

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการสร้างหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้นำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลไว้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. การวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

- | | | |
|-----------|-----|-----------------------------------|
| n | แทน | จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง |
| \bar{X} | แทน | คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง |
| S.D. | แทน | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน |
| t | แทน | ผลการทดสอบ ที่ |
| ** | แทน | ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 |

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม ชุดความกตัญญูทเวทีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80
2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรมชุดความกตัญญูทเวทีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการทดสอบค่าที
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม ชุดความกตัญญูทเวที โดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรมชุดความกตัญญูทเวทีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80

ตาราง 4 ผลการหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม
ชุดความกตัญญูทเวที สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
จากการทดลองแบบเดี่ยว (1:1) แบบกลุ่มย่อย (1:10) และแบบภาคสนาม(1:100)

การทดลอง	จำนวนนักเรียน	E_1	E_2	E_1 / E_2
แบบเดี่ยว (1:1)	3	80.37	81.67	80.37/81.67
แบบกลุ่มย่อย (1:10)	9	82.73	83.33	82.73/83.33
แบบภาคสนาม(1:100)	30	85.04	86.83	85.04/86.83

จากตาราง 4 พบว่า ผลการคำนวณหาค่าประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรมชุดความกตัญญูทเวที สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ชั้นทดลองแบบเดี่ยว (1:1) จำนวนนักเรียน 3 คน ได้ค่าประสิทธิภาพ E_1 เท่ากับ 80.37 E_2 เท่ากับ 81.67 ชั้นทดลองแบบกลุ่มย่อย (1:10) จำนวนนักเรียน 9 คน ได้ค่าประสิทธิภาพ E_1 เท่ากับ 82.73 E_2 เท่ากับ 83.33 ชั้นทดลองกับกลุ่มทดลองแบบภาคสนาม (1:100) จำนวนนักเรียน 30 คน ได้ค่าประสิทธิภาพ E_1 เท่ากับ 85.04 E_2 เท่ากับ 86.83 แสดงว่าประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม ชุดความกตัญญูทเวที มีค่า E_1 / E_2 เท่ากับ 85.04/86.83 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม ชุดความกตัญญูทเวที ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตาราง 5 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม ชุดความกตัญญูทเวที ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

การประเมินผล	n	\bar{X}	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	21	7.00	2.10	29.36	.000**
หลังเรียน	21	17.62	1.12		

** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 5 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องความกตัญญูกตเวทิตะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรมชุดความกตัญญูกตเวทิตะ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม ชุดความกตัญญูกตเวทิตะ

ตาราง 6 ความพึงพอใจต่อหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม ชุดความกตัญญูกตเวทิตะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. เนื้อเรื่องอ่านแล้วมีความสนุกสนาน เพลิดเพลินมีข้อคิด และ สอดแทรกคุณธรรมเกี่ยวกับความกตัญญูรู้คุณ ตอบแทนคุณ กตเวทิตะ	4.71	0.45	มากที่สุด
2. รูปภาพการ์ตูน มีสีสันสวยงาม สดใส ชัดเจน ดึงดูดความ สนใจ	4.52	0.50	มากที่สุด
3. รูปเล่มของหนังสือมีขนาด กะทัดรัด มีความเหมาะสมตามวัย	4.67	0.47	มากที่สุด
4. ตัวหนังสือตัวโต อ่านง่าย ไม่ยาก ทำให้ชวนติดตามและ เหมาะสมตามวัย	4.33	0.47	มาก
5. ได้ข้อคิดที่สอดคล้อง คุณธรรม จริยธรรม เกี่ยวกับความ กตัญญูรู้คุณ ตอบแทนคุณกตเวทิตะ	4.62	0.49	มากที่สุด
6. เกิดความคิดสร้างสรรค์ที่จะนำไปเป็นแนวทางการจัดทำ หนังสือเล่มเล็ก	4.57	0.49	มากที่สุด
7. ฝึกการกวาดสายตาและทักษะการอ่านให้คล่องแคล่วว่องไว	4.43	0.49	มาก
8. ได้ความประทับใจที่เป็นเรื่องสั้น อ่านง่าย ไม่ซับซ้อน	4.48	0.50	มาก
9. ประโยชน์ที่ได้จากการอ่านหนังสือที่ส่งเสริมด้านคุณธรรม จริยธรรมเกี่ยวกับความกตัญญูรู้คุณ ตอบแทนคุณกตเวทิตะ	4.52	0.50	มากที่สุด
10. นำความรู้ที่ได้จากการอ่านหนังสือไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	4.38	0.49	มาก
รวม	4.52	0.12	มากที่สุด

จากตาราง 6 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือการ์ตูนประกอบการสอน
 คุณธรรม ชุดความกตัญญูทเวที ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.12)
 และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า เนื้อเรื่องอ่านแล้วมีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลินมีข้อคิด และ
 สอดแทรกคุณธรรมเกี่ยวกับความกตัญญูรู้คุณ ตอบแทนคุณทเวที ($\bar{X} = 4.71$, S.D.= 0.45)
 รูปเล่มของหนังสือมีขนาด กะทัดรัด มีความเหมาะสมตามวัย ($\bar{X} = 4.67$, S.D.= 0.48) ได้ข้อคิด
 ที่สอดคล้อง คุณธรรม จริยธรรม เกี่ยวกับความกตัญญูรู้คุณ ตอบแทนคุณทเวที ($\bar{X} = 4.62$,
 S.D.= 0.49) เกิดความคิดสร้างสรรค์ที่จะนำไปเป็นแนวทางการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก ($\bar{X} = 4.57$,
 S.D.= 0.49) รูปภาพการ์ตูนมีสีสันสวยงาม สดใส ชัดเจน ดึงดูดความสนใจ ($\bar{X} = 4.52$, S.D.=
 0.50) และประโยชน์ที่ได้จากการอ่านหนังสือที่ส่งเสริมด้านคุณธรรม จริยธรรมเกี่ยวกับความ
 กตัญญูรู้คุณ ตอบแทนคุณทเวที ($\bar{X} = 4.52$, S.D.= 0.50)

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในผลการสร้างหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. ความมุ่งหมายในการวิจัย
2. วิธีดำเนินการวิจัย
3. สรุปผล
4. อภิปรายผล
5. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายในการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม ชุดความกตัญญูกตเวที ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม ชุดความกตัญญูกตเวที ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม ชุดความกตัญญูกตเวที

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในกลุ่มพิเศษเมืองทอง อำเภอวิเศษชัยชาญ จังหวัดอ่างทอง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอ่างทอง ทั้งหมด 15 โรงเรียน จำนวนนักเรียน 321 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดดอชม อำเภอวิเศษชัยชาญ จังหวัดอ่างทอง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอ่างทอง ที่ได้จากการสุ่มโรงเรียน (Cluster sampling) ในกลุ่มพิเศษเมืองทองเป็นหน่วยในการสุ่ม ได้โรงเรียนวัดดอชม มีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 1 ห้องเรียน จำนวน 21 คน ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม
ชุดความกตัญญูทเวที

2. หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม ชุดความกตัญญูทเวที

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4. แบบวัดความพึงพอใจต่อหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม
ชุดความกตัญญูทเวที

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 1
ปีการศึกษา 2557 และดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ทำความเข้าใจกับนักเรียนถึงวิธีการเรียน บทบาทของนักเรียน เป้าหมายของ
การเรียน จุดประสงค์ของการเรียน และวิธีการประเมินผลการเรียนรู้

2. ทำการทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทาง
การเรียน เรื่องความกตัญญูทเวที

3. ดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสือการ์ตูนประกอบ
การสอนคุณธรรม ชุดความกตัญญูทเวที สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน
4 สัปดาห์ๆ ละ 3 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง

4. หลังจากที่ได้ดำเนินการสอนจบตามแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว ทำการทดสอบ
หลังเรียนกับนักเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องความกตัญญูทเวที
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นฉบับเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน

5. วัดความพึงพอใจต่อหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรมชุดความกตัญญู
ทเวที ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

6. นำกระดาษคำตอบของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและวัดความพึง
พอใจการเรียน เรื่องความกตัญญูทเวที ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้มาตรวจให้
คะแนน แล้วนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ และทดสอบสมมติฐานต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล จำแนกเป็น 3 ประเภท ดังมีรายละเอียด ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม ชุดความกตัญญูทเวที
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม ชุดความกตัญญูกตเวทิต์ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการทดสอบค่าที

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุปผลการวิจัย

ในผลการสร้างหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม ชุดความกตัญญูกตเวทิต์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประสิทธิภาพ E_1 / E_2 เท่ากับ 85.04/86.83

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรมชุดความกตัญญูกตเวทิต์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ความพึงพอใจต่อหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรมชุดความกตัญญูกตเวทิต์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า 1) เนื้อเรื่องอ่านแล้วมีความสนุกสนาน เพลิดเพลินมีข้อคิดและสอดแทรกคุณธรรมเกี่ยวกับความกตัญญูรู้คุณ ตอบแทนคุณกตเวทิต์ 2) รูปเล่มของหนังสือมีขนาดกะทัดรัด มีความเหมาะสมตามวัย 3) ได้ข้อคิดที่สอดคล้องคุณธรรมจริยธรรม เกี่ยวกับความกตัญญูรู้คุณ ตอบแทนคุณกตเวทิต์ 4) เกิดความคิดสร้างสรรค์ที่จะนำไปเป็นแนวทางการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก 5) รูปภาพการ์ตูนมีสีสันสวยงาม สดใส ชัดเจน ดึงดูดความสนใจและ 6) ได้รับประโยชน์จากการอ่านหนังสือส่งเสริมด้านคุณธรรม จริยธรรมเกี่ยวกับความกตัญญูรู้คุณ ตอบแทนคุณกตเวทิต์

อภิปรายผล

ในผลการสร้างหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรมชุดความกตัญญูกตเวทิต์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประสิทธิภาพ E_1 / E_2 เท่ากับ 85.04/86.83 ทั้งนี้อาจเนื่องจากหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรมนั้นผู้เขียนทำการศึกษาหาข้อมูลว่าจุดประสงค์และเนื้อหาในหลักสูตรของเด็กที่อ่านหนังสือการ์ตูนว่าอยู่ในระดับใด ตั้งจุดมุ่งหมายว่าผลิตให้ใครอ่าน อ่านแล้วได้อะไรเขียนเค้าโครง กำหนดลักษณะของ

ตัวการ์ตูน รูปแบบการ์ตูนและฉาก เขียนตัวหนังสือให้เหมาะกับวัยที่อ่านหนังสือการ์ตูน แล้วเขียนเป็นต้นฉบับออกมา ซึ่งสอดคล้องกับอเนก รัตน์ปิยะภากรณ์ (2547, หน้า 28) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการเขียนหนังสือการ์ตูนเรื่อง ในลักษณะการเขียนเนื้อเรื่องของหนังสือที่จะไปวาดการ์ตูนลงในกรอบภาพให้ต่อเนื่องกัน โดยผู้เขียนจะต้องกำหนดลักษณะตัวการ์ตูน ข้อความบรรยาย คำพูด หรือคำสนทนาของตัวการ์ตูนให้ผู้วาดภาพสามารถไปวาดการ์ตูนลงในกรอบภาพได้โดยมีขั้นตอนการทำ ดังนี้ 1) ศึกษาหาข้อมูล เก็บข้อมูล ผู้เขียนจะต้องทำการศึกษาหาข้อมูล เก็บข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราวที่จะเขียนก่อนว่า การ์ตูนที่จะเขียนมีลักษณะอย่างไร จะเขียนให้ใครอ่าน ถ้าผู้อ่านเป็นเด็ก เป็นเด็กในระดับไหน อายุช่วงใด เรื่องที่เขียนไม่ซ้ำซ้อนกับผลงานของคนอื่น ควรแทรกความรู้ คุณธรรมในเรื่องใดกับผู้อ่าน 2) ตั้งจุดมุ่งหมาย การเขียนเรื่องต้องตั้งจุดมุ่งหมายว่า เพื่อให้ใครอ่าน อ่านแล้วได้อะไร จะแทรกความรู้อะไร เพื่อให้การเขียนมีทิศทางชัดเจน 3) เขียนเค้าโครงหรือเนื้อเรื่องย่อ ผู้เขียนจะต้องคิดและเขียนเนื้อเรื่องอย่างง่าย ๆ เพื่อให้ผู้วาดภาพ บรรณาธิการ อ่านและพิจารณารูปแบบการวาดภาพการ์ตูนประกอบจัดกรอบภาพการ์ตูนให้เป็นเรื่องเป็นราว 4) ตัวละครหรือตัวการ์ตูน ผู้เขียนจะต้องคิดและกำหนดลักษณะของตัวการ์ตูน รูปแบบการ์ตูนและฉาก ยิ่งกำหนดให้ละเอียดจะเป็นประโยชน์ต่อผู้วาดภาพ สามารถวาดภาพตามความต้องการของผู้เขียนได้ นอกจากนี้ผู้เขียนยังต้องคิดและกำหนดฉากของการ์ตูนในแต่ละกรอบภาพอีกด้วย และ 5) รูปแบบการเขียนต้นฉบับ ผู้เขียนจะต้องเอาเค้าโครงเรื่องมาเขียนเป็นต้นฉบับ โดยเขียนบรรยายรายละเอียดในกรอบภาพของแต่ละกรอบภาพ กำหนดขนาด จำนวนตัวการ์ตูนในกรอบภาพ ฉากในกรอบภาพ ข้อความบรรยายคำพูดของตัวการ์ตูนในกรอบภาพตั้งแต่กรอบภาพแรกไปจนจบเรื่องราวตามเค้าโครงเรื่องนั้น และสอดคล้องกับผลงานวิจัยของรัตนา ลือคำงาม (2550, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาและการใช้หนังสืออ่านประกอบ ชุด วิถีชีวิตไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 การรายงานเรื่องการพัฒนาและการใช้หนังสืออ่านประกอบ ชุด วิถีชีวิตไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วัตถุประสงค์ เพื่อสร้างหนังสืออ่านประกอบ ชุด วิถีชีวิตไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80 / 80 เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของหนังสืออ่านประกอบ ชุด วิถีชีวิตไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้หนังสืออ่านประกอบ ชุด วิถีชีวิตไทย เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสืออ่านประกอบ ชุด วิถีชีวิตไทย ผลการศึกษาพบว่า 1) ประสิทธิภาพของหนังสืออ่านประกอบ จากการทดลองภาคสนาม จำนวน 17 คน ได้เท่ากับ 81.47 / 85.74 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80 / 80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียน

สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้เนื่องจากหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรมที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นมีกระบวนการตรวจสอบความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญว่ามีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ ซึ่งหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรมมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนมากซึ่งสอดคล้องกับจิระรัตน์ ชีรเวทย์ (2549, หน้า10) ได้สรุปรวบรวมความเห็น ข้อสรุปของนักการศึกษาเกี่ยวกับประโยชน์ของการ์ตูนที่มีต่อการศึกษาและการเรียน ดังนี้ 1) การ์ตูนช่วยกระตุ้นให้เกิดการอยากเรียนด้วยความสนใจของนักเรียนเป็นจุดเริ่มต้นให้มีการอภิปรายถึงปัญหาต่างๆ 2) ใช้ประกอบคำอธิบายข้อความให้เข้าใจง่ายยิ่งขึ้น 3) ใช้ในการจัดทำหนังสืออ่านประกอบสำหรับเด็ก 4) ใช้ภาพการ์ตูนแทนคำอธิบายที่ยากๆ และสลับซับซ้อนให้เข้าใจง่าย 5) ช่วยให้นักเรียนเป็นเรื่องง่าย สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ และ 6) การ์ตูนเป็นเพื่อนของเด็กในยามเหงา ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของสุรางค์รัตน์ วินิจกุล (2553, บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง รายงานผลการใช้นวัตกรรมหนังสือการ์ตูนส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม กลุ่มสาระ การเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการพัฒนาการจัดกิจกรรมเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา วัฒนธรรมโดยใช้หนังสือการ์ตูนส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมโดยใช้หนังสือการ์ตูนส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้หนังสือการ์ตูนเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ประกอบด้วย หน้าปก คำนำ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เนื้อเรื่อง กิจกรรมหลังการอ่าน ผูกคิดหัดทำ พุทธศาสนสุภาษิต คำศัพท์น่ารู้ และ เอกสารอ้างอิง จำนวน 17 เล่ม ซึ่งมีคุณภาพโดยรวมในระดับดีมาก 2) หนังสือการ์ตูนส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ 81.89/82.95 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน คือเป็นตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 (E1/ E2) 3) นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรมชุดความกตัญญูกตเวที ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรมที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นมีรูปแบบที่สวยงาม มีความเหมาะสม สร้างความสนใจให้แก่เด็กนักเรียน ซึ่งหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียนช่วยให้กระตุ้นการเรียนรู้ของเด็ก เข้าใจง่าย สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ เพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ช่วยเก็บใจความเรื่องี่อ่าน ถูกอรรถาัยของเด็ก เกิดความคิดจินตนาการส่งเสริมการอ่าน และที่สำคัญเด็กได้รู้จักการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของนงเยาว์ ปินคำ (2552, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง

ผลการใช้หนังสืออ่านเพิ่มเติมชุดการ์ตูนเสริมสร้างหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านสันป่าสัก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 4 การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของหนังสืออ่านเพิ่มเติม ชุดการ์ตูนเสริมสร้างหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้หนังสืออ่านเพิ่มเติมชุด การ์ตูนเสริมสร้างหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า ผลการหาประสิทธิภาพของหนังสืออ่านเพิ่มเติมชุดการ์ตูนเสริมสร้างหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพ 85.38/88.46 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 34.50 คิดเป็นร้อยละ 86.25 สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนที่มีค่าเท่ากับ 19.00 คิดเป็นร้อยละ 47.50 และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้หนังสืออ่านเพิ่มเติม ชุด การ์ตูนเสริมสร้างหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการสร้างหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม

1.1 ผลการศึกษาพบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม ชุดความกตัญญูกตเวทีก กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ดังนั้นครูผู้สอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถนำไปใช้เป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้

1.2 ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ผู้บริหารสถานศึกษา ตลอดจนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดการศึกษา ควรให้การสนับสนุนและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อนวัตกรรม ที่เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ ประเภทสื่อ

1.3 เป็นการปลูกฝังค่านิยมที่ดีให้กับนักเรียนในเรื่องคุณธรรมโดยการให้ปฏิบัติอย่างต่อเนื่องเพื่อเป็นการบ่มเพาะคุณธรรม จริยธรรมที่ดีในการอยู่ร่วมกันในสังคม สร้างความผูกพัน ความอบอุ่น ความรักความสามัคคีปรองดองให้กับชุมชน

1.4 การติดตามและการประเมินผลเพื่อปรับปรุงและพัฒนา ควรดำเนินการอย่างต่อเนื่องเพื่อการพัฒนาให้เหมาะกับผู้เรียนต่อไป

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรสร้างหนังสือการ์ตูนบูรณาการในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้

2.2 เรื่องที่สร้างควรมีประโยชน์และน่าสนใจสอดแทรกคุณธรรมและสอดคล้องกับท้องถิ่นเพื่อพัฒนาเป็นหลักสูตรใช้ในสถานศึกษาให้เด็กได้เรียนรู้ พัฒนาต่อไป