางด้านการเรียนวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนได้ คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 45.58 (งานประกันคุณภาพ กลุ่มบริหารคุณภาพ, 2552) และในปีการศึกษา 2553 พบว่าผลการประเมินทางด้านการเรียนวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนได้ คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 26.94 (กลุ่มบริหารวิชาการ, 2553) ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในปีการศึกษา 2553 อยู่ในเกณฑ์ต่ำ การจัดการเรียนรู้ที่จะทำให้การเรียนรู้บรรลุเป้าหมายตามหลักสูตรที่

กำหนดไว้และมีประสิทธิภาพมากขึ้นนั้นจำเป็นต้องนำเทคโนโลยีทางการศึกษามาใช้ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาวิชาการได้อย่างถูกต้องและช่วยอำนวยความสะดวกให้กับครูผู้สอน ในการอธิบายหรือยกตัวอย่างให้ผู้เรียนมองเห็น ภาพพจน์ได้อย่างใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด (สุนทร คำวงศ์, 2543) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book) ถือได้ว่าเป็นนวัตกรรมทางด้าน เทคโนโลยีการศึกษาที่เป็นสื่อสำเร็จรูปยุคใหม่ (New Programmed Instructional Media) ชนิดหนึ่งที่มีการจัดระบบการนำเสนอเนื้อหา และกิจกรรม เสริมการเรียนรู้ที่ดี ผู้อ่านสามารถอ่านและ เรียนรู้เนื้อหาสาระได้ตามความสนใจและความแตกต่างระหว่างบุคคล มีการเปิดโอกาสให้ผู้อ่าน ได้ฝึกทักษะหรือแบบฝึกหัดหรือข้อคำถามสำหรับ ผู้อ่านหรือผู้เรียน สามารถตรวจสอบความรู้ความ เข้าใจของตนเองจากโปรแกรมที่มีในหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์เป็นต้น (จิระพันธ์ เดมะ, 2545) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูน ถือเป็นสื่อที่เป็นประโยชน์ในการเรียนการสอน การ์ตูนช่วย กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจเรื่องที่เรียนมากขึ้นและจดจำได้นาน ใช้เป็นสื่อสำหรับสอนผู้เรียนเป็น รายบุคคลได้ดี ทำให้เกิดอารมณ์ขันสนุกสนาน เพลิดเพลินคลายเครียด ก่อให้เกิดความคิด สร้างสรรค์ (วีระ พุฒกลาง, 2540)

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจและเห็น ความสำคัญที่จะพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบ การ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเรื่อง เรียนรู้สังคมมนุษย์สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งเป็นสื่อที่สามารถนำเสนอข้อมูลได้อย่างหลากหลายทั้ง ข้อความภาพ ภาพเคลื่อนไหวและเสียงที่สามารถ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน การสอน จะช่วยทำให้นักเรียนมีความสนใจและเกิด การเรียนรู้ได้ง่ายส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนเพิ่มสูงขึ้นไปด้วยและเป็นการสนอง ต่อนักเรียนที่มีความแตกต่างกัน



## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง เรียนรู้สังคมมนุษย์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ 80/80

2. เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง เรียนรู้สังคมมนุษย์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างกลุ่มที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนกับกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการเรียนแบบปกติ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง เรียนรู้สังคมมนุษย์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง เรียนรู้สังคมมนุษย์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

## วิธีการวิจัย

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัยสมบูรณ์กุลกันยา ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 9 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมด 447 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูน ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยมีหน่วยการสุ่มเป็นห้องเรียน สุ่มมา 2 ห้องเรียน จากนั้นแบ่งชั้นภูมินักเรียนในแต่ละห้องออกเป็น 3 ชั้นภูมิ (Strata) คือกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลางและ

กลุ่มอ่อน จากนั้นทดลองหาประสิทธิภาพของสื่อ 3 ครั้ง โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองแต่ละครั้งจะไม่ซ้ำกัน รวมจำนวนนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองศึกษาประสิทธิภาพสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 42 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ค่าดัชนีประสิทธิผลและความพึงพอใจระหว่างกลุ่มที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนกับกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการเรียนแบบปกติ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการหาประสิทธิภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ผู้วิจัยจะใช้กลุ่มตัวอย่างที่เหลือจากการหาประสิทธิภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 2 ห้องเรียนจาก 7 ห้องเรียนที่เหลือ โดยผู้วิจัยสุ่มวิธีการเรียนเข้ากลุ่มคือกำหนดให้ห้องเรียนหนึ่งเป็นกลุ่มที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (กลุ่มทดลอง) และอีกห้องเรียนเป็นกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการเรียนแบบปกติคือกลุ่มควบคุม แต่เนื่องจากนักเรียนในแต่ละกลุ่มมีจำนวนมากผู้วิจัยจึงสุ่มนักเรียนในแต่ละห้องมาทดลองห้องละ 30 คน เท่านั้น

### 2. การวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 วิเคราะห์ประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง เรียนรู้สังคมมนุษย์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยนำค่าจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน โดยคิดเป็นร้อยละ จากนั้นนำผลที่ได้มาศึกษาประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนตามเกณฑ์ 80/80

2.2 วิเคราะห์ศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูน จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูน

2.3 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างกลุ่มที่เรียน



ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนกับกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการเรียนแบบปกติ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติในการทดสอบสมมติฐาน

2.4 วิเคราะห์คะแนนแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูน โดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

### ผลการวิจัยและอภิปรายผล

จากการวิจัยเพื่อศึกษาประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.17/83.22 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้หมายความว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ระหว่างเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 81.17 และทำให้นักเรียนมีคะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเฉลี่ยร้อยละ 83.22 แสดงให้เห็นว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นนั้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้เนื่องมาจากผู้วิจัยได้มีการวางแผนและออกแบบอย่างเป็นลำดับขั้นตอนในด้านการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ผลการวิจัยเพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนพบว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.5193 หมายความว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้อันเนื่องมาจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีการออกแบบให้การนำเสนออยู่ในรูปแบบการ์ตูน เนื่องจากการ์ตูนช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจเรื่องที่เรียนมากขึ้นและจดจำได้นานรูปแบบของสื่อสามารถนำเสนอข้อมูลได้อย่าง

หลากหลายทั้งข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหวและเสียง สามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนการสอน ช่วยทำให้นักเรียนมีความสนใจและเกิดการเรียนรู้ได้ง่าย

ผลการวิจัย เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างกลุ่มที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูน (กลุ่มทดลอง) กับกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการเรียนแบบปกติ (กลุ่มควบคุม) ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกัน ( $Sig. = 0.421$ ) แสดงว่าผู้เรียนทั้งสองกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากันซึ่งมีความเหมาะสมในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของวิธีการเรียนทั้งสองวิธี 2) คะแนนการทดสอบหลังเรียน (Posttest) ของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ( $Sig.=0.000$ ) แสดงว่าวิธีการเรียนโดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น 3) คะแนนสอบหลังเรียนในกลุ่มทดลองสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 4) คะแนนสอบหลังเรียนในกลุ่มควบคุมสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แสดงให้เห็นว่าวิธีการเรียนทั้งสองวิธีสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยพบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนเฉลี่ยโดยรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.15$ ,  $S.D. = 0.72$ ) และเมื่อวิเคราะห์ความพึงพอใจในแต่ละด้านของนักเรียนผลปรากฏว่าความพึงพอใจของนักเรียนในด้านการออกแบบการเรียนการสอนด้านการออกแบบหน้าจอ และด้านการใช้งานพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากเช่นกัน



## สรุป

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง เรียนรู้สังคมมนุษย์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เป็นประโยชน์ในการเรียนการสอน เนื่องจากการ์ตูนช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรื่องที่เรียนมากขึ้นและจดจำได้นาน สามารถนำเสนอข้อมูลได้อย่างหลากหลาย ทั้งข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหวและเสียง ทำให้นักเรียนมีความสนใจและเกิดการเรียนรู้ได้ง่าย ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเพิ่มสูงขึ้นสามารถนำไปอ่านได้ทุกที่ทุกเวลาเมื่อต้องการ

## ข้อเสนอแนะ

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง เรียนรู้สังคมมนุษย์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เป็นสื่อที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่ายขึ้นมากกว่าวิธีการเรียนแบบปกติ และสามารถพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพ
2. นักเรียนควรศึกษาทำความเข้าใจขั้นตอนวิธีการใช้งานเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูน อาทิ สัญลักษณ์และปุ่มคำสั่งต่าง ๆ ก่อนเริ่มเข้าสู่หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูน เพื่อให้การเรียนเป็นไปด้วยความเรียบร้อย
3. ควรให้มีการเผยแพร่หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสร้างโอกาสในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น

## เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2544). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

กลุ่มบริหารวิชาการ. (2553). *รายงานผลการดำเนินงานการพัฒนาคุณภาพการศึกษา*. โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัยสมบูรณกุลกันยา. งานประกันคุณภาพกลุ่มบริหารคุณภาพ. (2552). *รายงานการพัฒนาคุณภาพการศึกษา*. โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัยสมบูรณกุลกันยา. จิระพันธ์ เตมະ. (2545). *หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ Electronic Book*. *วารสารวิทยบริการ*, 13(1), 2-7.

รุ่ง แก้วแดง. (2543). *ปฏิวัติการศึกษาไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.

วีระ พุฒกลาง. (2540). *การ์ตูนสำหรับการสอน*. *สภาการศึกษาแห่งชาติ*, 5(12), 12-13.

สุนทร คำวงศ์. (2543). *สภาพปัญหาและความต้องการเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษาในโรงเรียนขยายโอกาส สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติเขตการศึกษา 9*. *วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต*, มหาวิทยาลัยขอนแก่น