

## บทที่ 4

### ผลการวิจัยและอภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่อง พระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบกับการสอนตามคู่มือครู ผลของการวิจัยเสนอไว้ ตามลำดับดังนี้

#### 4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 4.2 อภิปรายผลการวิจัย

#### 4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่อง พระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบกับการสอนตามคู่มือครู ผู้วิจัยจะได้เสนอตามลำดับ โดยเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในกลุ่มที่เรียนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ และกลุ่มที่เรียนจากการสอนตามคู่มือครู เปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของแต่ละกลุ่ม ตลอดจนคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งจะได้เสนอตามลำดับดังนี้

4.1.1 การเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนเรียน ของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ กับการสอนตามคู่มือครู

ค่าเฉลี่ย  $\bar{X}$  และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนสอบก่อนเรียน ของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ กับการสอนตามคู่มือครูและผลการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลไว้ในตารางที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 3 แสดงคะแนนทดสอบก่อนเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนโปรแกรมที่มีภาพ  
การ์ตูนประกอบกับการสอนตามคู่มือครู (n = 20)

| กลุ่มตัวอย่าง        | $\bar{X}$ | S.D. | t      |
|----------------------|-----------|------|--------|
| กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 1 | 17.55     | 3.72 | - 0.68 |
| กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 2 | 18.30     | 3.21 |        |

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนเรียนระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 คือนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบและกลุ่มทดลองที่ 2 ที่เรียนจากการสอนตามคู่มือครู ไม่แตกต่างกัน แสดงให้เห็นว่า ความรู้พื้นฐานของทั้งสองกลุ่มก่อนเรียนใกล้เคียงกัน ไม่มีความแตกต่างกัน

#### 4.1.2 การเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ

ค่าเฉลี่ย  $\bar{X}$  และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ ผลการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลไว้ในตารางที่ 4 ดังนี้

ตารางที่ 4 แสดงคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ (n = 20)

| การสอบ    | $\bar{X}$ | S.D. | t      |
|-----------|-----------|------|--------|
| ก่อนเรียน | 17.55     | 3.72 | 26.88* |
| หลังเรียน | 38.05     | 5.11 |        |

\* (P<.05)

จากตารางที่ 4 พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยค่าเฉลี่ยคะแนนผลการสอบหลังเรียนสูงกว่า

#### 4.1.3 การเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนตามคู่มือครู

ค่าเฉลี่ย  $\bar{X}$  และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนตามคู่มือครูและผลการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลไว้ในตารางที่ 5 ดังนี้

ตารางที่ 5 แสดงคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนตามคู่มือครู (n = 20)

| การสอบ    | $\bar{X}$ | S.D. | t      |
|-----------|-----------|------|--------|
| ก่อนเรียน | 18.30     | 3.21 | 25.47* |
| หลังเรียน | 34.65     | 5.16 |        |

\* (P<.05)

จากตารางที่ 5 พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่เรียนจากการสอนตามคู่มือครู แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยค่าเฉลี่ยคะแนนผลการสอบหลังเรียนสูงกว่า

#### 4.1.4 เปรียบเทียบคะแนนทดสอบหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบกับการสอนตามคู่มือครู

ค่าเฉลี่ย  $\bar{X}$  และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนทดสอบหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบกับการสอนตามคู่มือครูและผลการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลไว้ในตารางที่ 6 ดังนี้

ตารางที่ 6 แสดงคะแนนทดสอบหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนโปรแกรมที่มีภาพ

การ์ตูนประกอบกับการสอนตามคู่มือครู (n = 20)

| กลุ่มตัวอย่าง        | $\bar{X}$ | S.D. | t      |
|----------------------|-----------|------|--------|
| กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 1 | 38.05     | 5.11 | 2.09 * |
| กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 2 | 34.65     | 5.16 |        |

\* (P<.05)

จากตารางที่ 6 พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียนของนักเรียนระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 ที่เรียนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบและกลุ่มทดลองที่ 2 ที่เรียนจากการสอนตามคู่มือครู แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่า

4.1.5 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ และนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนตามคู่มือครู

ค่าเฉลี่ยผลต่าง  $\bar{d}$  และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ กับการสอนตามคู่มือครู และผลการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลไว้ในตารางที่ 7 ดังนี้

ตารางที่ 7 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบกับการสอนตามคู่มือครู (n = 20)

| กลุ่มตัวอย่าง        | $\bar{d}$ | s.d. | t      |
|----------------------|-----------|------|--------|
| กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 1 | 20.05     | 3.41 | 4.16 * |
| กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 2 | 16.35     | 2.87 |        |

\* (P<.05)

จากตารางที่ 7 พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ ( $\bar{d} = 20.05$ ) แตกต่างจากคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนตามคู่มือครู ( $\bar{d} = 16.35$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั่นคือ คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของกลุ่มที่เรียนจากการสอนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ สูงกว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มที่เรียนจากการสอนตามคู่มือครู

#### 4.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลต่างของคะแนนทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน (ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน) ระหว่างนักเรียนที่เรียนจากบทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบกับการสอนตามคู่มือครู พบว่า

นักเรียนกลุ่มที่เรียนจากบทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบมีค่าเฉลี่ยผลต่างของคะแนนทดสอบก่อนและหลังเรียน แตกต่างจากค่าเฉลี่ยผลต่างของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่เรียนจากการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั่นคือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่เรียนจากการสอนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่เรียนจากการสอนตามคู่มือครู ผลของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต หน่วยที่ 4 ชาติไทย หน่วยย่อยที่ 6 พระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบสูงกว่าการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับผลงานวิจัยทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ งานวิจัยในประเทศได้แก่ วิเชียร ชิวพินาย(2521) จรูญ สุขะพัฒน์ (2521) บุญบากร เชื้อเคนทร์ (2527) ขะเจน ดันจ้อย (2528) เรวัตร แสงอุบล (2530) ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2533) อัจฉรา มนุสิลปี (2534) ทรัพย์สมบูรณ์ พระแสงแก้ว (2536) มนัส เชิญทอง (2540) ส่วนงานวิจัยต่างประเทศได้แก่ โรเบิร์ต โอ บราวน์ จูเนียร์ (1964) ทาวัน เกรตซิงเจอร์ (1968) เฟเดอริก เกธ อัลท์ (1970) แอนเดอสัน (1974) สดาร์วิทซ์(1993) ซึ่งทุกท่านได้ศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างจากการสอนแบบอื่น ๆ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ตั้งไว้ และมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนแบบอื่นๆ

สาเหตุที่ทำให้การสอนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นแตกต่างจากการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่า เนื่องจาก

1. บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านการออกแบบ และดำเนินการสร้างอย่างมีระบบและมีประสิทธิภาพ ก่อนนำมาใช้ได้มีการหาประสิทธิภาพแบบ 1:1, 1:10 และภาคสนาม มีการปรับปรุงแก้ไข ตรวจสอบ จากผู้เชี่ยวชาญจนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เมื่อนำมาใช้จึงสามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงด้วย ดังเช่น เป็รื่อง ภูมิท (2530) กล่าวว่า การสร้างสื่อที่จะใช้ในการเรียนการสอนรูปแบบต่าง ๆ ถ้าได้มีการหาประสิทธิภาพที่เป็นระบบแล้ว เมื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอนย่อมเกิดผลดีต่อการเรียนรู้ของเด็ก นอกจากนั้นยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ เรวัตร แสงอุบล (2530) มนัส เชิญทอง(2440) ที่พบว่า การสร้างบทเรียนโปรแกรมเมื่อได้ผ่านขั้นตอนการหาประสิทธิภาพที่เป็นระบบแล้ว จะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น

2. การสร้างบทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการดูประกอบนี้ สร้างโดยอาศัยความรู้พื้นฐานทางจิตวิทยาการเรียนรู้หลายด้าน เช่น จิตวิทยาเด็ก โดยเด็กในวัย 11-12 ปีนี้ อารมณ์จะอ่อนไหวง่ายต่อการติเตียน ชอบการชมเชย ต้องการยอมรับในสังคม (สุรางค์ โก้วตระกูล, 2533) เนื่องจากลักษณะของบทเรียนโปรแกรมจะแบ่งเนื้อหาออกเป็นกรอบ เมื่อนักเรียนทำบทเรียนโปรแกรมแต่ละกรอบแล้ว จะได้รับการเสริมแรงเป็นคำชมเชย ทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกที่ดีและต้องการที่จะทำในกรอบต่อไป เป็นการสอดคล้องกับทฤษฎีของ Thorndike ที่ว่า

กฎแห่งผล คือการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้า คือ การให้ความรู้หรือคำถามในแต่ละกรอบกับการตอบสนองคือการตอบคำถามโดยมีแรงจูงใจหรือรางวัล คือการตอบคำถามถูกของนักเรียนก็จะทำให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียน

กฎแห่งการฝึกหัด คือการกระทำซ้ำ ๆ ในเรื่องเดียวกัน ทำให้เกิดความชำนาญ เช่น การตอบคำถามแต่ละกรอบของผู้เรียน การอ่านบททวนของผู้เรียน ทำให้เกิดความคงทนในการเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจึงสูง

กฎแห่งความพร้อม คือ มีการเตรียมความพร้อมก่อนเรียนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมซึ่งจะอยู่ในขั้นนำ ทำให้เร้าความสนใจผู้เรียน เตรียมผู้เรียนให้พร้อมก่อนเรียนจึงทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

และยังสอดคล้องกับทฤษฎีของ Skinner (สุรางค์ โก้วตระกูล, 2533) เกี่ยวกับเงื่อนไขการตอบสนอง การให้การเสริมแรง ซึ่ง Skinner พบว่า การให้แรงเสริมตามอัตราส่วนที่แน่นอนหรือคงที่ จะช่วยให้นักเรียนทำงานได้เร็วขึ้น เพราะนักเรียนควบคุมสถานการณ์ได้และในบทเรียนโปรแกรมตัวเสริมแรงคือ การให้ผู้เรียนได้รู้ผลการตอบคำถามของตนว่าถูกหรือผิด

นอกจากนั้นเนื้อหาบทเรียนโปรแกรม ยังมีการแบ่งเนื้อหาเป็นส่วนย่อย เป็นกรอบ ๆ เรียงลำดับจากง่ายไปหายาก เพื่อก่อให้เกิดความสะดวกในการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอแนะของ ฟิทซ์ (Fitch) (อ้างถึงใน สุชา จันทน์เฒ, มปป.) ที่ว่า ในการเรียนการสอนควรจะเรียงลำดับจากเรื่องที่ย่างไปหาเรื่องที่ยาก เพื่อเป็นพื้นฐานก่อนการเรียนรู้เรื่องที่ยากต่อไป ซึ่งแนวคิดนี้ ฟิทซ์ ได้นำมาจากทฤษฎีการเรียนรู้ของ ธอร์นไดค์

3. การเรียนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการดูประกอบ จะยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางสนองความแตกต่างของนักเรียนได้ดี เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนตามความสามารถของตน ไม่ต้องไปแข่งกับเพื่อนนักเรียน จึงมีเวลาศึกษาบทเรียนได้เต็มที่ และรู้สึกเป็นอิสระ มีความสบายใจในการเรียนไม่ต้องเคร่งเครียดกับเพื่อนหรือครู และไม่มีใครมาด่าเพื่อไม่ให้เสียกำลังใจ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ อับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) (ลัดดา ศิลาบุญ, 2534) ว่าพื้นฐานของ

มนุษย์มีความต้องการที่จะรู้ดีกว่าตนเองมีค่าเป็นที่ยอมรับของคนอื่น และมีความต้องการที่จะรู้จักตนเองตามสภาพที่แท้จริง ทำให้นักเรียนตั้งใจศึกษาบทเรียนโปรแกรม

4. บทเรียนโปรแกรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ต่างจากบทเรียนโปรแกรมทั่วไป เพราะมีภาพการ์ตูนประกอบ ซึ่งนักเรียนระดับประถมศึกษาชอบและสนใจการ์ตูนดังที่ คณะนิติศึกษาโท เทคโนโลยีทางการศึกษา (2522) กล่าวถึงลักษณะของการ์ตูนว่า การ์ตูนมีคุณลักษณะที่ดีหลายประการ ทำให้เด็กเกิดความสนใจ ใช้สอนนักเรียนเป็นรายบุคคลได้ ทำให้การเรียนรู้ดีขึ้น ผิกรอ่านได้ดี ทำให้นักเรียนสนใจการอ่านมากขึ้น และชอบอ่านหนังสือภาพการ์ตูน คือ อ่านแล้วเข้าใจง่าย บางครั้งไม่ต้องอ่านทุกตัว เพียงแค่มองรูปภาพและอ่านเพิ่มเติมอีกเล็กน้อยก็สามารถเข้าใจเรื่องได้ เด็กที่อ่านหนังสือเก่งหรือไม่เก่งชอบและสนใจอ่านหนังสือภาพการ์ตูน และเด็กที่ไม่เก่งมีแนวโน้มชอบอ่านมากกว่าเพราะอ่านหนังสือในชั้นเรียนไม่ทันเพื่อน นอกจากนี้ยังอ่านแล้วเข้าใจความทันที เพราะเรื่องปรากฏชัดอยู่ในภาพแล้ว ไม่ต้องคิดมากและเนื้อเรื่องเหมาะสมกับธรรมชาติของเด็กก่อนวัยรุ่น แม้ว่าจะมีเนื้อเรื่องต่างกัน หนังสือภาพการ์ตูน ก็ล้วนแต่มีเรื่องลึกลับ ตื่นเต้นผจญภัยและอาถืปกริยาการเคลื่อนไหว จึงเป็นที่สนใจของเด็กมาก (Burton ,Williem H., 1955) ซึ่งได้มีผู้ทำการวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้การ์ตูนประกอบการเรียนการสอน ได้แก่ วิชัย ศรีสัตย์ธนา (2526) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนโดยใช้หนังสือการ์ตูนกับหนังสือแบบเรียน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่อ่านหนังสือการ์ตูน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนสูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่อ่านหนังสือแบบเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของหลายท่าน เช่น ประเสริฐ มาสุปรีดี (2522) สุนทร เชษชิน (2524) อรรถพงศ์ อันตะริกานนท์ (2527) พบว่า กลุ่มที่ใช้การ์ตูนประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่า นอกจากนี้ ในเรื่องความสนใจในการ์ตูน วิมล ลิมเศรฐ (2527) พบว่า นักเรียนมีความสนใจ และชอบหนังสือการ์ตูนที่นำมาประกอบการเรียนเป็นอย่างมาก

5. บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบเน้นเรื่องของการเรียนด้วยตนเอง นักเรียนจะเรียนตามความสามารถของแต่ละบุคคล ทุกคนจะประสบผลสำเร็จ แต่จะช้าหรือเร็วต่างกัน ดังที่ สุนันท์ สังข์อ่อง (2525) ได้กล่าวถึง การแก้ปัญหาต่าง ๆ ของการศึกษาโดยใช้บทเรียนโปรแกรม คือ ช่วยเสริมบทเรียนและช่วยผู้เรียนที่เรียนช้าหรือเรียนไม่ทันเพื่อน ให้ตามเพื่อนได้เมื่อขาดเรียน สันทัดและพิมพ์ใจ ภิบาลสุข (2525) ก็ได้กล่าวถึงประโยชน์ของบทเรียนโปรแกรมที่มีต่อผู้เรียนเช่นกัน คือ ผู้เรียนสามารถเรียนได้ด้วยตนเองไปตามความสามารถของตน คล้ายกับเรียนกับครูตัวต่อตัว และผู้เรียนสามารถใช้บทเรียนโปรแกรม ทบทวนความรู้หรืออาจใช้เป็นเครื่องมือสรุปการสอนแทนครูได้

6. ในการสอนเนื้อหาพระพุทธศาสนาเป็นเรื่องไม่น่าสนใจ เป็นนามธรรมเกินไป และส่วนใหญ่ครูมักจะสอนแบบบรรยาย ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่สนใจ ไม่เห็นความสำคัญของพระพุทธศาสนา การสอนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบทำให้นักเรียนมีความสนใจ เกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น เพราะเป็นการสอนที่เป็นรูปธรรมชัดเจน ดังที่ดี กีเพเฟอร์ (De. Kieffer, 1976 อ้างถึงใน ไพจิตร โษตินิสากรณ์, 2530) ได้กล่าวถึงสื่อการสอนที่ดีว่า สื่อการสอนที่ดีจะสร้างความเข้าใจที่เป็นรูปธรรมซึ่งสอดคล้องกับ สมหญิง กลั่นศิริ (2521) ที่ได้กล่าวถึงสื่อการสอนที่ดีไว้ว่า สื่อการสอนที่มีคุณลักษณะที่เป็นรูปธรรมและเป็นจริง จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายในสิ่งนั้นได้กว้างขวาง และเป็นแนวทางที่จะช่วยให้เข้าใจสิ่งอื่น ๆ ได้ดียิ่งขึ้นด้วย

7. บรรยากาศในการสอนของครูเป็นกันเอง นักเรียนร่วมมือเป็นอย่างดี เนื่องจาก การสอนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ จะมีชิ้นนำ ซึ่งใช้ เกม เพลง ภาพ การสนทนา ฯลฯ และขั้นสรุปมีการใช้แผนภูมิ คำถาม ภาพ ฯลฯ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่หลากหลายสนองต่อความแตกต่างของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับหลักจิตวิทยาเด็ก ระดับประถมศึกษา ที่กล่าวว่า การสอนที่ใช้กิจกรรมที่หลากหลาย สื่อหลายชนิด จะสร้างความสนใจกับเด็กได้ดี (กรมวิชาการ, 2535)