

บทที่ 5

สรุปการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่องชีวบริเวณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้สไลด์เทปภาพฉายของจริง กับสไลด์เทปภาพการ์ตูน ซึ่งการเสนอผลการวิจัยได้ครอบคลุมสาระสำคัญดังนี้

- 5.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย
- 5.2 สมมติฐานการวิจัย
- 5.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 5.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 5.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 5.6 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 5.7 สรุปผลการวิจัย
- 5.8 อภิปรายผล
- 5.9 ข้อเสนอแนะ

5.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่อง ชีวบริเวณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้สไลด์เทปภาพฉายของจริง กับสไลด์เทปภาพการ์ตูน
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้สไลด์เทปภาพฉายของจริง กับสไลด์เทปภาพการ์ตูน

5.2 สมมติฐานในการวิจัย

นักเรียนที่เรียนจากสไลด์เทปภาพถ่ายของจริง และจากสไลด์เทปภาพการ์ตูน ให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน

5.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชุมชนหนองกงวิทยา อำเภอนำพอง จังหวัดขอนแก่น จำนวน 70 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2539

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชุมชนหนองกงวิทยา อำเภอนำพอง จังหวัดขอนแก่น จำนวน 70 คน ปีการศึกษา 2539 ประกอบด้วย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก 25 คน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ข 25 คน และชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ค 20 คน

สุ่มนักเรียนแบบง่าย จัดเข้ากลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 แล้วส่งกลุ่มเข้ารับการทดลอง โดยกำหนดให้ทำกิจกรรม

1. กลุ่มทดลองที่ 1 เรียนจากสไลด์เทปภาพถ่ายของจริง
2. กลุ่มทดลองที่ 2 เรียนจากสไลด์เทปภาพการ์ตูน

5.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดทำขึ้นเอง มี 4 ชนิด คือ

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ข้อสอบ จำนวน 40 ข้อ ระดับค่าความยากง่าย (p) ที่อยู่ระหว่าง .36-.79 ค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .21-.64 มีค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบทั้งฉบับ KR-20 เท่ากับ 0.80

2. แบบสอบถามความคิดเห็นที่สร้างขึ้น โดยกำหนดให้สอดคล้องกับหลักสูตรและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมเป็นแบบจัดอันดับคุณค่าชนิด 3 ตัวเลือก จำนวน 23 ข้อ ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.62

3. บทเรียนสไลด์เทปภาพถ่ายของจริง การทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง เพื่อชักถามปัญหาหาข้อบกพร่อง แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข การทดลองกลุ่มย่อยค่าดัชนีประสิทธิผล ได้ 0.54 การทดลองภาคสนาม ค่าดัชนีประสิทธิผล ได้ 0.60

4. บทเรียนสไลด์เทปภาพการ์ตูน การทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง เพื่อชักถามปัญหา หาข้อบกพร่อง แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข การทดลองกลุ่มย่อย ค่าดัชนีประสิทธิผล ได้ 0.51 การ

ทดลองภาคสนาม ค่าดัชนีประสิทธิผลได้ 0.51

5.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเป็นผู้เก็บรวบรวมข้อมูลเอง โดยมีครูผู้สอนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เป็นผู้ช่วย โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้
2. ทำการทดลองกับกลุ่มทดลองแต่ละกลุ่มโดยให้ดูบทเรียนสไลด์เทปแต่ละแบบดังนี้
กลุ่มทดลองที่ 1 เรียนจากบทเรียนสไลด์เทปภาพถ่ายของจริง
กลุ่มทดลองที่ 2 เรียนจากบทเรียนสไลด์เทปภาพการ์ตูน
3. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ทันทีหลังจากดูสไลด์เทปแล้ว
4. การสอบถามความคิดเห็น ใช้แบบสอบถามเพื่อสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน

หลังจากการทดสอบวัดผลการเรียนรู้แล้ว

5. นำกระดาษคำตอบที่ได้จากการทดสอบ เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มาตรวจให้คะแนน โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนเป็นรายข้อ แบบตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน
6. รวบรวมข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติ

5.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS/PC⁺ และคำนวณด้วยเครื่องไมโครคอมพิวเตอร์ ตามลำดับดังนี้

1. ค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนทดสอบ เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยทำการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนน โดยใช้ t-test
3. วิเคราะห์แบบสอบถาม ใช้ค่าเฉลี่ย และค่าร้อยละจากแบบสอบถาม

5.7 สรุปผลการวิจัย

1. การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทั้งสองกลุ่ม ผลการวิเคราะห์ปรากฏว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่เรียนโดยใช้สไลด์เทปภาพการ์ตูนกับนักเรียนที่เรียนโดยใช้สไลด์เทปภาพถ่ายของจริง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยที่คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้สไลด์เทปภาพการ์ตูนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียน

กลุ่มที่เรียนโดยใช้สไลด์เทปภาพถ่ายของจริง ($X_1 = 26.4$ และ $X_2 = 20.086$ ตามลำดับ)

2. การวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นเป็นแบบจัดอันดับคุณค่าชนิด 3 ตัวเลือก
ความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้สไลด์เทปประกอบเสียง พบว่านักเรียนส่วนใหญ่
ทั้งสองกลุ่มมีความเห็นต่อการเรียนการสอนโดยใช้สไลด์เทปภาพถ่ายของจริงและสไลด์เทป
ภาพการ์ตูนคือ นักเรียนเห็นด้วยตรงกัน 11 ข้อ มีความเห็นไม่แน่ใจตรงกัน 3 ข้อ นักเรียนมี
ความเห็นร้อยละ 80 ขึ้นไปตรงกันในเรื่อง ชีวบริเวณเป็นเนื้อหาที่ควรศึกษา ได้รับประสบการณ์
ที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ จากการสอนโดยวิธีนี้ และการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ จึงกล่าวโดยสรุปว่า
นักเรียนที่เรียนโดยใช้สไลด์เทปภาพถ่ายของจริงและสไลด์เทปภาพการ์ตูน ส่วนใหญ่เห็นด้วยกับ
แบบสอบถาม นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนโดยใช้สไลด์เทปทั้งสองแบบ

5.8 อภิปรายผล

จากการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทั้งสองกลุ่ม ผลการ
วิเคราะห์ปรากฏว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้สไลด์เทปภาพถ่ายของจริง กับ
นักเรียนที่เรียนโดยใช้สไลด์เทปภาพการ์ตูน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่ง
เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่าสไลด์ประกอบเสียงทั้งสองแบบ ส่งผลต่อการเรียนรู้
ของนักเรียน ซึ่งการเรียนโดยใช้สไลด์เทปภาพการ์ตูนจะส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนทำให้
นักเรียนที่เรียนโดยวิธีนี้มีผลการเรียนรู้สูงกว่าการเรียนโดยการใช้นสไลด์เทปภาพถ่ายของจริง
ซึ่งดูได้จากค่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่เรียนโดยใช้สไลด์เทปภาพการ์ตูนนั้นจะสูงกว่าคะแนนเฉลี่ย
ของกลุ่มที่เรียนโดยใช้สไลด์เทปภาพถ่ายของจริง ที่ได้ผลลักษณะนี้เพราะว่าภาพการ์ตูนจะมีผลต่อ
การเรียนรู้ของเด็ก โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา ดังเช่นผลการวิจัยของ Merker (อ้างใน
สุวิษ แพนปิ่น, 2527) และ Leptich (อ้างใน Kinder, 1965) ซึ่งได้ผลปรากฏว่า
การ์ตูนช่วยให้เด็กชอบอ่านและสนใจอ่าน ช่วยให้เด็กมีความคิดที่จะเรียบเรียงเรื่องที่เขาเห็น
ออกมาได้ดี และการ์ตูนยังให้ความเพลิดเพลิน ดึงดูดความสนใจ และทำให้เกิดอารมณ์ขัน
นอกจากประโยชน์ของการ์ตูนแล้วยังเกี่ยวข้องไปถึงประโยชน์ของสไลด์เทปด้วย ซึ่งมีประโยชน์
มาก ที่จะนำมาใช้ในการเรียนการสอน ดังที่ได้มีคนกล่าวถึงประโยชน์ของสไลด์ที่มีต่อการเรียน
การสอนไว้อย่างมากมาย เช่น Wittich และ Schuller (1968), Hass และ Packer
(1964), Kemp (1968), Brown (1969), เสาวมีย์ ลิกขานันท์ (2528) ได้กล่าวถึง
คุณค่าของสไลด์ที่มีต่อการเรียนการสอน คือสามารถใช้นำเข้าสู่บทเรียน ทำให้เป้าหมายการสอน
เด่นชัดขึ้น ทำให้ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนสูงขึ้น และยังสะดวกในการนำไปใช้ด้วย ดังนั้นจึงเป็น

การเหมาะสมที่จะนำสไลด์เทปที่มีภาพการ์ตูนเป็นส่วนประกอบมาใช้ในการเรียนการสอน

การวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นเป็นแบบจัดอันดับคุณค่าชนิด 3 ตัวเลือกความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้สไลด์เทปประกอบเสียงพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนโดยใช้สไลด์เทปประกอบเสียงในการเรียนการสอนนี้ แสดงให้เห็นว่าการเรียนด้วยสไลด์เทปทั้งสองแบบนักเรียนได้รับประสบการณ์ที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ นักเรียนพอใจในกิจกรรมการเรียนการสอน

ผลการวิจัยในครั้งนี้เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ชัยพร ชูรามวงษ์ (2534) ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ความคิดรวบยอด โดยใช้สไลด์เทปแบบมีการสรุปเป็นตอน ๆ ด้วยภาพผสมที่มีและไม่มีตัวชี้ นำ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลปรากฏว่า ผลการเรียนรู้ความคิดรวบยอดของกลุ่มที่เรียนโดยสไลด์เทปที่มีการสรุปเป็นตอน ๆ ด้วยภาพผสมที่มีตัวชี้ นำ สูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยสไลด์เทปแบบที่มีการสรุปเป็นตอน ๆ ด้วยภาพผสมที่ไม่มีตัวชี้ นำ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.9 ข้อเสนอแนะ

การสร้างสไลด์เทป

1. การเตรียมการและสร้างสไลด์เทป ควรศึกษาวิธีและเครื่องมือในการสร้าง เพราะถ้าการสร้างภาพสไลด์หากใช้คอมพิวเตอร์เข้าช่วยจะทำให้งานมีคุณภาพสูงขึ้น แต่การใช้คอมพิวเตอร์ในการจัดทำภาพสไลด์จะต้องมีความรู้เรื่องการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ด้วย ภาพสไลด์ประเภทไดอะแกรม หรือแผนภูมิหากใช้คอมพิวเตอร์ช่วยจัดทำในด้านต้นฉบับจะให้คุณภาพงานที่ดี

2. การนำภาพคนมาจัดทำเป็นการ์ตูนประกอบจะทำให้ภาพน่าสนใจขึ้น

3. การใช้สีจัดทำในภาพการ์ตูนควรใช้สีที่สดชัดเจน

4. การจัดท่าระบบเสียงอาจใช้คอมพิวเตอร์เข้าช่วยในเรื่องการตัดต่อเสียงก็ได้

การศึกษาและวิจัยต่อไป

1. ควรมีการเปรียบเทียบสไลด์ภาพถ่ายของจริงกับภาพการ์ตูนในวิชาอื่นด้วย

2. ควรมีการเปรียบเทียบสไลด์ภาพถ่ายของจริงกับภาพการ์ตูนในชั้นที่ใกล้เคียง เช่น

ประถมศึกษาปีที่ 5

3. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบสไลด์ 3 แบบ คือ สไลด์ภาพถ่ายของจริงผสม

ภาพการ์ตูน สไลด์ภาพถ่ายของจริงอย่างเดียว และสไลด์ภาพการ์ตูนอย่างเดียว