

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของปัญหา

การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันสื่อที่นำมาใช้มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ด้วยคุณสมบัติของสื่อที่เป็นตัวกลางในการนำเสนอหรือเนื้อหาส่งทอดไปยังผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้ง่ายขึ้น กรมวิชาการ (2545, หน้า 39) ได้กล่าวถึงสื่อการเรียนรู้ ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้ว่า

... ลักษณะของสื่อการเรียนรู้ที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ควรมีความหลากหลาย ทั้งสื่อธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยีและสื่ออื่น ๆ ซึ่งช่วยส่งเสริมให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีคุณค่า น่าสนใจ ชวนติดตามเข้าใจง่าย และรวดเร็วขึ้น รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการแสวงหาความรู้เกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง ...

ในยุคโลกาภิวัตน์มีสื่อและเทคโนโลยีหลายรูปแบบที่จะถ่ายทอดวัฒนธรรมและข่าวสารข้อมูลไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีด้านโทรคมนาคมอันนำมาสู่ความก้าวหน้าอย่างยิ่งของวงการคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ โทรทัศน์ ฯลฯ แต่สิ่งที่ต้องคำนึงถึงก็คือสภาพความพร้อมในด้านต่าง ๆ ในท้องถิ่นของเราซึ่งอาจจะไม่เอื้อต่อการนำเทคโนโลยีเหล่านั้นเข้ามาในการสืบทอดวัฒนธรรมได้มากนักเมื่อพิจารณาถึงสื่อที่เป็นช่องทางการถ่ายทอดความรู้สัณนิษฐานที่มีความสำคัญและมีบทบาทอย่างสูงในการถ่ายทอดข่าวสารของมนุษย์มาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันยังได้รับความนิยมอย่างไม่เสื่อมคลายคือ สิ่งพิมพ์ ซึ่งมีคุณสมบัติเด่นหลายประการที่สื่ออื่น ๆ ไม่สามารถลบล้างได้ ดังที่ จินตนา ไบกาซูยี (ม.ป.ป., หน้า 45) ได้กล่าวไว้ว่า

... แม้แต่ในยุคสมัยนี้ ซึ่งถือว่าเป็นยุคแห่งข่าวสาร (information age) เป็นยุคแห่งความรู้เรื่องเฟื่องฟูทางวิชาการและเทคโนโลยี และแทบทุกวงการจะนิยมสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (electronic media) โดยเฉพาะจะนิยมใช้คอมพิวเตอร์กันอย่างแพร่หลาย เพื่อช่วยในการทำงานหรือเพื่อช่วยในการเรียนรู้ก็ตามเถิด แต่มีความจริงปรากฏอยู่อย่างหนึ่งว่าสื่อยังคงเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา นั่นคือ “หนังสือ” ทั้งที่เป็นตำราและหนังสือวิชาความรู้ทางวิชาการสารคดี และบันเทิงคดีต่าง ๆ หนังสือเป็นเครื่องมือสื่อสารชนิดใหม่ ๆ มากมายเกิดขึ้น และหนังสือก็ยังเป็นเครื่องมือสื่อสารที่นิยมใช้กันอย่างกว้างขวางในปัจจุบัน ...

ถึงแม้ว่าในโลกปัจจุบันเป็นโลกยุคข่าวสารมีความเจริญเติบโตทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมาก การติดตามอ่านข่าวสารและแสวงหาข้อมูลความรู้จากอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่ทำได้ง่าย รวดเร็วและน่าเข้าใจก็ตามแต่ รื่นฤทัย สัจพันธุ์ (2541, หน้า 23) ได้กล่าวไว้ว่า “สื่อสมัยใหม่ก็ยังไม่สามารถแทนที่หนังสือได้ทั้งหมด เพราะการที่หนังสือมีราคาถูก (กว่า) พกพาสะดวกในทุกที่ อ่านซ้ำครั้งแล้วครั้งเล่าได้เสมอ และใช้เวลากับการ “ละเลียด” อ่านได้ตามความพอใจเป็นคุณสมบัติสำคัญที่สื่อสมัยใหม่ยังไม่อาจทำได้ หนังสือดี ๆ จึงเป็นเสมือนมหาวิทยาลัยนอกระบบ ที่ให้ความรู้หลากหลายไม่มีขีดจำกัด ดังนั้นคุณสมบัติข้อหนึ่งของหนังสือดี ๆ ในความคิดของคนทั่วไป คือ หนังสือความรู้” (รุจิรา ไชยงาม, 2551, หน้า 2)

นอกจากนี้ หนังสือยังมีอิทธิพลต่อคนเราอย่างกว้างขวางเพราะราคาถูกใช้ได้สะดวกกว่าสื่ออื่นหลายชนิดโดยคุณค่าไม่แตกต่างกันมากนัก ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ วราภรณ์ ฉิมพลีพันธ์ (2548, หน้า 3) ศึกษาพบว่า สื่ออีกประเภทหนึ่ง ที่เด็กส่วนมากให้ความสนใจคือ หนังสือการ์ตูน ซึ่งอาจนับว่าโลกของหนังสือที่ผู้ใหญ่ยอมยกให้เด็กเป็นเจ้าของคือ “การ์ตูน” นั่นเอง ดังผลการวิจัยของ อัฐพร อารยานันท์ (2547, หน้า 2-3) ได้กล่าวถึงหนังสือการ์ตูนว่า ในปัจจุบันพบว่า หนังสือการ์ตูนสร้างความนิยมให้กับคนทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะวัยเด็ก ดังนั้น ผู้ปกครองของเด็กจึงสังเกตเห็นประโยชน์ของการอ่านหนังสือการ์ตูนทั้งในด้านความรู้ สาระ คติสอนใจ รวมทั้งทำให้เด็กรักการอ่าน ด้วยเหตุนี้หนังสือการ์ตูนกับเด็ก จึงเป็นสิ่งที่ผูกพันกันและเป็นสื่ออย่างหนึ่งที่เด็กทุกคนชื่นชอบไม่ว่าจะเป็นเด็กเล็กหรือวัยรุ่น การใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อการสอนจึงนับเป็น

วิธีหนึ่งที่สามารถนำมาช่วยในการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนได้

วรารักษ์ จิมพลีพันธ์ (2548, หน้า 3-4) ได้ศึกษา พระราชนิพนธ์ในสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาสยามบรมราชกุมารี ดังนี้

... เวลาว่างสมเด็จพระแม่จะทรงซื้อหนังสือมาอ่านแล้วเล่า

พระราชทาน ตั้งแต่หนังสือนิทานสำหรับเด็ก เรื่องประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ประวัติบุคคลสำคัญ เรื่องศิลปวัฒนธรรม ทั้งไทยและสากล แม้แต่ข่าว หนังสือพิมพ์ บทวิจารณ์ต่าง ๆ เมื่อเล่าพระราชทานแล้วบางทีก็พระราชทานหนังสือไปให้อ่านเองต่อ บางเรื่องก็สนุก และชอบ อ่านมาจนทุกวันนี้ เช่น หนังสือการ์ตูนการผจญภัยของ Tin Tin ของนักเขียนการ์ตูนชาวเบลเยียม ชื่อ Herge ถึงจะเป็นการ์ตูนแต่ก็ให้ความรู้ที่ถูกต้องเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ เหตุการณ์ในโลกที่เกิดขึ้นในเวลานั้น เพราะว่าก่อนที่จะแต่งเรื่องผู้แต่งได้ไปค้นคว้าวิจัยข้อมูลต่าง ๆ มาจริง ๆ ไม่ใช่ฝันเอาเอง สมเด็จพระแม่เล่าเรื่องการ์ตูนเรื่องนี้ตั้งแต่อยู่ที่สวิสเซอร์แลนด์ เมื่อข้าพเจ้าอายุเพียง 5 ปี ตอนหลังอ่านเองได้ (ขณะนี้ความรู้ภาษาฝรั่งเศสของข้าพเจ้าก็เหลือแค่อ่านการ์ตูนได้) อ่านมาจนทุกวันนี้พฤติกรรมของบุคคลต่าง ๆ ในหนังสือเป็นเรื่องที่ใช้พูดเล่นอ้างอิงกันในครอบครัวเรา ข้าพเจ้ายังได้พบเด็กฝรั่งเศสที่ชอบเรื่องนี้และคุยถูกคอกันไปเลย...

การ์ตูนจึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจมาก โดยเฉพาะเมื่อการ์ตูนได้ถูกนำมาใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนอย่างหนึ่งในโรงเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ กองวิจัยทางการศึกษา (2541, หน้า 2) ได้สำรวจประเภทหนังสือที่เด็กชอบอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1,155 คน และชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 1,222 คน พบว่า นักเรียนชอบหนังสือการ์ตูนเป็นอันดับ 1 ถึงร้อยละ 93.6 และ 93.9 ตามลำดับ (นิภา เียนฉัตร, 2551 หน้า 2) ได้สำรวจหนังสือในดวงใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาจำนวน 8,142 คน โดยแบ่งตามระดับช่วงชั้น ได้แก่ช่วงชั้นที่ 1 ป. 1-3 ช่วงชั้นที่ 2 ป. 4-6 พบว่า ส่วนใหญ่ชอบหนังสือประเภทการ์ตูน โดยเฉพาะการ์ตูนที่มีคำพูดของตัวการ์ตูนเป็นผู้ดำเนินเรื่อง (มยุรี หอสว่างวงศ์, 2547, หน้า 1) การนำหนังสือการ์ตูนมาใช้ในการเรียนการสอนนั้นมีผลการศึกษาและวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ได้สรุปประเด็นที่ตรงกันว่า หนังสือการ์ตูนช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่ง นิภา เียนฉัตร (2551) ศึกษาเรื่อง การศึกษา

เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือการ์ตูนภาพกระดับซึ่งชี้หน้าด้วย
ข้อความที่มีสีแตกต่างกัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ รุจิรา ไชยงาม
(2551) ศึกษาเรื่อง การสร้างหนังสือการ์ตูนเรื่อง ดินสอพองสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2
และ ลัดดา อินทนนท์ (2551) ศึกษาเรื่อง การสร้างหนังสือการ์ตูนประกอบการสอน
คุณธรรมเรื่องความดีที่น่ายกย่อง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาล
แม่เมาะ อำเภอแม่เมาะ จังหวัดลำปาง

การศึกษาด้านศิลปะเป็นพื้นฐานของการพัฒนาบุคลิกภาพ และลักษณะนิสัยของ
มนุษย์ ดังจะเห็นได้จากปรัชญาของศิลปะ มีจุดมุ่งหมายเน้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
เป็นเครื่องมือให้เกิดการแสดงออก เป็นการรับรู้ด้านอารมณ์และความรู้สึกเกี่ยวกับ
ความงาม สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาชีวิตด้านอื่น ๆ ได้ ซึ่งแนวคิดปรัชญานี้
เป็นกระบวนการพัฒนาบุคลิกภาพ และลักษณะนิสัยของผู้เรียนอย่างแท้จริง

ทัศนศิลป์เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตของคนเราโดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านจิตใจ มีส่วน
ทำให้เกิดความคิดที่ตื้นตันใจมองใสเบิกบาน มีความละเอียดอ่อน ส่งเสริมให้เป็นคนกล้า
แสดงออกอย่างเชื่อมั่น มุ่งเน้นการส่งเสริมให้มีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการ ชื่นชม
ความงาม มีสุนทรียภาพความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อมนุษย์ จากหลักสูตร การศึกษา
ขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 กล่าวถึงสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 1: ทัศนศิลป์ไว้ว่า
มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างและนำเสนอผลงานศิลปะจากความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ
ด้วยการฝึกฝนให้เกิดทักษะ และให้กลวิธีต่าง ๆ ในการตอบสนองความต้องการ สังเกต
รับรู้ สนใจธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม งานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ประเพณี
ภูมิปัญญาท้องถิ่น ชื่นชมความงาม สุนทรียภาพ เห็นคุณค่าของศิลปะซึ่งมีผลต่อการพัฒนา
ผู้เรียนโดยตรงทั้งทางร่างกายและจิตใจ ดังนั้น การรู้จักและเข้าใจในสาระทัศนศิลป์
จึงมีความสำคัญต่อผู้เรียนเป็นอย่างยิ่ง เพราะเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความคิด
จินตนาการให้ออกมาเป็นผลงาน และสามารถอธิบายผลงานของตนเองได้

การเรียนการสอนวิชาทัศนศิลป์ในระดับประถมศึกษานั้นผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดี
นั้นจะ ต้องเกิดความเข้าใจอย่างชัดเจน มองเห็นภาพทำให้เกิดการเรียนรู้เป็นรูปธรรม
จึงจะสามารถนำความรู้ไปใช้ได้แต่รายละเอียดของเนื้อหายากต่อความเข้าใจของผู้เรียน
โดยเฉพาะการสอนศิลปะในภาคทฤษฎีมักจะมีประสบปัญหาในการเรียนการสอน

ความเข้าใจเนื้อหาเพราะส่วนใหญ่จะเป็นการสอนแบบบรรยายซึ่งอาจมีสื่อประกอบด้วย แต่สื่อการสอนบางชนิดไม่สามารถทำให้ผู้เรียนเห็นภาพตามหรือสื่อไม่น่าสนใจ การเรียนรู้ผู้เรียนจึงเป็นนามธรรม ทำให้ไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาได้ดีเท่าที่ควร ซึ่งวิชาทางด้านศิลปะ เป็นวิชาที่มีเนื้อหาต่างจากวิชาอื่น ๆ ที่มีลักษณะความเป็นรูปธรรมมาก แต่ต้องอธิบายเป็นนามธรรมการจัดกิจกรรมให้ปฏิบัติยังทำให้เห็นผลช้าไม่สามารถมองเห็นภาพรวมได้ชัดเจน

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะสร้างหนังสือการ์ตูนเรื่อง ในสาระการเรียนรู้ ศิลปะเรื่อง ศิลปะในชุมชน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 ขึ้นเพื่อเป็นหนังสืออ่านประกอบสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยจะทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกันระหว่างหนังสือการ์ตูนเรื่องกับการเรียนปกติ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพหนังสือการ์ตูนเรื่อง ศิลปะในชุมชนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้หนังสือการ์ตูนเรื่อง ศิลปะในชุมชน กับการเรียนแบบปกติ

สมมติฐานการวิจัย

1. หนังสือการ์ตูนเรื่อง ศิลปะในชุมชน ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนเรื่อง ศิลปะในชุมชนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติ

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้กำหนดขอบเขตการศึกษาไว้ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ในการทดลองครั้งนี้ประชากรเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนนราทร (เครือคาทอลิก) สังกัดสำนักงานการศึกษา เขตพื้นที่ 2 กรุงเทพมหานคร มี 5 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนห้องละ 30 คน การจัดนักเรียนในแต่ละห้องเรียนจัดอย่างคละเด็กนักเรียน ระหว่างเด็ก เก่ง ปานกลาง และเด็กอ่อน โดยผู้วิจัยจะทำการสุ่มโดยวิธี (cluster random sampling) โดยเลือกสุ่มห้องเรียนแล้วแบ่งเป็นห้องทดลองที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนเรื่องและห้องควบคุมที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ

2. เนื้อหาที่ใช้ในการสร้างหนังสือ การ์ตูนเรื่อง เป็นเนื้อหาในกลุ่มสาระศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์เรื่องศิลปะในชุมชนสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตร ประถมศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 สำนักพัฒนาคุณภาพวิชาการ ที่ได้รับการรับรองจากกระทรวงศึกษาธิการอนุญาตให้เป็นหนังสือบทเรียนในโรงเรียนได้

3. ตัวแปรที่จะศึกษา

3.1 ตัวแปรอิสระ (independent variables) ได้แก่วิธีการเรียน 2 วิธี ดังนี้

3.1.1 วิธีการเรียนโดยใช้ หนังสือการ์ตูน เรื่องศิลปะในชุมชน

3.1.2 วิธีการเรียนแบบปกติ

3.2 ตัวแปรตาม (dependent variables) ได้แก่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นิยามศัพท์เฉพาะ

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ให้คำนิยามศัพท์บางคำในความหมาย ดังนี้

1. หนังสือการ์ตูนเรื่อง (comics) หมายถึง สื่อสิ่งพิมพ์ที่มีภาพประกอบเป็นลายเส้นระบายสีที่มีภาพ การ์ตูน ดำเนินเรื่องราวต่อกันไปโดยมีคำบรรยาย และบทสนทนาประกอบอยู่ด้วย ในที่นี้นำเนื้อหาจากหนังสือแบบเรียนวิชาทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง ศิลปะในชุมชน

2. วิธีเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนเรื่อง หมายถึง การเรียนที่นักเรียน เรียนด้วยตนเอง โดยใช้หนังสือการ์ตูนเรื่อง เรื่อง ศิลปะในชุมชน

3. วิธีเรียนแบบปกติ หมายถึง การเรียนที่ครูได้จัดในแผนการสอนโดยใช้แบบบทเรียนเรื่อง ศิลปะในชุมชน จากหนังสือแบบเรียนในโรงเรียน

4. ประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนเรื่อง หมายถึง คุณภาพของหนังสือการ์ตูน เมื่อผู้เรียนเรียนแล้วทำแบบฝึกหัดในบทเรียนและทำแบบทดสอบประเมินผลหลังเรียน โดยผู้เรียนตอบคำถามได้ ร้อยละ 80 ตามเกณฑ์ 80/80 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2520, หน้า 49-52)

80 ตัวแรก หมายถึง ค่าเฉลี่ยของคะแนนที่นักเรียนทำแบบฝึกหัดในบทเรียนถูกคิดเป็นร้อยละ 80 เปอร์เซนต์

80 ตัวหลัง หมายถึง ค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบ ประเมินผลหลังการเรียน โดยใช้หนังสือการ์ตูนเรื่อง เรื่องศิลปะในชุมชน คิดเป็นร้อยละ 80 เปอร์เซนต์

แบบทดสอบ หมายถึง เครื่องมือที่เป็นข้อคำถามโดยมีตัวเลือกให้ตอบ 3 ตัวเลือก เพื่อใช้วัดผลทางการเรียนวิชา ทักษะศิลป์ เรื่อง ศิลปะในชุมชน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนที่ได้จากแบบทดสอบหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนเรื่อง และการเรียนแบบปกติ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้หนังสือการ์ตูนเรื่อง ศิลปะในชุมชน ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนเรื่อง กับการเรียนแบบปกติ
3. เป็นแนวทางในการสร้างหนังสือการ์ตูนเรื่องในเรื่องอื่น ๆ ต่อไป