

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การศึกษาผลการใช้การ์ตูนเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารด้านการเขียนและการแสดงออกในรายวิชาหลักนิเทศศาสตร์สำหรับนักศึกษา สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการดำเนินการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
2. แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น เพลิน และสาระบันเทิง (edutainment)
3. แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
5. กรอบแนวคิดในการวิจัย
6. สมมติฐานการวิจัย

โดยมีรายละเอียด ดังนี้

แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (<http://www.moe.go.th/main2/plan/p-r-b42-01.htm#7>, 15 กรกฎาคม 2553) ได้กำหนดแนวการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ไว้ในหมวด 4 แนวการจัดการศึกษา ดังนี้

มาตรา 22 การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ

มาตรา 23 การจัดการศึกษา ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษาในเรื่องต่อไปนี้

(1) ความรู้เรื่องเกี่ยวกับตนเอง และความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคม ได้แก่ ครอบครัว ชุมชน ชาติ และสังคมโลก รวมถึงความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความเป็นมาของสังคมไทยและระบบการเมือง

การปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

(2) ความรู้และทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมทั้งความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์ เรื่องการจัดการ การบำรุงรักษาและการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล ยั่งยืน

(3) ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม การกีฬา ภูมิปัญญาไทย และการประยุกต์ใช้ ภูมิปัญญา

(4) ความรู้ และทักษะด้านคณิตศาสตร์ และด้านภาษา เน้นการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง

(5) ความรู้ และทักษะในการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข

มาตรา 24 การจัดกระบวนการเรียนรู้ ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการ ดังต่อไปนี้

(1) จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล

(2) ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้ มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา

(3) จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น และทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง

(4) จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา

(5) ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน และอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของ กระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอนและแหล่ง วิทยาการประเภทต่าง ๆ

(6) จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลาทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือกับบิดามารดา ผู้ปกครอง และบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพ

แนวคิดเกี่ยวกับเรียนปนเล่น เพลิน และสาระบันเทิง

การเรียนปนเล่นเป็นแนวคิดของนักการศึกษาที่ชื่อว่า เฟรดริก ฟร็อบเอล (Friedrich Froebel) ผู้สร้างระบบการสอนชั้นอนุบาล โดยเน้นไปที่การเล่น การใช้ของเล่น และกิจกรรม (Fredrich Froebel, www.infed.org/thinkers/et-froeb.htm, 15 July 2010) เพื่อพัฒนาศักยภาพของเด็ก โดยเห็นว่ากิจกรรมการเล่นนั้นช่วยเชื่อมโยงเด็กเข้ากับกฎเกณฑ์ในชีวิตประจำวัน และยังช่วยพัฒนาจิตใจได้

การเรียนแบบเล่นนี้ ทำให้เด็กมีอิสระได้แสดงออกถึงความรู้สึคนึกคิด และมีวิธีการเรียนการสอนที่เด็กจะมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนอย่างสมบูรณ์ ภายใต้บรรยากาศและสิ่งแวดล้อมที่สนับสนุนให้เกิดการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เด็กจะเรียนรู้ผ่านการเล่นโดยหลักสูตรนั้นมุ่งเน้นไปที่ความสนใจและความสามารถของเด็กเพื่อนำไปสู่การพัฒนาเด็กอย่างรอบด้าน (froebelweb, <http://www.froebelweb.org/web7000.html>, 15 July 2010)

นักการศึกษาไทยที่ได้พัฒนาความคิดหลังสมัยฟร็อบเอล เกี่ยวกับการเรียนควบคู่ไปกับการเล่นนั้น ได้แก่ ศาสตราจารย์ ดร.ชัยอนันต์ สมุทวณิช (อ้างในทิสนา แฉมมณี, ๒๕๕๐ : ๑๘๘-๑๘๙) โดยแสดงแนวคิดเกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ ที่เรียกว่า “กระบวนการเพลิน” หรือ “Pleaming Process” ท่านอธิบายว่า “Pleaming” มาจาก “Playing + Learning” หรือ “การเล่น-เรียน” เป็นอาการผลิตเพลินที่เกิดจากการเล่นเรียน ซึ่งทฤษฎีนี้อธิบายว่า

“สติกับสนุก (สติ) หรือ สนุกกับสติ (สตุก) ก่อให้เกิดความเพลิน และความเพลินนั้นนำมาซึ่งสมาธิและปัญญา ซึ่งจะต้องมีสติควบคู่ไปด้วย เพราะการผลิตเพลินในทางที่เป็นมิจลาคติสามารถเกิดขึ้นได้เช่นกัน การสนุกอย่างมีสติ หรือมีสติแล้วสนุกด้วย จะทำให้เราผลิตเพลินกับสิ่งที่เราทำ และเกิดการเรียนรู้หรือเกิดปัญญอันเป็นเป้าหมายของการเรียนรู้”

การเรียนรู้แบบเพลินนี้ ไม่ได้จำกัดการใช้เฉพาะกับเด็กเท่านั้น แต่ใช้กับผู้เรียนได้ทุกวัย เนื่องจากมนุษย์ชอบเล่นอยู่แล้วโดยธรรมชาติ แตกต่างกันที่การเล่นของผู้ใหญ่จะซับซ้อนมากกว่าเด็ก โดยชัยอนันต์เชื่อว่า การให้ผู้เล่น-เรียน โดยอาศัยเทคโนโลยีใหม่ๆ เช่นคอมพิวเตอร์นั้น ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเพลิน อย่างไรก็ตาม กระบวนการเพลินนี้จะต้องเป็นไปตามทางสายกลาง คือการเล่นและเรียนนี้จะต้องอยู่ร่วมกันไปในสัดส่วนที่เหมาะสม

ในทฤษฎีการสื่อสารมวลชนก็ยังมีการพูดถึงการใช้สื่อมวลชนเพื่อความบันเทิง ได้แก่ ทฤษฎีการเล่นของสตีเฟนสัน (Stephenson, 1988) ซึ่งกล่าวว่า “สื่อมวลชนมีบทบาทหน้าที่เปรียบดังของเล่น สำหรับผู้รับสารมวลชน” หมายถึง บุคคลจะเลือกใช้สื่อมวลชนตามความชอบหรือตามความสนใจของตน เพื่อความสนุกสนาน เหมือนเด็กเล่นของเล่น ซึ่งผลพลอยได้จากการเล่นนี้ ส่งผลต่อการพัฒนาความรู้ ทักษะและการแก้ปัญหาต่างๆของบุคคล เช่น นำความรู้จากดาราไปปฏิบัติ เมื่อเผชิญหน้ากับสถานการณ์อันไม่พึงประสงค์ก็นำความรู้หรือประสบการณ์ผ่านสื่อที่เคยรู้จักมาใช้เป็นข้อมูลในการแก้ปัญหาหรือใช้ประโยชน์ต่างๆในชีวิตประจำวันได้ รวมทั้งยังใช้ความรู้ที่ได้จากการ “เล่น” สื่อมวลชนนี้ไปเข้าสังคมหรือสร้างความทันสมัยให้กับตนเอง เช่น นำไปเป็นหัวข้อสนทนาที่ได้รับความสนใจมาก เป็นต้น

ทฤษฎีการเล่นนี้ จึงเชื่อว่า การรับสารผ่านการเล่นนั้นเป็นไปโดยสมัครใจ ดังนั้น การเรียนรู้ที่เกิดจากการเล่น ย่อมส่งผลดีต่อทัศนคติและพฤติกรรมของบุคคล มากกว่าการบังคับ หรือฝืนใจให้เรียนรู้ (Stephenson, 1988)

นอกจากแนวคิดและทฤษฎีที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว แนวคิดเกี่ยวกับสาระบันเทิง (edutainment) ก็เป็นที่ยอมรับกันทั่วไป สาระบันเทิง หมายถึง กระบวนการที่มีการออกแบบผสมผสานข้อมูลข่าวสารและสาระความรู้ในด้านต่างๆเข้ากับความบันเทิง เพื่อเพิ่มพูนความรู้ สร้างสรรค์ทัศนคติที่พึงประสงค์ และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้รับสาร โดยอาศัยสื่อมวลชนเป็นเครื่องมือนำพาความรู้ไปยังกลุ่มผู้รับสารเป้าหมาย เช่น ละคร เพลงร็อก ภาพยนตร์ การ์ตูน (Singhal & Rogers, 1999 : 12) สาระบันเทิงจึงเป็นการใช้สื่อที่มีความบันเทิงสอดแทรกเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ต่อคุณภาพชีวิต โดยไม่เป็นการขัดเขียดหรือบีบบังคับผู้รับสารจนเกินไป เช่น การให้ความรู้เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพปลอดภัย การดูแลสุขภาพกายและสุขภาพจิตผ่านละคร การ์ตูน หรือเพลง เป็นต้น

แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

ธีรพล พรหมพิทักษ์ ได้ศึกษาและรวบรวมแนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนไว้ในบล็อกการ์ตูนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ โดยมีรายละเอียดดังนี้ (<http://www.bloggang.com/mainblog.php?id=pompitrk&month=12-10-2007&group=6&gblog=1>, 15 กรกฎาคม 2553)

1. ความหมายของการ์ตูน

นักวิชาการเห็นความสำคัญของการใช้การ์ตูนในการเรียนการสอน และการ์ตูนมีบทบาทในชีวิตประจำวัน จึงมีผู้สนใจศึกษา และให้ความหมายของการ์ตูนไว้ดังนี้

เกษมา จงสูงเนิน (2533 : 17) ให้ความหมายไว้ว่า การ์ตูน คือ ภาพวาดแทนสัญลักษณ์ที่แสดงออกมาซึ่งความตลกขบขัน หรือล้อเลียนสังคม ทั้งนี้อาจเกินเลยไปจากความเป็นจริง เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ หรือแสดงแนวคิดต่างๆ

คินเดอร์ (kinder . 1959 : 399) กล่าวไว้ว่า การ์ตูนคือภาพที่ผู้ดูสามารถจะตีความหมายได้จากสัญลักษณ์ที่มีอยู่ และส่วนใหญ่จะเป็นภาพที่เกินจริงเพื่อสื่อความหมายหรือเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่ทันสมัย ตัวบุคคล หรือสถานการณ์ต่าง ๆ กันได้ทันที

ไพเราะ เรื่องศิริ (2524 : 12) การ์ตูนคือภาพวาดง่าย ๆ ที่มีแบบเฉพาะตัวไม่เหมือนภาพธรรมดาทั่วไป ภาพการ์ตูนอาจมีรูปร่างที่เกินความเป็นจริงหรือลดรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก เพื่อจุดมุ่งหมายในการบรรยายการแสดงออกมุ่งให้เกิดความตลกขบขัน ล้อเลียน เสียดสีการเมืองและสังคม ตลอดจนใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ให้หน้าสนใจยิ่งขึ้น นอกจากนั้นอาจจะใช้ประกอบการเล่าเรื่องบันเทิงคดี สารคดีได้อีกด้วย และที่สำคัญก็คือใช้ประกอบการเรียนการสอน ภาพวาดนี้อาจจะเป็นตอนเดียวจบหรือเป็นเรื่องสั้น ๆ 2-3 ตอนจบ

วิจิต ศรีทอง (2526 : 21) ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่าการ์ตูนคือ ภาพวาดที่เป็นสัญลักษณ์ จำลองมาจากความคิด อาจจะเป็นภาพที่เกินความจริง ภาพล้อเลียน หรือภาพที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน สำหรับใช้ในการสื่อความหมายหรือเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง ราว เหตุการณ์ตัวบุคคลหรือสถานที่

ดังนั้น จึงอาจสรุปความหมายของการ์ตูนได้ว่า การ์ตูน คือ รูปภาพ หรือสัญลักษณ์ที่เกิดจากการวาดเพื่อสร้างความตลกขบขัน สื่อความหมาย หรือล้อเลียนสังคม ซึ่งอาจมีลักษณะเกินความจริง เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ หรือแสดงแนวคิดต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจ

การ์ตูน นอกจากเป็นเรื่องราว หรือกรอบสั้น ๆ ในหนังสือแล้ว ปัจจุบันการ์ตูนนิยมสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวเพื่อให้เกิดความเข้าใจมากขึ้น แต่สำหรับการ์ตูนที่นำเสนอเรื่องราวในหนังสือนิยายสร้างสำหรับการเรียนรู้ เพิ่มทักษะการอ่าน ไปในตัวได้ด้วย

2. ลักษณะของการเขียนการ์ตูน

การ์ตูน สามารถสร้างอารมณ์ให้ผู้อ่านได้ดี ผู้เขียนจะต้องมีทักษะในการวาด สามารถสร้างจินตนาการได้ดี มีอารมณ์ขัน ลักษณะของการเขียนการ์ตูนของผู้มีทักษะมักมีเอกลักษณ์ในการเขียนเป็นของตนเอง การเขียนการ์ตูนที่เขียนในหนังสือในปัจจุบันมีหลายลักษณะ

สมพงษ์ ศิริเจริญ และ คณะ (2506 : ๕๕) ได้แบ่งการ์ตูนตามวิธีการเสนอเรื่องราวในหนังสือได้ทั้งหมด 2 แบบ คือ

1. การ์ตูนเป็นตอน (comic strip) คือ การ์ตูนเรื่องที่เสนอออกมาในลักษณะเป็นตอนๆ ตอนละ 2-5 กรอบ ลงในหนังสือพิมพ์ประจำวันติดต่อกันไป

2. หนังสือการ์ตูน (comic book) คือ การ์ตูนเรื่องที่มีความยาวพิมพ์เป็นเล่ม มีเรื่องราวคล้ายละคร นวนิยาย หรือนิทาน ฯลฯ

การ์ตูนที่สร้างขึ้นในรูปแบบหนังสือ เอกสาร หรือสิ่งพิมพ์เพื่อใช้ในการเรียนรู้ของนักเรียน ส่วนมากเป็นรูปภาพสีน้ำ ประกอบเป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับลักษณะการ์ตูนที่ผูกเป็นเรื่องราว ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกคล้อยตาม มีอารมณ์ร่วมในบทบาทของตัวการ์ตูน และเชื่อมโยงสู่ชีวิตของตนเอง จึงจัดอยู่ในการ์ตูนที่มีคุณค่าในการเรียนรู้ ซึ่งทำให้ผู้เรียนสนใจ ดัง Larrick (1964 : 90 - 92) ได้ให้คุณลักษณะของการ์ตูน และสาเหตุที่ทำให้เด็กอ่านหนังสือการ์ตูน ดังนี้

1. หนังสือการ์ตูนให้ความพึงพอใจ สนองตอบความชอบความต้องการของเด็กในด้านการดำเนินพฤติกรรม และการผจญภัย
2. เหตุการณ์ในเรื่อง ดำเนินไปอย่างรวดเร็ว แต่ละบทตอนสั้นกระชับ สร้างความพึงพอใจให้แก่เด็กได้เร็ว
3. อ่านง่าย คนที่อ่านไม่คล่องก็สามารถเข้าใจเนื้อหาเรื่องได้โดยการดูรูปภาพ
4. หาอ่านได้โดยทั่วไป
5. การ์ตูนเป็นที่ยอมรับของคนทั่วไป เป็นที่ยอมรับของทุกกลุ่ม ทุกวัย ไม่สร้างให้เกิดจุดด้อยที่ทำให้ผู้อื่นอวดสังคม
6. เด็กหลายคนไม่มีหนังสืออ่าน จึงหันมาอ่านหนังสือการ์ตูน

3. ประโยชน์ของการ์ตูนต่อการเรียนการสอน

มีผู้นำการ์ตูนมาใช้ประโยชน์ต่อการเรียนการสอน ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เนื่องจากการ์ตูนมีลักษณะที่น่าสนใจ คณะนักจิตวิทยาเทคโนโลยีทางการศึกษา (2522 : 204) ได้รวบรวมประโยชน์ของการ์ตูนเรื่องที่มีต่อการเรียนการสอน ดังนี้

1. ทำให้นักเรียนสนใจเนื้อหาวิชามากขึ้น
2. ให้สอนเด็กเป็นรายบุคคล และทำให้การเรียนรู้ดีขึ้น
3. ฝึกการอ่านได้ดี
4. ทำให้นักเรียนสนใจในการอ่านมากขึ้น

ประโยชน์ต่อการเรียนรู้เนื้อหาวิชา สามารถนำการ์ตูนเป็นสื่อ ดังเช่น สมหญิง กลั่นศิริ (2521 : 74) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนต่อการเรียนการสอน ไว้ดังนี้

1. การ์ตูนช่วยส่งเสริมการสอนของครู ช่วยให้นักเรียนสนใจและทำให้ผู้เรียนเรียนโดยไม่น่าเบื่อหน่าย
2. การ์ตูนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนเร็วยิ่งขึ้น เพราะการ์ตูนช่วยสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจได้เร็วยิ่งขึ้น

3. การกระตุ้นช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สนุกสนานและติดตามการสอนของครูโดยตลอด
4. การกระตุ้นช่วยผ่อนคลายอารมณ์เครียด ทำให้บทเรียนสนุกสนานและน่าติดตามโดยไม่เบื่อในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์
5. สามารถนำการกระตุ้นมาใช้ได้ ตั้งแต่เด็กในระดับชั้นต้นๆ จนกระทั่งเด็กโต และสามารถใช้ได้กับผู้ใหญ่เช่นเดียวกัน ดังนั้นจึงอาจกล่าวถึงประโยชน์ของการกระตุ้น ในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ ดังนี้
 1. สร้างบทเรียนให้มีความน่าสนใจมากขึ้น
 2. นำเสนอ และการกระตุ้นซึ่งนำไปเข้าใจบทเรียนมากขึ้น
 3. ทำให้บทเรียนสนุกสนาน และน่าติดตาม
 4. สร้างภาพจำลอง และมีการสื่อความหมายแปลกใหม่
 5. ช่วยพัฒนาการอ่าน เป็นขั้น เป็นตอน โยงกรอบความรู้ได้ดี

สำหรับงานวิจัยนี้ คาดว่า การกระตุ้นจะมีประโยชน์คล้ายกับแนวคิดดังที่กล่าวมาข้างต้น เนื่องจากช่วยกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความเปลี่ยนแปลงทักษะด้านการเขียนและการกล้าแสดงออกด้านการเขียนให้มากขึ้น เนื่องจากการกระตุ้นสามารถกระตุ้นความสนใจ การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และสร้างความเป็นกันเอง สนุกสนาน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุวิทย์ คิชฐเนตร (2550) ศึกษาการผลิตบทเรียนการกระตุ้นประกอบการเรียนการสอน วิชา ชีววิทยา เรื่อง การเจริญเติบโตของกบ ไข่ และแมลง สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยมีจุดประสงค์เพื่อผลิตบทเรียนการกระตุ้นประกอบการเรียนการสอน วิชา ชีววิทยา เรื่อง การเจริญเติบโตของกบ ไข่ และแมลง สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนการกระตุ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพบทเรียนการกระตุ้นประกอบการเรียนการสอนในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนนครขอนแก่นจังหวัดขอนแก่น จำนวน 42 คน ได้ทำการทดลองหาประสิทธิภาพบทเรียนการกระตุ้นประกอบการเรียนการสอนวิชาชีววิทยา เรื่อง การเจริญเติบโตของกบ ไข่ และแมลง สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ การทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง จำนวน 3 คน ได้ค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.43, 0.68 และ 0.17 ตามลำดับ การทดลองแบบกลุ่มย่อย จำนวน 9 คน ได้ค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.45, 0.56 และ 0.28 ตามลำดับ และการทดลองภาคสนาม จำนวน 30 คนได้ค่าดัชนี

ประสิทธิผลเท่ากับ 0.5, 0.7 และ 0.42 ตามลำดับ ผลการศึกษาพบว่าการผลิตหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียนการสอนเรื่อง การเจริญเติบโตของกบ ไก่ และแมลงได้ค่าค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.5, 0.7 และ 0.42 ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าบทเรียนการ์ตูนเรื่อง การเจริญเติบโตของกบ และไก่มีประสิทธิภาพ สามารถนำมาใช้ประกอบการสอนได้ และพบว่าการนำบทเรียนการ์ตูนมาใช้สอนสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเจริญเติบโตของกบ ไก่ และแมลงอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05

เรณู อภินันท์พงษ์ (2546) ศึกษาการพัฒนาบทเรียนการ์ตูนเรื่องทศนิยมเพื่อใช้ในการสอนซ่อมเสริม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาบทเรียนการ์ตูนในเรื่องทศนิยมเพื่อใช้ในการสอนซ่อมเสริมสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 ของโรงเรียนอัสสัมชัญระยอง จำนวน 6 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบทดสอบก่อนเรียน และแบบทดสอบหลังเรียนชุดเดียวกัน จำนวน 3 ฉบับฉบับละ 20 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ซึ่งผลการวิจัยสรุปได้ว่า ภายหลังจากการใช้บทเรียนการ์ตูน เพื่อใช้ในการสอนซ่อมเสริมเรื่องทศนิยม ปรากฏว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องทศนิยมสูงขึ้น

ปริญชาติ จรุงจิตรประชารมย์ (2533) ศึกษาการสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ของกลุ่มแฟนคลับ โดยมีกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือ แฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ที่มีอายุระหว่าง 14-46 ปี โดยอาศัยการวิจัยแบบสหวิธีการ การวิจัยเชิงปริมาณ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจกับแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์จำนวน 470 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือแบบสอบถาม ประมวลข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและวิเคราะห์ข้อมูลโดยการทดสอบค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน การวิเคราะห์หาค่าความแปรปรวน และการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของ Scheffe ซึ่งผลการวิจัยปรากฏดังนี้ 1) ระดับการเปิดรับข่าวสารมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง 2) ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม 3) ระดับการเปิดรับข่าวสารมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม 4) ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงมีความแตกต่างกันตามอายุของกลุ่มแฟนคลับ 5) ระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมไม่มีความแตกต่างกันตามอายุของกลุ่มแฟนคลับ ส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้การสัมภาษณ์เจาะลึกแฟนคลับ 24 คน การสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการสนทนาอย่างไม่เป็นทางการร่วมกับการศึกษาข้อมูลจากเอกสารต่างๆ ผลการวิจัยพบว่า แฟนคลับมีการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ในประเด็นต่างๆ โดยแบ่งเป็น 1) ค่านิยมส่งเสริมสังคมที่เกี่ยวกับการใช้ชีวิต เช่น ความพยายาม ความอดทน เป็นต้น 2) ค่านิยมส่งเสริมสังคมที่เกี่ยวกับคนรอบข้าง เช่น ความเสียสละ ความสามัคคี เป็นต้น ซึ่งที่มาของการเรียนรู้

นั้นมาจากการเปรียบเทียบกับละครโทรทัศน์ไทย ลักษณะนิสัย พฤติกรรมของตัวละครและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง ส่วนการสื่อสารที่นำไปสู่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมนั้นมีที่มาจากตัวสาร หรือ Message เกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ที่แฟนคลับเปิดรับ อันได้แก่ เนื้อหาเกี่ยวกับลักษณะนิสัย พฤติกรรมของตัวละคร และเนื้อหาเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง ในด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงนั้น พบว่าสามารถวิเคราะห์ได้จากความถี่ในการสื่อสารผ่านช่องทางสื่อชนิดต่างๆ โดยมีทั้งความสัมพันธ์ในเชิงบวกและเชิงลบ เช่น การเอาใจช่วยตัวละคร การตำหนิตัวละคร นอกจากนี้แฟนคลับยังมแสดงออกซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงอีกด้วย เช่น การสะสมสิ่งของต่างๆเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ และการแต่งกายเลียนแบบมาสค์ไรเดอร์ เป็นต้น

พรวลัย เบญจรัตน์ศิริ โชติ (2549) ศึกษาการนำเสนอเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเยาวชน พบว่า การ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย สามารถจำแนกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ 4 กลุ่ม คือ (1) กลุ่มการ์ตูนที่สะท้อนภาพความรุนแรง สามารถจำแนกประเภทย่อยได้ 4 แนวเนื้อหา ได้แก่ แนวการต่อสู้ แนวเรื่องผจญภัย แนวภูตผีปิศาจ และแนววรรณกรรมที่มีชื่อเสียง (2) กลุ่มที่เกี่ยวกับความรักและความสัมพันธ์ทางเพศ สามารถจำแนกประเภทย่อยได้ 4 แนวเนื้อหา ได้แก่ แนวรักโรแมนติก แนวโป๊ แนวความรักชายกับชาย และแนวพฤติกรรมเบี่ยงเบนแบบต่างๆ (3) กลุ่มที่มีการนำเสนอสาระเฉพาะด้าน สามารถจำแนกประเภทย่อยได้ 6 แนวเนื้อหา ได้แก่ แนววิทยาศาสตร์ แนวอิงประวัติศาสตร์ แนวสืบสวนสอบสวน แนวกีฬา แนวชีวประวัติ และแนวเกี่ยวกับอาชีพ (4) กลุ่มการ์ตูนด้านอื่นๆ ที่ไม่เข้ากับ 3 กลุ่มที่กล่าวมา สามารถจำแนกประเภทย่อยได้ 2 แนวเนื้อหา ได้แก่ แนวเกี่ยวกับสัตว์ และแนวตลก สำหรับเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย มีดังนี้ คือ (1) ความรุนแรง (2) ความสัมพันธ์ทางเพศ (3) การแต่งกาย (4) ฉากของขวัญ (5) สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติดและของมีค่า (6) การใช้ภาษา (7) ความถี่ที่พบในแต่ละประเด็นรวมกัน เกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยอิงตามระดับอายุได้เป็น 3 ระดับ คือ (1) ระดับที่เหมาะสมกับผู้อ่านทุกวัย (2) ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป (3) ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

พรทิพย์ เอื้ออภัยกุล (2533) ศึกษาการอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่แปล จากภาษาญี่ปุ่นในช่วงปี พ.ศ. 2530-2531 และศึกษาความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า 1. จากการศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นพบว่า มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักมากที่สุด 2. จากการศึกษาความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่

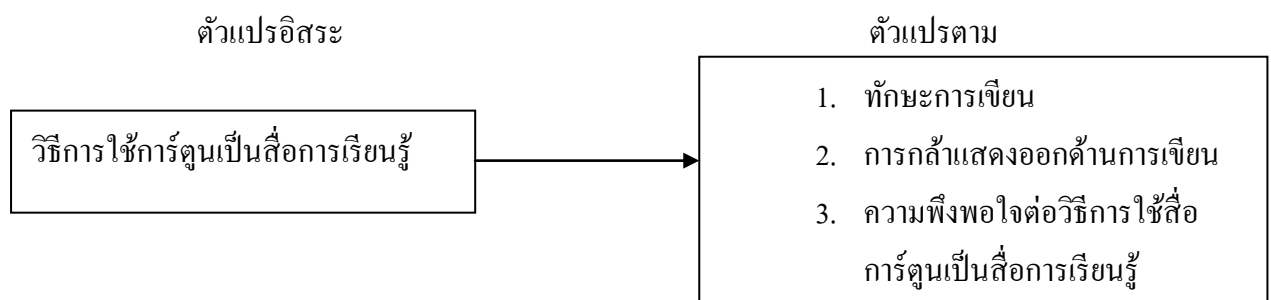
แปลจากภาษา ญี่ปุ่นของนักเรียนมัธยมศึกษา พบว่า นักเรียนชอบอ่านหนังสือการ์ตูน แปลจากภาษาญี่ปุ่น เพราะให้ความสนุกตื่นเต้น โดยนักเรียนจะซื้อหนังสือการ์ตูน แปลจากภาษาญี่ปุ่นมาอ่านเองมากที่สุด และพิจารณาเลือกซื้อจากชื่อเรื่องและเรื่องย่อ และภาพหน้าปก นักเรียนชอบซื้อหนังสือการ์ตูนราคา 11-15 บาท จากแผงหนังสือใกล้โรงเรียน นักเรียนรู้สึกเฉย ๆ กับนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น แต่ชอบอ่าน หนังสือการ์ตูนมากที่สุด เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชอบอ่านมากที่สุดคือ เรื่องตลกขบขัน นักเรียน จะอ่านหนังสือการ์ตูน แปลจากภาษาญี่ปุ่นในเวลาว่างเมื่ออยู่ที่บ้านในจำนวนที่ไม่แน่นอน โดยส่วนใหญ่ไม่มีใครห้ามนักเรียนอ่าน เมื่ออ่านจบแล้วนักเรียนจะเก็บหนังสือการ์ตูนไว้หมดทุกเล่ม สำหรับสิ่งที่นักเรียน ต้องการให้หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นปรับปรุง มากที่สุด ได้แก่ ตัวอักษรและคำบรรยาย รองลงมา คือ เนื้อหา ภาพการ์ตูน ภาษา และรูปเล่ม ตามลำดับ

เอนก รัตนจิตบรรจง (2548) ศึกษาบทบาทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬากับการเสริมสร้าง คุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาคุณธรรมที่ถ่ายทอดสู่เด็กและเยาวชนผ่านทางเนื้อหา ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬา และวิธีการ สื่อสารของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาในการ เสริมสร้างธรรมให้กับเด็กและเยาวชน ตลอดจนแนวทางการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อ เพื่อให้เกิดการ เสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน ซึ่งวิธีการเก็บข้อมูลใช้การวิจัยเชิงคุณภาพทั้งปริมาณ โดยการ วิเคราะห์ เนื้อหาและ การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ผลการวิจัยพบว่าคุณธรรมที่ ปรากฏผ่านทางเนื้อหาของ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาที่เลือกมาศึกษานั้น สามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม คือ 1) คุณธรรมที่ปรากฏ มาก ประกอบด้วย ความอดสาหัส ความมีสติสัมปชัญญะ ความสามัคคี และความซื่อสัตย์ สุจริต ตามลำดับ 2) คุณธรรมที่ปรากฏปานกลางประกอบด้วย ความเมตตากรุณา ความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ และ ความเสียสละ ตามลำดับ 3) คุณธรรมที่ปรากฏน้อย คือ ความยุติธรรม ด้านวิธีการสื่อสารของหนังสือการ์ตูน ญี่ปุ่นประเภทกีฬาในการเสริมสร้างคุณธรรม ให้กับเด็กและเยาวชนพบว่านำเรื่องราวในชีวิตประจำวันของ เด็กและเยาวชนที่อาจประสบพบเห็นได้ทั่วไปมาใช้เป็นโครงเรื่องเพื่อให้ผู้อ่าน ซึ่งอยู่ในวัยนี้เกิดความรู้สึก ร่วม โดยใช้วิธีการสื่อสาร 3 วิธี คือ 1) แสดงให้เห็นถึงผลดีที่เกิดขึ้นจากการประพฤติปฏิบัติในสิ่งที่พึง ประสงค์ 2) แสดงให้เห็นถึงผลเสียที่เกิดขึ้นจากการแสดงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ 3) เปรียบเทียบผลดี ของการแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์กับผลเสีย ของการแสดงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ ในสถานการณ์ เดียวกันหรือคล้ายคลึงกัน ในส่วนของแนวทางการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเสริมสร้าง คุณธรรมแก่เด็กและเยาวชนนั้นสิ่งที่สำคัญที่สุดเป็นอันดับแรกก็คือ การปรับเปลี่ยนทัศนคติที่มองการ์ตูนแต่ เพียงแง่ลบ ของผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน

พระมหาไพศาล วิสาโล (2549) ศึกษาหลักพุทธธรรมในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น เรื่อง คนจริงจอมกะล่อน คุณิมิตชี โดยดำเนินการวิจัย เป็นรูปแบบการวิเคราะห์เนื้อหา กลุ่มประชากร คือ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง คนจริงจอมกะล่อน คุณิมิตชี เป็นกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เพื่อให้เนื้อหาเรียงติดกัน จำนวนที่ใช้ศึกษามี 10 เล่ม ตั้งแต่เล่ม 1-10 จำนวน 79 ตอน การเก็บข้อมูลเป็นแบบการนับจำนวน แล้วนำผลที่ได้จากการวิเคราะห์ทางสถิติมาเสนอด้วยค่าเฉลี่ยร้อยละ โดยการวิเคราะห์พรรณนาแจกแจงความถี่ร้อยละเป็นแบบตาราง และทำการเปรียบเทียบความมากน้อยของหลักพุทธธรรม คืออริยสัจ 4 ทั้งฝ่ายกุศลกรรมและฝ่ายอกุศลกรรม ผลการวิจัยพบว่า มีการนำเสนอเนื้อหาและภาพ ซึ่งบ่งบอกหลักพุทธธรรมด้านโลกียะ คือ อริยสัจ 4 ได้แก่ ทุกข์ สมุทัย นิโรธ และมรรค และนำเสนอทุกข์และสมุทัย มากกว่า นิโรธและมรรค เนื่องจากเป็นสื่อที่สะท้อนสภาพความเป็นจริงของสังคมว่า มีปัญหาเกิดขึ้นมากมายจากกิเลสตัณหา ในตัวบุคคลและสังคม วิธีการแก้ไขที่ดี ก็คือใช้หลักอริยสัจ 4 ในชีวิตประจำวัน ดังนั้น หนังสือการ์ตูนเรื่องนี้สื่อให้เห็นว่า มรรค เป็นวิธีการปฏิบัติในการแก้ไขปัญหาลักษณะต่างๆ ได้เสมอ และทำให้นักคนละครดับครอบครัว และสังคมดีขึ้นตามลำดับ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย ประกอบด้วย



สมมติฐานการวิจัย

1. นักศึกษามีทักษะด้านการเขียนและการกล้าแสดงออกด้านการเขียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักศึกษามีความพึงพอใจต่อวิธีการใช้การ์ตูนเป็นสื่อการเรียนรู้ในระดับมาก