

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง	ณ
สารบัญภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์	7
1.3 สมมติฐานในการวิจัย	7
1.4 ขอบเขตของการศึกษา	8
1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น	8
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ	8
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	11
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	12
ก. เอกสารที่เกี่ยวข้อง	13
2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตร	13
2.2 กระบวนการเรียนการสอนสังคมศึกษา	19
2.3 บทเรียนโปรแกรม	32
2.4 การวัดกับการเรียนการสอน	46
2.5 การสอนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ	50
ข. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนโปรแกรม	53
งานวิจัยในประเทศ	53
งานวิจัยในต่างประเทศ	57
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	58
3.1 ระเบียบวิธีวิจัย	58
3.2 ประชากร	58

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.3 กลุ่มตัวอย่าง	58
3.4 ตัวแปรที่ทำการวิจัย	60
3.5 รูปแบบของการวิจัย	60
3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	61
3.7 การสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ	61
3.8 การเก็บรวบรวมข้อมูล	67
3.9 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่นำมาใช้	68
บทที่ 4 ผลการวิจัยและอภิปรายผล	72
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	72
4.2 อภิปรายผลการวิจัย	75
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	80
5.1 วัตถุประสงค์	80
5.2 สมมติฐานในการวิจัย	80
5.3 ขอบเขตของการศึกษา	80
5.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	81
5.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	82
5.6 สรุปผลการวิจัย	82
5.7 ข้อเสนอแนะ	83
บรรณานุกรม	84
ภาคผนวก	93
ภาคผนวก ก	94
ภาคผนวก ข	98
ภาคผนวก ค	161
ภาคผนวก ง	316
ภาคผนวก จ	664
ประวัติผู้เขียน	678

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 แสดงเนื้อหาและเวลาเรียนกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 - 6	16
ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของการสอนโดยใช้ บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบกับการสอนตามคู่มือครู	53
ตารางที่ 3 แสดงคะแนนทดสอบก่อนเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วย โปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ	73
ตารางที่ 4 แสดงคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วย บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ	73
ตารางที่ 5 แสดงคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วย การสอนตามคู่มือครู	74
ตารางที่ 6 แสดงคะแนนทดสอบหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วย บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบกับการสอนตามคู่มือครู	74
ตารางที่ 7 แสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วย บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบกับการสอนตามคู่มือครู	75
ตารางที่ 8 แสดงคะแนนกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2540 ของนักเรียนห้อง ก ข ค โรงเรียนบ้านสะแบง	95
ตารางที่ 9 แสดงการวิเคราะห์ความแตกต่างของนักเรียนห้อง ก ข ค โดยใช้ ANOVA	96
ตารางที่ 10 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนห้อง ก ข ค	96
ตารางที่ 11 แสดงคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยบทเรียน โปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบกับกลุ่มที่เรียนด้วยการสอนตามคู่มือครู	97
ตารางที่ 12 แสดงการวิเคราะห์จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	99
ตารางที่ 13 แสดงการวิเคราะห์หาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม	102

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 14 แสดงค่าความยาก-ง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (K-R 20) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 50 ข้อ	106
ตารางที่ 15 แสดงการวิเคราะห์จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของแบบทดสอบย่อย สำหรับบทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ	114
ตารางที่ 16 แสดงการวิเคราะห์หาค่าความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบย่อยสำหรับ บทเรียน โปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม	117
ตารางที่ 17 แสดงค่าความยาก ง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (K-R 20) ของแบบทดสอบย่อยสำหรับบทเรียนโปรแกรม ที่มีภาพการ์ตูนประกอบ จำนวน 80 ข้อ	126
ตารางที่ 18 แสดงคะแนนการทดลองบทเรียน โปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ แบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1 : 1) (n = 1)	148
ตารางที่ 19 แสดงคะแนนการทดลองบทเรียน โปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ แบบกลุ่มเล็ก (1 : 10) (n = 10)	149
ตารางที่ 20 แสดงคะแนนการทดลองบทเรียน โปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ แบบภาคสนาม (n = 30)	150
ตารางที่ 21 แสดงค่าประสิทธิภาพของบทเรียน โปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ	160

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 แสดงโครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต	15
ภาพที่ 2 แสดงรูปแบบการสอนตามคู่มือครู	31
ภาพที่ 3 แสดงลักษณะบทเรียนสำเร็จรูปแบบเส้นตรง	33
ภาพที่ 4 แสดงลักษณะบทเรียนสำเร็จรูปแบบสาขา	36
ภาพที่ 5 แสดงส่วนประกอบของบทเรียนแบบโปรแกรม	37
ภาพที่ 6 แสดงรูปแบบการสอนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ	52