

Development of Cartoon Lessons on Civic Duties of Prathomsuksa 5 Students at Nakhon Sawan Panyanukul School, Mueang Nakhon Sawan District, Nakhon Sawan Province

Chanya Sringam¹ and Pisamai Robchanachai Poolsuk²

Received: January 05, 2023

Revised: August 12, 2023

Accepted: October 08, 2023

Abstract

The purposes of this research article were 1) to study the effectiveness of cartoon lessons on Civic Duties, it had effectiveness according to the criteria of 70/70; 2) to compare learning achievement before and after learning with cartoon lessons on Civic Duties; and 3) to study student satisfaction towards learning with cartoon lessons on Civic Duties of Prathomsuksa 5 students at Nakhon Sawan Panyanukul School, Mueang Nakhon Sawan District, Nakhon Sawan Province. This was a single group experimental research with pre-post testing. The population used in the research was 14 Prathomsuksa 5 students at Nakhon Sawan Panyanukul School, semester 1, academic year 2022. The tools used in the research included 5 sets of cartoon lessons on Civic Duties, a pre-class learning achievement test and after studying, a total of 30 questions, and a questionnaire on student satisfaction towards learning with cartoon lessons on Civic Duties. It was an estimation scale with 10 items. Statistical data were analyzed by finding the effectiveness of cartoon lessons on Civic

¹ Nakhon Sawan Panyanukul school

² Mahachulalongkornrajavidyalaya University

Corresponding author, e-mail: theeratas18@gmail.com, Tel. 097-3598272

Duties using a formula for calculating the E_1/E_2 efficiency value. Comparison of learning achievement before and after learning with cartoon lessons on Civic Duties used basic statistics, percentages, mean, and finding student satisfaction towards learning with cartoon lessons on Civic Duties, mean, and standard deviations. The results of the research found that 1) the results of the development of cartoon lessons on Civic Duties of Prathomsuksa 5 students at Nakhon Sawan Panyanukul School, Mueang Nakhon Sawan District, Nakhon Sawan Province found that the overall efficiency (E_1/E_2) was equal to 76.79/72.59 2). The results of the comparative test of learning achievement with cartoon lessons on Civic Duties of Prathomsuksa 5 students at Nakhon Sawan Panyanukul School, Mueang Nakhon Sawan District, Nakhon Sawan Province found that the learning achievement of students after studying was higher than before studying; and 3) students' satisfaction towards learning management with cartoon lessons on Civic Duties of Prathomsuksa 5 students at Nakhon Sawan Panyanukul School, Mueang Nakhon Sawan District, Nakhon Sawan Province found that overall student satisfaction was at the highest level.

Keywords: Cartoon Lesson Development, Civic Duties, Nakhon Sawan Panyanukul School

การพัฒนาบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญานุกูล อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์

ชญญา ศรีงาม¹ และพิศมัย รบชนะชัย พูลสุข²

Received: January 05, 2023

Revised: August 12, 2023

Accepted: October 08, 2023

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียน การ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญานุกูล อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ ใช้การวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียวที่มีการทดสอบก่อน-หลังเรียน ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญานุกูล ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 14 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ บทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง จำนวน 5 ชุด แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า จำนวน 10 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยการหาประสิทธิภาพบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง โดยใช้สูตรคำนวณหาประสิทธิภาพ E_1/E_2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง โดยใช้สถิติพื้นฐาน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และการหาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง ค่าเฉลี่ย และส่วน

¹ โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญานุกูล; Nakhon Sawan Panyanukul school

² มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย; Mahachulalongkornrajavidyalaya University

Corresponding author, e-mail: theeratas18@gmail.com, Tel. 097-3598272

เบี่ยงเบนมาตรฐานมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการพัฒนาบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญาคุณ อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัด นครสวรรค์ พบว่า มีประสิทธิภาพโดยรวม (E_1/E_2) เท่ากับ 76.79/72.59 2) ผลการทดสอบ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมืองของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญาคุณ อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 3) ความพึงพอใจของ นักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมืองของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญาคุณ อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การพัฒนาบทเรียนการ์ตูน, หน้าที่พลเมือง, โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญาคุณ

บทนำ

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความ เข้าใจในการดำรงชีวิตของมนุษย์ ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคมจะต้องเข้าใจ ถึงการพัฒนา การเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ ซึ่งทำให้เกิดความเข้าใจ ตนเองและผู้อื่น มีความอดทนอดกลั้น ยอมรับในความแตกต่างและคุณธรรม สามารถปรับตนเองกับ สภาพแวดล้อม แล้วนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมตาม หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดให้องค์ความรู้ประกอบด้วย 5 สาระ คือ สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนิน ชีวิตในสังคม สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์ โดยมีมาตรฐาน การเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในแต่ละสาระการเรียนรู้ ตลอดจนยึดมั่นและปฏิบัติตน เพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข ตามระบอบการปกครองที่สอดคล้องกับประเพณี วัฒนธรรมและสภาพแวดล้อมทั้งทางสังคมและทางธรรมชาติ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนใน สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนิน ชีวิตในสังคม พบปัญหาหลายด้านโดยเฉพาะ เนื้อหาบางอย่างค่อนข้างยาก ครูสอนให้นักเรียนท่องจำ ตามหนังสือ ทำให้นักเรียนเบื่อหน่าย ไม่

สนใจเรียน เรื่อง หน้าที่พลเมือง และยังขาดสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัย ทำให้ผู้เรียนไม่บรรลุตาม จุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ กระบวนการจัดการเรียนการสอนของครู จึงจำเป็นต้องเลือกใช้สื่อและนวัตกรรม ที่เหมาะสมเพราะสื่อจะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเข้าใจ ได้ความรู้จากเนื้อหาสาระและไม่เบื่อ หน่ายต่อการเรียน การ์ตูนเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่เหมาะสมกับนักเรียนในระดับประถมศึกษา นอกจากจะเพื่อความบันเทิงแล้ว ยังสามารถนำมาใช้ในการเสริมทักษะในการเรียนการสอน การ์ตูน เป็นภาษาสากลของโลกที่ทุกชาติทุกภาษาสามารถเข้าใจได้ โดยไม่ต้องใช้ภูมิปัญญาสูงแต่อย่างใด เพราะ การ์ตูนช่วยกระตุ้นให้เด็กสนใจในสิ่งที่เรียน ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติกิจกรรม ที่ได้รับ ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม การ์ตูนสำหรับเด็กได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก จากการ สสำรวจการอ่าน ของเด็กที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีอายุระหว่าง 8-12 ปี พบว่า เด็กในวัยนี้สนใจการ์ตูน มากถึงร้อยละ 90 บทเรียนการ์ตูน เป็นสื่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ สามารถนำมาใช้ใน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่น่าสนใจของผู้เรียน เป็นเรื่องราวที่เข้าใจง่าย ก่อให้เกิดความรู้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพราะการ์ตูน คือ หัวใจที่สำคัญที่เร้าความสนใจและทำให้เกิดความ สนุกสนานเพลิดเพลิน บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ในการเรียน เป็นแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความใฝ่รู้ใฝ่ เรียน สามารถเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ได้ง่าย บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่จะ ช่วยเร้าความสนใจของนักเรียน ช่วยพัฒนาการเรียนการสอนให้ที่น่าสนใจสามารถใช้เป็นองค์ประกอบ ของกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี บทเรียนสำเร็จรูปอาจใช้เสมือนสอนพิเศษ ให้กับนักเรียนที่เรียนช้าที่ต้องการความเอาใจใส่เป็นพิเศษจากครู ซึ่งไม่สามารถกระทำได้ในชั้นเรียน ทั่วไป เพราะเด็กส่วนใหญ่ชอบการ์ตูน ถ้านำการ์ตูนมาประกอบเป็นบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน ผู้เรียน จะได้รับการพัฒนามากขึ้น

การจัดการเรียนรู้ สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิต ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญาคุณกุล อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ พบว่า ยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ซึ่งจากรายงานผลการเรียนสาระหน้าที่พลเมืองวัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต ปีการศึกษา 2564 พบว่า มีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 11.76 จึงจำเป็นต้องหาวิธีการพัฒนาผู้เรียนเพื่อแก้ไขปัญหา ผู้วิจัยจึงได้หาสาเหตุของปัญหาด้วยกระบวนการ Empathize กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญาคุณกุล อำเภอเมือง นครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ ที่ผ่านการเรียนรู้ในสาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนิน ชีวิต ให้ผู้เรียนสะท้อนการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ที่เป็นปัญหา ที่ผู้เรียนต้องการพัฒนาการเรียนรู้

มากที่สุด พบว่า หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้จะเน้นให้นักเรียนเรียนจากการฟังคำบรรยายของครูเพียงอย่างเดียว การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะเน้นครูผู้สอนเป็นสำคัญ นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายและไม่สนใจเท่าที่ควร จึงถือว่าการจัดการเรียนรู้ยังไม่บรรลุตามเป้าหมาย

ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมสาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิต ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จึงศึกษาหาวิธีแก้ไขปัญหาดังกล่าวโดยศึกษาข้อมูลจากงานวิจัย เอกสาร ตำราและข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตตลอดจนเทคนิค วิธีการและเทคโนโลยีนวัตกรรมการเรียนรู้ที่จะนำมาออกแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน ที่จะสามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้และพบว่า การใช้บทเรียนการ์ตูนมีความเหมาะสมกับผู้เรียนในสถานการณ์ปัจจุบันมากที่สุดเพราะนักเรียนจะสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ตามศักยภาพของผู้เรียน สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยบทเรียนการ์ตูนจะส่งเสริมและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจใฝ่เรียนรู้ รู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเองกล้าแสดงความคิดเห็นและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้ตามความแตกต่างระหว่างบุคคล

จากที่มา ความสำคัญ ความจำเป็นและเหตุผลดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำการวิจัยการพัฒนาบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญานุกูล อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ เพื่อที่จะพัฒนา การเรียนรู้และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญานุกูล อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญานุกูล อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูนเรื่อง หน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญาคุณ อำเภอเมือง นครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมืองชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญาคุณ อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) การออกแบบการวิจัยใช้การวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียวที่มีการทดสอบก่อน-หลังเรียน (One Group Pretest-Posttest Design) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ กระตุ้นผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และระดับความพึงพอใจ ในรายวิชาหน้าที่พลเมือง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญาคุณ อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน นครสวรรค์ ปัญญาคุณ อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน ประกอบด้วย ห้องชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 จำนวน 7 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. บทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมืองชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ ปัญญาคุณ อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ สร้างขึ้นและพัฒนาให้เหมาะสมกับการเรียนด้วยตัวเองของนักเรียนบกพร่องทางสติปัญญา ผู้จัดทำจึงต้องจัดทำออกมาในรูปแบบที่น่าสนใจ ดึงดูดให้นักเรียนได้ มีสมาธิที่อยากจะเรียนรู้ สร้างขึ้นและพัฒนาให้เหมาะสมกับเด็กนักเรียนบกพร่องทางสติปัญญา เรื่อง หน้าที่พลเมือง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญาคุณ จังหวัดนครสวรรค์ เหมาะสำหรับยุคสมัยปัจจุบัน ไม่ว่าจะเรียนทั้ง On-Side หรือ On-Line และการเรียนด้วยตนเอง ซึ่งประกอบไปด้วยบทเรียนการ์ตูน จำนวน 5 ชุด ได้แก่ ชุดที่ 1 หน้าที่ของตน ชุดที่ 2 หน้าที่ของตนต่อครอบครัว ชุดที่ 3 หน้าที่ของตนต่อโรงเรียน ชุดที่ 4 หน้าที่ของตนต่อชุมชน และสังคม และชุดที่ 5 หน้าที่ของตนต่อประเทศชาติ

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่อง หน้าที่พลเมือง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญานุกูล อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 20 ข้อ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญานุกูล อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 10 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้จัดทำข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมืองชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญานุกูล อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ ทั้ง 5 ชุด โดยการประเมินจากการทำใบงานและการทำแบบทดสอบย่อยในแต่ละบทเรียนการ์ตูน (70 ตัวแรก) กับการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน (70 ตัวหลัง) ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไปของการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนถือว่ามีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนโดยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยนำคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนมาหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

3. วิเคราะห์ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญานุกูล อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ ต่อบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง ทั้ง 5 เล่ม โดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญานุกูล อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ พบว่า มีประสิทธิภาพโดยรวม (E_1/E_2) เท่ากับ 76.79/72.59

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญานุกูล อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์

ชื่อนวัตกรรม	ประสิทธิภาพ		
	E ₁	E ₂	E ₁ /E ₂
ชุดที่ 1 เรื่อง หน้าที่ของตน	76.81	72.22	76.81/72.22
ชุดที่ 2 หน้าที่ของตนต่อครอบครัว	76.67	73.33	76.67/73.33
ชุดที่ 3 หน้าที่ของตนต่อโรงเรียน	77.78	72.22	77.78/72.22
ชุดที่ 4 หน้าที่ของตนต่อชุมชนและสังคม	77.96	73.33	77.96/73.33
ชุดที่ 5 หน้าที่ของตนต่อประเทศชาติ	74.03	72.22	74.03/72.22
รวม	76.79	72.59	76.79/72.59

2. ผลการทดสอบเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญานุกูล อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญานุกูล อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์

แบบทดสอบ	จำนวนผู้เรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้รวม	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ
ก่อนเรียน	7	10	24	3.43	49.00
หลังเรียน	7	10	53	8.00	84.43

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญานุกูล อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญานุกูล อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์

ความพึงพอใจ	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับที่
1. รูปแบบนวัตกรรม น่าสนใจ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้	4.43	0.34	มากที่สุด	6
2. ขั้นตอนการใช้งานนวัตกรรม มีความชัดเจน ง่ายต่อการปฏิบัติ	4.23	0.40	มากที่สุด	8
3. การออกแบบเนื้อหา น่าสนใจ เหมาะสมการเรียนรู้	4.33	0.32	มาก	7
4. สี และขนาดตัวอักษร อ่านง่าย ชัดเจน เหมาะสม	4.16	0.43	มาก	10
5. กิจกรรมการเรียนรู้ออกแบบได้เหมาะสมกับนักเรียน	4.56	0.36	มากที่สุด	4
6. นวัตกรรมใช้งานง่าย สะดวก สามารถใช้ได้ทุกที่ทุกเวลา	4.63	0.47	มากที่สุด	3
7. มีความทันสมัย แปลกใหม่ แตกต่างจากการเรียนปกติ	4.79	0.54	มากที่สุด	2
8. จำนวนนวัตกรรม พอเหมาะกับการเรียนรู้	4.51	0.42	มากที่สุด	5
9. เวลาที่ใช้ในการเรียนรู้จากนวัตกรรมมีความเหมาะสม	4.18	0.56	มาก	9
10. นวัตกรรมมีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน	4.88	0.23	มากที่สุด	1
รวม	4.47		มากที่สุด	

อภิปรายผลการวิจัย

1. การพัฒนาบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญาคุณ อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ ที่มีประสิทธิภาพเท่ากับ $(E_1) 76.79 / (E_2) 72.59$ สูงกว่าเกณฑ์ $70/70$ ทั้งนี้เพราะผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนการ์ตูน รวมถึงการจัดทำเนื้อหา ข้อมูล แหล่งที่มาที่น่าเชื่อถืออย่างเป็นระบบ ประกอบกับผู้วิจัยได้ออกแบบสื่อนวัตกรรมมาจัดการเรียนการสอนได้เหมาะสมกับความต้องการ และศักยภาพของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอภาภรณ์ อินเสมียน (2551) ได้กล่าวไว้ว่า การใช้การ์ตูนเป็นสื่อในการเรียนการสอนนั้นได้มีผลการวิจัยและได้ศึกษาพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป ประกอบภาพการ์ตูนเรื่องอริยสัจ 4 กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัย พบว่า บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนเรื่องอริยสัจ 4 กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ คือ

87.66/89.50 และค่าดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.71 นักเรียนมีความก้าวหน้าเพิ่มขึ้น ร้อยละ 71 และสอดคล้องกับงานวิจัยของนวลจันทร์ วิเศษ (2552) ได้กล่าวไว้ว่า การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป การ์ตูนประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน เรื่อง การประหยัดกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัย พบว่า บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนประกอบ กิจกรรมการเรียนการสอน เรื่องการประหยัดกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.20/88.12 มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ .71 ซึ่ง หมายความว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 71

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนด้วย บทเรียน การ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญาคุณ อำเภอมะนัง จังหวัดนครสวรรค์ ทั้งนี้เพราะสื่อนวัตกรรม มีรูปภาพ วิดีโอประกอบ ที่น่าสนใจ กระตุ้น ให้นักเรียนมีความสนใจมากขึ้น ทำให้นักเรียนมีความสนใจในบทเรียนได้เป็นอย่างดี และยังสามารถ เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย เหมาะสมกับศักยภาพของนักเรียน จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูง กว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.0 ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของมหาวิทยาลัยสุโขทัย ธรรมมาธิราช (2564) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า การสร้างเครื่องมือวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นการวัดความสามารถทางสมองหรือวัด ด้านสติปัญญาของผู้เรียนว่ามีความสามารถมากน้อยเพียงใดหลังจากที่ได้รับประสบการณ์จากการ จัดการเรียนการสอน หรือจากแหล่งวิทยาการต่าง ๆ

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความพึงพอใจต่อ บทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญาคุณ อำเภอมะนัง จังหวัดนครสวรรค์ พบว่า อยู่ในเกณฑ์ที่โดยรวมแล้วนักเรียนมีความพึงพอใจมาก เพราะมีการ จัดการเรียนรู้อันเหมาะสมกับนักเรียน โดยการใช้รูปภาพ วิดีโอประกอบ ทำให้นักเรียนมีความสนใจที่ จะเรียนรู้มากขึ้น เนื่องจากปัจจุบันมีการใช้สื่อนวัตกรรมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ ซึ่ง สอดคล้องกับแนวคิดของพัฒนา พรหมณี และคณะ (2563) กล่าวไว้ว่า ความพึงพอใจในบรรยากาศ การเรียนการสอน หมายถึง ความพอใจในสภาพการณ์จัดองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการเรียน การสอน ซึ่งมีความสำคัญในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา มีความเจริญงอกงาม มี ความกระตือรือร้น เพื่อจะเรียนให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของมุสตี แสงอ่อน (2555) ได้อธิบาย ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกรวมของบุคคลที่มีต่อการทำงานในทางบวก เป็น

ความสุขของบุคคลที่เกิดความรู้สึกกระตือรือร้น มีความมุ่งมั่นที่จะทำงาน มีขวัญกำลังใจ สิ่งเหล่านี้มีผลต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการทำงาน รวมทั้งส่งผลต่อความสำเร็จและเป็นไปตามเป้าหมายขององค์กร

องค์ความรู้ใหม่

ได้เรียนรู้การสร้างและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องและเหมาะสมกับนักเรียนบกพร่องทางสติปัญญา เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนการ์ตูนไปในทางที่ดีขึ้น ซึ่งเริ่มต้นด้วยการทำความเข้าใจสภาพปัญหา การแก้ปัญหาโดยใช้กระบวนการวิจัยโดยกำหนดวัตถุประสงค์การวิจัย กำหนดขอบเขตของการศึกษา ตั้งสมมติฐานของการศึกษา กำหนดสถิติที่ใช้ในงานวิจัยพัฒนาผู้เรียน การวิเคราะห์ข้อมูล การแปลผลการวิจัย ตลอดจนการเขียนรายงานการวิจัย ได้เรียนรู้เกี่ยวกับหลักการสร้างบทเรียนการ์ตูนที่ต้องตามหลักวิชาการ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และได้เรียนรู้เกี่ยวกับหลักการเขียนบทความวิจัยเพื่อเผยแพร่ต่อไป

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

โรงเรียนนครสวรรค์ปัญญานุกูลควรกำหนดนโยบายเพื่อสนับสนุน ส่งเสริมให้ครูนำนวัตกรรมนี้ไปใช้พัฒนาผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนบกพร่องทางสติปัญญา โดยได้รับการสนับสนุนจากผู้บริหารสถานศึกษา หรือผู้อื่นที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการศึกษา ทั้งด้านวัสดุอุปกรณ์ และด้านงบประมาณ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. การนำบทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ครูผู้สอน ควรปรับตามความเหมาะสมกับศักยภาพของนักเรียน
2. บทเรียนการ์ตูน เรื่อง หน้าที่พลเมือง สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนบกพร่องทางสติปัญญาได้เป็นอย่างดี สามารถดึงดูดความสนใจ และไม่ทำให้บรรยากาศในการจัดการเรียนการสอนเกิดความเบื่อหน่าย

เอกสารอ้างอิง

- นวลจันทร์ วิเศษ. (2552). การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปการคูณประกอบกิจกรรมการเรียนรู้การสอน เรื่อง การประหยัด กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน). บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ผุสดี แสงอ่อน. (2555). ความพึงพอใจของผู้ปกครองนักเรียนที่มีต่อการบริหารงานของโรงเรียนสวนป่าอุบลรัตน์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระยอง เขต 2. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต). บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยบูรพา.
- พัฒนา พรหมณี และคณะ. (2563). แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจและการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในงาน. วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย (สสอท.), 26(1), 59-66.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2564). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. เข้าถึงได้จาก <http://kruoiysmarteng.blogspot.com/>
- อาภาภรณ์ อินเสมียน. (2551). การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปแบบประกอบภาพการคูณ เรื่อง อริยสัจ 4 กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน). บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.