

การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนเรื่องสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จ.สงขลา

สารนิพนธ์  
ของ  
ปิยธิดา สังฆะโณ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา  
เมษายน 2550

การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปการคูณเรื่องจำนวน สุภาพษิต และคำพังเพย  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จ.สงขลา

สารนิพนธ์  
ของ  
ปิยธิดา สังฆะโณ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา

เมษายน 2550

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนเรื่องสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จ.สงขลา

บทคัดย่อ  
ของ  
ปิยธิดา สังฆะโน

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา  
เมษายน 2550

ปิยธิดา สังฆะโณ. (2550). การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปการคูณเรื่องจำนวน สุภาสิต และ คำพังเพยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จ.สงขลา. สารนิพนธ์. กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุมานิน รุ่งเรืองธรรม.

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปการคูณเรื่อง จำนวน สุภาสิต และคำพังเพย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ มาตรฐาน 80/80

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 1 ห้อง นักเรียน 50 คน โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จ.สงขลา ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling )

แบบแผนการทดลอง ใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One-Group Pretest Posttest Design และวิเคราะห์ข้อมูลโดยการทดสอบค่าสถิติ แบบ t-test แบบ Dependent Samples

ผลการวิจัย พบว่า ได้บทเรียนสำเร็จรูปการคูณเรื่องจำนวน สุภาสิตและคำพังเพยมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01

THE DEVELOPMENT OF CARTOON LESSON PROGRAMME ON  
THAI PROVERBS FOR MATHAYOM SUKSA I STUDENTS  
AT MAHARVACHIRAWUT SCHOOL, SONGKHLA

AN ABSTRACT  
BY  
PIYATHIDA SANGKANO

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the  
Master of Education Degree in Secondary Education  
at Srinakharinwirot University  
April 2007

Piyathida Sangkano. (2007). *The Development of Cartoon Lesson Programme on Thai Proverbs for Mathayom Suksa I Students at Maharvachirawut School, Songkhla*. Master's Project, M.Ed. (Secondary Education). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Project Advisor: Asst. Prof. Sumanin Rungruangtham.

The purpose of this study was to development of cartoon lesson programme on Thai Proverbs for Mathayom Suksa I students, Maharvachirawut School, Songkhla. with the efficiency of 80/80.

The sample were 50 Mathayom Suksa I students in the second semester of the 2006 academic year, Maharvachirawut School, Songkhla. They were randomly selected by cluster random sampling for 1 classroom.

The design of this research was the One-Group Pretest – Posttest Design. The data were statistically analyzed by t-test Dependent.

The result of the study indicated that students learning achievement before and after the experiment were significantly different at .01 level.

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร และคณะกรรมการสอบ  
ได้พิจารณาสารนิพนธ์เรื่อง การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนเรื่องสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏจ.สงขลา ของ ปิยธิดา สังฆะโณ ฉบับนี้แล้ว  
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา  
การมัธยมศึกษา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุมานิน รุ่งเรืองธรรม)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุมานิน รุ่งเรืองธรรม)

คณะกรรมการสอบ

..... ประธาน  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุมานิน รุ่งเรืองธรรม)

..... กรรมการสอบสารนิพนธ์  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บังอร พานทอง)

..... กรรมการสอบสารนิพนธ์  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขจรศรี ชาติกานนท์)

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา  
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาการมัธยมศึกษา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีคณะศึกษาศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย ชูชาติ)

วันที่ เดือน เมษายน พ.ศ. 2550

## ประกาศคุณูปการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี เพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุมานิน รุ่งเรืองธรรม อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บังอร พานทอง รองศาสตราจารย์อัจฉรา สุขารมณี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เกศินี โชติกเสถียร และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ขจรศรี ชาติกานนท์ ที่คอยให้คำปรึกษา ตลอดจนความช่วยเหลือและคำแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ อย่างดียิ่ง ผู้วิจัยซาบซึ้งในความเมตตา และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่าน ที่ประสาทความรู้แก่ผู้ศึกษาค้นคว้า และขอขอบคุณท่านผู้อำนวยการโรงเรียนและคณะครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชวู จ.สงขลา ที่ให้การสนับสนุนอำนวยความสะดวกตลอดเวลาในการดำเนินการทดลองจนสำเร็จไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณ คุณนัฐพล แซ่ตั้ง ผู้สรรค์สร้างวาทกรรมที่ใช้ดำเนินเรื่อง รวมทั้งคอยช่วยเหลือเอื้ออาทรและเป็นกำลังใจที่ดีในการทำวิจัย จนสำเร็จเป็นบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนได้

ขอขอบพระคุณ คุณกมลวรรณ ศรีช่วย คุณเกษภา แก้วบุญ ที่ให้คำแนะนำและความช่วยเหลือเกื้อกูล ตลอดจนเป็นผู้สนับสนุนที่ดีเสมอมา

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อโสภณ คุณแม่ปิยนุช สังฆะโน ที่ให้ความช่วยเหลือสนับสนุนและเป็นกำลังใจที่ยิ่งใหญ่ในการทำสารนิพนธ์ครั้งนี้ นอกจากนี้ขอขอบคุณพี่น้องและเพื่อนๆ ทุกคนที่ให้ความช่วยเหลือเสมอมา คุณค่าและประโยชน์ของสารนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณอันยิ่งใหญ่ของบิดามารดา และครูบาอาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอน ประสิทธิ์ประสาทวิชาให้แก่ผู้วิจัยจนกระทั่งประสบความสำเร็จในการศึกษาครั้งนี้

ปิยธิดา สังฆะโน

# สารบัญ

บทที่	หน้า
<b>1 บทนำ</b> .....	1
ภูมิหลัง .....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย .....	2
ความสำคัญของการวิจัย .....	2
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า .....	3
คำนิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
กรอบความคิดในการวิจัย.....	5
สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า .....	5
<b>2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b> .....	6
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย .....	7
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนสำเร็จรูป .....	10
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน .....	26
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน .....	34
<b>3 วิธีดำเนินการค้นคว้า</b> .....	43
การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	43
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	43
การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้การวิจัย .....	44
การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน .....	44
การสร้างและคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน .....	46
การดำเนินการศึกษาค้นคว้าและเก็บรวบรวมข้อมูล .....	47
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....	50
<b>4 ผลการศึกษาค้นคว้า</b> .....	54
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ผลข้อมูล .....	54
การพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน .....	54
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	54

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
<b>5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ</b> .....	58
ความมุ่งหมายของการวิจัย .....	58
ความสำคัญของการวิจัย .....	58
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า .....	58
การดำเนินการทดลอง .....	59
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	60
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	60
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า .....	61
การอภิปรายผล .....	61
ข้อเสนอแนะทั่วไป .....	63
<b>บรรณานุกรม</b> .....	64
<b>ภาคผนวก</b> .....	72
ภาคผนวก ก. รายนามผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ .....	73
ภาคผนวก ข. ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง จำนวน สุภาพิตและคำพังเพยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และแบบเฉลย จำนวน 40 ข้อ ....	75
ภาคผนวก ค. แบบประเมินของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน วิชาภาษาไทย เรื่อง จำนวน สุภาพิตและคำพังเพย โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน .....	83
ภาคผนวก ง. แสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน วิชาภาษาไทย เรื่อง คำสำนวน สุภาพิต และคำพังเพย .....	85
ภาคผนวก จ. ตัวอย่างบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน .....	87
<b>ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์</b> .....	116

## บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แบบแผนการทดลอง .....	47
2 การหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 จากคะแนนเฉลี่ย ทำแบบฝึกหัดระหว่าง เรียน ( $E_1$ ) และคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังบทเรียน ( $E_2$ ) ....	56
3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เรื่อง คำสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการ ทดสอบก่อน และหลังเรียน .....	57
4 แบบประเมินของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน .....	84
5 แสดงค่าความยากง่าย ( $p$ ) และค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) ของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน วิชาภาษาไทย เรื่อง คำสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย .....	86

## บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 แสดงบทเรียนสำเร็จรูปแบบเส้นตรง .....	13
2 แสดงรูปแบบบทเรียนสำเร็จรูปแบบสาขา .....	14
3 ตัวอย่างบทเรียนสำเร็จการ์ตูน .....	90

# บทที่ 1

## บทนำ

### ภูมิหลัง

ภาษาเป็นเครื่องมือสื่อสารที่มีความสำคัญในการติดต่อสื่อสาร ในการดำรงชีวิตประจำวัน และภาษายังเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม ความเป็นอยู่ ภาษาไทยนับเป็นภาษาหนึ่งที่มีเอกลักษณ์ของตัวเอง ซึ่งแสดงถึงความเป็นไทย เป็นมรดกของชาติ ดังนั้น ภาษาไทยจึงมีความสำคัญมากและในปัจจุบันการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของผู้สอนนั้นต้องคำนึงถึงตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผู้สอนต้องมีวิธีการสอนที่ถูกต้อง รู้หลักและมีวิธีการใช้ภาษา ตลอดจนถึงการใช้ถ้อยคำต่างๆ ดังนั้น กิจกรรมการเรียนการสอนของผู้สอนจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องปรับเปลี่ยนให้ทันสมัยขึ้น เพื่อให้ทันกับเหตุการณ์ของโลกที่เปลี่ยนแปลงไป โดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต้องมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากที่สุด ให้นักเรียนรู้จักคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น ไม่ให้นักเรียนเรียนแบบท่องจำเหมือนสมัยก่อน แต่ยังคงมุ่งเน้นกระบวนการทางการเรียนให้ครบทุกทักษะการเรียนรู้ทั้ง 4 ทักษะคือ การอ่าน การฟัง การพูด และการเขียน

การอ่านหนังสือเพื่อวิเคราะห์ ตีความ สรุปความ มีปัญหาบ่อย เพราะในบางครั้งผู้เรียนต้องเข้าใจในความหมายของคำเพื่อจะสามารถตีความได้อย่างถูกต้องโดยเฉพาะ สำนวน สุภาษิต และคำพังเพย เป็นอีกปัญหาหนึ่งที่ผู้เรียนส่วนใหญ่ยังไม่เข้าใจความหมายของคำเหล่านั้น การเรียนเรื่องคำสำนวนไทยนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องสำนวนไทยเป็นอย่างดี รวมทั้งจะต้องมีกลวิธีการสอนที่ทำให้นักเรียนเข้าใจความหมายจดจำ และนำไปใช้ได้ถูกต้อง รวมทั้งกลวิธีการสอนของครูที่มีความสำคัญในการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ครูต้องรู้จักการจูงใจให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน เพราะแรงจูงใจในการเรียน เกิดจากที่มีสิ่งเร้ามากระตุ้นนักเรียนให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนได้มีความรู้ความเข้าใจ นอกจากการใช้แบบเรียนแล้ว จำเป็นจะต้องใช้สื่อการเรียนการสอนเพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ในปัจจุบันมีนวัตกรรมทางด้านสื่อการเรียนการสอนที่น่าสนใจหลายอย่าง เช่น การใช้วิธีสอนแบบนำเรื่องมาประกอบ การใช้การ์ตูนประกอบชุดการสอน ภาพประกอบคำบรรยาย บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน ชุดการเรียน เป็นต้น ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนานกับการอ่าน

บทเรียนสำเร็จรูปเป็นหนึ่งในนวัตกรรมที่น่าสนใจ และเหมาะสมที่จะนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการให้ความรู้เรื่อง สำนวน สุภาษิต และคำพังเพยแก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพราะจะทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน บทเรียนสำเร็จรูปมีการถามตอบ ทราบผลสะท้อนกลับอย่างทันที เพราะมีการเฉลยคำตอบให้ทราบภายหลัง เป็นการวัดผลให้ผู้เรียนทราบผล

และเสริมแรงได้รับประสบการณ์ที่เน้นความพอใจ เนื้อหาของบทเรียนจะถูกแบ่งออกเป็นชุดๆ โดยมีการจัดเนื้อหาให้เหมาะสมเรียงลำดับจากง่ายไปสู่ยาก เรียนจบได้ง่ายและเกิดความสนุกสนาน บทเรียนสำเร็จรูปจะมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นหากนำภาพการ์ตูนมาประกอบ บทเรียนสำเร็จรูปด้วยเพราะการนำการ์ตูนมาเป็นส่วนหนึ่งของบทเรียนสำเร็จรูป นอกจากจะทำให้ที่น่าสนใจแล้วยังช่วยเพิ่มพูนความรู้และทักษะ ในการคิดแก้ปัญหาตลอดจนการคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีเหตุผลอีกทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนหาความรู้ได้ตามกำลังความสามารถและความสนใจของแต่ละบุคคล เพราะการ์ตูนสามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้เร็วขึ้น การ์ตูนช่วยสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว และช่วยทำให้บทเรียนนั้นมีความน่าสนใจและผู้เรียน เรียนโดยไม่เบื่อหน่าย เกิดความสนุกสนาน มีชีวิตชีวา ซึ่งใช้ได้กับการเรียนการสอนทุกกลุ่มวิชา

ภาพการ์ตูน ที่นำมาเป็นองค์ประกอบในการเสนอบทเรียนนั้น เป็นทัศนวัสดุที่มีคุณสมบัติในการดึงดูดความสนใจของนักเรียนอย่างเห็นได้อย่างชัดเจน ความสะดุดตาของการ์ตูนจะทำให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียน และช่วยให้เรียนบท เรียนสนุกสนาน นำติดตามบทเรียนโดยไม่เบื่อหน่าย และเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น (สมหญิง กลั่นศิริ. 2524: 74)

จากแนวคิดดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนมาใช้ในการสอนวิชาภาษาไทย เรื่องสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อช่วยเสริมความรู้ความแม่นยำให้แก่ผู้เรียน ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

### ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนเรื่อง สำนวน สุภาษิต และคำพังเพย วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนเรื่อง สำนวน สุภาษิต และคำพังเพย วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
3. เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

### ความสำคัญของการวิจัย

ได้บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนเรื่อง สำนวน สุภาษิต และคำพังเพย วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และได้แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาให้มีประสิทธิภาพ

## ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

### 1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 10 ห้อง รวมนักเรียน 500 คน

### 2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จ. สงขลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 1 ห้อง รวมนักเรียน 50 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

### 3. ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองจะดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 ใช้เวลาในการทดลอง 14 คาบ คาบละ 40 นาทีเป็นเวลา 7 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ

### 4. เนื้อหา

เนื้อหาในบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เรื่องคำสำนวนสุภาพและคำพังเพย โดยค้นคว้าจากแบบเรียนวิชาภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในหลักสูตรขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2544 และพจนานุกรมภาษิต คำพังเพย สำนวนไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน

### 5. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่จะศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ได้แก่

5.1 ตัวแปรต้น คือ บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เรื่องสำนวน สุภาพ และ คำพังเพย

5.2 ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

## คำนิยามศัพท์เฉพาะ

1. **บทเรียนสำเร็จรูป** หมายถึง บทเรียนที่ประกอบด้วยหน่วยย่อยๆ เรียกว่า กรอบ แต่ละกรอบบรรจุความรู้และคำถามที่จะให้ผู้เรียนตอบในช่องว่างหรือเลือกตอบโดยให้ผู้เรียนตอบสนองไปตามลำดับขั้นจนบรรลุจุดมุ่งหมาย โดยมีการจัดแบ่งเนื้อหาออกเป็นส่วนๆ และบรรจุไว้เป็นหน่วยย่อยในกรอบ และผู้เรียนสามารถเรียนได้ด้วยตนเองไม่จำกัดเวลา เนื้อหาจะเรียงลำดับจากง่ายไปสู่ยากและมีเฉลยให้ผู้เรียนด้วย

2. **การ์ตูน** หมายถึง ภาพวาดที่มีลักษณะง่ายๆ เป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งต่างๆ ที่ถ่ายทอดแนวคิดของผู้วาดสู่ผู้ดู ที่สามารถสื่อความหมายได้ อาจเป็นภาพที่บิดเบือนไปจากความจริง เน้นลักษณะเด่นๆ ตัดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออกไป ให้สามารถสื่อความหมาย

แทนตัวหนังสือ ประกอบการเล่าเรื่องและประกอบการเรียนการสอนแทนตัวหนังสือ เพื่อสร้างความสนใจของผู้เรียน อาจเป็นภาพหรือเป็นเรื่องราวก็ได้

**3. บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน** หมายถึง บทเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อเสนอความรู้แก่นักเรียนตามลำดับจากง่ายไปหายาก โดยการจัดเนื้อหาออกเป็นส่วนย่อยๆ เรียกว่า กรอบประกอบด้วย กรอบเนื้อหา ตัวอย่าง แบบฝึกหัด ให้นักเรียนได้ศึกษาแบบเรียนด้วยตัวเองไปที่ละกรอบ ตามลำดับ และความสามารถตรวจคำตอบได้ด้วยตนเอง จากคำเฉลย ซึ่งให้ไว้ในกรอบถัดไป ถ้าตอบถูกก็จะศึกษากรอบต่อไป ตอบผิดให้ศึกษากรอบที่ผ่านมาซ้ำอีกครั้ง ตั้งแต่กรอบแรกจนถึงกรอบสุดท้าย บทบาทของครูเป็นเพียงผู้คอยแนะนำ และให้ความช่วยเหลือเมื่อนักเรียนประสบปัญหา ผู้วิจัยสร้างโดยอาศัยทฤษฎีความสัมพันธ์ของสิ่งเร้ากับการตอบสนองตามหลักจิตวิทยาการเรียนรู้ของธอร์นไดค์ และใช้หลักการสร้างบทเรียนสำเร็จรูปแบบเส้นตรงของสกินเนอร์ มีลักษณะเป็นเอกสารเย็บเล่ม ซึ่งเสนอความรู้เป็นบทบรรยายที่มีภาพการ์ตูนประกอบโดยตลอด ผู้วิจัยใช้ภาพการ์ตูนแบบเลียนของจริง คือ ภาพการ์ตูนที่มีลักษณะใกล้เคียงความจริงในธรรมชาติมาก ทั้งสัดส่วน รูปร่าง ลักษณะท่าทาง นักเรียนจะต้องอ่านบทเรียนไปตามลำดับทุกกรอบเพราะความรู้ในกรอบแรกๆ จะเป็นพื้นฐานสำหรับกรอบถัดไป ส่วนประกอบต่างๆ ของบทเรียน มีดังนี้

- 3.1 คำแนะนำในการใช้บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน
- 3.2 จุดประสงค์ทั่วไป
- 3.3 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
- 3.4 กิจกรรมสำหรับให้นักเรียนปฏิบัติ

**4. บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนเรื่อง สำนวน สุภาษิต และคำพังเพย** หมายถึง บทเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสำหรับนักเรียนตามลำดับจากง่ายไปหายาก โดยการจัดเนื้อหาออกเป็นส่วนย่อยๆ เรียกว่า กรอบ ประกอบด้วย กรอบเนื้อหา ตัวอย่าง แบบฝึกหัด ให้นักเรียนได้ศึกษาแบบเรียนด้วยตัวเองไปที่ละกรอบตามลำดับและความสามารถตรวจคำตอบได้ด้วยตนเองจากคำเฉลยซึ่งให้ไว้ในกรอบถัดไป ถ้าตอบถูกก็จะศึกษากรอบต่อไป ตอบผิดให้ศึกษากรอบที่ผ่านมาซ้ำอีกครั้งตั้งแต่กรอบแรกจนถึงกรอบสุดท้ายเนื้อหาที่ใช้ในบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนคือเรื่อง สำนวน สุภาษิต และคำพังเพยซึ่ง สำนวน หมายถึง ถ้อยคำหรือข้อความที่กล่าวสืบทอดกันมาช้านาน มีความหมายไม่ตรงตัว หรือมีความหมายแฝงอยู่ เช่น สอนจระเข้ให้ว่ายน้ำ ำไม่ดีโทษปีโทษกลอง เป็นต้น สุภาษิต หมายถึง ถ้อยคำ หรือข้อความที่กล่าวสืบทอดกันมาช้านาน มีความหมายเป็นคติสอนใจ เช่น รักยาวให้บั้น รักสั้นให้ต่อ หรือน้ำเชี่ยวอย่าขวางเรือ เป็นต้น และคำพังเพย หมายถึง ถ้อยคำหรือข้อความที่กล่าวสืบทอดกันมาช้านาน โดยตีความให้เข้ากับเรื่อง เช่น กระต่ายตื่นตูม เป็นต้นโดยจะแบ่งเนื้อหาที่ละเรื่องตามลำดับ คือ สำนวน สุภาษิต และคำพังเพย รวมทั้งหมด 6 ชุด

**5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง ความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าในเรื่องสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย ของนักเรียน จาก การเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน ซึ่งวัดได้จากคะแนนการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

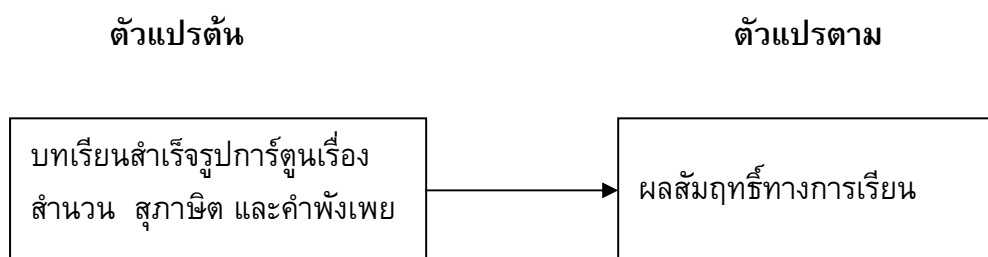
**6. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสำนวน สุภาษิตและคำพังเพย** หมายถึง เครื่องมือที่ใช้ในการทดสอบที่วัดความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ ในเรื่อง สำนวน สุภาษิต และคำพังเพย ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างและผ่านการทดลองหาคุณภาพแล้ว

**7. การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป** หมายถึง การนำบทเรียนสำเร็จรูปที่ผู้วิจัยได้ ค้นคว้าสร้างขึ้นไปทดลองใช้และปรับปรุง แก้ไข เพื่อให้ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

80 ตัวแรก หมายถึง ค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่ทำแบบทดสอบ ย่อยระหว่างเรียนไม่ต่ำกว่า 80

80 ตัวหลัง หมายถึง ค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่ได้จากการ กระทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนไม่ต่ำกว่า 80

### กรอบความคิดในการวิจัย



### สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า

นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เรื่องสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย สูงกว่าก่อนเรียน

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าหาประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนเรื่อง สำนวน สุภาษิต คำพังเพย วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2542 ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสำนวน สุภาษิตและคำพังเพย
  - 1.1 ความหมายของสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย
2. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับบทเรียนสำเร็จรูป
  - 2.1 ความหมายของบทเรียนสำเร็จรูป
  - 2.2 ลักษณะสำคัญของบทเรียนสำเร็จรูป
  - 2.3 ชนิดของบทเรียนสำเร็จรูป
  - 2.4 หลักการเขียนบทเรียนสำเร็จรูป
  - 2.5 การเขียนบทเรียนสำเร็จรูป
  - 2.6 การใช้บทเรียนสำเร็จรูป
  - 2.7 คุณค่าของบทเรียนสำเร็จรูป
  - 2.8 การหาประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูป
  - 2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนสำเร็จรูป
    - 2.9.1 งานวิจัยภายในประเทศ
    - 2.9.2 งานวิจัยต่างประเทศ
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน
  - 3.1 ความหมายของการ์ตูน
  - 3.2 ประวัติของการ์ตูนในประเทศไทย
  - 3.3 รูปแบบของการ์ตูน
  - 3.4 ประเภทของการ์ตูน
  - 3.5 ประโยชน์ของการ์ตูน
  - 3.6 สนใจของเด็กที่มีต่อการ์ตูน
  - 3.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน
    - 3.7.1 งานวิจัยภายในประเทศ
    - 3.7.2 งานวิจัยต่างประเทศ
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 4.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

- 4.2 ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 4.3 องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 4.4 กระบวนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 4.5 ประโยชน์ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 4.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 4.6.1 งานวิจัยภายในประเทศ
  - 4.6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

## 1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย

### 1.1 ความหมายของสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย

#### 1.1.1 ความหมายของสำนวน

ความหมายของสำนวน มีผู้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

สำนวน หมายถึง ถ้อยคำ หรือวลี หรือประโยคที่มีความหมายไม่ตรงตัว เป็นคำกล่าวที่คมคาย ให้คิดสนใจ เป็นที่เข้าใจกันอย่างกว้างขวางในหมู่ผู้ใช้ภาษาเดียวกัน อาจมีการเปลี่ยนแปลงคำและความหมายตามกาลเวลา (ราชบัณฑิตยสถาน. 2530: 535)

สำนวน หมายถึง ถ้อยคำที่ผูกไว้ตายตัว ต้องมีการตีความจึงจะเข้าใจ ความหมายของสำนวนนั้น (วิมล กุณราชา. 2545: 46)

สำนวน หมายถึง เป็นคำกล่าวที่คมคาย กะทัดรัด งดงาม ฟังดูไพเราะ จับใจ (ศิริ วรรณินันท์. ม.ป.ป.: 1)

สำนวน หมายถึง ถ้อยคำหรือคำพูดที่เป็นชั้นเชิง ไม่ตรงไปตรงมาตามตัวอักษร แต่มีความหมายในคำพูดนั้นๆ ใช้กันจนแพร่หลาย ผู้ฟังอาจเข้าใจทันทีถ้าคำพูดนั้นยังไม่แพร่หลาย ผู้ฟังอาจไม่เข้าใจทันที ต้องคิดก่อนจึงจะเข้าใจ (ชัยวัฒน์ สีแก้ว. 2542: 46)

สำนวน หมายถึง โวหาร การม ทำนองพูด ถ้อยคำที่เรียบเรียงมีความหมาย ไม่ตายตัว แต่เข้าใจกัน (พจนานุกรมไทย. 2520: 975)

สำนวน หมายถึง ถ้อยคำหรือข้อความที่กล่าวสืบต่อกันมานานแล้ว แต่มีความหมายไม่ตรงตามตัว หรือมีความหมายแอบแฝงอยู่ (นลินี คู. 2548: 5)

จากการศึกษาความหมายของสำนวนพอสรุปความหมายได้ คือ สำนวน หมายถึง ถ้อยคำที่มีความหมายไม่ตรงความหมาย มีความหมายไปในเชิงเปรียบเทียบ เช่น

ก้างขวางคอ	หมายถึง	ผู้ขัดขวางมิให้ผู้อื่นทำการสะดวก
กองพะเนินเทินถึก	หมายถึง	เยอะมาก
ไกลแค่คืบ	หมายถึง	ไกลมาก
ไกลสุดลูกหูลูกตา	หมายถึง	ไกลมาก
กาฝาก	หมายถึง	ผู้ที่เกาะผู้อื่นกิน

กาคาบพริก	หมายถึง	สีที่ตัดกัน
กลัวจนตัวสั่น	หมายถึง	กลัวมาก
ไก่อ่อน	หมายถึง	คนที่ยังไม่ชำนาญในชั้นเชิง
กิ่งทองใบหยก	หมายถึง	เหมาะสมกัน
เกลือจิ้มเกลือ	หมายถึง	ไม่ยอมเสียเปรียบกัน

เป็นต้น

### 1.1.2 ความหมายของสุภาสิต

ความหมายของสุภาสิต ได้มีผู้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

สุภาสิต หมายถึง คำพูดที่เป็นคติ (ราชบัณฑิตยสถาน. 2530: 541)

สุภาสิต หมายถึง ถ้อยคำที่เป็นคติสั้นๆ แต่มีความหมายลึกซึ้ง ก็นใจสอน ให้ประพฤติปฏิบัติในสิ่งที่ดีงาม มักจะกล่าวถึงในสิ่งที่ เป็นความจริง หรือสัจธรรม สุภาสิตส่วนใหญ่ มักมาจากหลักธรรมทางศาสนา นิทาน ชาดก นิทานธรรม หรือคำสอนของบุคคลสำคัญของชาติ (ชัยวัฒน์ สีแก้ว. 2542.: 64)

สุภาสิต หมายถึง ข้อความที่เป็นคติสอนใจ เป็นคำกล่าวดี คำสอน ถ้อยคำที่กล่าวแล้วดี (พจนานุกรมไทย. 2520: 987)

สุภาสิต หมายถึง คำกล่าวที่ดีงาม เป็นคติสอนใจที่เป็นความจริงทุกยุคทุกสมัย ซึ่งสอนให้ประพฤติแต่สิ่งดีงาม โดยมากมักเป็นคำสั้นๆ แต่มีความหมายลึกซึ้ง น่าเลื่อมใส สุภาสิตที่คนไทยนิยม คือ พุทธภาสิต (ศิริ วรรณิตินันท์. ม.ป.ป.: 1)

สุภาสิต หมายถึง ถ้อยคำหรือข้อความที่กล่าวสืบทอดกันมาช้านาน มีความหมายเป็นคติสอนใจ (นลินี กู. 2548: 5)

จากการศึกษาความหมายของสุภาสิตสรุปความหมายของสุภาสิต คือ ถ้อยคำที่เป็นคติสอนใจมีความหมายสั่งสอนให้ประพฤติปฏิบัติแต่สิ่งที่ดี เช่น

เข็นครกขึ้นภูเขา	หมายถึง	พยายามทำในสิ่งที่ยากลำบาก
ตนเป็นที่พึ่งแห่งตน	หมายถึง	สอนให้มีพึ่งตนเองก่อนพึ่งผู้อื่น
ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว	หมายถึง	การกระทำทุกอย่างย่อมมีผลเสมอ
ช้าๆ ได้พร้าเล่มงาม	หมายถึง	สอนให้ทำด้วยการใช้เวลานาน ไม่ผลุนผันจะได้ผลดี
บัวไม่ให้ช้ำ น้ำไม่ขุ่น	หมายถึง	ไม่ให้เดือดร้อนทั้งสองฝ่าย
รักวัวให้รักลูกให้ดี	หมายถึง	สอนในเรื่องการอบรมเลี้ยงดูลูก
รำไม่ดีโทษปี่โทษกลอง	หมายถึง	ทำไม่ดีโทษสิ่งแวดล้อม

รู้หลบเป็นปีก รู้หลีกเป็นหาง	หมายถึง	รู้จักเอาตัวรอด
เพื่อนกินหาง่าย เพื่อนตายหายาก	หมายถึง	เพื่อนที่ไม่หวังผลตอบแทน หายาก
พูดไปสองไพเบี้ยนึ่งเสียตำลึงทอง	หมายถึง	พูดไปไม่มีประโยชน์ นึ่งเสียจะเป็นประโยชน์ มากกว่า
เวรย่อมระงับด้วยการไม่จองเวร	หมายถึง	เมื่อมีผู้คิดร้ายกับเราไม่ควร คิดร้ายตอบ

## เป็นต้น

### 1.1.3 ความหมายของคำพังเพย

ความหมายของคำพังเพย ได้มีผู้ให้ความหมายไว้ ดังนี้  
คำพังเพย หมายถึง คำกลางที่กล่าวแทรกให้เข้ากับเรื่อง (พจนานุกรมไทย.  
2520: 662)

คำพังเพย หมายถึง ข้อความหรือถ้อยคำที่ต้องตีความหมาย เข้ากับเรื่อง  
(ราชบัณฑิตยสถาน. 2530: 114)

คำพังเพย เป็นคำกลางเพื่อตีความให้เข้ากับเรื่อง เป็นคำที่มีความหมาย  
ระหว่างคำสำนวนและสุภาษิต บางคำก็มีลักษณะค่อนข้างเป็นสุภาษิต คำพังเพยเป็นคำที่ใช้  
แสดงความคิดเห็นหรือติชม (ศิริวี วรรณิตินันท์. ม.ป.ป.: 1)

คำพังเพย หมายถึง ถ้อยคำกล่าวขึ้นมาลอยๆ เป็นคำกลางๆ กล่าวขึ้น เพื่อ  
ตีความให้เข้ากับเรื่องเพื่อให้การสื่อความหมายได้ชัดเจนยิ่งขึ้น คำพังเพยอาจมีลักษณะติชม  
หรือแสดงความคิดเห็น มีความหมายลึกซึ้งกว่าสำนวนแต่ยังไม่เป็นคติสอนใจอย่างสุภาษิต  
(ชัยวัฒน์ สีแก้ว. 2542: 61)

คำพังเพย หมายถึง ถ้อยคำหรือข้อความที่กล่าวสืบทอดต่อกันมาช้านาน  
โดยกล่าวเป็นกลางๆ เพื่อให้ตีความเข้ากับเรื่อง (นลินี กู. 2548: 5)

จากความหมายของคำพังเพยที่กล่าวมาพอจะสรุปความหมายได้ว่า คำพังเพย  
หมายถึง ถ้อยคำที่กล่าวขึ้นมาเพื่อให้เข้ากับเรื่องราว เพื่อสื่อความหมายให้ชัดเจน เช่น

เกลือเป็นหนอน	หมายถึง	คนในพวกเดียวกันคิดทรยศกัน
กิ้งก่าได้ทอง	หมายถึง	ได้ยศศักดิ์เล็กน้อยก็หยิ่งจองหองจนลืมหูลืมตา
ใกล้เกลือกินต่าง	หมายถึง	ไม่รู้คุณค่าของสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว
กำปั้นทุบดิน	หมายถึง	การพูดแบบขอไปที
แกว่งเท้าหาเสี้ยน	หมายถึง	หาเรื่องเดือดร้อนใส่ตัว
กบเลือกนาย	หมายถึง	ต้องการเปลี่ยนเจ้านายเรื่อยๆ
ชิงสุกก่อนหาม	หมายถึง	ด่วนทำในสิ่งที่ไม่สมควรแก่วัย
ตำน้ำพริกละลายแม่น้ำ	หมายถึง	เสียของโดยไม่เกิดประโยชน์ตอบแทน

ปิดทองหลังพระ	หมายถึง	ทำความดีโดยไม่ใครรู้เห็น
ขี่ช้างจับตั๊กแตน	หมายถึง	การลงทุนมาก แต่ได้ผลน้อย
ดินพอกหางหมู	หมายถึง	การทำงานคั่งค้างพอกพูนขึ้นเรื่อยๆ
ไก่ได้พลอย	หมายถึง	ได้ของดีแล้วไม่เห็นคุณค่า

เป็นต้น

## 2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนสำเร็จรูป

บทเรียนสำเร็จรูปนี้ อาศัยแนวคิดของนักการศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีการเริ่มใช้บทเรียนสำเร็จรูปมานานแล้ว บทเรียนสำเร็จรูปอาจเรียกแตกต่างกันออกไป ตามลักษณะของการนำไปใช้ เช่น บทเรียนโปรแกรมการสอน หนังสือที่เรียนด้วยตนเอง เป็นต้น

### 2.1 ความหมายของบทเรียนสำเร็จรูป

ได้มีผู้ให้ความหมายของบทเรียนสำเร็จรูปไว้หลายคน เช่น คอรี (Corey. 1967: 23) กล่าวว่า บทเรียนสำเร็จรูป คือ วิธีการจัดเนื้อหาให้ได้ลำดับต่อเนื่อง โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมในภาพการ์ตูนต่างๆ และเมื่อได้ตอบคำถามแล้วผู้เรียนจะทราบได้ทันทีว่าคำตอบของตนเองถูกต้องหรือไม่

วิททิช และ สคูลเดอร์ (Wittich; & Sehuller. 1968: 5) กล่าวว่า บทเรียนสำเร็จรูป คือ ความรู้ที่จัดให้นักเรียน โดยแบ่งเป็นส่วนย่อยๆ ตามลำดับ ความรู้แต่ละส่วนย่อยจะประกอบด้วยเนื้อหาวิชาคำถามที่จะกระตุ้นให้นักเรียนตอบ และคำเฉลยของคำตอบ เพื่อให้ นักเรียนสามารถตรวจคำตอบเองได้

เปรีอง กุมุท (2519: 1) กล่าวถึงบทเรียนสำเร็จรูปว่า บทเรียนสำเร็จรูป หมายถึง ลำดับประสบการณ์ที่วางไว้สำหรับผู้เรียนไปสู่ความสามารถ โดยอาศัยความสัมพันธ์ของสิ่งเร้ากับการตอบสนอง

ไพโรจน์ เบาลใจ (2520: 1) กล่าวว่า บทเรียนสำเร็จรูปเป็นสื่อการสอนแบบหนึ่ง ซึ่งผู้เรียนจะสามารถเรียนได้ด้วยตนเอง และเรียนได้เร็วซ้ำตามความสามารถของแต่ละบุคคล โดยที่ผู้เรียนไม่ต้องเสียเวลารอคอยกัน การเรียนนั้นผู้เรียนต้องปฏิบัติตามคำแนะนำของ บทเรียนนั้นอย่างเคร่งครัด

ชม ภูมิภาค (2521: 11 – 12) กล่าวถึง บทเรียนสำเร็จรูปว่า เป็นการสอนที่แบ่ง เนื้อเรื่องที่สอนออกเป็นหน่วยย่อยๆ ต่อเนื่องกันตามลำดับเพื่อบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ผู้สอน กำหนดไว้ล่วงหน้า เนื้อหาที่เรียนแบ่งเป็นตอนย่อยๆ แต่ละตอนเรียกว่ากรอบ ซึ่งผู้เรียนจะต้อง ผ่านและตอบสนองทุกกรอบ เป็นลำดับต่อเนื่องกันจนจบบทเรียน เมื่อมีการตอบสนองแต่ละ กรอบผู้เรียนจะทราบทันทีว่า ตอบถูก หรือผิด เพราะแต่ละกรอบจะมีคำตอบที่ถูกเฉลยไว้ให้

นภดล บัวสาย (2545: 35) ได้สรุปว่า บทเรียนสำเร็จรูป หมายถึง สื่อการสอน ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ประกอบการเรียนด้วยตนเองของผู้เรียนโดยมีการจัดแบ่งเนื้อหาออกเป็น ส่วนๆ และบรรจุไว้ในกรอบตามลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก ตลอดจนมีการทำคำเฉลยให้แก่ผู้เรียน

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า บทเรียนสำเร็จรูป หมายถึง สื่อการสอนที่สร้างขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง โดยเนื้อหาจะแบ่งเป็นหน่วยย่อย เรียกว่า กรอบ ในแต่ละกรอบผู้เรียนจะสามารถเรียนด้วยตนเองไม่จำกัดเวลา เนื้อหาจะเรียงลำดับจาก ง่ายไปสู่ยาก และมีเฉลยให้แก่ผู้เรียนด้วย

## 2.2 ลักษณะสำคัญของบทเรียนสำเร็จรูป

จาคอบส์ (Jacobs. 1962: 19) กล่าวถึง ลักษณะสำคัญของบทเรียนสำเร็จรูปว่า

1. เป็นความรู้ย่อยที่เรียงลำดับเอาไว้ เพื่อเป็นสิ่งที่สร้างความสนใจของนักเรียน
2. ผู้เรียนตอบสนองความรู้แต่ละข้อตามวิธีการที่กำหนดไว้
3. การตอบสนองของนักเรียนจะได้รับการเสริมแรง โดยให้ทราบผลการตอบทันที
4. ผู้เรียนค่อยๆ เรียนรู้เพิ่มขึ้นทีละขั้น จากสิ่งที่รู้แล้วไปสู่ความใหม่ ซึ่ง บทเรียนสำเร็จรูปเตรียมไว้ให้
5. นักเรียนมีโอกาสเรียนได้ด้วยตนเองเวลาที่เรียนจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับ ความสามารถของแต่ละคน

บาร์โลว์ (Barlow. 1963: 151) กล่าวถึงลักษณะของบทเรียนสำเร็จรูปไว้ว่า

1. เป็นการสอนบทเรียนในลักษณะขั้นย่อยๆ ซึ่งแต่ละขั้นต้องมีความสัมพันธ์กัน
2. จัดให้รางวัลหรือแรงจูงใจทันทีทุกครั้งที่คุณเรียนตอบถูก
3. การเรียนเป็นแบบให้ผู้เรียนตอบสนองหรือแสดงออกมา ซึ่งสามารถวัดได้

รอทแมน และ โจนส์ (Rothman; & Jones. 1971: 19) ได้ให้ความหมายบทเรียน สำเร็จรูปว่า คือ กระบวนการจัดลำดับเนื้อหาเป็นขั้นย่อยๆ โดยให้นักเรียนเรียนด้วยตนเอง โดยนำนักเรียนจากความรู้เดิมไปสู่ความรู้ใหม่และความรู้ที่ยุ่งยากซับซ้อนขึ้น เขาทั้งสองได้ กล่าวถึงลักษณะเฉพาะของบทเรียนสำเร็จรูปว่า ต้องมีลักษณะ ดังนี้

1. มีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน กล่าวคือพฤติกรรมขั้นสุดท้ายของนักเรียนจะต้อง กำหนดไปว่าเพื่อให้นักเรียนบรรลุจุดมุ่งหมายเช่นไร
2. การเสริมแรงจะต้องให้นักเรียนทราบผลย้อนกลับเพื่อให้ทราบว่าตนตอบ ถูกหรือผิด
3. ขั้นตอนของการเขียนจะต้องเป็นขั้นเล็กๆ
4. สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล นักเรียนสามารถเรียนได้ด้วยตนเอง ภายใต้อัตนัยความสามารถของตนเอง
5. มีความเป็นเหตุเป็นผล

ไพโรจน์ เบบ้าใจ (2520: 1 – 2) กล่าวถึง ลักษณะของบทเรียนสำเร็จรูปไว้ ดังนี้

1. เป็นความรู้ย่อยๆ ที่เรียงลำดับเนื้อหาไว้อย่างดีเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนไปทีละน้อยจากสิ่งที่รู้แล้วไปสู่ความรู้ใหม่เป็นการสร้างความสนใจของนักเรียน
2. ผู้เรียนต้องปฏิบัติหรือตอบคำถามแต่ละกรอบไปตามกำหนด
3. ผู้เรียนจะทราบผลการตอบสนองทันทีโดยบทเรียนจะมีคำตอบไว้ให้
4. ผู้เรียนมีโอกาสเรียนรู้ด้วยตนเองโดยไม่จำกัดเวลาในการศึกษาบทเรียนขึ้นอยู่กับสติปัญญาและความสามารถของแต่ละบุคคล

ชม ภูมิภาค (2521: 11 – 12) กล่าวถึง ลักษณะบทเรียนสำเร็จรูปว่า เป็น การเรียนการสอนที่แบ่งเนื้อหาออกเป็นส่วนย่อยๆ และต่อเนื่องกันโดยลำดับ เพื่อให้บรรลุ จุดมุ่งหมายของการสอนที่กำหนดเอาไว้ล่วงหน้าอย่างชัดเจน เนื้อหาที่เรียนแบ่งส่วนย่อยๆ เล็กๆ แต่ละตอนเรียกว่า กรอบ ซึ่งผู้เรียนจะต้องอ่านและตอบสนองทุกกรอบเป็นลำดับ ต่อเนื่องกันหลายกรอบจนบรรลุจุดมุ่งหมายที่วางไว้ เมื่อมีการตอบสนองทุกกรอบผู้เรียนจะ ทราบทันทีว่าถูกหรือผิดหากตอบถูกก็เป็นการย้ำ หากตอบผิดก็จะมีคำตอบที่ถูกซึ่งจะทำหน้าที่ แก้คำตอบที่ผิดนั้นให้ถูก

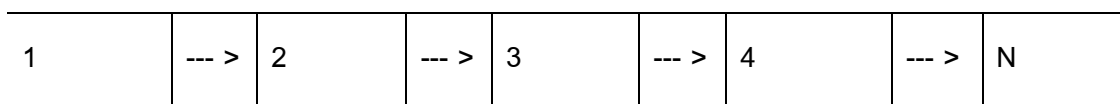
จากการที่ได้มีผู้กล่าวถึง ลักษณะของบทเรียนสำเร็จรูปไว้หลายท่านด้วยกันจึงได้ สรุปลักษณะสำคัญๆ ของบทเรียนสำเร็จรูปไว้ ดังนี้

1. มีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน คือพฤติกรรมขั้นสุดท้ายของนักเรียนจะต้อง กำหนดลงไปเพื่อให้นักเรียนได้บรรลุจุดมุ่งหมายที่วางไว้
2. เนื้อหาของบทเรียนสำเร็จรูปแบ่งออกเป็นหน่วยเล็กๆ เรียงลำดับไว้ตาม ความเข้าใจของนักเรียน ซึ่งเรียกว่า กรอบ
3. นักเรียนต้องแสดงการตอบสนองความรู้ในแต่ละกรอบ เพื่อให้เกิดความ เข้าใจเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง
4. การตอบสนองของนักเรียนจะได้รับการเสริมแรงโดยให้ทราบผลการตอบทันที
5. นักเรียนค่อยๆ เรียนเพิ่มขึ้นทีละขั้นจากสิ่งที่รู้แล้วๆ ไปสู่ความรู้ใหม่ซึ่งได้ เรียงลำดับไว้จากง่ายไปสู่ยาก
6. ยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง
7. นักเรียนมีโอกาสเรียนรู้ด้วยตนเองเวลาที่เรียนจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับ ความสามารถของแต่ละคน
8. เนื้อหาบทเรียนได้ผ่านการทดลองใช้แล้วและนำข้อมูลมาปรับปรุงโดย ผู้เขียนบทเรียนสำเร็จรูป

### 2.3 ประเภทของบทเรียนสำเร็จรูป

ธีรชัย ปุณณโชติ (2532: 11 – 25) ได้แบ่งประเภทของบทเรียนสำเร็จรูปออกเป็น 3 ประเภทสรุปได้ ดังนี้

1. บทเรียนสำเร็จรูปแบบเส้นตรง (Linear Programmed) คือ บทเรียนที่จัดลำดับการเรียนรู้จากการตอบสนองของผู้เรียนให้เหมือนกันหมดทุกคน หมายถึง บทเรียนที่มีการจัดลำดับขั้นและหน่วยของบทเรียนตั้งแต่ง่ายไปหายาก ผู้เรียนจะต้องเริ่มจากหน่วยแรกและก้าวหน้าไปตามลำดับ จนกระทั่งถึงหน่วยสุดท้าย จะข้ามหน่วยใดไม่ได้ สิ่งที่ยื่นจากหน่วยแรกๆ จะเป็นพื้นฐานสำหรับหน่วยถัดไป ดังภาพประกอบ 1

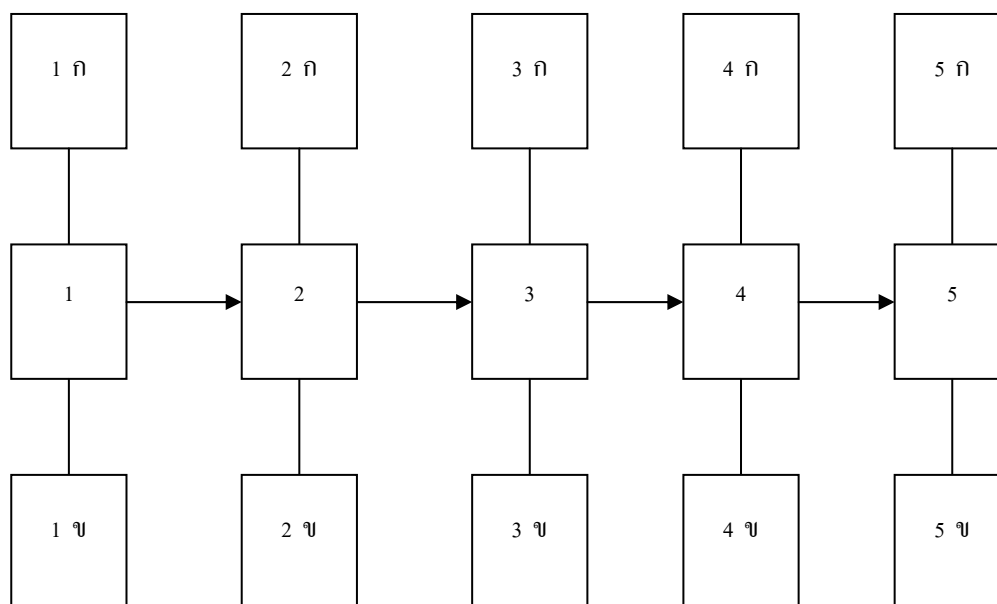


ภาพประกอบ 1 บทเรียนสำเร็จรูปแบบเส้นตรง

2. บทเรียนสำเร็จรูปแบบกิ่งหรือแบบสาขา (Branching Programmed) เป็นวิธีการเขียนแบบสับลำดับ ทั้งนี้มีการเรียงลำดับข้อความย่อยโดยอาศัยคำตอบของผู้เรียนเป็นเกณฑ์ ถ้าผู้เรียนตอบคำถามของข้อความง่ายๆ ที่เป็นหลักของบทเรียนไม่ถูกต้องก็อาจได้รับคำสั่งให้เรียนข้อความย่อยต่างๆเพิ่มเติมก่อนที่จะก้าวต่อไป

หน่วยย่อย หรือกรอบในบทเรียนสำเร็จรูปแบบสาขามี 2 ชนิด คือ

1. กรอบยี่น เป็นกรอบที่อธิบายเนื้อหาวิชาและมีคำถามแบบเลือกตอบอยู่หลายคำตอบ ให้นักเรียนเลือก
2. กรอบสาขา เป็นกรอบที่ช่วยแก้ไขความบกพร่อง หรือผิดพลาดของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนตอบคำถามนั้นได้ถูกต้อง



ภาพประกอบ 2 รูปแบบบทเรียนสำเร็จรูปแบบสาขา

3. บทเรียนแบบไม่แยกกรอบ (Adjinet Auto Instruction) เป็นบทเรียนที่เสนอเนื้อหาที่ละเอียดตามลำดับขั้น มีคำถามและมีเฉลย หรือแนวในการตอบคำถามไว้ให้ตรวจสอบทันที แต่ไม่เสนอเนื้อหาในลักษณะของกรอบจะเสนอเนื้อหาที่เป็นลำดับที่ต่อเนื่องกัน เช่นเดียวกับการเขียนบทความ หรือตำราแตกต่างกันเพียงว่า บทเรียนประเภทนี้จะต้องมีคำตอบหรือแนวคิดตอบไว้ให้ผู้เรียน เพื่อเป็นข้อมูลป้อนกลับผู้เรียนว่า คำตอบถูก หรือผิด ซึ่งเป็นการเสริมแรงแก่ผู้เรียน

#### 2.4 หลักการเขียนบทเรียนสำเร็จรูป (Programming Principles)

บุญเหลือ ทองเยี่ยม (2524: 32 – 60) ได้กล่าวถึง หลักในการเขียนบทเรียนโปรแกรมที่ผู้เขียนควรจะต้องคำนึงถึงมี ดังนี้

1. ให้อธิบายบทเรียนเป็นตัวกำหนดรูปแบบของโปรแกรม ไม่ควรกำหนดหรือตกลงใจว่าจะเขียนบทเรียนเป็นแบบนั้นแบบนี้ก่อนลงมือเขียนจริงๆ และจะไม่ฉลาดนัก ถ้าจะกำหนดเวลาในการเขียนว่าจะใช้เวลาเท่าใด สำหรับการเขียนโปรแกรมแต่ละหน้า โปรดจำไว้ว่าไม่มีกฎใดบอกว่าคำถามแบบเลือกคำตอบนั้น จะต้องมีคำตอบที่เป็นตัวเลือกนั้นจำนวนเท่าไรเท่านี้ตายตัว

2. คำตอบผิดที่นักเรียนเลือกตอบ ต้องถือว่านักเรียนตอบผิดจริงๆ ไม่ควรไปตำหนิหรือดูนักเรียน เพราะอาจมีสาเหตุมาจากตัวโปรแกรมที่ไม่สื่อความหมายกับนักเรียนก็ได้ และถ้าสามารถวิเคราะห์คำตอบผิดของนักเรียนได้ ก็ควรได้ถามความเข้าใจผิด และตอบผิด

ก็ต้องหาทางอธิบายให้เข้าใจ

3. คำถามที่ใช้ในบทเรียนสำเร็จรูปไม่ควรใช้วัดระดับความสามารถในการปฏิบัติของนักเรียน เพราะความมุ่งหมายก็คือการทดสอบว่า นักเรียนเกิดการสื่อความหมายหรือไม่ต่างหาก โปรแกรมไม่ใช้กิจกรรมส่งเสริมให้มีการเดา

4. ตัวโปรแกรมจะต้องวางขอบเขตของเนื้อหาที่สำคัญที่ต้องการเท่านั้น สิ่งที่ควรระวังก็คือมักจะมีสิ่งที่ชวนให้คิดว่า เนื้อหาในตอนนั้นไม่เกี่ยวข้องกับควรร่วมไปได้ตั้งใคร่ครวญให้มากเพื่อที่จะหาตัวอย่างที่จะสร้างความรู้ความเข้าใจแก่นักเรียนแล้วสร้างคำถามที่คิดได้นั้น

5. พยายามค้นหาคำตอบที่ดีที่สุดที่คิดว่าจะช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจต่างๆ แก่นักเรียน ตัวอย่างที่ยกมาก็ไม่ควรซ้ำกับบทเรียน แต่ให้นักเรียนตอบคำถาม โดยอาศัย การเชื่อมโยงจากประสบการณ์เดิมของเขา

6. เมื่อเขียนคำถามเสร็จ ตัวเลือกที่เป็นตัวถูกย่อมเขียนง่ายกว่าตัวเลือกที่เป็นตัวผิด เพราะถ้าต้องการให้นักเรียนเรียนรู้อะไรก็เลือกคำตอบนั้นเป็นตัวถูก ส่วนตัวเลือกผิดอาจนำมาจากคำตอบผิดของนักเรียนที่ได้มาตอนนำบทเรียนไปทดลองใช้ (Pre-test) ในการแก้ไขปรับปรุงระยะแรกๆ ด้วยวิธีนี้อาจทราบได้เหมือนกันว่า คำถามบางอันไม่จำเป็นต้องมีตัวเลือกก็ได้โดยทำเป็นแบบเติมคำจะเหมาะกว่า และคงเป็นคำตอบของคำถามที่ว่า ผู้เรียนบางคน จึงมีความสนใจที่จะเขียนบทเรียนสำเร็จรูปแต่ละแบบไม่เหมือนกัน

7. หลีกเลี่ยงการบอกใบ้ หรือการชี้แนะกลายๆ ของตัวเลือกแต่ละตัวอย่างให้เด่นชัด เต้นด้อยกันอย่างชัดเจน เช่น ใช้ตัวเลือกยาวกว่าปกติ ใช้ตัวเลือกที่ไม่เข้าพวก หรือนักเรียนจับได้ว่าตัวเลือกอันที่สามมักเป็นข้อที่ถูก เป็นต้น

8. หลีกเลี่ยงการวางกลเม็ดหรือคำในคำถาม ไม่ควรใช้คำว่าเสมอๆ หรือไม่ เคยเลย ควรบอกนักเรียนก่อนลงมือทำว่าไม่ใช้การทดสอบเขาว์ หรือมีกลลวงใดๆ ในคำถาม แต่เป็นการทดสอบความรู้จริงๆ

9. การเขียนบทเรียนโปรแกรมนั้นควรทำบทเรียนให้มีความหมาย และมีสาระให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ ความหมายและสาระในที่นี้ คือ มีคุณค่า หรือมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนอย่างแท้จริง

10. การเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปเหมาะที่จะเสนอให้นักเรียนมีความสามารถและเห็นข้อแตกต่างของสิ่งต่างๆ ซึ่งน่าจะเป็นไปได้ทั้งหลาย และทำให้เกิดความคิดที่จะขยายความรู้ที่ได้รับ และนำไปใช้อย่างเหมาะสมกับสภาพการณ์ใหม่ๆ

11. ทำบทเรียนให้น่าสนใจ เช่น การออกแบบชุดของโปรแกรม การใช้รูปภาพประกอบ ตัวอย่างที่ยกขึ้นมาเพื่อส่งเสริมกิจกรรมที่นักเรียนสนใจ หรือมีส่วนร่วม เป็นต้น

12. การเตรียมตัวในการทำบทเรียนสำเร็จรูปควรวางแผนออกเป็นขั้นๆ เช่น การเลือกเรื่อง การเตรียมเนื้อหา การตั้งจุดมุ่งหมาย การสร้างแบบทดสอบ วิธีการสอน เป็นต้น

13. การทดลอง และการแก้ไขปรับปรุงโปรแกรม มีประโยชน์ต่อผู้เขียนโปรแกรมที่จะแก้ไขข้อบกพร่องในด้านเทคนิคการเขียน เช่น คำถาม รูปแบบการเขียน เป็นต้น

14. ผู้สร้างบทเรียนสำเร็จรูปควรจะมีหลักในการประเมินค่าของบทเรียนโปรแกรมว่ามีคุณภาพดีเพียงใด เป็นต้นว่า ในด้านความมุ่งหมาย ความเหมาะสมต่างๆ ของบทเรียนสำเร็จรูปที่นำมาใช้กับนักเรียน ตัวโปรแกรมอยู่ในข่ายที่ต้องการหรือไม่ และปฏิกิริยาหรือการตอบสนองของผู้เรียนเป็นอย่างไร

15. ในการสร้างบทเรียนสำเร็จรูปควรกำหนดความยาวของบทเรียนให้พอเหมาะกับนักเรียน โดยที่เวลาเรียนไม่ให้ผู้เรียนเหนื่อยล่าในการทำบทเรียนเกินไป

16. สิ่งที่ควรคำนึง คือ ผู้เรียนมีความแตกต่างกัน แบบการสอนชนิดนี้จะทำให้ผู้เรียนมีความสามารถใกล้เคียงกัน หลังจากใช้บทเรียนแล้วหรือไม่

## 2.5 การเขียนบทเรียนสำเร็จรูป การสร้างบทเรียนสำเร็จรูป

การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปนั้น มีผู้เสนอขั้นตอนการสร้างไว้ ดังนี้

แลมปี (Lamb. 1966: 60) ได้สรุปขั้นตอนของการสร้างบทเรียนสำเร็จรูปไว้ ดังนี้

1. วางจุดมุ่งหมายของบทเรียนสำเร็จรูป เป็นจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม การสร้างแบบทดสอบสำหรับการสอนครั้งสุดท้าย

2. พิจารณาความรู้ที่จะใช้เป็นพื้นฐานในการเรียนและกำหนดออกมาในรูปพฤติกรรม

3. เขียนกรอบ (Frames)

4. เลือกผู้เรียนจากกลุ่มตัวอย่างมาคนหนึ่งมาทำ แบบทดสอบก่อนเรียน แล้วให้เรียนกับบทเรียนสำเร็จรูป เมื่อเรียนจบให้ทำแบบทดสอบหลังเรียน ขณะที่ผู้เรียนทำแบบทดสอบ และเรียนบทเรียนสำเร็จรูปผู้สร้างบทเรียน จะต้องคอยสังเกตข้อผิดพลาดที่ผู้เรียนทำในบทเรียนสำเร็จรูปและแบบทดสอบ

5. แก้ไขบทเรียนแล้วเขียนใหม่

6. กระทำซ้ำตามข้อ 4 และข้อ 5 จนกว่าจะเป็นที่พอใจ

7. ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

8. กระทำซ้ำตามข้อ 4 – 7 จนกว่าจะได้บทเรียนสำเร็จรูปที่ดี

วิทติช และ ชูลเลอร์ (Wittich; & Schuller. 1968: 513) ได้เสนอหลักการสร้างบทเรียนสำเร็จรูปไว้ ดังนี้

1. แต่ละกรอบปัญหำเสนอเนื้อหาเฉพาะเรื่องเฉพาะสิ่งอย่างชัดเจน มีคำถาม หรือคำสั่งให้นักเรียนตอบสนองต่อเรื่องนั้นโดยตรง
  2. ต้องมีการแจ้งผลการตอบสนองทันที เพื่อเป็นการเสริมแรงในกรณีที่เด็กทำผิดก็ให้โอกาสเด็กแก้ตัวและปรับปรุงการตอบสนองต่อเรื่องนั้นโดยตรงเด็กแต่ละคนสามารถเรียนได้ด้วยตนเองตามเอ็กต์ภาพ และเป็นอิสระจากคนอื่น
  3. ต้องมีการจัดลำดับการเรียนจากง่ายไปสู่ยาก
  4. เด็กต้องแสดงการตอบสนองต่อบทเรียนอย่างมั่นคง สม่่าเสมอ
- เป็เรื่อง กุมุท (2519: 12 – 38 )ได้สรุปขั้นตอนการสร้างบทเรียนสำเร็จรูปไว้ ดังนี้
1. ศึกษาหลักสูตร เพื่อให้ทราบว่าจะต้องสอนอะไรบ้าง
  2. ตั้งจุดมุ่งหมาย การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปต้องสร้างให้ตอบสนองตามความสามารถของผู้เรียน ผู้สร้างบทเรียนสำเร็จรูปจะต้องพยายามแจกแจงจุดมุ่งหมายให้เป็นจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม ซึ่งสามารถสังเกตและวัดได้
3. การวางขอบเขตของงาน หรือการวางเค้าโครงเรื่อง มีประโยชน์ในการสร้างบทเรียนมากเพราะ จะช่วยในการจัดลำดับเรื่องราวก่อนหลังและป้องกันการหลงลืมเรื่องราวบางตอนไป
  4. เขียนบทเรียนสำเร็จรูป กรอบของบทเรียนควรมีลักษณะ ดังนี้
    - 4.1 เขียนเนื้อหาเป็นหน่วยเล็กๆ แต่ละหน่วยย่อยทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจในหน่วยต่อไป
    - 4.2 มีเนื้อหาและคำอธิบายที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียน
    - 4.3 ทำให้ผู้เรียนเกิดความสัมฤทธิ์ผลมากที่สุดเท่าที่จะมากได้
    - 4.4 การเขียนเนื้อหาแต่ละกรอบควรให้พาดพิงไปถึงกรอบที่ผู้เรียนได้ศึกษามาก่อนแล้วด้วย ทั้งนี้เพื่อให้เป็นการทบทวนสิ่งที่เรียนไปแล้วในตัว
    - 4.5 ให้ทราบคำตอบที่ถูกต้องเป็นการเสริมแรง เนื้อหาของบทเรียนแต่ละกรอบต้องเขียนด้วยภาษาที่ชัดเจนถูกต้องตามหลักภาษาและการใช้ภาษา หากจะใช้คำศัพท์ควรเป็นคำที่เหมาะสมกับพื้นฐานและอายุของผู้เรียน
- ชม ภูมิภาค (2521: 120 – 122) ได้เสนอการสร้างบทเรียนสำเร็จรูปสรุปได้ ดังนี้
1. ชั้นเลือกเนื้อหา ผู้เขียนบทเรียนสำเร็จรูปจะต้องศึกษาหลักสูตรระดับชั้นที่จะนำมาเขียนบทเรียนสำเร็จรูปอย่างละเอียด เพื่อนำไปใช้เป็นข้อคิดในการเขียนและความเหมาะสมกับระดับชั้นที่จะเขียนบทเรียนสำเร็จรูป ในชั้นนี้จะต้องคำนึงถึงเนื้อหาที่จะนำมาเป็นพื้นฐานให้กับผู้เรียนด้วย
  2. ชั้นตั้งวัตถุประสงค์ หรือจุดมุ่งหมายเป็นตัวกำหนดแนวทางในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน และกำหนดแนวทางการสอนของครูไปพร้อมกัน ซึ่งได้จากการจำกัดความถึงพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (Task Analysis) ทำให้รู้ถึงพฤติกรรมต่างๆ ที่จะนำผู้เรียนไปถึงพฤติกรรมขั้นสุดท้าย

3. ชั้นเขียนคำชี้แจงและวิธีการเรียนกับบทเรียนสำเร็จรูป ชั้นนี้อาจเขียนหลังจากที่เขียนบทเรียนเสร็จแล้วก็ได้ ในคำชี้แจงส่วนใหญ่จะบอกว่ามีกี่หน้า กี่กรอบที่จะเรียน และบอกวิธีการเรียนว่าต้องทำอะไร เป็นต้น

4. ชั้นนำเนื้อหาเขียนเป็นบทเรียนสำเร็จรูป เมื่อเลือกเนื้อหาศึกษาหลักสูตรตลอดจนเนื้อหาที่เกี่ยวข้องแล้ว ชั้นการเขียนบทเรียนมีวิธีการ ดังนี้

4.1 นำเนื้อหาที่จะเขียนเป็นบทเรียนสำเร็จรูปมาแยกเป็นหน่วยย่อยๆ ในแต่ละหน่วยนั้น จะต้องเป็นพื้นฐานที่จะทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจ ในหน่วยย่อยถัดไป

4.2 เขียนกรอบของบทเรียนสำเร็จรูป จะต้องหาคำตอบที่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และต้องเป็นคำอธิบายที่ผู้เรียนตีความหมายได้ถูกต้อง เขียนด้วยถ้อยคำที่ชัดเจนถูกต้องตามหลักภาษาและการใช้ภาษา หากจะต้องใช้คำศัพท์ก็ต้องเหมาะสมกับพื้นฐานและอายุของผู้เรียน เนื้อเรื่องจะต้องถูกต้องตามหลักวิชา มีความสัมพันธ์กันในแต่ละกรอบ แล้วจะต้องหากิจกรรมที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม ตลอดจนการคิดหาวิธีการประเมินผลของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนรู้ผลของตนเองด้วย

5. ชั้นการแก้ไขบทเรียนสำเร็จรูป บทเรียนที่เขียนขึ้นมักจะทิ้งไว้สักกระยะหนึ่ง จึงนำมาตรวจบทวนใหม่เพื่อปรับปรุงให้ดีขึ้น ที่ทิ้งไว้เป็นระยะหนึ่งเพื่อลดความเครียดของผู้เขียน การแก้ไขบทเรียนควรแก้ไขในสิ่งต่อไปนี้

5.1 แก้ไขให้ถูกต้องตามหลักวิชา (Technical Accuracy) เป็นขั้นตอนแรกที่จะต้องแก้ไข เพราะความถูกต้องตามเนื้อหาวิชาการเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดของบทเรียนสำเร็จรูปปกติจะมีผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาวิชา 2 – 3 คน ช่วยกันตรวจว่าเนื้อหาถูกต้องหรือไม่

5.2 แก้ไขเทคนิคการเขียน (Programming Technique) การแก้ไขเทคนิคการเขียนบทเรียนสำเร็จรูป ควรพิจารณา ดังนี้

ประการแรก แก้ไขบทเรียน ผู้เขียนหรือตัวผู้ตรวจควรพิจารณาว่า บทเรียนสำเร็จรูปที่สร้างขึ้นมานั้นมีความต่อเนื่องกันหรือไม่ ตัวอย่างที่ยกมาข้างนั้นเหมาะที่จะทำให้เกิดแนวความคิดที่ถูกต้องต่อผู้เรียนหรือไม่ สิ่งที่ยกมาข้างนี้เป็นสิ่งที่คุณเคยรู้จักหรือไม่ ขณะที่ผู้เรียนติดตามเนื้อเรื่องในบทเรียน เขาสามารถคิดตามแนวเหตุและผลไปได้เรื่อยๆ หรือไม่ บทเรียนดำเนินเข้าสู่การสรุปที่แน่นอนหรือไม่

ประการที่สอง แก้ไขการเขียน ต้องพิจารณาดูว่าผู้เขียนปฏิบัติตามกฎการเขียนตลอดบทเรียนหรือไม่ มีกรอบตั้งต้น กรอบฝึกหัด กรอบสาขา กรอบรองสุดท้าย และกรอบสุดท้ายหรือไม่ การเรียงลำดับเนื้อหาเป็นไปตามลำดับก่อนหลังหรือไม่ หากมีการใช้สื่อในบทเรียนสื่อเหล่านั้นเหมาะสมและสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องหรือไม่ เนื้อหาภายในกรอบกับความคิดรวบยอดที่ผู้เขียนพยายามสร้างให้กับผู้เรียนสัมพันธ์กันหรือไม่

5.3 แก้ไขความเรียง (Composition Technique) เป็นการแก้ไขทางด้านความถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ ภาษา การสะกด การันต์ ประสิทธิภาพในการสื่อความหมาย ตลอดจนเครื่องหมายวรรคตอน เพราะถ้าบทเรียนมีความเรียงที่ผิดอาจสร้างความคิดรวบยอดที่ผิดให้กับผู้เรียนได้

6. ขั้นตอนสอบบทเรียนสำเร็จรูป หลังจากสร้างบทเรียนสำเร็จรูปและแก้ไขตามหลักเกณฑ์ที่กล่าวมาแล้วต้องทดสอบว่า บทเรียนที่สร้างขึ้นนั้นสามารถทำให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ การทดสอบบทเรียนแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

6.1 การทดสอบแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One To One Testing) เป็นการทดสอบที่ประกอบด้วย ผู้เขียนบทเรียนคนหนึ่งกับตัวแทนกลุ่มหนึ่งผู้เรียนคนหนึ่ง ตัวแทนของกลุ่มผู้เรียนนี้ควรเป็นผู้ที่มีการเรียนต่ำกว่าระดับปานกลางเล็กน้อย เพื่อจะได้ไม่ทำบทเรียนเร็วเกินไปให้เขาช่วยค้นหาข้อความที่กำกวม ไม่เข้าใจ และข้อความที่ไม่สอดคล้องกับความคิดรวบยอดที่เขาได้มาจากตอนต้นของบทเรียน

6.2 การทดสอบกลุ่มเล็ก (Small Group Testing) ในขั้นนี้ใช้ผู้เรียน 5 – 10 คน เป็นตัวแทนของกลุ่มนักเรียน ครั้งแรกเป็นการทดสอบพื้นความรู้เดิมของผู้เรียนก่อนเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูป (Pre-Test) ครั้งที่สองเป็นการทดสอบดูว่า ผู้เรียนได้รับความรู้เพิ่มขึ้นเพียงใดหลังจากเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูป (Post-Test) แล้วนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์ทางสถิติ ถ้าได้มาตรฐานก็สามารถนำไปทดสอบขั้นต่อไปได้ ถ้าไม่ได้มาตรฐานจะต้องแก้ไขและนำไปทดสอบกับกลุ่มเล็กใหม่

6.3 การทดสอบภาคสนาม (Field Testing) เป็นการทดลองกับนักเรียนที่เหมือนกับการใช้บทเรียนสำเร็จรูปจริง ผู้สอนต้องอธิบายวิธีการเรียนให้ผู้เรียนได้เข้าใจจะต้องทำการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน แล้ววิเคราะห์หาค่าทางสถิติ เช่นเดียวกับการทดลองกลุ่มเล็ก การทดสอบภาคสนาม ก็เพื่อจะทดสอบหาความตรงของบทเรียนสำเร็จรูป หากปรากฏผลการทดสอบใช้ได้ก็สามารถนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายได้

การสร้างบทเรียนสำเร็จรูป ตามแนวทางและข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิที่กล่าวมานี้พอสรุปได้ ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ ได้แก่ การศึกษาหลักสูตรในระดับและชั้นที่ต้องการสร้างบทเรียนสำเร็จรูปพิจารณาว่าจะสร้างบทเรียนสำเร็จรูปเรื่องใดก่อนหลัง และเพื่อสร้างแบบทดสอบวัดผลก่อนและหลังเรียน
2. ขั้นปฏิบัติงานลงมือเขียนกรอบหรือหน่วยย่อยของบทเรียนสำเร็จรูปโดยยึดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมเพื่อให้สามารถตอบสนองผู้เรียนได้อย่างทั่วถึง
3. ขั้นทดลองและแก้ไข ตรวจสอบแก้ไขในเรื่องต่างๆได้แก่ ทางด้านภาษา เทคนิค และความถูกต้องตามหลักวิชาการในการเขียนบทเรียนสำเร็จรูปและเมื่อแก้ไขเสร็จเรียบร้อยแล้วนำบทเรียนสำเร็จรูปนี้ไปทดลองใช้กับผู้เรียนซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

3.1 ทดลองเป็นรายบุคคล

3.2 ทดลองกลุ่มย่อย ประมาณ 10 – 15 คน

3.3 ทดลองภาคสนาม

4. ชั้นตรวจสอบคุณภาพ เป็นขบวนการขั้นสุดท้ายของการสร้างบทเรียนสำเร็จรูป โดยนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อหาคุณภาพของบทเรียนสำเร็จรูป โดยใช้เกณฑ์มาตรฐาน 80/80

## 2.6 ประโยชน์ของบทเรียนสำเร็จรูป

ไชยยศ เรื่องสุวรรณ (2526: 195 – 196) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของบทเรียนสำเร็จรูป ดังนี้

1. เด็กสามารถทำงานได้ตามลำพัง พ้นจากการถูกดูถูกกว่าจากครู ไม่ต้องฟังคำวิพากษ์วิจารณ์หรือเยาะเย้ยจากเพื่อนๆ ซึ่งทำให้เกิดความสบายใจ ก่อให้เกิดความรู้สึกที่เป็นอิสระ

2. ทำให้เกิดการพึ่งพาตนเอง และมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น

3. ลดความเบื่อหน่ายให้กับนักเรียนบางคนที่ต้องเรียนร่วมกับคนอื่น

4. เป็นการเพาะนิสัยความรับผิดชอบให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

5. สามารถช่วยเหลือนักเรียนที่มีความกระตือรือร้นสูงให้ได้ประสบการณ์

กว้างขวางขึ้น

6. บทเรียนสำเร็จรูปอาจใช้เสมือนผู้สอนพิเศษให้กับนักเรียนที่ช้า ที่ต้องการความเอาใจใส่เป็นพิเศษจากครู ซึ่งไม่สามารถกระทำได้ในชั้นเรียนทั่วไป

7. สามารถพิสูจน์ความไม่รู้ของนักเรียน ด้วยการให้นักเรียนได้รู้ผลการกระทำหรือตอบคำถามของตนเอง

8. บทเรียนสำเร็จรูปสามารถใช้เป็นองค์ประกอบของกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

9. ช่วยแก้ปัญหาคาใจขาดแคลนครู เพราะผู้เรียนสามารถเรียนได้ด้วยตนเองได้ และช่วยแบ่งเบาภาระของครู เพราะเมื่อผู้เรียนไม่เข้าใจเนื้อหาวิชาที่เรียน ครูอาจแนะนำให้อ่านบทเรียนสำเร็จรูปที่มีอยู่เป็นการบ้าน หรือนอกเวลาเรียนเพื่อความเข้าใจให้ทันกับเพื่อนคนอื่น ๆ ในชั้น โดยครูไม่ต้องเสียเวลาอธิบายใหม่

10. ผู้เรียนสามารถเรียนในเวลาใด ที่ใดก็ได้ ตามความพอใจของผู้เรียนซึ่งจะช่วยในด้านการศึกษาผู้ใหญ่เป็นอย่างดี

11. อาจช่วยให้ครูทำงานน้อยลง ในด้านการสอนข้อเท็จจริงต่างๆ แล้ว จะได้นำเวลาไปเตรียมบทเรียนที่ยุ่ยาก ลึกซึ้ง ก้าวหน้ายิ่งขึ้นไป

12. สนองความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคล เด็กที่เรียนช้าจะมีเวลาศึกษามากขึ้น เด็กที่เรียนเร็วก็ใช้เวลาศึกษาน้อย มีโอกาสใช้เวลาไปทำงานอย่างอื่น

ทำให้ไม่ต้องรอเด็กที่เรียนช้า

13. ทุ่มเวลาในการสอนบทเรียนหนึ่ง ๆ เพราะผลจากการวิจัยหลายฉบับพบว่า บทเรียนสำเร็จรูปสามารถสอนเนื้อหาได้มากกว่าวิธีสอนอย่างอื่น โดยใช้เวลาน้อยกว่า ดังนั้น หากสามารถจำกัดเวลาสอนให้เหลือได้ก็อาจสอนเนื้อหาวิชาเพิ่มเติมให้มากขึ้นได้

14. ใช้เพื่อทบทวน ครูบางคนอาจใช้บทเรียนสำเร็จรูป เพื่อทบทวนการเรียนที่นักเรียนได้เรียนมาแล้ว อาจเพื่อให้มีความเข้าใจและให้มีความจดจำบทเรียนมากได้ขึ้น และเพื่อเป็นการสรุปผลการสอนที่ครูได้สอนมาด้วยวิธีการต่างๆ ที่ใช้กันอยู่ทั่วไป

15. ใช้เพื่อซ่อมเสริมนักเรียนที่ไม่ประสบผลสำเร็จในการเรียนด้วยวิธีการสอนที่ครูใช้อยู่ทั่วไป บทเรียนสำเร็จรูปจะช่วยนักเรียนเหล่านั้นได้มากเพราะบทเรียนสำเร็จรูปจะทำให้เป็นขั้นย่อยๆ และมีการเสริมแรงทันทีทันใด

16. บทเรียนสำเร็จรูปสามารถส่งเสริมจริยธรรมให้กับนักเรียน ได้แก่ ความซื่อสัตย์ ความขยันหมั่นเพียร ความอดทน ความมีระเบียบวินัย ความใฝ่เรียนรู้ เป็นต้น

นอกจากนี้ ประหยัด จีระวรพงษ์ (2527: 130) ได้รวบรวมความคิดเห็นของครูเกี่ยวกับบทเรียนสำเร็จรูปไว้ ดังนี้

1. ช่วยให้ครูมีเวลาเพิ่มมากขึ้นในการจะเอาใจใส่ดูแลช่วยเหลือเด็กแต่ละคน เพราะครูไม่ต้องใช้เวลาส่วนใหญ่ในการบรรยาย เฉลยการบ้าน ทำตัวอย่างให้ดูบนกระดานดำ และนักเรียนแต่ละคนมีความสามารถในการเรียนได้เร็วช้าแตกต่างกัน ทำให้เกิดความหงุดหงิดทั้งครูและนักเรียน และสร้างปัญหาทางวินัย เพราะเด็กที่ตามไม่ทันจะเกิดความเบื่อหน่าย หรือเด็กที่เข้าใจแล้วก็เบื่อกับการอธิบายซ้ำซากบทเรียนสำเร็จรูปทำให้ทุกคนวุ่นอยู่กับบทเรียนของตนเอง และสามารถที่จะเรียนได้เร็วหรือช้าตามอัตราความสามารถของตนเอง ครูก็มีเวลาที่จะดูแลให้ความช่วยเหลือนักเรียนที่ต้องการความช่วยเหลือเป็นพิเศษ

2. การสอนน่าสนใจมากขึ้น เพราะเมื่อนักเรียนได้เริ่มศึกษาและการทำแบบฝึกหัดจากบทเรียนสำเร็จรูปแล้ว ครูก็มีเวลาที่จะคิดแนะนำวิธีอื่นมาใช้ให้การสอนมีชีวิตชีวามากขึ้น มีเวลาที่จะเชิญคนอื่นที่มีความสามารถมาสาธิตให้นักเรียนดู มีเวลาพานักเรียนไปเยี่ยมชมสถานที่สำคัญ จัดเตรียมการทดลอง ฯลฯ

3. ครูสามารถที่จะตรวจสอบความเข้าใจผิดหรือจุดที่นักเรียนยังไม่เข้าใจได้อย่างแม่นยำ จากคำตอบที่นักเรียนทำ ทำให้แก้ไขได้โดยตรง

4. ครูมีความรู้สึกว่าตนสอนได้ดีขึ้นและมองเห็นกระบวนการที่นักเรียนว่าจุดใดที่เป็นความลำบากเข้าใจยากสำหรับเด็กแต่ละวัย และในแต่ละวิชา

5. ปัญหาการควบคุมชั้นน้อยลง เพราะนักเรียนยุ่งอยู่กับบทเรียนของตนเอง จากแนวความคิดของนักเทคโนโลยี และนักการศึกษาเกี่ยวกับคุณค่า หรือประโยชน์ของบทเรียนสำเร็จรูป พอจะสรุปได้ 3 ลักษณะ ดังนี้

1. ประโยชน์ต่อผู้เรียน ได้แก่

- 1.1 นักเรียนสามารถเรียนได้ด้วยตนเองไปตามความสามารถของตน คล้ายกับการเรียนกับครูตัวต่อตัว
- 1.2 นักเรียนมีความรับผิดชอบในบทเรียนของตนมากขึ้น เพราะทราบความก้าวหน้าตลอดเวลา
- 1.3 ผู้เรียนที่ขาดเรียนมีโอกาช่วยตนเองให้ตามผู้อื่นทัน
- 1.4 ผู้เรียนอาจใช้บทเรียนสำเร็จรูปทบทวนความรู้ หรืออาจใช้เป็นเครื่องมือสรุปการสอนแทนครู
- 1.5 ผู้ที่ไม่มีโอกาสได้เรียนในโรงเรียนสามารถศึกษาหาความรู้ได้
- 1.6 กระตุ้นความสนใจในการเรียน พร้อมทั้งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความซื่อสัตย์และเชื่อมั่นในตนเอง

## 2. ประโยชน์ต่อผู้สอน ได้แก่

- 2.1 ช่วยแบ่งเบาภาระของครูในการสอนข้อเท็จจริงหรือวิชาพื้นฐาน ทำให้ครูมีเวลาสร้างสรรคงานสอน หรือปรับปรุงการสอนได้มากขึ้น
- 2.2 ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนวิชาอื่นๆ ได้ อาทิ การสอนเป็นคณะกรรมการเรียนด้วยชุดการสอน เป็นต้น
- 2.3 ทำให้ครูผู้สอนไม่ต้องคำนึงถึงความเป็นระเบียบของห้องเรียน เพราะทุกคนตั้งใจเรียน

## 3. ประโยชน์ต่อผู้บริหารการศึกษา

- 3.1 ช่วยแก้ปัญหาทางการศึกษาปัจจุบัน เช่น ปัญหาการขาดแคลนครูผู้ชำนาญในวิชาใดวิชาหนึ่ง ปัญหาผู้เรียนล้นชั้น
- 3.2 ช่วยแก้ปัญหาในโรงเรียนเล็กๆ โดยเฉพาะชนบทที่มีผู้เรียนน้อยจนไม่สามารถจัดครูสอนได้ หรือสนองความต้องการของผู้เรียน ในกรณีที่มีผู้เรียนเลือกเรียนน้อย
- 3.3 ทำให้สามารถมีจำนวนรายวิชาให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนหลายวิชา โดยให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเองจากบทเรียนสำเร็จรูป

## 2.7 การหาประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูป

การหาประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูป หมายถึง การนำบทเรียนสำเร็จรูปไปทดลองใช้ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้แล้วนำผลที่ได้มาปรับปรุง เพื่อนำไปสอนจริงให้ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

### 1. การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูป

ปรัชญา ใจสะอาด (2522: 65) ได้ให้ความหมาย การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูป คือ จะพิจารณาว่า บทเรียนสำเร็จรูปใช้ได้หรือไม่จะต้องมีเกณฑ์พิจารณาตัดสิน เกณฑ์ที่นิยม คือ 80/80

ไชยยศ เรื่องสุวรรณ (2533: 129) ได้ให้ความหมายและเกณฑ์การหาประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปไว้ คือ

เกณฑ์การหาประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ หากบทเรียนสำเร็จรูปมีประสิทธิภาพถึงระดับนั้นแล้วแสดงให้เห็นว่า เป็นบทเรียนสำเร็จรูปที่มีคุณค่าพอที่จะนำไปสอนนักเรียน

เกณฑ์การหาประสิทธิภาพ มีหลายเกณฑ์ เช่น ตั้งแต่ 75/75, 80/80, 90/90 และ 95/95 การตั้งเกณฑ์ประสิทธิภาพเท่าใดนั้นขึ้นอยู่กับผู้วิจัย และลักษณะเนื้อหาวิชา แต่ไม่ควรตั้งไว้ต่ำ เพราะตั้งเกณฑ์เท่าใดมักจะได้ผลตามนั้น

## 2. การหาประสิทธิภาพ

ไชยยศ เรื่องสุวรรณ (2533: 129) ได้กล่าวว่า เมื่อพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปขึ้นเป็นต้นฉบับแล้วต้องนำไปหาประสิทธิภาพเสร็จแล้วนำไปปรับปรุงแก้ไขตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ชั้น 1 : 1 (แบบเดี่ยว) คือ นำบทเรียนสำเร็จรูปไปทดลองใช้กับนักเรียน 1 คน คำนวณหาประสิทธิภาพ แล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น

2.2 ชั้น 1 : 10 (แบบกลุ่ม) คือ นำบทเรียนสำเร็จรูปไปทดลองใช้กับนักเรียน 6 – 10 คน คำนวณหาประสิทธิภาพ แล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น

2.3 ชั้น 1 : 100 (ภาคสนามหรือกลุ่มใหญ่) นำบทเรียนสำเร็จรูปที่ผ่านการปรับปรุงมาแล้วจากชั้น 1 : 10 มาทดลองใช้ให้กับนักเรียน ประมาณ 30 – 100 คน นำข้อมูลที่ได้มาคำนวณหาประสิทธิภาพของสื่อประสมที่สร้างขึ้น

การกำหนดเกณฑ์สำหรับวัดประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูป มีวิธีการ ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูป จะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดหวังว่าผู้เรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นที่น่าพอใจโดยกำหนดให้เป็นเปอร์เซ็นต์ ผลเฉลี่ยของแบบสอบหลังเรียนทั้งหมดนั้น คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการต่อประสิทธิภาพของผลลัพธ์

2. ประสิทธิภาพของกระบวนการ คือ ประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง (Transitional Behavior) ของผู้เรียน ได้แก่ การประกอบกิจกรรมกลุ่ม งานที่ได้รับมอบหมายของผู้สอนที่กำหนดไว้

3. ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คือ การประเมินพฤติกรรมขั้นสุดท้ายโดยพิจารณาจากการสอบหลังเรียนและการสอบไล่

4. สำหรับระดับประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และเป็นระดับที่ผู้ทำการสอนพอใจ เราเรียกประสิทธิภาพน่าพอใจนั้นว่า "เกณฑ์ประสิทธิภาพ"

5. การยอมรับและไม่ยอมรับประสิทธิภาพเมื่อทดลองใช้บทเรียนสำเร็จรูปสอนภาคสนามแล้ว ให้เทียบค่าประสิทธิภาพของกระบวนการต่อประสิทธิภาพผลลัพธ์ที่ตั้งไว้เพื่อว่า เราจะยอมรับประสิทธิภาพหรือไม่ยอมรับประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูป ไม่ควร

ต่ำกว่าเกณฑ์เกิน 5 เปอร์เซ็นต์ โดยปกติจะกำหนดไว้ 2.5 เปอร์เซ็นต์ การยอมรับ  
ประสิทธิภาพมี 3 ระดับ คือ

5.1 สูงกว่าเกณฑ์

5.2 เท่าเกณฑ์

5.3 ต่ำกว่าเกณฑ์

## 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนสำเร็จรูป

### 2.8.1 งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยเกี่ยวกับการสร้างและพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปวิชาภาษาไทยในระดับ  
มัธยมศึกษา มี ดังนี้

พัชรินทร์ สุขขวัญ (2536) ได้ทำการวิจัยเรื่องบทเรียนสำเร็จรูปสไลด์เทปวิชา  
ภาษาไทยเรื่องคุณค่าพฤกษชาติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนลาดกระบัว  
วิทยา โดยนำบทเรียนไปทดลองใช้ เพื่อวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของบทเรียนตามลำดับขั้น  
การทดลอง คือ 1 คน ชั้นกลุ่มย่อย 10 คน และชั้นภาคสนาม 100 คน ผลปรากฏว่า บทเรียน  
สำเร็จรูปสไลด์เทปที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 94.00/95.75 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ  
นักเรียนมีความก้าวหน้าขึ้นอย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ณัฐินี เฉลิมสิน (2537: 63) ได้ทำการวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์  
ทางการเรียนและความสนใจวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอน  
โดยการใช้บทเรียนสำเร็จรูปกับการสอนตามคู่มือครู โดยทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา  
ปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโป่ง “สามัคคีคุณูปถัมภ์” จังหวัดราชบุรี จำนวน 140 คน บทเรียน  
สำเร็จรูปที่สร้างขึ้นนี้ใช้สอนได้อย่างมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ผลการวิจัย  
ปรากฏว่า บทเรียนสำเร็จรูปที่สร้างขึ้นใช้สอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เชื่อถือได้ตามเกณฑ์  
มาตรฐาน 80/80 เพราะทำได้ถึง 94.11/83.33 และคะแนนก่อนหลังเรียนของนักเรียนก็  
แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นิमित มั่นเภา (2539: 4) ได้ทำการวิจัย เรื่องการสร้างบทเรียนสำเร็จรูป  
ภาษาไทยเรื่องคำวิเศษณ์ ตามหลักสูตรชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยทดลองกับนักเรียนชั้น  
มัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอัสสัมชัญธนบุรี จำนวน 30 คน บทเรียนสำเร็จรูปที่สร้างขึ้นตาม  
เกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ผลการวิจัยปรากฏว่า บทเรียนสำเร็จรูปที่สร้างขึ้นนี้ใช้สอนได้อย่างมี  
ประสิทธิภาพ 80/80 เพราะทำได้ถึง 94.11/83.33 และคะแนนก่อนและหลังเรียนก็แตกต่างกัน  
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

พวงเพ็ญ สว่างใจ (2539: 74) ได้ทำการวิจัยเพื่อสร้างบทเรียนสำเร็จรูปและ  
หาประสิทธิภาพของบทเรียนที่สร้างขึ้น เรื่องการพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปการอ่านเรื่องสั้นอย่าง  
มีวิจารณ์ญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนคงคาราม จังหวัดเพชรบุรี ซึ่งผู้วิจัย  
ได้ตั้งสมมุติฐานว่า บทเรียนสำเร็จรูปที่สร้างขึ้นจะใช้สอนได้อย่างมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

มาตรฐาน 80/80 ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนสำเร็จรูปที่สร้างขึ้นใช้สอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เชื่อถือได้ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 เพราะทำได้ถึง 86.33/85.52 และความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนและหลังเรียน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทัศนากว่านสกุล (2540: 51 – 52) ได้ทำการวิจัยเพื่อสร้างบทเรียนสำเร็จรูปและหาประสิทธิภาพของบทเรียนที่สร้างขึ้น เรื่องราชาธิราช ตอนพลายประกายมาศ โดยทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวรรคค่อนันต์วิทยา จังหวัดสุโขทัย จำนวน 100 คน ซึ่งผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานว่า บทเรียนสำเร็จรูปที่สร้างขึ้นจะใช้สอนได้อย่างมีประสิทธิภาพเชื่อถือได้ตามเกณฑ์มาตรฐาน 90/90 ผลการวิจัยปรากฏว่า บทเรียนสำเร็จรูปที่สร้างขึ้นใช้สอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เชื่อถือได้ตามเกณฑ์มาตรฐาน 90/90 เพราะทำได้ถึง 93.44/91.35 และความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากรายงานการวิจัยที่กล่าวมานี้ แสดงให้เห็นว่า การนำบทเรียนสำเร็จรูปที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่ไปใช้นั้นส่งผลที่ดีผู้เรียนและครูผู้สอนได้โดยตรง เพราะบทเรียนสำเร็จรูปที่มีประสิทธิภาพน่าเชื่อถือนั้นสามารถใช้สอนแทนครูได้ นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นจากการเรียนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปด้วย

### 2.8.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการใช้บทเรียนสำเร็จรูป มีดังนี้

Leonard Cornelius Kampwerth (1970) ได้วิจัยเพื่อหาคำตอบว่า การใช้บทเรียนโปรแกรมสอนเด็กเรียนช้าในเรื่องคำศัพท์ที่มีประสิทธิภาพเพียงใด ผลการวิจัยสรุปว่าการเรียนจากบทเรียนแบบโปรแกรมรวมกับการเรียนจากครูในชั้นเรียน จะทำให้เด็กมีความสามารถในการจำศัพท์ได้ดีกว่าการเรียนจากครูอย่างเดียว หรือการเรียนจากบทเรียนแบบโปรแกรมอย่างเดียว

กาล (Cart. 1971: 1893A) ได้ทำการวิจัยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากบทเรียนสำเร็จรูปกับการสอนปกติ เพื่อการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างการเรียนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปกับการสอนปกติผลของการวิจัยปรากฏว่า การเรียนโดยใช้วิธีการสอนทั้ง 2 แบบนั้นไม่แตกต่างกัน นอกจากนี้ ยังทำให้ทราบอีกว่า บทเรียนสำเร็จรูปสามารถช่วยแก้ปัญหาการเรียนการสอนในห้องเรียนขนาดใหญ่ และยังเป็นเครื่องมือช่วยสอนแทนครูได้ซึ่งโรงเรียนควรนำบทเรียนสำเร็จรูปมาใช้ประโยชน์

ซู (Sue. 1973: 3244A) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบการสอนพิมพ์ดีดเบื้องต้นด้วยบทเรียนสำเร็จรูปกับการสอนที่เรียนจากครูโดยตรงกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผลปรากฏว่านักเรียนที่เรียนพิมพ์ดีดเบื้องต้นด้วยวิธีการสอนทั้ง 2 แบบ ให้ผลไม่แตกต่างกัน นอกจากนี้ยังสามารถทำให้ทราบว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปสามารถพิมพ์ดีด

ได้เร็วกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนจากครู แต่จากการทดลองวิธีสอนทั้ง 2 แบบ พบว่า ใช้ได้ทั้ง เด็กเก่ง ปานกลาง และอ่อน

แมคคินเลย์ (Mckinley. 1974: 1443A) ได้ทำการวิจัยจากบทเรียนระหว่างการสอนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปกับเครื่องช่วยสอนในการทดลองสอนอ่านเด็กอายุ 14 – 18 ปี ที่มีผลการเรียนต่ำกว่าระดับ 5 ผลปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางเรียนของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ไม่แตกต่างกัน แต่พบว่า การสอนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปและเครื่องช่วยสอนในการอ่าน สามารถใช้ได้ผลดีในการเรียนด้วยตนเอง

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนสำเร็จรูปทั้งในประเทศ และต่างประเทศ สรุปได้ว่า บทเรียนสำเร็จรูปที่มีประสิทธิภาพสามารถใช้สอนแทนครูได้และ ประหยัดเวลาในการเรียน แต่ถึงอย่างไรบทเรียนสำเร็จรูปก็ไม่สามารถทำหน้าที่แทนครูได้ทุก อย่าง แต่ผลดีของบทเรียนสำเร็จรูป คือ ช่วยให้นักเรียนก้าวหน้าไปตามความสามารถของตน และงานวิจัยยังคงบ่งชี้ยังแสดงผลให้เห็นว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปมีผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้นดังนั้นจึงน่าที่จะทดลองวิจัย เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปเพื่อประโยชน์ ทางการศึกษา

### 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน

#### 3.1 ความหมายของการ์ตูน

เทพพิทักษ์ โกยกอบเกียรติ (2538: 19) ได้ให้ความหมายของการ์ตูน คือ สื่อ แห่งจินตนาการที่ถ่ายทอดเรื่องราวเสียดสีแฝงนัย มีความเรียบง่าย การสื่อสารอันกระชับ รัดกุม รวดเร็ว ทันต่อเหตุการณ์ ทำให้เกิดความสนุกสนาน ชื่นชอบ การ์ตูนเป็นภาษาสากล ของโลกทุกชาติทุกภาษา สามารถเข้าใจ โดยไม่ต้องใช้ภูมิปัญญาสูงส่งแต่ประการใด

แมนมาศ ชวลิต (2527: 106) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพที่เขียนลักษณะต่างๆ ให้ผิดเพี้ยนไปจากความจริง เน้นลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ที่ผู้เขียนต้องการนำมาเปรียบ

สังเขต นาคไพจิตร (2530: 5) ได้กล่าวถึง ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า คำว่า "การ์ตูน" ในภาษาอังกฤษมีใ้ช้อยู่ 2 คำ คือ Cartoon และ Comics คำว่า Cartoon มีราก ศัพท์มาจากภาษาฝรั่งเศส Cortone หมายความว่า ภาพวาดบนกระดาษแข็ง เพื่อความขบขัน เช่น ภาพล้อเลียนทางการเมือง ลักษณะการวาดอยู่ในกรอบและแสดงเหตุการณ์ได้อย่างเข้าใจ โดยง่าย มีคำอธิบายทางการเมือง ลักษณะการวาดอยู่ในกรอบ และแสดงเหตุการณ์ได้อย่าง เข้าใจโดยง่าย มีคำอธิบายสั้นๆ ส่วน Comics หมายถึง ภาพขบขัน โดยมีภาพเป็นชุดๆ มี ถ้อยคำบรรยายประกอบตามเนื้อเรื่องในเนื้อเรื่องเป็นเรื่องราวขบขันเป็นส่วนใหญ่ มาปัจจุบันมี เนื้อเรื่องหลายลักษณะจะเป็นแนวใดก็ได้ เช่น อาชญากรรม สงคราม นโยบาย วิทยาศาสตร์ เป็นต้น ภาพขบขันที่นำมาตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์เรียกว่า Comic Strips และถ้ามีการ

รวบรวม จัดพิมพ์ เย็บเล่ม เรียกว่า Comic Book หรือ Funnies คนส่วนมากเข้าใจว่า Cartoons, Comics, Caricature เหมือนกันและรวมกันเรียกว่า Cartoon ดังนั้น ไม่ว่าจะวาดเพื่อขำขัน ล้อเลียน เสียดสี ประชดประชัน หรือเป็นเรื่องราวต่างๆ จึงเรียกรวมกันทั้ง Cartoon, Comics และ Caricature ว่า Cartoon

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2546 (ราชบัณฑิตยสถาน. 2546: 90) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า "การ์ตูน" น. หมายถึง ภาพล้อเลียน ภาพตลก บางที่เป็นภาพบุคคล บางที่เขียนเป็นภาพที่แสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียน จะให้รู้สึกขบขัน บางที่เขียนเป็นเรื่องราว

ศักชัย เกียรติจินดา ได้ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า "การ์ตูน" เป็นคำศัพท์ในภาษาอังกฤษว่า "Cartoon" ซึ่งสันนิษฐานว่ามีรากศัพท์มาจากคำว่า "Cartone" (คาโตเน) ในภาษาอิตาลี ซึ่งหมายถึง แผ่นกระดาษที่มีภาพวาด ต่อมาความหมายของคำนี้อาจเปลี่ยนไปเป็นภาพล้อเลียนขบขัน เปรียบเปรย เสียดสี หรือแสดงจินตนาการผ่นเพื่อการ์ตูน (Cartoon) มีศัพท์ใกล้เคียงสามารถอธิบายได้ดังนี้ คือ (กรมวิชาการ. 2534: 7 – 8)

1. Cartoon เป็นคำฝรั่งเศส หมายถึง รูปวาดกระดาษแข็งที่เป็นภาพล้อเลียนวาดอยู่ในกรอบ และแสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจง่าย ชัดเจน มีคำอธิบายสั้นๆ
2. Comics เป็นลักษณะการ์ตูนที่มีความต่อเนื่องเป็นเรื่องราวมีคำบรรยาย มีบทสนทนาในภาพแต่ละภาพ ลักษณะของจอภาพจะออกมาในเชิงการ์ตูนที่ไม่เน้นความจริงของกายวิภาคกันเป็นลักษณะเดียวกับ Cartoon
3. นิยายภาพ (Illustrated Tale) เป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพเช่นกัน แต่ลักษณะภาพมีความสมจริงสมจัง เขียนถูกต้องตามหลักการวิภาค (Anatomy) การเขียนภาพประกอบ การให้แสงเงา การดำเนินเรื่องตั้งแต่กรอบแรกจนถึงกรอบสุดท้าย ไม่ข้ามขั้นตอนอันสามารถโน้มน้าวใจผู้อ่านให้คล้อยตามเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี
4. ภาพล้อ (Caricature) เป็นคำที่มีรากศัพท์มาจากคำว่า หมายถึง ภาพล้อเลียนที่แสดงถึงการเปรียบเปรย เสียดสีเยาะเย้ยถากถางหรือให้ดูขบขัน โดยเป็นส่วนต้อยหรือส่วนเด่นของใบหน้า บุคลิกให้แปรผันไปจากธรรมชาติที่เป็นจริง ซึ่งส่วนมากมักเป็นภาพล้อทางการเมือง บุคคลสำคัญที่มีชื่อเสียง เป็นต้น

จากความหมายของการ์ตูนที่กล่าวมานั้นพอสรุปได้ว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดที่มีลักษณะง่าย ๆ เป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งต่างๆ ที่ถ่ายทอดแนวคิดของผู้วาดสู่ผู้ดูที่สามารถสื่อความหมายได้ อาจเป็นภาพที่บิดเบือนไปจากความจริง เน้นลักษณะเด่นๆ ตัดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออกไป ให้สามารถสื่อความหมายแทนตัวหนังสือ โดยการแสดงออกในภาพเหล่านั้นทั้งขบขัน ล้อเลียน สวຍงาม เสียดสี โฆษณาประชาสัมพันธ์ ประกอบการเล่าเรื่อง และประกอบการเรียนการสอน เพื่อสร้างความสนใจของผู้เรียน อาจเป็นภาพเดี่ยวหรือหลายภาพเป็นเรื่องเป็นราวก็ได้

### 3.2 ประวัติการ์ตูนในประเทศไทย

สังเขต นาคไพจิตร (2530: 27 – 33) ได้กล่าวถึงประวัติการ์ตูนในประเทศไทย ดังนี้

การ์ตูนในประเทศไทยมีมานานแล้ว เป็นภาพวาดและจิตรกรรมฝาผนัง ตามวัดต่างๆ ในรัชกาลที่ 5 มีนักวาดภาพการ์ตูนอยู่บ้าง แต่ไม่โด่งดังมากนักจนถึงรัชกาลที่ 6 พระองค์ทรงสนพระทัยในการวาดภาพมาก ทรงวาดภาพอำมาตย์คนสนิทและทรงวาดภาพ ตักเตือนข้าราชการที่ประพฤติไม่ดี ฉ้อราษฎร์บังหลวง ซึ่งภาพล้อเลียนของพระองค์ได้ตีพิมพ์ ลงในหนังสือ "ดุสิตสมิต" ในสมัยนั้นพระองค์ทรงส่งเสริมการวาดภาพล้อเลียนมากทำให้ภาพ ล้อเลียนเป็นภาพที่นิยมกว้างขวาง และมีนักเขียนการ์ตูนที่มีฝีมือเป็นที่ทราบกันของคนสมัยนั้น และในสมัยต่อๆ มา คือ เปล่ง ไตรปิ่น ซึ่งท่านได้ศึกษาการวาดภาพมาจากต่างประเทศ ผลงานการวาดภาพล้อเลียน หรือการ์ตูนการเมืองของ เปล่ง ไตรปิ่น โด่งดังมาก จึงได้รับ พระราชทานบรรดาศักดิ์จากรัชกาลที่ 6 เป็น "ขุนปฏิบัติภาคพิมพ์ลิขิต"

ในรัชกาลที่ 7 วงการการ์ตูนเริ่มซบเซา เพราะความตกด่ำทางเศรษฐกิจของประเทศจนกระทั่งเกิดการปฏิวัติการเปลี่ยนแปลงการปกครองในพุทธศักราช 2475 วงการ การ์ตูน จึงเริ่มคึกคักขึ้นมาอีกครั้งหนึ่ง มีเสรีภาพในการแสดงออกได้เต็มที่ และในบางครั้ง ก็เกินขอบเขต ดังนั้นผู้เปลี่ยนแปลงการปกครอง คือ คณะราษฎร จึงออกกฎหมายควบคุม ในสมัยต่อมาก็เกิดศิลปินในการเขียนการ์ตูนจนถึงปัจจุบัน เช่น

ชัย ราชวัตร หรือ สมชัย กตัญญูตานนท์ ผู้เขียนการ์ตูน "ผู้ใหญ่มาอยู่กับ ทูงหมาเมิน" ในหนังสือพิมพ์รายวัน ไทยรัฐ เป็นการเขียนล้อเลียนนักการเมืองในสมัยปัจจุบัน นี้

เหม เวชกร จิตรกรผู้ล่วงลับไปแล้ว ได้เขียนการ์ตูน "ศรีธนญชัย" ลงในหนังสือพิมพ์ประมวลวัน และภาพวาดประกอบวรรณคดีไทยหลายเรื่อง

พิมล กาสิ่งห์ (ตุ๊กตา) เขียนการ์ตูนลงในหนังสือพิมพ์ตุ๊กตา เป็นการ์ตูน สำหรับเด็กโดยเฉพาะ อ่านได้ทุกเพศทุกวัย และยังเป็นผู้เขียนการ์ตูนเรื่องละเด่นสั้นได้เป็น เรื่องแรก

แอ๊ด เตลินิวส์ ผู้เขียนการ์ตูนลงในหนังสือพิมพ์รายวัน เตลินิวส์ในชุด "ปลัดเกลี้ยงคนเก่ง" เขียนการ์ตูนล้อเลียนนักการเมืองในแนวเดียวกับ ชัย ราชวัตร

สงบ แจ่มภักตร เจ้าของนามปากกา "แจ้วแห้ว" เป็นทั้งนักเขียน การ์ตูนการเมืองแลการ์ตูนสำหรับเด็ก ผลงานมักปรากฏในนิตยสารและวารสารต่างๆ

นอกจากนี้ ยังมีนักเขียนการ์ตูนอีกหลายท่าน เช่น พ. บางพลี ราช เลอสรวง มงคล อุดมวงศ์, ป้อม ปรากฏ, เตรียม ชาชุมพร, อาวัฒน์, จุ่มจิม และ ท่านอื่นๆ อีกมากมาย ซึ่งเป็นการ์ตูนสำหรับเด็ก และนอกจากนั้น ในปัจจุบันหนังสือการ์ตูน ทางการเมืองได้มีบทบาทสำคัญ และกลายเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับหนังสือพิมพ์ ซึ่งทุกฉบับจะจัด

กรอบไว้สำหรับการ์ตูนโดยเฉพาะ นักเขียนการ์ตูนในปัจจุบันนี้มีจินตนาการเป็นที่น่าประทับใจของผู้อ่านหลายคน เช่น ชัย ราชวัตร เขียนการ์ตูน "ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน" แห่งไทยรัฐ แอ็ด เกลินิวส์ เขียนการ์ตูน "ปลัดเกลี้ยงคนเก่ง"

### 3.3 รูปแบบของการ์ตูน

นิพนธ์ คุณารักษ์ (2534: 16) ได้กล่าวถึงรูปแบบของการ์ตูนไว้ ดังนี้ การ์ตูนสามารถแบ่งรูปแบบโดยยึดถือคุณลักษณะ และจุดมุ่งหมายในการนำไปใช้เป็นหลักเกณฑ์ได้ 3 รูปแบบ คือ

1. รูปแบบเพื่อคุณค่าทางด้านความบันเทิงทั่วไป
2. รูปแบบเพื่อคุณค่าทางด้านสังคม
3. รูปแบบเพื่อคุณค่าทางการศึกษา

รูปแบบของการ์ตูนถ้าแบ่งตามสไตล์ (Style) การวาดสามารถแบ่งได้ ดังนี้ (สมัคร ผลจำเริญ. 2522: 24)

1. แบบเลียนของจริง (Realistic Style) เป็นการเขียนภาพให้มีลักษณะใกล้เคียงความจริงในธรรมชาติ ทั้งในเรื่องสัดส่วน รูปร่าง ลักษณะท่าทางและสภาพสิ่งแวดล้อม มีลักษณะใกล้เคียงกับความจริงมาก แต่ไม่ถึงกับเป็นภาพที่เหมือนจริง
2. แบบล้อเลียนของจริง (Cartoon Style) เป็นภาพที่เขียนบิดเบือนไปจากความจริง มักเน้นเฉพาะลักษณะเด่นๆ หรือสำคัญๆ มีจุดมุ่งหมายที่จะให้เป็นการล้อเลียนและเกิดอารมณ์ขันแก่ผู้อ่าน
3. แบบโครงร่าง หรือภาพก้านไม้ขีด (Match Stick Tyle) เป็นภาพลดทอนสีขาวดำอย่างง่าย ๆ ไม่ได้เน้นเรื่องความเหมือนจริง ภาพแบบนี้จะขึ้นอยู่กับภาพเป็นสำคัญเท่านั้น ไม่จำเป็นจะต้องมีการทำให้เด่นขึ้นมา โดยอาศัยสีเข้ม หรือสีพื้น หรืออาศัยแสงเงาใช้เพียงเส้นที่เน้นขาว ดำ หรือสีเท่านั้น หรือถ้าจะระบายสีก็ใช้สีเขียวลดทอนทั้งภาพได้ เป็นภาพที่ใช้เทคนิคในการวาดง่ายที่สุด

### 3.4 ประเภทของการ์ตูน

ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องการ์ตูน จะได้จัดประเภทของการ์ตูนตามลักษณะของภาพที่ปรากฏเป็นตัวการ์ตูน ดังนี้

สตีเฟน เบคเคอร์ (Stephen Becker. 1962: 495 – 506) ได้กล่าวไว้ว่า สมาคมการศึกษาเกี่ยวกับเด็กแห่งอเมริกา (Child Study Association of America) ได้สำรวจหนังสือการ์ตูนใน ค.ศ. 1943 และการแบ่งการ์ตูนออกเป็น 10 ชนิด คือ

1. เรื่องผจญภัย
2. เรื่องการผจญภัยในความคิดฝัน
3. เรื่องอาชญากรรมและการสืบสวน
4. เรื่องการผจญภัยในป่า

5. เรื่องการ์ตูนสัตว์
6. เรื่องชีวิตจริงประวัติบุคคล
7. เรื่องตลกขบขัน
8. เรื่องเกี่ยวกับความรัก
9. เรื่อง จากหนังสือวรรณคดี
10. เรื่อง สงคราม

สุวัณษ ศรีสง่า (2516: 84) ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนไว้ 10 ประเภท ดังนี้

1. เกี่ยวกับการผจญภัย
2. เกี่ยวกับสัตว์
3. เกี่ยวกับความรัก
4. เกี่ยวกับผี
5. เกี่ยวกับอาชญากรรม
6. เกี่ยวกับประวัติศาสตร์
7. เกี่ยวกับการประกอบวรรณคดี หรือนิทาน
8. เกี่ยวกับเรื่องขำขัน ตลกทั่วไป
9. เกี่ยวกับสัตว์ประหลาด
10. เกี่ยวกับสงคราม

เบญญา บุญยสนธิกุล (2525: 8) ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนเป็น 5 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. การ์ตูนประกอบนิทาน ได้แก่ นิทานสุภาษิต นิทานอีสป ตำนานนิทาน ที่สร้างขึ้นคล้ายตำนาน และนิยาย
2. การ์ตูนที่มีคุณค่าทางการศึกษา ได้แก่ เรื่องเกี่ยวกับวรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ วิทยาการและอุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์ ศาสนา
3. การ์ตูนเกี่ยวกับการต่อสู้ผจญภัย
4. การ์ตูนเกี่ยวกับชีวิตครอบครัวและความรัก
5. การ์ตูนเกี่ยวกับอาชญากรรม

หนังสือการ์ตูนเล่มละบาท แบ่งตามแนวเรื่องที่เขียน 3 ประเภท ดังนี้ (กรรณิการ์ ศรีเจริญ. 2525: 8)

1. เรื่องผจญภัยอิงประวัติศาสตร์สงคราม
2. เรื่องอาชญากรรม
3. เรื่องเกี่ยวกับชีวิต และความรัก

### 3.5 ประโยชน์ของการ์ตูน ที่มีต่อการเรียนการสอน

แซนด์ (Sand. 1956: 248 – 249) ได้กล่าวถึงข้อดีบางประการของหนังสือการ์ตูนในการสอน ได้แก่ ความสามารถในการสร้างความสนใจซึ่งเป็นที่รู้จักกันดีทั่วไปใช้ร่วมกับวิธีการสอนได้อย่างเหมาะสมแล้วหนังสือการ์ตูนก็สามารถเป็นเครื่องมือในการสอนที่มีประสิทธิภาพได้อย่างหนึ่ง

วิททิจ และ ซูลเลอร์ (Wittich; & Sehuler. 1962: 164) กล่าวว่า การ์ตูนยังให้ความเพลิดเพลินในการแสดงออกถึงอารมณ์ขันนับว่าเป็นสิ่งสำคัญ ครูที่มีประสิทธิภาพทั่วไปถือว่าภาพการ์ตูนเป็นอุปกรณ์การสอนที่สมบูรณ์แบบอย่างหนึ่ง

นิพนธ์ คุณารักษ์ (2534: 16 – 18) กล่าวว่า ประโยชน์ของการ์ตูนที่มีต่อการเรียนการสอน การนำเอาการ์ตูนมาใช้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ทางการศึกษา สามารถนำมาใช้ได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเนื้อหาวิชาที่ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้

การผลิตสื่อให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพจำเป็นต้องอาศัยความสามารถและทักษะในการผลิตการ์ตูนง่ายๆ เป็นเทคนิคที่แก้ปัญหาได้ดี เนื่องจากการ์ตูนสามารถแก้ไขและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน อีกทั้งนำความรู้ไปใช้ร่วมกับการจัดป้ายนิเทศ แผ่นใส หนังสืออ่านประกอบ

การเรียนการสอนระดับไหน "การ์ตูน" สามารถนำไปใช้ได้ทุกระดับ ทั้งนี้การ์ตูนเป็นภาพที่ใครๆ ก็ชอบไม่ว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ เพราะการ์ตูนนั้นสื่อสารได้ง่าย มีความน่ารักและแฝงด้วยความขบขัน ส่วนในด้านวิธีการเขียนการ์ตูนก็ใช้เส้นง่ายๆ ซึ่งดูแล้วยังเข้าใจให้เขียนตามด้วย จึงปรากฏว่า ครูที่รู้จักนำภาพการ์ตูนมาใช้ในบทเรียนของการเรียนการสอนจะประสบความสำเร็จในการสอนเป็นอย่างดี นั่นคือ สามารถโน้มน้าวความสนใจของเด็กๆ เข้าสู่บทเรียนได้โดยง่าย ทั้งนี้เพราะภาพการ์ตูนนั้นสามารถแปลความหมายจากรูปธรรมเป็นนามธรรมได้เด็กจึงชอบ เล่น ถ้าจะเล่าเรื่องโดยครูเขียนภาพประกอบคำเล่าไปด้วยจะช่วยให้บทเรียนสนุก นักเรียนเกิดความสนใจกว่าที่จะเล่าเฉยๆ

ครูสามารถเขียนภาพการ์ตูนได้ตามที่นึกคิดก็จะทำให้น่าสนใจขึ้นมาทันที เพราะเขาได้เห็นภาพ ซึ่งจะช่วยต่อเติมจินตนาการไปได้เรื่อยๆ จะได้เพิ่มความสนุกสนานและได้ความรู้ไปพร้อมๆ ด้วย เด็กจะแย่งกันมีส่วนร่วมจนบางคนขอลอกมาวาดภาพการ์ตูนในสิ่งที่เขานึกคิด หรือดูได้ในสมุดวาดเขียนจะพบการ์ตูนเต็มไปหมด เพราะเขาได้แสดงออกแล้ว ซึ่งส่วนอื่นๆ ที่ครูไม่เข้าใจในการแสดงออกของเด็กจะถูกกีดกัน

การ์ตูนจะสร้างประสบการณ์กับสิ่งแวดล้อมมากขึ้น กล้าแสดงออก และอยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมซึ่งบางทีเด็กๆ ชอบเขียนการ์ตูนตามครูอีกด้วย กลายเป็นว่าเป็นการพัฒนาวิชาศิลปะศึกษาควบคู่ไปกับการเขียนอีกทางหนึ่ง (เทพพิทักษ์ โภยกอบเกียรติ. 2536: 10 – 20)

จากหลักฐานดังกล่าว การ์ตูนสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการ์ตูนสามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้เร็วยิ่งขึ้น เพราะการ์ตูนช่วยสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว ช่วยทำให้บทเรียนน่าสนใจ และผู้เรียนเรียนโดยไม่เบื่อหน่าย เกิดความรู้สึกสนุกสนาน มีชีวิตชีวา ซึ่งใช้ได้กับการเรียนการสอนทุกกลุ่มวิชา ทุกกลุ่มประสบการณ์ จากเหตุผลดังกล่าวมาแล้วการ์ตูนจึงเหมาะสมเป็นอย่างยิ่งที่จะนำมาประกอบการเรียนการสอนนิสิตภาษาไทย ซึ่งเป็นวิชาที่มีธรรมชาติเป็นนามธรรม ทำให้เกิดรูปธรรมและเป็นประโยชน์ที่จะช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นที่น่าสนใจแก่ผู้เรียนยิ่งขึ้น

### 3.6 ความสนใจของเด็กที่มีต่อหนังสือการ์ตูน

พงษ์ศักดิ์ สังขภิญโญ (2536: 15) ได้กล่าวถึงความสนใจของเด็กที่มีต่อหนังสือการ์ตูนที่ทางกรมวิชาการได้ทำการสำรวจความสนใจ และรสนิยมในการอ่านหนังสือการ์ตูนเมื่อพุทธศักราช 2519 โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 1,350 คน พบว่า นักเรียนชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากที่สุด

สาเหตุที่เด็กชอบอ่านหนังสือการ์ตูน เพราะหนังสือการ์ตูนอ่านง่าย ภาพสีสันสวยงาม เนื้อเรื่องมีความสำคัญรองจากภาพ เด็กชายอ่านหนังสือการ์ตูนพร้อมกับเด็กหญิง และเด็กจากครอบครัวฐานะดีอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องเดียวกันกับเด็กจากครอบครัวฐานะยากจน เพราะหนังสือการ์ตูนสามารถสนองตอบความต้องการเบื้องต้นของเด็ก ความอบอุ่น ความปลอดภัย เด็กจะเข้าใจเหตุการณ์ต่างๆ กิริยาอาการของตัวละครได้จากรูปภาพ เด็กจะรู้สึกเหมือนเดินทางผจญภัยกับเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้น และเกิดอารมณ์อยากร่วมกับตัวละคร

สุวนิช ศรีสง่า (2516: 52 – 61) ได้ศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กอายุ 8 ปี 9 ปี ในปีการศึกษา 2515 ผลการวิจัยปรากฏว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนแตกต่างกัน ตามเพศ ระดับอายุ ระดับการเกิด และอาชีพของบิดามารดา ผู้ปกครอง และพบว่า นักเรียนมีความสนใจการ์ตูนประเภทฆ่าชั้นตลกมากที่สุด รองลงมา คือ การ์ตูนที่เกี่ยวกับผี และสัตว์ประหลาด การ์ตูนประเภทที่นักเรียนสนใจน้อยที่สุดคือ การ์ตูนเกี่ยวกับความรัก สำหรับความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนระดับอายุต่างๆ นั้น ปรากฏว่านักเรียนอายุ 8 ปี สนใจการ์ตูนประเภทวรรณคดี หรือนิทานมากที่สุด นักเรียนอายุ 9 ปี 10 ปี สนใจการ์ตูนเกี่ยวกับความรักน้อยที่สุด จะเห็นได้ว่าเด็กในวัยประถมศึกษา มีความสนใจอ่านหนังสือการ์ตูน เพราะการ์ตูนสร้างความบันเทิงสนุกสนาน เพลิดเพลินใจ และภาพการ์ตูนที่สอดคล้องกับจินตนาการความคิดฝัน ความชอบของเด็กอีกด้วย

สรุปได้ว่า สาเหตุที่เด็กชอบอ่านหนังสือการ์ตูน เนื่องจาก

1. หนังสือการ์ตูนสนองความต้องการของเด็กที่มีต่อการผจญภัย และกิจกรรมต่างๆ

2. การ์ตูนมีเนื้อหาสั้น และเหตุการณ์ในเรื่องดำเนินการไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งหมายถึง เด็กจะได้รับความสนุกสนาน ความพอใจ ได้อย่างรวดเร็ว น่าตื่นเต้น
3. หนังสือการ์ตูนอ่านง่าย ๆ เด็กอ่านหนังสือการ์ตูนได้โดยไม่ต้องตีความหมายอย่างลึกซึ้ง แม้กระทั่งผู้อ่านหนังสือไม่คล่องก็สามารถอ่านรู้เรื่องได้โดยอาศัยรูปภาพประกอบ
4. หนังสือการ์ตูนหาซื้อได้ง่ายในชุมชนต่างๆ เป็นหนังสือราคาถูกและมีจำหน่ายทั่วไป สำหรับเด็กไทยได้มีการวิจัยพบว่า ร้อยละ 56 ของเด็กไทยซื้อหนังสือการ์ตูนอ่านเอง โดยเจียดเงินจากค่าขนม และร้อยละ 12 ที่พ่อแม่ซื้อให้อ่าน
5. แนวคิดทางจิตวิทยา กล่าวว่าเด็ก ๆ ต้องการรวมกลุ่ม เมื่อเด็กคนอื่น ๆ อ่านหนังสือการ์ตูน เด็กที่ไม่อ่านจะรู้สึกแปลกและโดดเดี่ยวไม่เข้าพวก เด็ก ๆ จึงพากันอ่านหนังสือการ์ตูนให้เหมือน ๆ กัน
6. มีเด็กจำนวนมากนิยมอ่านการ์ตูนมากกว่าทำอย่างอื่น

### 3.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 3.7.1 งานวิจัยในประเทศ

ประเสริฐ ศิลปะ (2532: 65) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนวิชาภาษาไทย ที่สอนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปเชิงเส้นตรงการ์ตูนแบบที่ใช้การ์ตูนภาพล้อและบทเรียนสำเร็จรูปเชิงเส้นตรงการ์ตูนที่ใช้การ์ตูนเลียนแบบของจริงกับการเรียนการสอนแบบปกติ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูป เชิงเส้นตรงการ์ตูนแบบที่ใช้การ์ตูนภาพเลียนแบบของจริงกับนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปเชิงเส้นตรงการ์ตูน แบบที่ใช้การ์ตูนภาพล้อมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาภาษาไทย ไม่แตกต่างกัน พอสรุปได้ว่าบทเรียนทั้ง 2 แบบ ใช้เทคนิคการนำเสนอเนื้อหาและขั้นตอนต่างๆ เหมือนกันทุกอย่าง ยกเว้นจะแตกต่างกันเพียงแต่แบบภาพของการ์ตูนที่นำเสนอในบทเรียนเท่านั้น แสดงว่า การ์ตูนภาพล้อและภาพเลียนแบบของจริงไม่ก่อให้เกิดความแตกต่างกันทั้งในด้านผลสัมฤทธิ์และเจตคติ

วรเชษฐ์ พันโกฏี (2538: บทคัดย่อ) ได้สร้างบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนแบบสาขาวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อหาประสิทธิภาพของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูป ตามเกณฑ์มาตรฐาน ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า บทเรียนสำเร็จรูปแบบสาขา วิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 86.00 /88.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

รัชนิวรรณ สวงโท (2539: บทคัดย่อ) ได้สร้างบทเรียนสำเร็จรูปแบบเส้นการ์ตูนสี่ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่องการอ่านเพื่อจับใจความ ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 พบว่า บทเรียนสำเร็จรูปแบบเส้นตรงการ์ตูนสี่ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

มาตรฐาน 80/80 เรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ชยันต์ เพชรศรีจันทร์ (2532: 93) ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีสอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษา โดยใช้หนังสือเรียนที่ใช้ภาพเหมือนกับสื่อหนังสือเรียนที่ใช้ภาพการ์ตูน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีสอนแบบมุ่งประสบการณ์ทางภาษา โดยใช้สื่อหนังสือที่ใช้การ์ตูนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อภาพเหมือน

### 3.7.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

โซนส์ (Sones. 1944: 238 – 239) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการอ่านของนักเรียนเกรด 6 และเกรด 9 ระหว่างหนังสือคู่มือธรรมดา กับหนังสือการ์ตูน โดยใช้กลุ่มทดลองการ์ตูนเรื่อง วอนเดอร์ วูแมน (Wonder Woman) กลุ่มควบคุมใช้หนังสือบทเรียนธรรมดา ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ในการอ่านสูงกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุม แสดงว่าการ์ตูนช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้ดีกว่าหนังสือธรรมดา

พิตแมน (Pittman. 1958: 283) ได้ศึกษาถึงอิทธิพลของหนังสือการ์ตูนที่มีต่อเด็ก ผลการวิจัยพบว่า หนังสือการ์ตูนมีอิทธิพลต่อเด็ก สามารถเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพของเด็กได้

จากผลการวิจัยที่เกี่ยวกับบทเรียนสำเร็จรูปที่สร้างขึ้นในลักษณะต่างๆ เมื่อเปรียบเทียบกับการสอนวิธีปกติ ปรากฏว่า การเรียนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปสูงกว่าการเรียนโดยวิธีปกติจะให้ผลไม่ต่างกัน นอกจากนี้ บทเรียนสำเร็จรูปยังมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ และเมื่อทดสอบระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปปรากฏว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ดังนั้น บทเรียนสำเร็จรูปสามารถที่จะนำไปใช้สอนแทนครูได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

### 4.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีผู้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

ประกิจ รัตนสุวรรณ (2525: 200) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะและความสามารถของบุคคลที่เกิดจากการเรียนการสอน เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้จากการฝึกฝนอบรมหรือสอน

อัจฉรา สุขารมณ และ อรพินทร์ ชูชม (2530: 10) ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จที่ได้จากการทำงานที่ต้องอาศัยความพยายามจำนวนหนึ่ง ซึ่งอาจเป็นผลมาจากการกระทำที่อาศัยความสามารถทางร่างกายหรือสมอง ดังนั้นผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจึงเป็นขนาดของความสำเร็จที่ได้จากการเรียนที่อาศัยการทดสอบ เช่น จากการ

สังเกตหรือการตรวจการบ้าน หรืออาจอยู่ในรูปของเกรดที่ได้มาจากโรงเรียนซึ่งต้องอาศัยกรรมวิธีที่ซับซ้อนและช่วงเวลาในการประเมินอันยาวนาน หรืออีกวิธีหนึ่งอาจวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั่วไป

ไพศาล หวังพานิช (2533: 209) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะและความสามารถของบุคคลอันเกิดจากการเรียนการสอน เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดจากการฝึกอบรม หรือจากการสอน การวัดผลสัมฤทธิ์จึงเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถหรือความสัมฤทธิ์ผลของบุคคลว่า เรียนรู้แล้วเท่าไร มีความสามารถชนิดใดซึ่งสามารถวัดได้ 2 แบบ ตามจุดมุ่งหมายและลักษณะวิชาที่สอน คือ

1. การวัดด้วยการปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถในการปฏิบัติหรือทักษะของผู้เรียน โดยผู้เรียนได้แสดงความสามารถดังกล่าวในรูปการกระทำจริงให้ออกมาเป็นผลงาน เช่น วิชา ศิลปศึกษา พลศึกษา การช่าง เป็นต้น การวัดแบบนี้จึงต้องวัดโดยใช้ข้อสอบปฏิบัติ

2. การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาอันเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงพฤติกรรมความสามารถในด้านต่างๆสามารถวัดได้โดยใช้ข้อสอบผลสัมฤทธิ์

วรรณิ โสมประยูร (2537: 262) ได้ให้ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า หมายถึง ความสามารถหรือพฤติกรรมของนักเรียนที่เกิดจากการเรียนรู้ซึ่งพัฒนาขึ้นหลังจากการอบรมสั่งสอนและฝึกฝนโดยตรง

กู๊ด (Good. 1973: 103) ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในสถานศึกษาโดยปกติวัดจากคะแนนที่ครูเป็นผู้ให้หรือจากแบบทดสอบ หรืออาจรวมทั้งคะแนนที่ครูเป็นผู้ให้และคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบ

จากความหมายดังกล่าวสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ หรือทักษะซึ่งเกิดจากการทำงานที่ประสานกัน และต้องอาศัยความพยายามอย่างมาก ทั้งองค์ประกอบทางด้านสติปัญญา และองค์ประกอบที่ไม่ใช่สติปัญญา แสดงออกในรูปของความสำเร็จ สามารถวัดได้โดยการใช้แบบทดสอบ หรือคะแนนที่ครูให้

#### 4.2 ประเภทของแบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ประกิจ รัตนสุวรรณ (2525: 210) ได้แบ่งประเภทของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้

1. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้น (Teacher-Made Test) ครูผู้สอนจัดสร้างขึ้นเพื่อวัดความก้าวหน้าของนักเรียน ภายหลังจากได้มีการเรียนการสอนไประยะหนึ่งแล้ว โดยปกติแบบทดสอบประเภทนี้จะใช้เฉพาะภายในกลุ่มนักเรียนที่ครูผู้ออกข้อสอบเป็นผู้สอน จะไม่

นำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มอ่อน ทั้งนี้โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อตรวจสอบนักเรียนว่ามีความรู้ความสามารถตามจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนมากน้อยเพียงใด และจะนำผลสอบนี้ไปใช้ทั้งปรับปรุงซ่อมเสริมการเรียนการสอน กับนำไปตัดสินผลการเรียนของนักเรียนด้วยตัวอย่างแบบทดสอบที่ครูใช้ในการสอบปลายภาค หรือปลายภาคปี หรือเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนในแต่ละบทเรียนนั่นเอง

2. แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized Test) เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เช่นเดียวกับแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นใช้เองแต่มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบการเรียนด้านต่างๆ ของนักเรียนที่ต่างกลุ่มกัน

บุญชม ศรีสะอาด (2532: 8 – 9) ได้แบ่งลักษณะของแบบทดสอบออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. แบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์ หมายถึง แบบทดสอบที่สร้างขึ้นตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม มีคะแนนจุดตัดหรือคะแนนเกณฑ์ที่ใช้ตัดสินว่า ผู้เรียนมีความรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่ การวัดเพื่อให้ตรงตามจุดประสงค์ซึ่งเป็นหัวใจของการทดสอบประเภทนี้

2. แบบทดสอบแบบอิงกลุ่ม หมายถึง แบบทดสอบที่สร้างขึ้นเพื่อวัดให้ครอบคลุมหลักสูตรสร้างตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร สามารถจำแนกผู้เรียนตามเก่งอ่อนได้ การรายงานผลการสอบอาศัยคะแนนมาตรฐานซึ่งเป็นคะแนนมาตรฐานซึ่งเป็นคะแนนที่สามารถวัดได้ที่แสดงสถานภาพความสามารถของบุคคลเมื่อเปรียบเทียบกับบุคคลอื่นที่เข้ากลุ่มเปรียบเทียบ

ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ (2536: 146 – 147) ได้แบ่งแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ได้เป็น 2 พวก คือ

1. แบบทดสอบของครู หมายถึง ชุดของคำถามที่ครูเป็นผู้สร้างขึ้นซึ่งเป็นข้อคำถามเกี่ยวกับความรู้ที่นักเรียนได้เรียนในห้องเรียนว่านักเรียนมีความรู้มากแค่ไหน บทกรองตรงไหนจะได้สอนซ่อมเสริม หรือเป็นการวัดความพร้อมที่จะได้เรียนในบทเรียนใหม่ ขึ้นอยู่กับความต้องการของครู

2. แบบทดสอบมาตรฐาน แบบทดสอบประเภทนี้สร้างขึ้นจากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขาวิชาหรือจากครูผู้สอนวิชานั้น แต่ผ่านการทดลองคุณภาพหลายครั้ง จนกระทั่งมีคุณภาพดีจึงสร้างเกณฑ์ปกติของแบบทดสอบนั้น สามารถใช้เป็นหลักเปรียบเทียบผลเพื่อประเมินค่าของการเรียนการสอนในเรื่องใดก็ได้ แบบทดสอบมาตรฐานจะมีคู่มือดำเนินการสอบบอกวิธีสอนและยังมีมาตรฐานในด้านการแปลคะแนนด้วย

ทั้งแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นและแบบทดสอบมาตรฐาน มีวิธีการสร้างข้อคำถามเหมือนกัน เป็นคำถามที่วัดเนื้อหาและพฤติกรรมที่สอนไปแล้ว จะเป็นพฤติกรรมที่สามารถตั้งคำถามวัดได้ซึ่งควรวัดให้ครอบคลุมพฤติกรรมต่างๆ ดังนี้

1. ความรู้ความจำ

2. ความเข้าใจ
3. การนำไปใช้
4. การวิเคราะห์
5. การสังเคราะห์
6. การประเมินค่า

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปประเภทของแบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ คือ

1. เป็นแบบทดสอบของครู หรือแบบทดสอบมาตรฐาน
2. เป็นแบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์ หรือ แบบทดสอบแบบอิงกลุ่ม
3. เป็นลักษณะการวัดด้านปฏิบัติหรือการวัดเนื้อหา

#### 4.3 องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีผู้ได้ให้คำอธิบายไว้ ดังนี้  
เพรสคอตต์ (Prescott. 1961: 14 – 16) ได้ใช้ความรู้ทางชีววิทยา สังคมวิทยา จิตวิทยา และการแพทย์ ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนของนักเรียนทั้งในและนอกห้องเรียน สรุปผลการศึกษาว่า องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมี ดังนี้

1. องค์ประกอบทางด้านร่างกาย ได้แก่ อัตราการเจริญเติบโตของร่างกาย สุขภาพข้อบกพร่องทางกายและบุคลิกภาพท่าทาง
2. องค์ประกอบทางความรัก ได้แก่ ความสัมพันธ์ของบิดามารดา ความสัมพันธ์ของบิดากับลูก มารดากับลูก ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัวทั้งหมด
3. องค์ประกอบทางวัฒนธรรมและสังคม ได้แก่ ขนบธรรมเนียมประเพณี ความเป็นอยู่ของครอบครัว สภาพแวดล้อมทางบ้าน และฐานะทางบ้าน
4. องค์ประกอบทางการพัฒนาแห่งตน ได้แก่ ปัญญาปรับตัว การแสดงออกทางอารมณ์ขององค์ประกอบต่างๆที่มีผลต่อระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยนำเอาครู นักเรียนและหลักสูตรมาเป็นองค์ประกอบสำคัญ โดยเชื่อว่าเวลาและคุณภาพของการสอนมีอิทธิพลโดยตรงต่อปริมาณความรู้ที่นักเรียนได้รับ

จากอิทธิพลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดังกล่าวมาข้างต้น พอจะสรุปได้ว่า ผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีหลายองค์ประกอบด้วยกัน แต่ผลที่เกิดขึ้นโดยตรงนั้น ได้แก่ วิธีสอนของครูและกิจกรรมการเรียนการสอนที่ครูเป็นผู้จัดขึ้น

#### 4.4 กระบวนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์ (2525: 21 – 30) ได้กล่าวถึงขั้นตอนของกระบวนการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้

**ขั้นที่ 1** การวางแผนสร้างแบบทดสอบ พิจารณาถึงจุดประสงค์ของการนำแบบทดสอบไปใช้

การวางแผนสร้างแบบทดสอบว่าจะสร้างแบบทดสอบอย่างไร หรือทราบจุดประสงค์ของการนำแบบทดสอบไปใช้ซึ่งแบบทดสอบส่วนใหญ่จะมีความสัมพันธ์กับการสอน เช่น การสอบเพื่อตรวจสอบความรู้ก่อนทำการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้สอนจะสามารถนำมาปรับปรุงวิธีการสอนดังนั้นจุดประสงค์ของการนำแบบทดสอบไปใช้อาจจำแนกเป็น 4 จุดประสงค์ คือ

1. ใช้ตรวจสอบความรู้เดิม จะทำการสอบก่อนที่จะเริ่มต้นการสอน เพื่อพิจารณาว่า นักเรียนมีความรู้พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับเนื้อหาที่จะเรียนเพียงพอหรือไม่และนักเรียนมีความรู้เนื้อหาที่จะสอนหรือไม่

2. ใช้ตรวจสอบความก้าวหน้าและปรับปรุงการเรียนการสอน
3. ใช้วินิจฉัยผู้เรียน
4. ใช้สรุปบทเรียน

เนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัด

เนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัด คือ เนื้อหาและพฤติกรรมที่ทำการสอนการวิเคราะห์หลักสูตร การวิเคราะห์หลักสูตรเป็นกระบวนการในการจำแนกแยกแยะในวิชานั้นๆ มีหัวข้อเนื้อหาสาระที่สำคัญอะไรบ้างมีจุดประสงค์ที่จะให้เกิดพฤติกรรมอะไรบ้าง ดังนั้นการวิเคราะห์หลักสูตรจึงประกอบด้วยการวิเคราะห์ 2 อย่าง คือ

1. การวิเคราะห์เนื้อหาวิชา
2. การวิเคราะห์จุดประสงค์

การวิเคราะห์เนื้อหาวิชา เป็นการจำแนก หรือจัดหมวดหมู่เนื้อหาวิชาเป็นหัวข้อสำคัญโดยคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. ความสัมพันธ์เกี่ยวข้งกันของเนื้อหา
2. ความยากง่ายของเนื้อหา
3. ขนาดของเนื้อหา
4. เวลาที่สอน

การวิเคราะห์จุดประสงค์

การวิเคราะห์เนื้อหาวิชา เป็นการจำแนก หรือจัดหมวดหมู่เนื้อหาวิชาเป็นหัวข้อสำคัญ โดยคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. รวบรวมจุดประสงค์ของเนื้อหาวิชาทั้งหมด จากหนังสือหลักสูตรและ

คู่มือครู

2. เขียนพฤติกรรมที่สำคัญของแต่ละจุดประสงค์ทั้งหมด
3. ยุบพฤติกรรมที่สำคัญที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันให้เป็นพฤติกรรม

เดียวกัน

4. นิยามความหมายของพฤติกรรมที่ยุบรวมแล้ว

## ขั้นที่ 2 การเตรียมงานและเขียนข้อสอบ

เมื่อวางแผนการสร้างแบบทดสอบโดยการสร้างเป็นตารางวิเคราะห์  
หลักสูตรเรียบร้อยแล้ว ต้องเตรียมงาน และเขียนข้อสอบต่อไป

## ขั้นที่ 3 การทดลองสอบ

เมื่อเขียนข้อสอบและจัดพิมพ์เรียบร้อยแล้วจึงนำไปทดลองสอบ

## ขั้นที่ 4 การประเมินผลแบบทดสอบ

การประเมินผลแบบทดสอบ เป็นการตรวจสอบว่าแบบทดสอบมีคุณภาพ  
หรือไม่โดยพิจารณาตามคุณลักษณะที่ดีของแบบทดสอบ 10 ประการ คือ

1. ความแม่นยำ หมายถึง แบบทดสอบสามารถวัดพฤติกรรมได้ตรง  
ตามที่ระบุไว้ในจุดประสงค์และตามที่ทำการสอนจริง
2. ความเชื่อมั่น หมายถึง แบบทดสอบให้ผลการสอบสอดคล้อง  
ตรงกันทุกครั้ง
3. อำนาจจำแนก หมายถึง ข้อสอบที่แบ่งแยกคนเก่งอ่อนออกจากกัน  
ได้ กล่าวคือ คนเก่งจะตอบถูก คนอ่อนจะตอบผิด
4. ความเป็นปรนัย หมายถึง ข้อสอบที่มีคำถามชัดเจน และการให้  
คะแนนชัดเจน
5. ความเฉพาะเจาะจง หมายถึง ข้อสอบที่มีคำถามชัดเจนและการให้  
คะแนนชัดเจน
6. ประสิทธิภาพ หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้สั้น ประหยัดเวลาการสร้าง  
การดำเนินการสอบ การตรวจให้คะแนนให้แต่ผลการสอบถูกต้อง
7. ความสมดุล หมายถึง แบบทดสอบสามารถวัดได้ครอบคลุมจาก  
จุดประสงค์และมีเนื้อหาที่มีสัดส่วนจำนวนข้อสอดคล้องตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร
8. ความยุติธรรม หมายถึง แบบทดสอบมีความชัดเจนไม่คลุมเครือ  
และเปิดโอกาสให้ทุกคนมีโอกาสที่จะตอบถูกได้เท่ากัน
9. ความเหมาะสมของเวลา หมายถึง แบบทดสอบได้กำหนดเวลาให้  
อย่างเพียงพอในการตอบข้อสอบจนเสร็จ

อุทุมพร จามรมาน (2540: 27) กล่าวถึงการสร้างข้อสอบที่เป็นระบบนั้น  
มีขั้นตอน ดังนี้

1. การระบุจำนวนจุดมุ่งหมายในการทดสอบ
2. การระบุเนื้อหาให้ชัดเจน
3. การทำตารางเนื้อหาเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายในการทดสอบ
4. การทำน้ำหนักร
5. การกำหนดเวลาสอบ

6. การกำหนดจำนวนข้อหรือคะแนน
7. การเขียนข้อสอบ
8. การตรวจสอบข้อเขียนที่เขียนขึ้น
9. การทดลองใช้ แก้ไข ปรับปรุง

#### 4.5 ประโยชน์ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สุริยัน แสงแก้ว (2535: 23 ; อ้างอิงมาจาก Chauncey; & Dobbin. 1963: 63 – 67) กล่าวถึงประโยชน์ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ 5 ประการ ดังนี้

1. เพื่อดูระดับพัฒนาการ
2. ใช้เป็นประโยชน์ในการแนะนำนักเรียน
3. เพื่อประโยชน์ในด้านการวางแผนสร้างหลักสูตรต่อไป
4. เพื่อใช้ในการสอบคัดเลือกและเลื่อนชั้น
5. เพื่อใช้เปรียบเทียบความสามารถในการสอนของคุณครูในโรงเรียนเดียวกัน

หรือเปรียบเทียบระหว่างโรงเรียน

จากการศึกษาเรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีคุณลักษณะรวมถึงความรู้ความสามารถของบุคคลได้รับการเรียนการสอน ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่างๆ และถือเป็นวิธีการที่จะทราบว่านักเรียนได้บรรลุเป้าหมายของการเรียนหรือไม่รวมทั้งเพื่อการแก้ไขปัญหาและปรับปรุงการเรียนการสอน

#### 4.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

##### 4.6.1 งานวิจัยภายในประเทศ

นฤนาถ ดวงมุสิทธิ์ (2532: 79) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยวิธีการ อาร์ เอส เอ็ม กับการเรียนตามปกติ พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยวิธีอาร์ เอส เอ็ม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกับนักเรียนที่เรียนปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ นักเรียนที่เรียนด้วยวิธี อาร์ เอส เอ็ม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนตามปกติ

ชลธร รวมธรรม (2533: 78) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์และแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้กิจกรรมแบบล่าคำตอบและกิจกรรมตามคู่มือครู ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมล่าคำตอบและกิจกรรมตามแนวคู่มือครู มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาไทยแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

มณี เทพาชมพู (2536: บทคัดย่อ) ได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบธรรมดา ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่เรียน

โดยใช้เกมกับนักเรียนที่เรียนโดยการสอนแบบธรรมดาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ณัฐฉิณี เฉลิมสิน (2537: 63) ได้ทำการวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยการใช้บทเรียนสำเร็จรูปกับการสอนตามคู่มือครู โดยทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโป่ง “สามัคคีคุณูปถัมภ์” จังหวัดราชบุรี จำนวน 140 คน บทเรียนสำเร็จรูปที่สร้างขึ้นนี้ใช้สอนได้อย่างมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ผลการวิจัยปรากฏว่า บทเรียนสำเร็จรูปที่สร้างขึ้นใช้สอนได้อย่างมีประสิทธิภาพเชื่อถือได้ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 เพราะทำได้ถึง 94.11/83.33 และคะแนนก่อนหลังเรียนของนักเรียนก็แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อัมพา อรุณพราหมณ์ (2539: 76) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยและความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดการเรียนการสอนกับการสอนตามคู่มือครู ผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดการเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความรับผิดชอบของนักเรียนต่อหน้าที่การงานในห้องเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่ต่างกัน

#### 4.6.2 งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

โซนส์ (Sones. 1944: 238 – 239) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการอ่านของนักเรียนเกรด 6 และเกรด 9 ระหว่างหนังสือคู่มือธรรมดากับหนังสือการ์ตูน โดยใช้กลุ่มทดลองการ์ตูนเรื่อง วอนเดอร์ วูแมน (Wonder Woman) กลุ่มควบคุมใช้หนังสือบทเรียนธรรมดา ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ในการอ่านสูงกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุม แสดงว่าการ์ตูนช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้ดีกว่าหนังสือธรรมดา

ลอเรย์ (Lowrey. 1978: 817) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของการใช้แบบฝึกทักษะกับนักเรียนระดับ 1 ถึงระดับ 3 จำนวน 87 คน พบว่า นักเรียนที่ได้รับการฝึกโดยใช้แบบฝึกทักษะมีคะแนนทดสอบหลังการทำแบบฝึกมากกว่าคะแนนทดสอบก่อนทำแบบฝึก

แมคพิค (Mc Peake. 1979: 1799 – A) ได้ศึกษาผลการเรียนจากแบบฝึกอย่างมีระบบตั้งแต่เริ่มศึกษาจนถึงความสามารถในการอ่าน และเพศที่มีต่อความสามารถในการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 129 คน พบว่า ทุกกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ในการสะกดคำสูงขึ้น ยกเว้นนักเรียนชายที่มีความบกพร่องในการอ่าน และพบว่า แบบฝึกช่วยในการปรับปรุงความสามารถในการสะกดคำไปสู่คำใหม่ที่ยังไม่ได้ศึกษา และคะแนนของนักเรียนหญิงสูงกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้การอ่านยังมีความสัมพันธ์กับความสามารถในการสะกดคำ

จากการศึกษางานวิจัยทั้งในและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ดี มีประสิทธิภาพและตระหนักถึงตัวผู้เรียน เป็นสำคัญมีจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

## บทที่ 3

### วิธีการดำเนินการค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้เป็นการศึกษาค้นคว้าเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้ศึกษาค้นคว้าได้กำหนดวิธีการในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล และการดำเนินการวิจัย
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### 1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 10 ห้องเรียน รวมนักเรียน 500 คน

##### 1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 1 ห้อง รวมนักเรียน 50 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

#### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้แบ่งการสร้างเครื่องมือออกเป็น 3 ชนิด คือ

1. บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนเรื่องคำสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 40 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบอิงเกณฑ์ ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก
3. แบบประเมินบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ

### 3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

#### 3.1 การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน

การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนเป็นบทเรียนสำเร็จรูปเส้นตรงซึ่งสร้างขึ้นโดยยึดความสัมพันธ์ของสิ่งเร้ากับการตอบสนอง (S – R Theory) ตามหลักจิตวิทยาการเรียนรู้ของ ธอร์นไคค์ (พรรณี ชูชัย. 2522: 146 – 147) มีลักษณะเป็นบทเรียนบรรยายที่มีภาพการ์ตูนประกอบผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและปรับปรุงบทเรียนสำเร็จรูปตามขั้นตอน ดังนี้

3.1.1 ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับหลักการ และวิธีการสร้างบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนจากเอกสาร ตำรา งานวิจัย และผู้เชี่ยวชาญ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดเนื้อหาและสร้างบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน

3.1.2 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 คู่มือสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มการเรียนรู้ภาษาไทยช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-ม.3) และหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียน เพื่อกำหนดเนื้อหาของบทเรียนและกำหนดพฤติกรรมที่ต้องการ

3.1.3 แบ่งเนื้อหาออกเป็นตอนย่อยๆ แล้วกำหนดจุดประสงค์ทั่วไปและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการจัดสร้างกิจกรรมการเรียนการสอนและการประเมินผลของแต่ละตอน จากนั้นจึงนำมา สร้างเป็นบทเรียนสำเร็จรูปเส้นตรงธรรมดา

3.1.4 นำบทเรียนที่สร้างขึ้นนี้ ไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับบทเรียนสำเร็จรูป และผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย เพื่อตรวจแก้ไขเกี่ยวกับรายละเอียดของเนื้อหาการใช้ภาพในการเสนอบทเรียนและการตั้งคำถามในแต่ละกรอบให้ชัดเจนและเหมาะสม

3.1.5 นำบทเรียนสำเร็จรูปที่ตรวจและแก้ไขแล้ว มาแปลงเป็นบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน ซึ่งมีลักษณะเป็นบทสนทนาที่มีภาพการ์ตูนประกอบ โดยการกำหนดภาพการ์ตูนให้สัมพันธ์กับเนื้อหาในแต่ละกรอบ

3.1.6 นำบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการสอนเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมเกี่ยวกับตัวการ์ตูน

3.1.7 นำบทเรียนสำเร็จรูปที่แก้ไขแล้วตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวชิราวุธ จังหวัดสงขลา จำนวน 50 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูป แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องด้านความเหมาะสมของภาษา เวลา และความเหมาะสมของการ์ตูนประกอบเพื่อจะได้บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนที่มีประสิทธิภาพ นำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3.1.8 การหาประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน มี 4 ขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

3.1.8.1 การทดลองครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวชิราวุธ จังหวัดสงขลา จำนวน 3 คน ทดลองครั้งละ 1 คน ผู้วิจัยคอยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละคน และตรวจดูคำตอบอย่างใกล้ชิด เพื่อบันทึก

พฤติกรรมของนักเรียนที่เกิดขึ้นในขณะที่ทำบทเรียนของแต่ละคน และตรวจดูคำตอบของนักเรียนหลังจากนั้นซักถามว่านักเรียนมีปัญหาอะไรบ้าง เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงแก้ไขบทเรียนต่อไป

3.1.8.2 การทดลองครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้นำบทเรียนที่แก้ไขหลังจากทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่งแล้ว ไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จังหวัดสงขลา จำนวน 10 คน เพื่อตรวจสอบข้อบกพร่องของนักเรียนเหมือนครั้งแรก และตรวจสอบระยะเวลาที่ใช้ในการเรียนที่เหมาะสม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขโดยขอคำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการสอน

3.1.8.3 การทดลองครั้งที่ 3 ผู้วิจัย นำบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จังหวัดสงขลา จำนวน 100 คน เพื่อตรวจสอบเกณฑ์ประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน ให้ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

3.1.8.4 เมื่อได้บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดแล้วจัดทำเป็นรูปเล่ม จึงนำไปใช้เป็นสื่อในการวิจัยต่อไป

### 3.2 การสร้างแบบประเมินคุณภาพของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยได้ค้นคว้าการสร้างแบบประเมินบทเรียนสำเร็จรูป สำหรับผู้เชี่ยวชาญโดยได้ประเมิน 2 ด้านคือ ด้านเนื้อหาและด้านสื่อการสอน ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

3.2.1 ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการสร้างแบบประเมินที่ใช้ในการวิจัย

3.2.2 พิจารณาหัวข้อปัญหาและจุดมุ่งหมาย เพื่อทราบว่าการต้องการข้อมูลอะไร

3.2.3 สร้างแบบประเมิน 2 ชุด คือ แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อการสอน โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยกำหนดความหมาย ดังนี้

คะแนน	5	หมายถึง	มีคุณภาพดีมาก
คะแนน	4	หมายถึง	มีคุณภาพดี
คะแนน	3	หมายถึง	มีคุณภาพพอใช้
คะแนน	2	หมายถึง	ต้องปรับปรุง
คะแนน	1	หมายถึง	ไม่มีคุณภาพ

3.2.4 นำแบบประเมินที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ศึกษาศาสตร์นิพนธ์ตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข

3.2.5 นำแบบประเมินที่ปรับปรุงแล้วไปสอบถามกับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และด้านสื่อการสอนจำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินบทเรียนเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน

3.2.6 นำผลจากการประเมินมาพิจารณาค่าเฉลี่ยเพื่อเป็นเกณฑ์การประเมิน

คุณภาพของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน โดยกำหนดเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	4.51 – 5.00	หมายถึง	มีคุณภาพดีมาก
คะแนนเฉลี่ย	3.51 – 4.50	หมายถึง	มีคุณภาพดี
คะแนนเฉลี่ย	2.51 – 3.50	หมายถึง	มีคุณภาพพอใช้
คะแนนเฉลี่ย	1.50 – 2.50	หมายถึง	ต้องปรับปรุง
คะแนนเฉลี่ย	1.00 – 1.50	หมายถึง	ไม่มีคุณภาพ

เกณฑ์ในการยอมรับว่าบทเรียนสำเร็จรูปที่สร้างขึ้นมีคุณภาพ ผู้ศึกษากำหนดให้ มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป

3.2.7 หาค่าความเชื่อมั่นในการตรวจให้คะแนนของผู้ตรวจ 3 ท่าน วิธีหาคำนวณค่าความเชื่อมั่นใช้สูตรสหสัมพันธ์ของ เคนดัล (Kendall) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ประเมิน ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

### 3.3 การสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการเรียนบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนเรื่อง คำสำนวน สุภาษิตและคำพังเพย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

3.3.1 ศึกษาจุดประสงค์หลักสูตรและคำอธิบายรายวิชาภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ช่วงชั้นที่ 3 (ม.1 – ม.3) แล้ววิเคราะห์จุดประสงค์เนื้อหาที่เกี่ยวกับคำสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย เพื่อกำหนดเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

3.3.2 ศึกษาวิธีเขียนข้อสอบจากหนังสือการเขียนข้อสอบวิชาภาษาไทยของ จันทิมา พรหมโชติกุล (2519: 21 – 102) และเทคนิคการวัดผลการเรียนรู้ของ ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ (2539: 62 – 166) เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.3.3 สร้างแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาไทย จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบเพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยพิจารณาว่า ข้อสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาหรือไม่ โดยใช้เกณฑ์การกำหนดคะแนนความคิดเห็น ดังนี้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540: 117)

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

บันทึกผลการพิจารณาลงความเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนในแต่ละข้อจากการประเมินผลของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน

3.3.4 นำแบบทดสอบที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดสอบ (Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน

3.3.5 ตรวจสอบให้คะแนนแบบทดสอบที่นักเรียนทำ โดยข้อที่ถูกให้ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิด หรือตอบเกิน 1 คำตอบให้ 0 คะแนน

3.3.6 นำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ และใช้ตารางวิเคราะห์ของ จุง เตห์ ฟาน (1952: 3 – 23)

3.3.6.1 วิเคราะห์ข้อสอบรายข้อเพื่อหาค่าจำแนก (r) ของแบบทดสอบโดยวิเคราะห์ข้อสอบรายข้อโดยใช้เทคนิค 27% เพื่อเลือกข้อที่มีอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .21 – .30

3.3.6.2 วิเคราะห์ข้อสอบรายข้อ เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) ของแบบทดสอบโดยวิเคราะห์ข้อสอบรายข้อ เพื่อเลือกข้อที่มีค่าความยากง่าย (p) ตั้งแต่ .53 – .77

3.3.7 เลือกข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน 40 ข้อ

3.3.8 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ จำนวน 40 ข้อ ไปทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2549 ที่เคยเรียนเรื่อง สำนวน สุภาษิต และคำพังเพยมาแล้วจำนวน 50 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร KR – 20 ของคูเดอร์ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) (ล้วน สายยศ ; และ อังคณา สายยศ. 2538: 168 ; อ้างอิงจาก Kuder Richardson) ซึ่งคำนวณได้ค่าความเชื่อมั่น 0.74

#### 4. การดำเนินการศึกษาค้นคว้าและเก็บรวบรวมข้อมูล

##### 4.1 แบบแผนการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experiment Research) ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแบบแผนการทดลองชนิด Randomized Control Group Pretest – Posttest Design (ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ. 2538: 249 )

##### แบบแผนการทดลอง

ตาราง 1 แบบแผนการทดลอง

กลุ่ม	สอบกลุ่ม	ทดลอง	สอบหลัง
E	T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>

### สัญลักษณ์ที่ใช้แบบแผนการทดลอง

- E แทน กลุ่มทดลอง  
 X แทน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน  
 T<sub>1</sub> แทน การสอบก่อนการจัดกระทำทดลอง (Pre-test)  
 T<sub>2</sub> แทน การสอบหลังการจัดกระทำทดลอง (Post-test)

## 4.2 วิธีการดำเนินการวิจัย

### 4.2.1 ขั้นตอนเตรียมการ

4.2.1.1 ดำเนินการติดต่อกับผู้บริหารโรงเรียน และครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จังหวัดสงขลา เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทดลอง

4.2.1.2 จัดตารางเวลาในการทดลอง โดยทำการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 ใช้เวลาในการทดลองทั้งสิ้น 7 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน

4.2.1.3 จัดทำแบบเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เรื่อง คำสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย

### 4.2.2 ขั้นตอนทดลอง

การทดลองครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลอง ดังนี้

#### 4.2.2.1 การทดลองครั้งที่ 1

4.2.2.1 ผู้วิจัยได้นำบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จังหวัดสงขลา ที่ไม่เคยเรียนเนื้อหาที่มาก่อน จำนวน 3 คน โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน 1 ชุด ต่อนักเรียน 1 คน และจับเวลาในการทำบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน

4.2.2.2 ในขณะที่ทดลอง ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลต่างๆเพื่อพิจารณาเกี่ยวกับสภาพการใช้บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนว่าเหมาะสม มีปัญหาหรือไม่ โดยสังเกตพฤติกรรมอย่างใกล้ชิดและสัมภาษณ์ผู้เรียน เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข

4.2.2.3 ปรับปรุงแก้ไขบทเรียนเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน

#### 4.2.2.2 การทดลองครั้งที่ 2

ผู้วิจัยได้นำบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วครั้งที่ 1 ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จังหวัดสงขลา ที่ไม่เคยเรียนเนื้อหาที่มาก่อน จำนวน 10 คน โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน 1 ชุด ต่อนักเรียน 1 คน โดยดำเนินการทดลอง ดังนี้

4.2.2.2.1 ให้นักเรียนเรียนบทเรียนบทสำเร็จรูปเรื่อง คำสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 6 ชุดดังนี้

- ชุดที่ 1 เรื่องคำสำนวน
- ชุดที่ 2 เรื่องการใช้คำสำนวนให้ถูกต้อง
- ชุดที่ 3 เรื่องคำสุภาพ
- ชุดที่ 4 เรื่องการใช้คำสุภาพให้ถูกต้อง
- ชุดที่ 5 เรื่องคำพังเพย
- ชุดที่ 6 เรื่องการใช้คำพังเพยให้ถูกต้อง

4.2.2.2.2 ในขณะที่นักเรียนเรียนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนจบในแต่ละตอนนักเรียนจะได้ทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน จากนั้นนำผลการทำแบบฝึกหัดมาตรวจให้คะแนนแล้วหาค่าเฉลี่ย เพื่อเก็บข้อมูลวิเคราะห์หาแนวโน้มประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน

4.2.2.2.3 เมื่อนักเรียนเรียนบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนจบในแต่ละตอนพร้อมกับทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนครบทุกตอนแล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.2.2.2.4 นำผลจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนมาหาค่าคะแนนเฉลี่ย เพื่อเก็บข้อมูลไว้วิเคราะห์หาแนวโน้มประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนและปรับปรุงแก้ไข

### 4.2.2.3 การทดลองครั้งที่ 3

ผู้วิจัยนำบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนที่ได้หาแนวโน้มประสิทธิภาพจากการทดลองครั้งที่ 2 มาปรับปรุงแก้ไขแล้ว มาหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูป 1 ชุด ต่อนักเรียน 1 คน โดยดำเนินการทดลอง ดังนี้

4.2.2.3.1 ให้นักเรียนเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนเรื่อง คำสำนวน สุภาพ และคำพังเพยโดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 6 ชุด คือ

- ชุดที่ 1 เรื่องคำสำนวน
- ชุดที่ 2 เรื่องการใช้คำสำนวนให้ถูกต้อง
- ชุดที่ 3 เรื่องคำสุภาพ
- ชุดที่ 4 เรื่องการใช้คำสุภาพให้ถูกต้อง
- ชุดที่ 5 เรื่องคำพังเพย
- ชุดที่ 6 เรื่องการใช้คำพังเพยให้ถูกต้อง

โดยแต่ละชุดใช้เวลาเรียน 2 คาบ รวม 12 คาบเรียน

4.2.2.3.2 ในขณะที่นักเรียนเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนจบในแต่ละตอน นักเรียนจะได้ทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน จากนั้นนำผลการทำแบบฝึกหัดมาตรวจให้คะแนนแล้วหาค่าคะแนนเฉลี่ย

4.2.2.3.3 เมื่อนักเรียนเรียนจากบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนจบในแต่ละตอน พร้อมกับทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนทุกตอนแล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากนั้นนำผลมาจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนมาตรวจให้คะแนนแล้วหาค่าคะแนนเฉลี่ย

4.2.2.3.4 นำผลจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและค่าคะแนนเฉลี่ยได้จากแบบทดสอบหลังเรียน มาวิเคราะห์เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนตามเกณฑ์ 80/80

## 5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าสถิติพื้นฐาน
2. หาค่าสถิติที่ใช้ตรวจสอบเครื่องมือ
3. ทดสอบสมมติฐานในการหาประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน

มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

### 1. สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1.1 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) โดยคำนวณจากสูตร (ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ. 2538: 73)

$$\text{สูตร} \quad \bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ  $\bar{X}$  แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum X$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$N$  แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

1.2 หาค่าความแปรปรวนของคะแนน คำนวณจากสูตร (ล้วน สายยศ ; และอังคณา สายยศ. 2538: 76 – 77)

$$\text{สูตร} \quad S^2 = \frac{N \sum fx^2 - (\sum fx)^2}{N - (N - 1)}$$

เมื่อ	$S^2$	แทน	ความแปรปรวน
	$f$	แทน	ความถี่คะแนนแต่ละตัวอย่าง
	$x$	แทน	คะแนนแต่ละตัวในกลุ่มตัวอย่าง
	$x^2$	แทน	คะแนนแต่ละตัวในกลุ่มตัวอย่างกำลังสอง
	$\sum fx$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของความถี่คูณคะแนนแต่ละตัว
	$\sum fx^2$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของความถี่คูณคะแนนแต่ละตัวกำลังสอง
	$N-1$	แทน	จำนวนตัวแปรอิสระ

## 2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.1 หาค่าความเที่ยงตรงของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยโดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เรื่อง คำสำนวน สุภาพศั และคำพังเพย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
	$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	$N$	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.2 หาค่าความเชื่อมั่นของการจัดอันดับด้วยสูตรของเค็นดัล (Kendall)

$$W = \frac{12S}{K^2(n^3 - n)}$$

เมื่อ	$W$	แทน	สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของการจัดอันดับ
	$S$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของอันดับคะแนนของสิ่งของแต่ละอันที่เบี่ยงเบนออกจากคะแนนอันดับเฉลี่ย
	$K$	แทน	จำนวนผู้จัดอันดับ
	$n$	แทน	จำนวนสิ่งของที่ถูกจัดอันดับ

2.3 ค่าความยากง่าย ( $p$ ) ค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย โดยใช้เทคนิค 27 % จากตารางวิเคราะห์ของ จุง เตห์ ฟาน (ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ. 2538: 217 – 219 ; อ้างอิง Fan. 1952: 3 – 32)

$$p = \frac{\text{จำนวนคนที่ตอบรายชื่อนั้นถูกต้อง}}{\text{จำนวนคนทั้งหมด}}$$

$$P = \text{ดัชนีความยากรายข้อ}$$

ค่าความยากมีค่าอยู่ระหว่าง 0.0-0.1 โดยข้อที่มีค่า p สูงแสดงว่าข้อนั้นค่อนข้างง่ายถ้าค่า p เข้าใกล้ 0 แสดงว่าข้อนั้นยาก

2.4 ค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอริริชาร์สัน (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2538: 208 – 219)

$$\text{สูตร KR - 20} \quad r_{tt} = \frac{K}{K-1} \left[ \frac{1 - \sum pq}{S_t^2} \right]$$

เมื่อ  $r_{tt}$  แทนค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือ  
 $K$  แทนจำนวนข้อของเครื่องมือ  
 $P$  แทนสัดส่วนของคนที่ทำถูกในแต่ละข้อ  
 $= \frac{\text{จำนวนคนที่ตอบรายชื่อนั้นถูกต้อง}}{\text{จำนวนคนทั้งหมด}}$   
 $q$  แทนสัดส่วนของคนที่ทำผิดในแต่ละข้อ =  $1-p$   
 $S_t^2$  แทนค่าความแปรปรวนของคะแนนสอบของเครื่องมือทั้งฉบับ

### 3. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมุติฐาน

3.1 สถิติที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 สูตร  $E_1/E_2$  (เสาวนีย์ ลิกขาบัณฑิต 2528 : 294-295 )

$$E_1 = \frac{\sum X}{\frac{N}{A}} \times 100$$

$$E_2 = \frac{\sum F}{\frac{N}{B}} \times 100$$

เมื่อ	$E_1$	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$E_2$	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\sum X$	แทน	คะแนนรวมของแบบฝึก
	$\sum F$	แทน	คะแนนรวมของผลลัพธ์หลังเรียน
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบฝึก
	B	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนผู้เรียน

3.2 ใช้วิธีการทางสถิติแบบ t-test Dependent (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. 2538: 104 - 106) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ก่อนและหลังได้รับการเรียนโดยบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เรื่อง คำสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

$$Df = n-1$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าที่ใช้การพิจารณาของการแจกแจงแบบที่
	D	แทน	ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่
	$\sum D$	แทน	ผลรวมของความแตกต่างจากการเปรียบเทียบกันเป็นรายบุคคลระหว่างคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนการเรียนกับหลังการเรียน
	$\sum D^2$	แทน	ผลรวมกำลังสองของความแตกต่างจากการเปรียบเทียบกันเป็นรายบุคคล ระหว่างคะแนนที่ได้รับจากการทดสอบก่อนการเรียนกับหลังการเรียน
	N	แทน	จำนวนคู่

## บทที่ 4

### ผลการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการสร้างและหาประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เรื่องสำนวน สุภาษิต และคำพังเพยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งประกอบด้วยบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน และแบบฝึกหัดพร้อมเฉลย จำนวน 6 ชุด

#### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ผลข้อมูล

$E_1$	หมายถึง	ประสิทธิภาพของกระบวนการที่จัดไว้ในบทเรียนสำเร็จรูป คือ เป็นร้อยละจากการทำแบบฝึกหัด
$E_2$	หมายถึง	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ พฤติกรรมที่เปลี่ยนในตัวผู้เรียน เป็นร้อยละจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน
$N$	หมายถึง	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	หมายถึง	คะแนนเฉลี่ย
$D$	หมายถึง	ค่าเฉลี่ยของผลต่างคะแนนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
$\sum D$	หมายถึง	ความแปรปรวนของผลต่างคะแนนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
$t$	หมายถึง	ค่าที่ใช้พิจารณาค่าแจกแจงแบบที

#### การพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน

การพัฒนาและหาประสิทธิภาพเครื่องมือมีขั้นตอน ดังนี้

##### การทดลองครั้งที่ 1

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จังหวัดสงขลา จำนวน 3 คน ทดลองครั้งละ 1 คน ผู้วิจัยคอยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละคน และตรวจดูคำตอบอย่างใกล้ชิด เพื่อบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนที่เกิดขึ้นในขณะที่ทำบทเรียนของแต่ละคน และตรวจดูคำตอบของนักเรียนหลังจากนั้นซักถามว่านักเรียนมีปัญหาอะไรบ้าง เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงแก้ไขบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน

##### การทดลองครั้งที่ 2

1. ผู้ศึกษาค้นคว้าได้นำบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จังหวัดสงขลา ที่ไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน จำนวน 10 คน โดยบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน 1 ชุด ต่อนักเรียน 1 คน

2. ในขณะที่ทดลอง ผู้ศึกษาค้นคว้าจะเก็บข้อมูลด้านต่างๆ เพื่อตรวจสอบหาข้อบกพร่องของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนในด้านความถูกต้องของเนื้อหา ความชัดเจนของการนำเสนอเนื้อหา คุณภาพของบทเรียน ความเหมาะสม ผู้ศึกษาค้นคว้าทำการสังเกต และสัมภาษณ์ผู้เรียนแล้วนำข้อมูลที่ได้มาจากผู้เรียนมาปรับปรุงแก้ไขบทเรียนสำเร็จรูป

หลังจากการทดลองครั้งที่ 1 ผู้ศึกษาได้ปรับปรุงแก้ไขการสะกดคำให้ถูกต้อง และเพิ่มสีสันในรูปการ์ตูนเพื่อเพิ่มความดึงดูดใจให้มากขึ้น

### การทดลองครั้งที่ 3

ผู้ศึกษาค้นคว้านำบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนที่ได้รับการปรับปรุงแล้วจากการทดลองครั้งที่ 1 มาทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 50 คน ที่ยังไม่เคยเรียนบทเรียนนี้มาก่อน ให้กลุ่มตัวอย่างเรียนบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน 1 ชุด ต่อนักเรียน 1 คน โดยดำเนินการทดลอง ดังนี้

1. ให้นักเรียนเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนวิชาภาษาไทยเรื่อง สำนวนสุภาพ และคำพังเพยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งประกอบด้วยบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน 6 ชุด

2. เมื่อนักเรียนเรียนบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนจบในแต่ละชุด นักเรียนจะได้ทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน จากนั้นนำผลจากการทำแบบฝึกหัดมาตรวจให้คะแนนแล้วหาค่าคะแนนเฉลี่ยเพื่อเก็บข้อมูลไว้วิเคราะห์หาแนวโน้มประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน

3. เมื่อนักเรียนเรียนบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนจบในแต่ละชุด พร้อมกับทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนแล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังบทเรียน นำคะแนนที่ได้มาหาร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน ( $E_1$ ) และหาร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังบทเรียน ( $E_2$ ) ของแต่ละเรื่อง เพื่อหาแนวโน้มของประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การหาประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนวิชาภาษาไทยเรื่องคำสำนวนสุภาพ และคำพังเพย

1. นำบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนที่ได้หาประสิทธิภาพจากการทดลองครั้งที่ 2 และปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 50 คน (1 ห้องเรียน) ที่ยังไม่เคยเรียนบทเรียนนี้มาก่อน ใช้เวลาทดลอง 14 คาบ คาบละ 50 นาที โดยแบ่งเป็นทดสอบก่อนเรียนทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) 1 คาบ ดำเนินการสอน 12 คาบ และทดสอบหลังเรียน (Post-test) 1 คาบ ให้กลุ่มตัวอย่างเรียนจากบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน 1 ชุด ต่อ นักเรียน 1 คน โดยดำเนินการทดลอง ดังนี้

- 1.1 ให้นักเรียนทำข้อสอบก่อนเรียน (Pre-test) จากนั้นเรียนบทเรียน สำเร็จรูปการ์ตูน เรื่องคำสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 6 ชุด โดยทดลองครั้งละ 1 ชุด
- 1.2 ขณะที่นักเรียนเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนและทำแบบฝึกหัด ระหว่างเรียนทุกชุด
- 1.3 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อหา ประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
- 1.4 นำคะแนนที่ได้มาหาร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบฝึกหัด ระหว่างเรียน ( $E_1$ ) และหาร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังบทเรียน ( $E_2$ ) ของแต่ละเรื่อง เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ดังตาราง 2

ตาราง 2 การหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 จากคะแนนเฉลี่ย ทำแบบฝึกหัดระหว่าง เรียน ( $E_1$ ) และคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังบทเรียน ( $E_2$ )

บทเรียน สำเร็จรูป การ์ตูน	คะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการ ทำแบบฝึกหัดระหว่าง เรียน ( $E_1$ )	คะแนนเฉลี่ยที่ได้จาก การทำแบบทดสอบหลัง บทเรียน ( $E_2$ )	ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
ชุดที่ 1	86.60	80.50	86.60 /80.50
ชุดที่ 2	83.40	80.90	83.40 /80.90
ชุดที่ 3	84.80	81.10	84.80 /81.10
ชุดที่ 4	81.40	81.70	81.40 /81.70
ชุดที่ 5	80.80	84.70	80.80 /84.70
ชุดที่ 6	81.40	81.50	81.40 /81.50
รวม	83.07	81.73	83.07 /81.73

จากตาราง 2 เห็นได้ว่า คะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน ( $E_1$ ) และคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังบทเรียน ( $E_2$ ) มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ มาตรฐานที่กำหนดไว้ คือ 80/80

การหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เรื่องคำสำนวน สุภาษิต และ คำพังเพย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ในการการหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เรื่องคำสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้นำเสนอ ดังตาราง 3

ตาราง 3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เรื่องคำสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการทดสอบก่อน และ หลังเรียน

กลุ่มตัวอย่าง	$N$	$\bar{X}$	$D$	$\sum D$	$t$
ก่อนเรียน	50	27.68			
			3.40	7.18	8.96**
หลังเรียน	50	31.08			

\*\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 3 เห็นได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน วิชาภาษาไทยเรื่อง คำสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

#### ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เรื่อง สำนวน สุภาษิต และคำพังเพย วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนเรื่อง สำนวน สุภาษิต และคำพังเพย วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
3. เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

#### ความสำคัญของการวิจัย

ได้บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนเรื่อง สำนวน สุภาษิต และคำพังเพย วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และได้แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาให้มีประสิทธิภาพ

#### ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

##### 1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 10 ห้อง รวมนักเรียน 500 คน

##### 2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 1 ห้อง รวมนักเรียน 50 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

##### 3. ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองจะดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 ใช้เวลาในการทดลอง 14 คาบ คาบละ 40 นาทีเป็นเวลา 7 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ

##### 4. เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เนื้อหาในบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เรื่อง คำสำนวนสุภาษิต และคำพังเพย โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 6 ชุด ดังนี้

ชุดที่ 1 เรื่องคำสำนวน

ชุดที่ 2 เรื่องการใช้คำสำนวนให้ถูกต้อง

**ชุดที่ 3** เรื่องคำสุภาพ

**ชุดที่ 4** เรื่องการใช้คำสุภาพให้ถูกต้อง

**ชุดที่ 5** เรื่องคำพังเพย

**ชุดที่ 6** เรื่องการใช้คำพังเพยให้ถูกต้อง

### การดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัย เพื่อพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการทดลอง ดังนี้

#### การทดลองครั้งที่ 1

1. ผู้ศึกษาค้นคว้า ได้ดำเนินการทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จังหวัดสงขลา จำนวน 3 คน ทดลองครั้งละ 1 คน
2. ผู้วิจัยคอยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละคน และตรวจดูคำตอบอย่างใกล้ชิด เพื่อบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนที่เกิดขึ้นในขณะที่ทำบทเรียนของแต่ละคน และตรวจดูคำตอบของนักเรียนหลังจากนั้นซักถามว่านักเรียนมีปัญหอะไร เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงแก้ไขบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน

#### การทดลองครั้งที่ 2

1. ผู้ศึกษาค้นคว้าได้นำบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน ไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จังหวัดสงขลา ที่ไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน จำนวน 10 คน โดยบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน 1 ชุด ต่อนักเรียน 1 คน
2. ในขณะที่ทดลอง ผู้ศึกษาค้นคว้าจะเก็บข้อมูลด้านต่างๆ เพื่อตรวจสอบหาข้อบกพร่องของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนในด้านความถูกต้องของเนื้อหา ความชัดเจนของการนำเสนอเนื้อหาคุณภาพของบทเรียน ความเหมาะสม ผู้ศึกษาค้นคว้าทำการสังเกต และสัมภาษณ์ผู้เรียนแล้วนำข้อมูลที่ได้จากผู้เรียนมาปรับปรุงแก้ไขบทเรียน

หลังจากการทดลองครั้งที่ 2 ผู้ศึกษาได้ปรับปรุงแก้ไขการสะกดคำให้ถูกต้องและเพิ่มสีสันในรูปการ์ตูนเพื่อเพิ่มความสนใจให้มากขึ้น

#### การทดลองครั้งที่ 3

ผู้ศึกษาค้นคว่านำบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนที่ได้รับการปรับปรุงแล้วจากการทดลองครั้งที่ 1 มาทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 50 คน ที่ยังไม่เคยเรียนบทเรียนนี้มาก่อน ให้กลุ่มตัวอย่างเรียนบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน 1 ชุด ต่อนักเรียน 1 คน โดยดำเนินการทดลองดังนี้

1. นักเรียนเรียนบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนวิชาภาษาไทยเรื่อง สำนวน สุภาษิต และคำพังเพยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งประกอบด้วยบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน 6 ชุด

2. เมื่อนักเรียนเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนจบในแต่ละชุด นักเรียนจะได้ทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน จากนั้นนำผลจากการทำแบบฝึกหัดมาตรวจให้คะแนนแล้วหาค่าคะแนนเฉลี่ยเพื่อเก็บข้อมูลไว้วิเคราะห์หาแนวโน้มประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน

3. เมื่อนักเรียนเรียนบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนจบในแต่ละชุด พร้อมกับทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนแล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังบทเรียนนำคะแนนที่ได้มาหาร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน ( $E_1$ ) และหาร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังบทเรียน ( $E_2$ ) ของแต่ละเรื่อง เพื่อหาแนวโน้มของประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้ศึกษาค้นคว้า นำบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนที่ได้หาแนวโน้มประสิทธิภาพจากการทดลองครั้งที่ 2 และปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 50 คน (1ห้องเรียน) ที่ยังไม่เคยเรียนบทเรียนนี้มาก่อน ใช้เวลาในการทดลอง 14 คาบ คาบละ 50 นาที โดยแบ่งเป็น ทดสอบก่อนเรียน (Pre - test) 1 คาบ ดำเนินการทดลอง 12 คาบ และทดสอบหลังเรียน (Pos t- test) 1 คาบ ให้กลุ่มตัวอย่างเรียนจากบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน 1 ชุด ต่อนักเรียน 1 คน โดยดำเนินการทดลอง ดังนี้

1.1 ให้นักเรียนทำข้อสอบก่อนเรียน (Pre-test) จากนั้นเรียนบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนวิชาภาษาไทย เรื่องคำสำนวนสุภาพและคำพังเพย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งประกอบด้วยบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนจำนวน 6 ชุด

1.2 นักเรียน เรียนบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน และทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนทุกชุด

1.3 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อหาประสิทธิภาพ

1.4 นำคะแนนที่ได้มาหาร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน ( $E_1$ ) และหาร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังบทเรียน ( $E_2$ ) ของแต่ละเรื่องเพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ซึ่งผลที่ได้คือ บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 83.07/81.73

แสดงให้เห็นว่า บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เรื่อง คำสำนวนสุภาพ และคำพังเพยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

1. สถิติพื้นฐานของแบบทดสอบ คือ ค่าคะแนนเฉลี่ย

2. หาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียน

3. หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
4. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน โดยหาค่าเฉลี่ยและ

ค่าร้อยละ

### สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้พบว่า

1. ได้บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เรื่อง คำสำนวนสุภาพ และคำพังเพย จำนวน 6 ชุด ที่มีประสิทธิภาพ 83.07 / 81.73 ซึ่งตามเกณฑ์ 80/80

ประสิทธิภาพจากการทดลองกลุ่มตัวอย่าง ได้ประสิทธิภาพ ดังนี้

ชุดที่ 1 มีประสิทธิภาพ 86.60 / 80.50

ชุดที่ 3 มีประสิทธิภาพ 83.40 / 80.90

ชุดที่ 4 มีประสิทธิภาพ 84.80 / 81.10

ชุดที่ 5 มีประสิทธิภาพ 80.40 / 84.70

ชุดที่ 6 มีประสิทธิภาพ 81.40 / 81.50

แสดงให้เห็นว่า บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เรื่อง คำสำนวนสุภาพและคำพังเพย ที่สร้างและพัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพตามที่เกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เรื่อง คำสำนวนสุภาพ และคำพังเพยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จังหวัดสงขลา หลังเรียนบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนสูงกว่าก่อนเรียน

### การอภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เรื่อง คำสำนวนสุภาพ และคำพังเพย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จังหวัดสงขลา ผลการวิจัยมีดังนี้

1. บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เรื่อง คำสำนวนสุภาพและคำพังเพยให้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 คือ ประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เรื่อง คำสำนวนสุภาพ และคำพังเพยทั้ง 6 ชุด ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นแล้วพบว่า มีประสิทธิภาพเป็น 83.07 / 81.73 ซึ่งบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เรื่อง คำสำนวนสุภาพและคำพังเพยนี้ได้ผ่านขั้นตอนการสร้างอย่างมีระบบ ได้รับการตรวจสอบแก้ไขตามขั้นตอน รวมทั้งได้ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้งด้านเนื้อหาและด้านสื่อ ซึ่งผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก สามารถนำไปทดลองหาประสิทธิภาพได้

จากผลการทดลองแสดงให้เห็นว่าบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน นี้สามารถก่อให้เกิดความรู้และความเข้าใจในเรื่องคำสำนวนสุภาพและคำพังเพย เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 ทั้งนี้เป็นเพราะว่า บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนเป็นวิธีการเสนอความรู้ในลักษณะของเอกสารเย็บเล่มที่จัดออกเป็นกรอบย่อยๆ ได้แก่ เนื้อหา ตัวอย่าง แบบฝึกหัด และตรวจคำตอบ ซึ่งการนำเสนอเนื้อหาได้นำภาพการ์ตูน ซึ่งมีคุณสมบัติในการดึงดูดความสนใจของนักเรียนประกอบในบทเรียนแต่ละกรอบ ซึ่งทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาแต่ละกรอบได้ง่าย และรวดเร็ว ไม่เบื่อหน่าย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พัชรินทร์ สุขขวัญ (2536) ได้ทำการวิจัยเรื่องบทเรียนสำเร็จรูปสไลด์เทปวิชาภาษาไทย เรื่องคุณค่าพฤษชาติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนลาดกระบัววิทยา ผลปรากฏว่า บทเรียนสำเร็จรูปสไลด์เทปที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 94.00/95.75 และ วรเชษฐ์ พันโกฏ (2538: บทคัดย่อ) ได้สร้างบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนแบบสาขาวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อหาประสิทธิภาพของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูป ตามเกณฑ์มาตรฐาน ผลการศึกษา ค้นคว้า พบว่า บทเรียนสำเร็จรูปแบบสาขา วิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 86.00 /88.40

2. การสอน โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนนี้ ครูผู้สอนควรอธิบายถึงความหมายของคำสำนวนสุภาพและคำพังเพยก่อน ให้นักเรียนเรียนบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน ทั้งนี้ เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าใจบทเรียนได้อย่างแจ่มแจ้ง บทเรียนสำเร็จรูปที่สร้างขึ้นมีภาพการ์ตูนประกอบ ทำให้ผู้เรียนเรียนโดยไม่เบื่อหน่าย เกิดความสนุกสนาน มีชีวิตชีวา ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน และช่วยแรงจูงใจในการเรียนมากกว่าบทเรียนที่มีแต่ตัวอักษร บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนจะประกอบด้วยกิจกรรมตอบคำถามและตรวจคำตอบ ซึ่งการถามตอบ ผู้เรียนจะทราบผลสะท้อนกลับทันที เพราะมีการเฉลยคำตอบให้ทราบภายหลังเป็นการวัดผลให้ผู้เรียนทราบผลและเสริมแรงได้รับประสบการณ์ที่เน้นความพอใจ เนื้อหาของบทเรียนจะถูกแบ่งออกเป็นชุดๆ โดยมีการจัดเนื้อหาให้เหมาะสมเรียงลำดับจากง่ายไปสู่ยาก มีกิจกรรมให้ปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ ทำให้นักเรียนมีจิตใจจดจ่อต่อบทเรียน และพยายามทำกิจกรรมให้ผ่าน เพื่อจะได้รับการเสริมแรง นอกจากนี้นักเรียนสามารถหยุดอ่านเรื่องที่ตนสนใจเป็นพิเศษได้ตามความต้องการ ทำให้ผู้เรียนสามารถเพิ่มพูนความรู้และทักษะ ตลอดจนการคิดแก้ปัญหาและการสร้างสรรค์ได้อย่างมีเหตุผลอีกทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนหาความรู้ได้ตามกำลังความสามารถและความสนใจของแต่ละบุคคล เช่น นักเรียนที่เรียนรู้ช้าก็สามารถทบทวนเนื้อหากลับไปกลับมาและไม่ต้องกลัวว่าครูจะดุ ทำให้ไม่เครียดเวลาเรียน เพราะการ์ตูนสามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้เร็วขึ้น ดังนั้น บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนนับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ ที่ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นด้วย สามารถหยุดอ่านเรื่องที่ตนสนใจเป็นพิเศษได้ตามความต้องการและในบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน ยังประกอบกิจกรรม ตอบคำถามและตรวจคำตอบด้วยตนเองเป็นการให้นักเรียนประเมินผลตนเองได้ทันที นับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นด้วย

### **ข้อเสนอแนะทั่วไป**

1. ครูผู้สอนควรอธิบายรายละเอียดความเหมือนและความแตกต่างของสำนวนสุภาพ และคำพังเพยให้นักเรียนเข้าใจพอสังเขป เพื่อจะทำให้ นักเรียนสามารถเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น
2. ควรมีการสร้างบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนในระดับและเนื้อหาอื่นๆ ของวิชาภาษาไทย เพื่อเป็นแนวทางในการสอนวิชาภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

### **ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัย**

1. ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาความพึงพอใจ แรงจูงใจ และเจตคติในการใช้บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เป็นสื่อในการเรียนการสอน เพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนาทักษะทางภาษาไทย ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

บรรณานุกรม

## บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). *หลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2533)*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.
- กรรณิกา ศรีเจริญ. (2525). *วิเคราะห์คุณธรรมในหนังสือการ์ตูนเล่มละบาท*. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ชม ภูมิภาค. (2521, มิถุนายน - กรกฎาคม). *ตำราแบบเรียนมหาวิทยาลัยเปิด. วารสารการศึกษา. 14: 13 – 14.*
- (2523). *เทคโนโลยีการสอนและการศึกษา*. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ชยันต์ เพชรศรีจันทร์. (2535). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียนที่ได้ การสอนแบบมุ่งประสบการณ์ทางภาษา โดยใช้สื่อหนังสือที่ใช้ภาพเหมือนกับหนังสือ เรียนที่ใช้ภาพการ์ตูน*. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ชลธร รวมธรรม. (2533). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์และแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาไทยของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมแบบล่าคำตอบและ กิจกรรมตามคู่มือครู*. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ชวาล แพรัตกุล. (2520). *เทคนิคการวัดผล*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญการทัศน์.
- ชัยวัฒน์ สีแก้ว. (2542). *หนังสือหมวดวิชาภาษาไทยการศึกษานอกโรงเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ประสานมิตร.
- ไชยศ เรืองสุวรรณ. (2521). *หลักการทฤษฎีเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา*. มหาสารคาม: ประสานการพิมพ์.
- ทัศนากว่านสกุล. (2540). *การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปสไลด์เทปวิชาภาษาไทย เรื่อง ราชาราช ตอน พลายประกายมาศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). พิษณุโลก: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก. ถ่ายเอกสาร.
- ธีรชัย บุรณโชติ. (2532). *การเขียนบทเรียนสำเร็จรูปเส้นทางสู่อาจารย์ 3*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- นภดล บัวสาย. (2545). การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาไทยและแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปการรู้ต้นกับการสอนตามคู่มือครู. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นฤนาถ ดวงมุสิทธิ. (2532). ผลการอ่านภาษาไทยด้วยวิธีการอาร์ เอส เอ็น และวิธีสอนแบบปกติ ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นลินี กู. (2548). สุภาพิต คำพังเพย ส่วนคนไทย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แสงแดด.
- นิมิต มั่นเภา. (2539). การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปวิชาภาษาไทย เรื่อง คำวิเศษณ์ตามหลักสูตร มัธยมศึกษาปีที่ 2. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2532). การวัดและประเมินผลการศึกษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- บุญปลุก สิทธิไทย. (2531). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปการรู้ต้นกับการสอนตามแผนการสอนของหน่วยนิเทศ. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- เบญจมา แสงมลิ. (2525). ผลการจัดชั้นเรียนแบบต่างๆที่มีผลต่อลักษณะทางจิตวิทยาบางประการ ของนักเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ประกิจ รัตนสุวรรณ. (2525). การวัดและประเมินผลทางการศึกษาทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ประทุม การรักเรียน. (2535). การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาไทย และแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กลวิธีการเรียนรู้ทางภาษาไทยกับการสอนตามคู่มือครู. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ประภาศรี สีหอำไพ. (2524). วิธีการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ประเสริฐ ศิลปะ. (2532). การเปรียบเทียบผลการเรียนวิชาภาษาไทยที่สอนโดยบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนเชิงเส้นตรงการ์ตูนแบบที่ใช้การ์ตูนภาพล้อและบทเรียนสำหรับรูปเชิงเส้นตรงการ์ตูนแบบที่ใช้การ์ตูนเลียนแบบของจริงกับการเรียนการสอนแบบปกติ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (ภาษาไทย). นครปฐม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- ประหยัด จิระวรพงศ์. (2527). หลักการและทฤษฎีเทคโนโลยีทางการศึกษา. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก.
- ปรัชญา ใจสะอาด. (2522). การสร้างบทเรียนสำเร็จรูป. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร.
- เป็รื่อง กุมาท. (2519). เทคนิคการเขียนบทเรียนโปรแกรม. กรุงเทพฯ: ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- . (2516). การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปและเครื่องช่วยสอน. ลพบุรี: โรงพิมพ์พัทธาโกศลการพิมพ์.
- พรรณี ชูชัย. (2522). จิตวิทยาการเรียนการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542. (2542). กรุงเทพฯ: พัฒนาวิชาการศึกษา (2535) จำกัด.
- พวงเพ็ญ สว่างใจ. (2539). การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปการอ่านเรื่องสั้นอย่างมีวิจารณ์ญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การมัธยมศึกษา). นครปฐม. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- พัชรินทร์ สุขขวัญ. (2536). บทเรียนสำเร็จรูปสไลด์เทปวิชาภาษาไทย เรื่องคุณค่าพฤษชาติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). พิษณุโลก: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร. ถ่ายเอกสาร.
- พັນ สุขเจริญ. (2525, กันยายน). การ์ตูน... สื่อการสอนอย่างสำคัญ. วิทยานิพนธ์. 4(1): 34 – 39.
- เพ็ญแข วัจนสุนทร. (2528). ค่านิยมในสำนวนไทย. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ไพโรจน์ เบาลใจ. (2520). คู่มือการเขียนบทเรียนโปรแกรม. กรุงเทพฯ: ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ไพศาล หวังพานิช. (2523). กระบวนการประเมินผลทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- มณี เทพาชมภู. (2536). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบธรรมดา. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (ภาษาไทย). พิษณุโลก: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร. ถ่ายเอกสาร.

- ราชบัณฑิตยสถาน. (2520). *พจนานุกรมไทยฉบับ พ.ศ.2520*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สุภา. ----- . (2546). *พจนานุกรมฉบับเฉลิมพระเกียรติ พ.ศ.2546*. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.
- ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ. (2540). *หลักการวิจัยทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ศึกษาพรการพิมพ์.
- วรเชษฐ์ พันโกฏฐิ. (2538). *การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปเรื่องคำนาม วิชาภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย มหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- วรรณ โสมประยูร. (2539). *การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา*. ภาควิชาหลักสูตร และ การสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วิมล กุณราชธา. (2545). *พจนานุกรมภาษาไทย มัธยมศึกษาปีที่ 4*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ น้ำฝน.
- ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์. (2533). *คู่มือฝึกเขียนการ์ตูนด้วยตนเอง*. กรุงเทพฯ: แสงศิลป์ การพิมพ์.
- ศิริอร รัตนอุดม. (2527). *การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านและความสนใจการเข้าร่วม กิจกรรมการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างกลุ่มที่ใช้และไม่ใช้การ์ตูนเรื่องประกอบการอ่าน*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ศิริ วรณิฉินท์. (ม.ป.ป.). *สำนวนโวหารสุภาพและคำพังเพย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ เฉลิมชัย.
- สนม ครุฑเมื่อง. (2523). *เอกสารประกอบการสอนภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สมหญิง กลิ่นศิริ. (2523). *เทคโนโลยีทางการศึกษา*. นครปฐม: แผนกบริหาร สำนักงาน อธิการบดี พระราชวังสนามจันทร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สมัคร ผลจำรูญ. (2522). *รูปแบบของการ์ตูนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ ประถมศึกษา*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2526). *บทสรุปรวมผลงานวิจัยทางการศึกษา และการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา เล่ม 2*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เจริญผล.
- สุนัษ ศรีสง่า. (2516). *การศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนอายุ 8 ปี 9 ปี และ 10 ปี ในปีการศึกษา 2515*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

- เสาวนีย์ ลีขาบัณฑิต. (2528). *เทคโนโลยีทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า.
- อัจฉรา สุขารมณ และ อรพินทร์ ชูชม. (2530). *รายงานการวิจัยการศึกษาเปรียบเทียบนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าระบบความสามารถกับนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนปกติ*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- อัมพา อรุณพราหมณ์. (2539). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยและความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดการเรียนกับการสอนตามคู่มือครู*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- อารี พันธมณี. (2534). *จิตวิทยาการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: ดันอ้อ.
- อุทุมพร จามรมาน. (2540). *ข้อสอบ : การสร้างและการพัฒนา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์พันธ์.
- Arrowsmith, G. (1972). *Reading VS Thinking*. Bulletin of the English Language Center.
- Bangs, Christopher. (1988). The Use of Cartoon in the Learning of a Second Language. *Journal of the Australian Modern Language Teachers Association*.
- Brown, James W.; et al. (1972). *Administering Educational Media Instructional Technology and Library Science*. 2nd ed. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Bush, C.L. ; & Huebner, M.H. (1970). *Strategies for Reading in the Elementary School*. London: Macmillan.
- Ferguson, George A. (1981). *Statistical Analysis in Psychology and Education*. 5th ed. Tokyo: McGraw-Hill Book Company.
- Jack Rothman ; & Jones Wyatt. (1971). Education for Application of Practice Skill in Community Organization and Social Planning. *A New Look at Field Instruction*. New York: American Book Company.
- James, D. Finn. (1962). *Teaching Machines : Auto Instruction Devices for the Teacher*. New York: American Book Company.
- James, W. Brown; Richard, B. Lewis; & Fres F. Harclerod. (1977). *Av Instruction : Technology Media and Method*. McGraw-Hill Book Company.
- Kinder, James. (1950). *Audio-Visual Materials and Technique*. New York: Book Company.

- Leonard Cormeling Kampwerth. (1971, May). An Experimental Study of Programmed Tutoring for Reading Instruction of Mental Retardated. *Dissertation Abstracts International*. 31: 588 – A.
- Lowrey, E.B.; & Eleanor, B.L. (1978, August). The Effects of Four Drill and Patrice Times Unit on the Decoding Performances of Students with Specific Learning Disabilities. *Dissertation Abstracts International*. 39: 817 – A.
- McCriomon, P.m.; & James, M. (1978). *Writing with a Purport Shorted*. Boston: Longton Mifflin Company.
- Mckinley, John. ; & Robert, M. Smith. (1955). *Program Planning: A handbook*. Bloomington, Indiana: Community Serb Ices in Adult Education.
- Paul, I. Jacobs; Miltion H. Maier; & Lawrence, Stolurow. (1962). *A Guide to Evaluation Self Instructional Programmes*. New York: Holt, Rinehart Winston.
- Pittman, David J. (1958). *Mass Media Juvenile Delinquency*. New York: Philosophical Library, Inc.
- Reading Instruction of Mental Retardated. (1971, May). *Dissertation Abstracts International*. 31: 5888 – A.
- Rothman, Jack.; & Wyatt, Jones. (1971). Education for Application of Practice Skill in Community Organization and Social Planning. *A New Look at Field Instruction*. New York: American Book Company.
- Ruaael, Lamb. (1969, February). Motivation for School Achievement and Validity. *The Journal of Education Research*. 62: 263 – 266.
- Ryan, J. (1977). Family Patterns or Reading Problem : The Family the Read Together. 41<sup>st</sup> Yearbook. California: Graduate School.
- Sand, B. Lester. (1956). *Audio-Visual Procedures in Teaching*. New York: The Ronald Press Company.
- Shore, Louis. b (1960). *Instructional Materials*. New York: The Ronald Press Company.
- Sirota, S. Beverly. (1971, July). The Effect of a Planned Literature Programs of Daily Oral Reading by the Teacher on the Voluntary Reading of a Fifth Grade Children. *Dissertation Abstracts International*. 5: 2520 – A.
- Sones. W. W. D. (1944, December). The Comics and Instruction Method. *Journal of Education Sociology*.

Stepphen, M. Corey. (1967). The Nature Of Instruction. *In Programmed Instruction.*

Edit by Phil C. Lange. Chicago : The National Society for the Study of  
Education.

Walter, Arno Wittich; & Charles Francis Schuller. (1968). *Auto Visual Materials.*

New York: Harper and Row.

ภาคผนวก

## ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ

## รายนามผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุมานิน รุ่งเรืองธรรม	อาจารย์ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เกศินี โชติกเสถียร	อาจารย์ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ขจรศรี ชาดิกานนท์	รองผู้อำนวยการฝ่ายกิจการนักเรียน โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ฝ่ายมัธยม)

## ภาคผนวก ข

ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สำนวน สุภาษิตและคำพังเพย  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จ.สงขลา

**ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สำนวน สุภาษิตและคำพังเพย  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จ.สงขลา**

คำชี้แจง ข้อสอบนี้เป็นแบบปรนัย มี 40 ข้อ 4 ตัวเลือก

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวลงในกระดาษคำตอบที่เตรียมไว้ให้

**1. สำนวนในข้อใดไม่เกี่ยวข้องกับการพูด**

- |                        |                                     |
|------------------------|-------------------------------------|
| ก. ปากเป็นเอกเลขเป็นโท | ข. ไปไหนมาสามวาสองศอก               |
| ค. พูดดีเป็นศรีแก่ตัว  | ง. พูดไปสองไพเบี้ย นิ่งเสียตำลึงทอง |

**2. “พ่อแม่อุตส่าห์กู้หนี้ยืมสินหาเงินมาให้เรียนแต่กลับเอาเงินไปเที่ยว”**

จากข้อความนี้ตรงกับข้อใด

- |                     |                         |
|---------------------|-------------------------|
| ก. เห็นขี้ดีกว่าไส้ | ข. เห็นกงจักรเป็นดอกบัว |
| ค. สีซอให้ควายฟัง   | ง. น้ำน้อยยอมแพไฟ       |

**3. สำนวนใดมีความหมาย ถึง “ผู้หญิงที่มีกิริยาไม่เรียบร้อย”**

- |                      |                 |
|----------------------|-----------------|
| ก. กระต่ายหมายจันทร์ | ข. ม้าติดกะโหลก |
| ค. กระต่ายตื่นตูม    | ง. นกต่อ        |

**4. ข้อใดหมายถึงคนที่ทำหน้าที่ติดต่อให้ผู้อื่นหลงเชื่อ**

- |                      |                 |
|----------------------|-----------------|
| ก. กระต่ายหมายจันทร์ | ข. ม้าติดกะโหลก |
| ค. กระต่ายตื่นตูม    | ง. นกต่อ        |

**5. “ผู้ชายที่หยอกผู้หญิงในทำนองซู้สาว” ตรงกับสำนวนข้อใด**

- |                      |                     |
|----------------------|---------------------|
| ก. กระต่ายหมายจันทร์ | ข. กระต่ายตื่นตูม   |
| ค. หมาหยอกไก่        | ง. หมาเห่าใบตองแห้ง |

**6. “สหรัฐอเมริกาจะ ..... เกาหลีเหนือถ้าเกาหลีเหนือทดลองระเบิดนิวเคลียร์**

ควรเติมข้อความใดในช่องว่าง

- |               |               |
|---------------|---------------|
| ก. คำขาด      | ข. ยกเมฆ      |
| ค. ขวานผ่าซาก | ง. ชุบมือเปิบ |

7. สุภาชิตในข้อใดแสดงถึงวัฒนธรรมในการสั่งสอนบุตรหลานแต่เยาว์วัย เพราะสอนง่ายกว่าเติบโตใหญ่

- ก. ไม้อ่อนดัดง่ายไม้แก่ดัดยาก      ข. ไม้ซีกงัดไม้ซุง  
ค. รู้ไว้ใช้ว่าใส่ป่าแบกหาม      ง. รักดีห้ามจู้รักชั่วห้ามเสา

8. สำนวนใดคือความหมายว่า “ฉวยโอกาส”

- ก. ยกเมฆ      ข. กระจายตีนตุ่ม  
ค. ชูมือเปิบ      ง. นกต่อ

9. “ลุงมักใช้เล่ห์เหลี่ยมหลอกหญิงสาวไปในทางกามรมณ์” ตรงกับสำนวนในข้อใด

- ก. เห็นขี้ดีกว่าไส้      ข. กระจายตีนตุ่ม  
ค. ขวานผ่าซาก      ง. เฒ่าหัวงู

จากข้อ 10 – 13 ให้เติมอักษรให้สัมพันธ์กับข้อความที่กำหนดให้

- ก. สมชายชอบทำเรื่องธรรมดาให้ดูน่ายสมอ  
ข. สมปองชอบพูดยกยอตนเองให้ผู้อื่นฟังเป็นประจำ  
ค. สมหญิงเป็นผู้หญิงอายุ 50 ปี ที่ยังไม่ได้แต่งงาน  
ง. สมนี้มักพูดจาโผงผางจนเพื่อนไม่ชอบ

10. ขวานผ่าซาก

11. ยกตนข่มท่าน

12. กวนน้ำให้ขุ่น

13. ขี้คน

14. “แม่ทำกับข้าวอร่อยให้ลูกกินเป็นประจำ” ตรงกับสำนวนในข้อใด

- ก. เต็ดบัวไม่เหลือใย      ข. ใจดีสู้เสือ  
ค. เสน่ห์ปลายจวัก      ง. ปิ้งปลาประชิดแมว

15. ข้อใดคือความหมายของคางคกขี้หวอ

- ก. นายดำถูกหวยก็ลืมหืมตา  
ข. นายแดงฉวยโอกาสขึ้นราคาของหลังน้ำท่วม  
ค. นายม่วงต้องทำใจกล้าเมื่อเผชิญอันตราย  
ง. นายเขียวตัดความสัมพันธ์อย่างเด็ดขาดหลังถูกนายขาวโกงเงิน

16. ข้อใดคือความหมายของ “รักวัวให้ผูก รักลูกให้ตี”

- |                       |                          |
|-----------------------|--------------------------|
| ก. รักลูกห้ามตีลูก    | ข. รักลูกต้องตีลูก       |
| ค. รักลูกอย่าตามใจลูก | ง. รักลูกต้องให้ลูกทำงาน |

17. ทองคำเป็นลูกน้องของทองแดงแต่ชอบเถียงในเรื่องต่าง ๆ เสมอเพราะนิสัยไม่ยอมคนของทองคำ จากข้อความดังกล่าวตรงกับข้อใด

- |                          |                       |
|--------------------------|-----------------------|
| ก. คนดีมีคู่             | ข. เต็ดบัวไม่เหลือใย  |
| ค. มือไม่พายเอาเท้าราน้ำ | ง. เอาไม้ชิงกวดไม้ซุง |

18. สัมเป็นสมาชิกกลุ่มหนึ่งที่กำลังจัดป้ายนิเทศในห้องเรียนแต่สัมกลับไม่ช่วยงานใด ๆ ของเพื่อน ๆ เลยเอาแต่ดีว้างานที่เพื่อน ๆ ช่วยกันทำ จากข้อความดังกล่าวตรงกับข้อใด

- |                          |                      |
|--------------------------|----------------------|
| ก. หมาเห่าใบตองแห้ง      | ข. เต็ดบัวไม่เหลือใย |
| ค. มือไม่พายเอาเท้าราน้ำ | ง. พายเรือในอ่าง     |

19. แดงตั้งใจอ่านหนังสือสอบขยันขันแข็ง เพราะคิดว่า ..... และจะไม่ลอกข้อสอบใครเด็ดขาด จากข้อความดังกล่าวตรงกับข้อใด

- |                            |                            |
|----------------------------|----------------------------|
| ก. เข้าหูซ้ายทะลุหูขวา     | ข. ตนเป็นที่พึ่งแห่งตน     |
| ค. มีสิ่งพึ่งบรรจบให้คบบาท | ง. เรียนผูกต้องรู้เรียนแก้ |

20. สุภาสิตในข้อใดสอนเรื่องการใช้จ่าย

- |                            |                      |
|----------------------------|----------------------|
| ก. หมาเห่าใบตองแห้ง        | ข. เต็ดบัวไม่เหลือใย |
| ค. มีสิ่งพึ่งบรรจบให้คบบาท | ง. ตักบาตรอย่าถามพระ |

21. ข้อใดแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมทางพุทธศาสนา

- |                            |                      |
|----------------------------|----------------------|
| ก. หมาเห่าใบตองแห้ง        | ข. เต็ดบัวไม่เหลือใย |
| ค. มีสิ่งพึ่งบรรจบให้คบบาท | ง. ตักบาตรอย่าถามพระ |

22. “นายเล็กเห็นการเล่นการพนันเป็นช่องทางรวยเร็วจึงเล่นการพนัน”

จากข้อความดังกล่าวตรงกับข้อใด

- |                            |                          |
|----------------------------|--------------------------|
| ก. มีสิ่งพึ่งบรรจบให้คบบาท | ข. มือไม่พายเอาเท้าราน้ำ |
| ค. ตนเป็นที่พึ่งแห่งตน     | ง. เห็นกงจักรเป็นดอกบัว  |

**23. สุภาชิตได้สอนเรื่องการคบเพื่อน**

- ก. มีสิ่งพึงบรรจบให้คบ बात
- ข. มือไม่พายเอาเท้าราน้ำ
- ค. ไก่งามเพราะชนคนงามเพราะแต่ง
- ง. คบคนพาล พาลพาไปหาผิด คบบัณฑิต บัณฑิตพาไปหาผล

**24. “มีและมาเป็นญาติกันมาแต่งงานกันตามความคิดของผู้ใหญ่ที่ไม่ต้องการให้ทรัพย์สินมรดกไปอยู่ที่ผู้อื่น” จากข้อความดังกล่าว ตรงกับข้อใด**

- ก. พายเรือในอ่าง
- ข. เรือล่มในหนอง
- ค. เห็นกงจักรเป็นดอกบัว
- ง. กิ่งก่าใต้ทอง

**25. สำนวนใดไม่เกี่ยวข้องกับการแต่งงาน**

- ก. เรือล่มในหนอง
- ข. ข้าวใหม่ปลามัน
- ค. รักดีห้ามจู้รักชั่วห้ามเสา
- ง. คลุมถุงชน

**26. “พจมานต้องออกจากวังของชายกลางเพราะมีความอึดอัดใจเนื่องจากคนในบ้านจึงต้องกลับไปอยู่ที่บ้านที่เล็กกว่ามาก” จากข้อความดังกล่าวตรงกับข้อใด**

- ก. คับที่อยู่ได้คับใจอยู่ยาก
- ข. น้ำพึ่งเรือเสือพึ่งป่า
- ค. รักดีห้ามจู้รักชั่วห้ามเสา
- ง. พายเรือในอ่าง

**27. ข้อใดคือความหมายของ “ตักน้ำใส่กะโหลกชะโงกดูเงา”**

- ก. ให้รู้จักฐานะของตนและเจียมตัว
- ข. อวดรู้ในเรื่องที่ตนไม่รู้
- ค. ทำสิ่งใดๆ ไว้แล้ว
- ง. แต่ผลไปตกแก่ผู้อื่นขู่ให้กลัว

**28. ข้อใดคือความหมายของ “หมองูตายเพราะงู”**

- ก. คนที่ชำนาญในเรื่องที่ยาก
- ข. คนที่ชำนาญในเรื่องใดมักประมาทเรื่องนั้น
- ค. คนที่คิดว่าตนเองเป็นคนไม่เก่ง
- ง. คนที่เอาใจใส่ในอาชีพของตน

**29. ข้อใดคือความหมายของ ”เข้าหูซ้ายทะลุหูขวา”**

- ก. บอกหรือสอนแล้วไม่ได้ผล
- ข. ไม่มีความอดทน
- ค. ไม่มีความพยายาม
- ง. ไม่มีน้ำใจ

**30. ข้อใดคือความหมายของ “เดินแรงเดินกา”**

- ก. คนที่ไม่เรียบร้อย
- ข. คนที่คบไม่ได้ไม่มีความจริงใจ
- ค. คนที่ดีใจด้วยการกระโดดโลดเต้น
- ง. คนที่ทำในสิ่งใดที่ไม่เข้ากัน

**31. “คนที่มีความรู้เพียงน้อยนิดในโลกตัวเองแต่คิดว่าตนเองเก่ง” ตรงกับข้อใด**

- ก. กบในกะลาครอบ
- ข. สีซอให้ควายฟัง
- ค. สอนจระเข้ให้ว่ายน้ำ
- ง. ทำนาบนหลังคน

**32. “งานคั่งค้างพอกพูนขึ้นเรื่อย ๆ” ตรงกับข้อใด**

- ก. ดินพอกหางหมู
- ข. ชีโพงให้กระรอก
- ค. จับปูใส่กระดิ่ง
- ง. กบเลือกนาย

**33. น้อยเป็นครูสอนเด็กอนุบาล ต้องใช้ความอดทนสูงเพราะเด็กเล็ก ๆ ซุกซนอยู่ไม่นิ่ง”**

ข้อความข้างต้นตรงกับสำนวนข้อใด

- ก. จุดใต้ตำตอ
- ข. สอนจระเข้ให้ว่ายน้ำ
- ค. จับปูใส่กระดิ่ง
- ง. ชิงกีธช่างก็แรง

**34. “นายดำเป็นเด็กอัจฉริยะและขยันเรียนมาก ดังนั้นเมื่อสอบเขาจึงทำคะแนนเต็ม**

อย่างง่ายดาย” ข้อความข้างต้นตรงกับสำนวนข้อใด

- ก. ปอกกล้วยเข้าปาก
- ข. ปลาใหญ่กินปลาเล็ก
- ค. สอนจระเข้ให้ว่ายน้ำ
- ง. กบเลือกนาย

**35. ข้อใดคือความหมายของ “สิบเบี้ยใกล้มือ”**

- ก. ลงทุนมากได้ผลน้อย
- ข. ทำเรื่องง่ายให้ยาก
- ค. มีค่าน้อยก็เอาไว้ก่อนเมื่อมีโอกาส
- ง. หาความเดือดร้อนมาสู่ตน

**36. ข้อใดคือความหมายของ “ชี้ช้างจับตั๊กแตน”**

- ก. ลงทุนมากได้ผลน้อย
- ข. ทำเรื่องง่ายให้ยาก
- ค. มีค่าน้อยก็เอาไว้ก่อนเมื่อมีโอกาส
- ง. หาความเดือดร้อนมาสู่ตน

37. “พูดในหรือทำสิ่งใดไปโดนเจ้าเรื่อง” ข้อความข้างต้นตรงกับสำนวนข้อใด

- |                       |               |
|-----------------------|---------------|
| ก. ปอกกล้วยเข้าปาก    | ข. กบเลือกนาย |
| ค. สอนจะเข้ให้ว่ายน้ำ | ง. จุดใต้ตำตอ |

38. ข้อใดคือความหมายของ “ชิงกีราช่าก็แรง”

- |                                |  |
|--------------------------------|--|
| ก. เข้ากันได้ดี                | ข. ต่างฝ่ายต่างไม่ยอมกัน               |
| ค. มีความอดทนทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง | ง. มีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อผู้อื่น |

39. “สอนในสิ่งที่เขารู้ดีอยู่แล้ว” ข้อความข้างต้นตรงกับสำนวนข้อใด

- |                       |                 |
|-----------------------|-----------------|
| ก. สอนจะเข้ให้ว่ายน้ำ | ข. กบในกะลาครอบ |
| ค. ปอกกล้วยเข้าปาก    | ง. จุดใต้ตำตอ   |

40. ข้อใดคือประโยชน์จากการเรียนเรื่องสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย

- |   |
|---|
| ก. มีความรู้มากขึ้น                       |
| ข. สามารถใช้ได้ถูกต้อง                    |
| ค. อนุรักษ์ภาษาไทยที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษ |
| ง. ถูกทุกข้อ                              |

.....

เฉลยข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สำนวน สุภาษิต และคำพังเพย  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จ. สงขลา

- |       |       |
|-------|-------|
| 1. ข  | 21. ง |
| 2. ข  | 22. ง |
| 3. ข  | 23. ง |
| 4. ง  | 24. ข |
| 5. ค  | 25. ค |
| 6. ก  | 26. ก |
| 7. ก  | 27. ก |
| 8. ค  | 28. ข |
| 9. ง  | 29. ก |
| 10. ง | 30. ค |
| 11. ข | 31. ก |
| 12. ก | 32. ก |
| 13. ค | 33. ค |
| 14. ค | 34. ก |
| 15. ก | 35. ค |
| 16. ค | 36. ก |
| 17. ง | 37. ง |
| 18. ค | 38. ข |
| 19. ข | 39. ค |
| 20. ค | 40. ง |

.....

## ภาคผนวก ค

แบบประเมินของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน วิชาภาษาไทย เรื่องคำสำนวน สุภาษิต  
และคำพังเพย โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน

ตาราง 4 แบบประเมินของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน วิชาภาษาไทย เรื่องคำสำนวน สุภาษิต  
และคำพังเพย โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
1.	เนื้อหาสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร				
2.	ความถูกต้องของเนื้อหา				
3.	ความชัดเจนของการอธิบายเนื้อหา				
4.	ภาษาที่ใช้เหมาะสมกับผู้เรียน				
5.	ภาพประกอบน่าสนใจเหมาะสมกับเนื้อหา				
6.	ความสอดคล้องของกิจกรรมกับเนื้อหา				
7.	ความสอดคล้องของแบบฝึกกับเนื้อหา				
8.	ความเหมาะสมของจำนวนเนื้อหาในแต่ละ บทเรียน				
9.	ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้เมื่อศึกษา บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน				
10.	ผู้เรียนได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับคำสำนวน สุภาษิตและคำพังเพย				
11.	ความชัดเจนของตัวอักษร				
12.	ความเหมาะสมของตัวอักษรและพื้นสี				
13.	ความเหมาะสมของการใช้ภาพประกอบเนื้อหา ขนาดของภาพการจัดวางภาพ				
14.	ความเหมาะสมของรูปภาพตกแต่งในบทเรียน สำเร็จรูป				
15.	การออกแบบบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนมีความ น่าสนใจและดึงดูดใจความสนใจ				
16.	ความเหมาะสมของขนาดบทเรียนสำเร็จรูป การ์ตูน				
17.	ความเหมาะสมของจำนวนเนื้อหาในแต่ละ บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน				
18.	ความเหมาะสมของการจัดวางรูปแบบ ในบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน				
19.	ความทนทานของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน				
20.	ผู้เรียนสามารถใช้บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนได้ สะดวก				

## ภาคผนวก ง

แสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน  
วิชาภาษาไทย เรื่อง คำสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย

ตาราง 5 แสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของบทเรียนสำเร็จรูปการคูณ  
วิชาภาษาไทย เรื่อง คำสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1.	0.53	0.27	21.	0.67	0.30
2.	0.71	0.21	22.	0.61	0.24
3.	0.67	0.24	23.	0.62	0.27
4.	0.71	0.27	24.	0.70	0.30
5.	0.61	0.24	25.	0.77	0.21
6.	0.64	0.30	26.	0.74	0.21
7.	0.68	0.27	27.	0.65	0.27
8.	0.73	0.24	28.	0.65	0.27
9.	0.76	0.24	29.	0.67	0.24
10.	0.68	0.21	30.	0.68	0.21
11.	0.70	0.24	31.	0.67	0.24
12.	0.71	0.27	32.	0.65	0.27
13.	0.76	0.24	33.	0.73	0.24
14.	0.62	0.21	34.	0.67	0.30
15.	0.68	0.33	35.	0.67	0.24
16.	0.71	0.27	36.	0.74	0.21
17.	0.68	0.21	37.	0.71	0.27
18.	0.68	0.33	38.	0.71	0.39
19.	0.58	0.24	39.	0.64	0.24
20.	0.71	0.21	40.	0.68	0.21

ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.74

## ภาคผนวก จ

ตัวอย่างบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เรื่อง คำพังเพยชุดที่ 2

## บัตรคำสั่ง

1. ให้นักเรียนปฏิบัติตามคำแนะนำในบทเรียนสำเร็จรูปการดูที่ศึกษา
2. เมื่อนักเรียนศึกษาบทเรียนสำเร็จรูปการดูจบแล้วให้ทำแบบฝึก
3. นักเรียนต้องทำแบบทดสอบวัดความรู้ทุกครั้งหลังจากเรียนและทำแบบฝึก



## ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องคำพังเพย
2. นักเรียนสามารถใช้คำพังเพยได้อย่างถูกต้อง

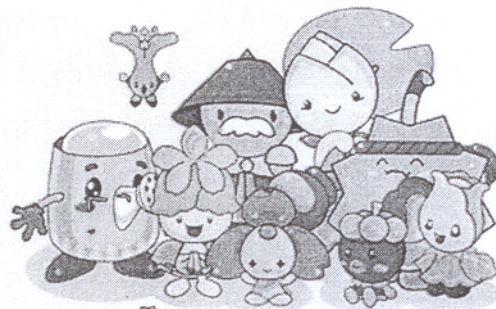


## บัตรความรู้ เรื่อง คำพังเพย

คำพังเพย หมายถึง ถ้อยคำกล่าวขึ้นมามากมาย เป็นคำกลางๆ กล่าวขึ้นเพื่อตีความให้เข้ากับเรื่อง เพื่อให้การสื่อความหมายได้ชัดเจนยิ่งขึ้น คำพังเพยอาจมีลักษณะติชมหรือแสดงความคิดเห็น มีความหมายลึกซึ้งกว่าสำนวน แต่ยังไม่เป็นคติสอนใจอย่างสุภาพ และเป็นถ้อยคำหรือข้อความที่กล่าวสืบทอดต่อกันมาช้านาน โดยกล่าวเป็นกลางๆ เพื่อให้ตีความเข้ากับเรื่องราวเพื่อสื่อความหมายให้ชัดเจน เช่น

เกลือบเป็นหนอน	หมายถึง	คนในพวกเดียวกันคิดทรยศกัน
กิ่งก้าได้ทอง	หมายถึง	ได้ยศศักดิ์เล็กน้อยแต่จงหองจนลืมตัว
ใกล้เกลือบกินต่าง	หมายถึง	ไม่รู้คุณค่าของสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว
กำปั้นทุบดิน	หมายถึง	การพูดแบบขอไปที
แกว่งเท้าหาเสี้ยน	หมายถึง	หาเรื่องเดือดร้อนใส่ตัว
กบเลือกนาย	หมายถึง	ต้องการเปลี่ยนเจ้านายเรื่อยๆ
ชิงสุกก่อนห่าม	หมายถึง	ด่วนทำในสิ่งที่ไม่สมควรแก่วัย
ตำน้ำพริกละลายแม่หน้า	หมายถึง	เสียของโดยไม่เกิดประโยชน์ตอบ
ปิดทองหลังพระ	หมายถึง	ทำความดีโดยไม่มีใครรู้เห็น
ขี่ช้างจับตั๊กแตน	หมายถึง	การลงทุนมาก แต่ได้ผลน้อย
ดินพอกหางหมู	หมายถึง	การงานคั่งค้างพอกพูนขึ้นเรื่อยๆ
ไก่ได้พลอย	หมายถึง	ได้ของดีแล้วไม่เห็นคุณค่า

เป็นต้น



# บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เรื่อง คำพังเพยชุดที่ 2

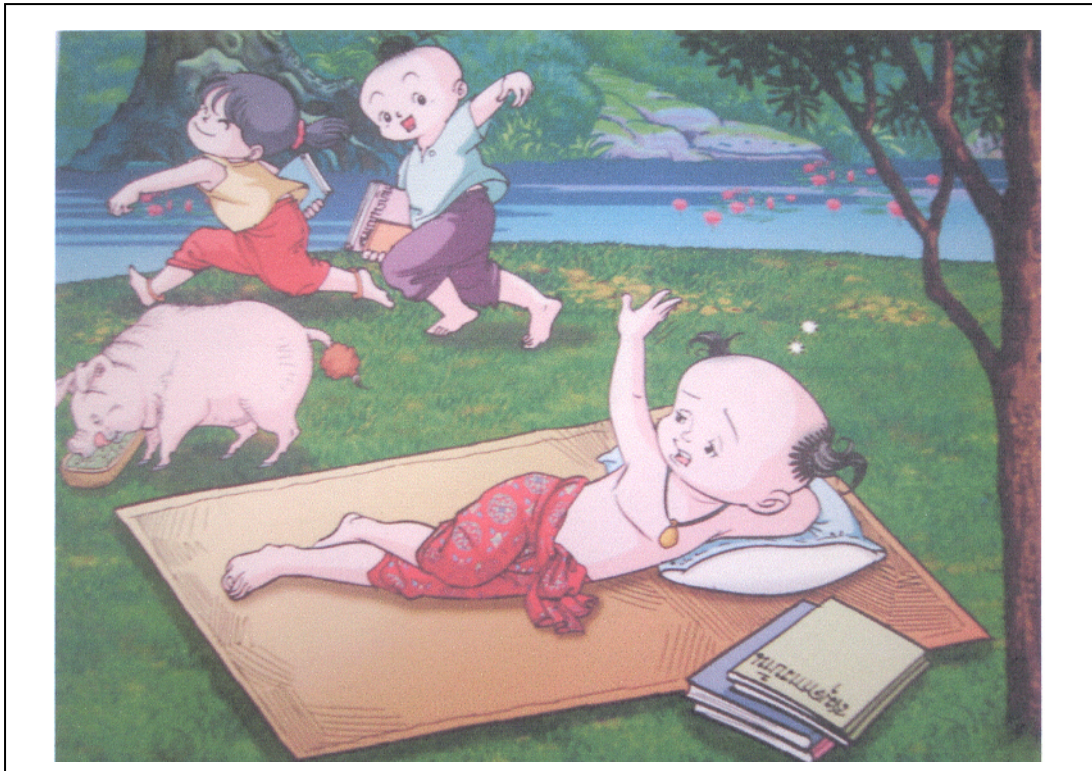


จัดทำโดย

น.ส. ปิยธิดา สังฆะโณ  
นิสิตปริญญาโท คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ





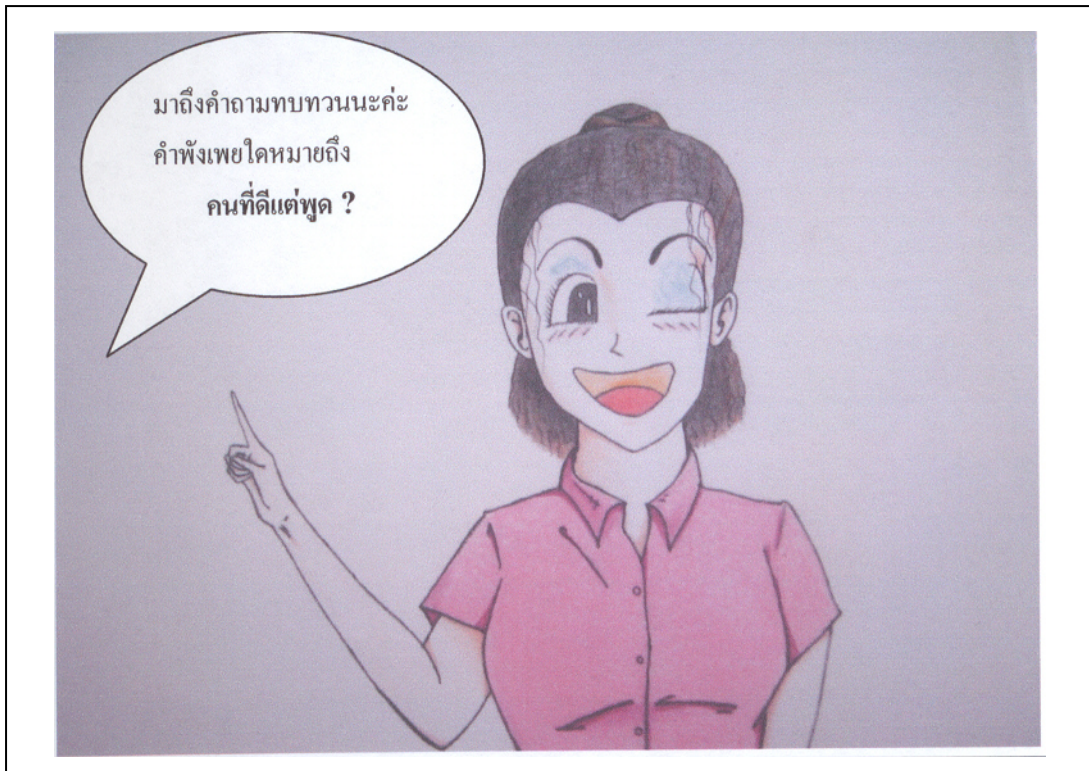


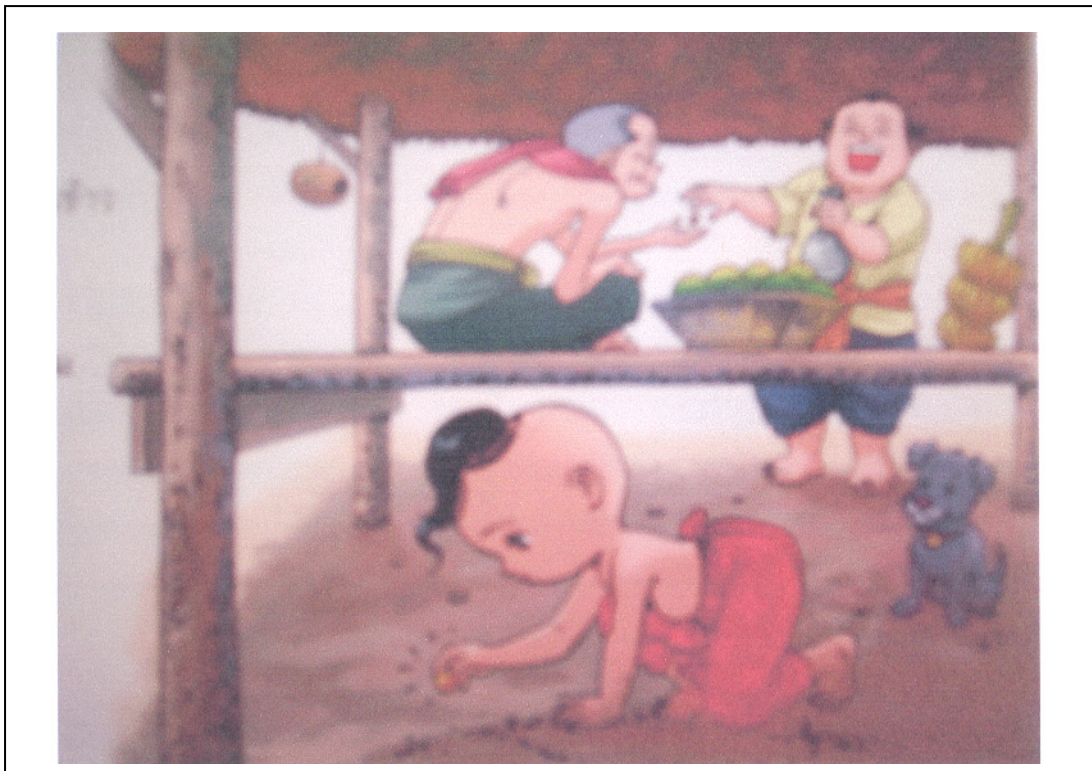




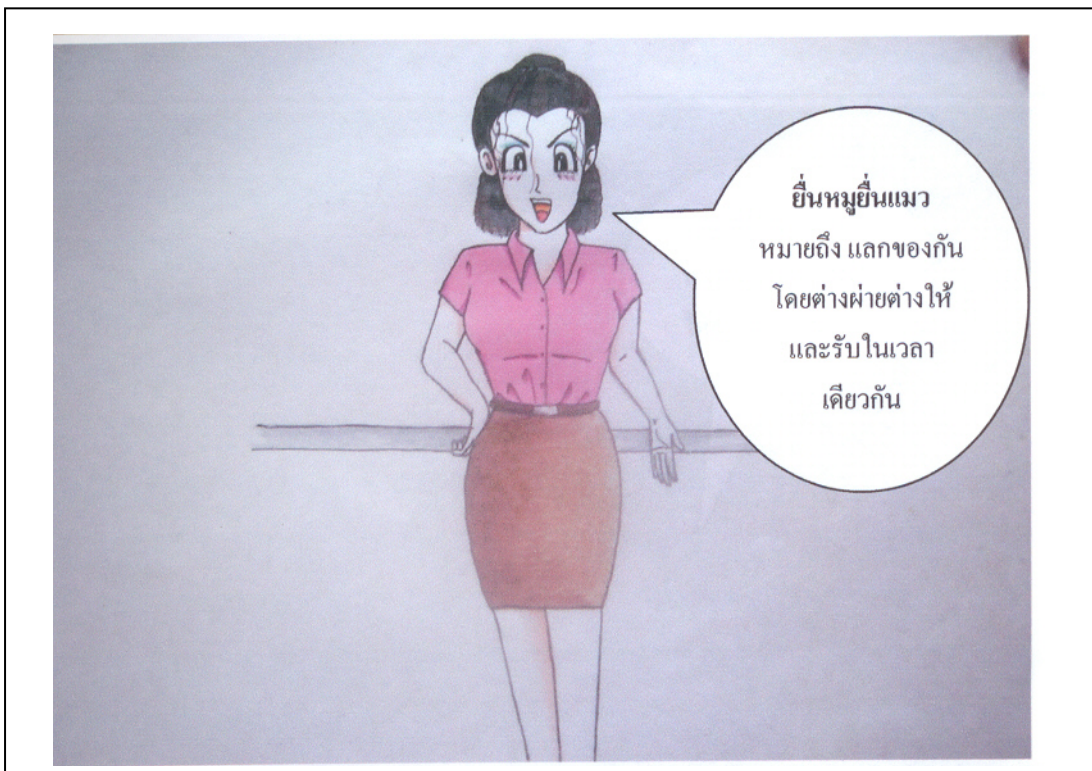
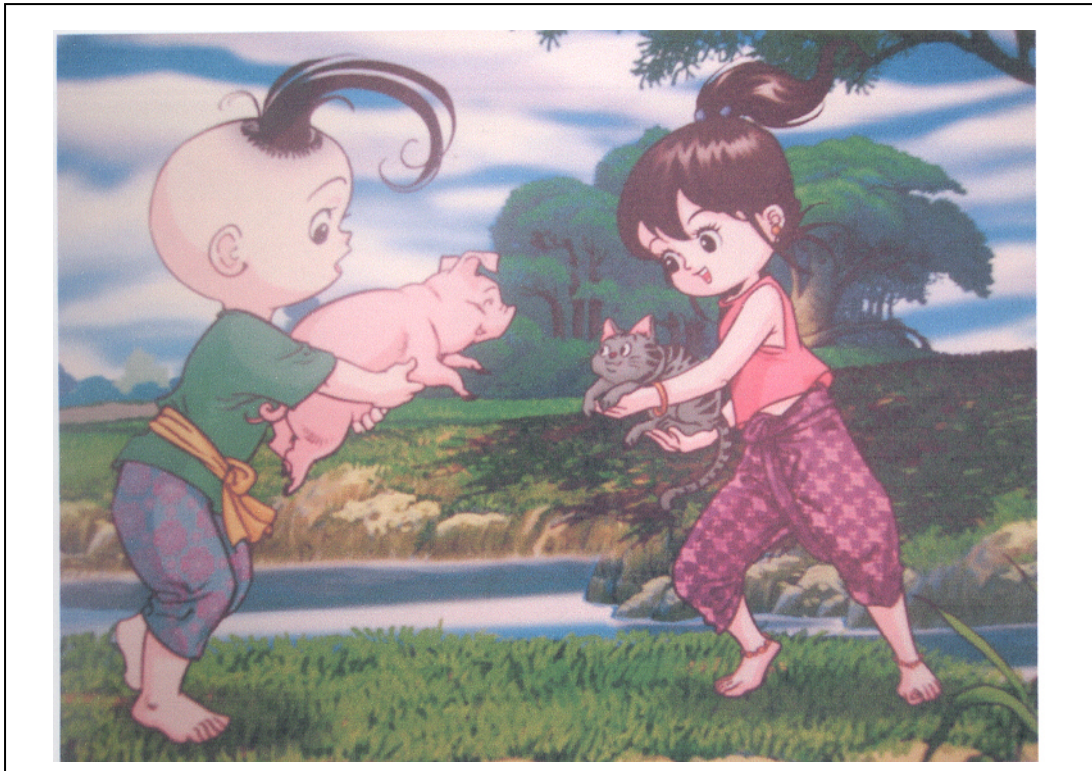


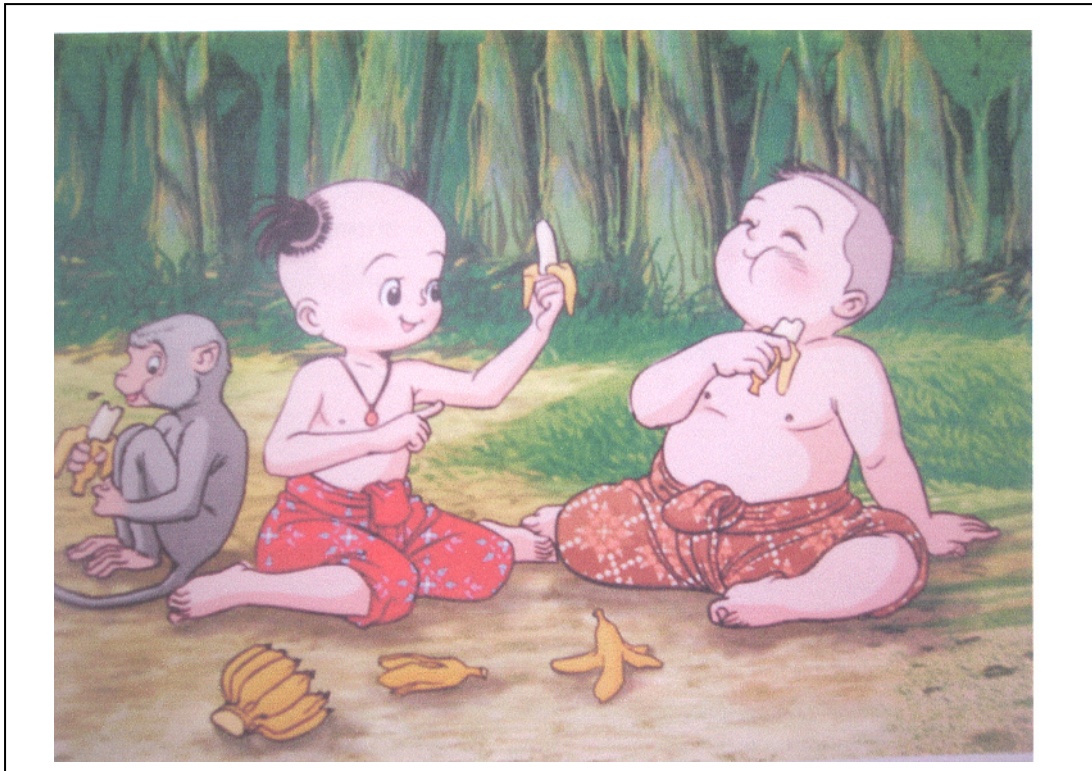
ทำนบนหลังคน  
...หมายถึง.....  
การเอาเปรียบผู้อื่น



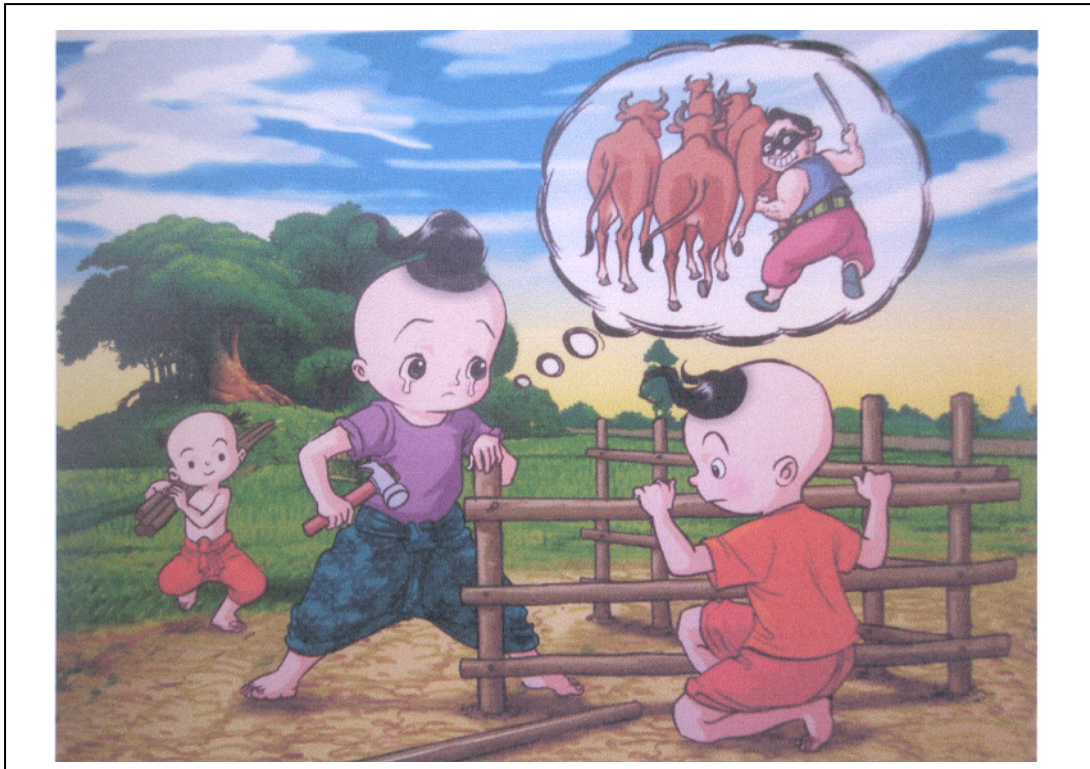














กระเช้าวางกลอง  
หมายถึงขีดขวาง  
ไม่ให้ผู้อื่นทำอะไร  
ได้อย่างสะดวก









**แบบทดสอบหลังการเรียนบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เรื่อง สำนวน สุภาษิตและคำพังเพย  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จ. สงขลา  
คำพังเพย ชุดที่ 2**

คำชี้แจง แบบฝึกหัดหลังการเรียน เรื่อง คำพังเพยชุดนี้มี 10 ข้อ

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวลงในกระดาษคำตอบที่เตรียมไว้

1. นิดกับวีต่างถียงกันอย่างดุเดือดเผ็ดมันไม่มีใครยอมใคร

ตรงกับคำพังเพยในข้อใด

- |                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| ก. ชิงกีฬาร่างก็แรง | ข. จับปูใส่กระดิ่ง  |
| ค. จับแพะชนแกะ      | ง. หมาเห่าใบตองแห้ง |

2. ข้อใดคือความหมายของหมาเห่าใบตองแห้ง

- |                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| ก. คนที่ด่าเก่ง    | ข. คนที่เก่งแต่พูด |
| ค. คนที่พูดไม่เก่ง | ง. คนที่พูดตลก     |

3. ข้อใดคือความหมายของคำว่า “ทำนาบนหลังคน”

- |   |
|---|
| ก. หาผลประโยชน์ใส่ตนโดยขูดรีดจากผู้อื่น |
| ข. ทำประโยชน์แก่ผู้ที่ลำบากกว่า         |
| ค. คนที่มีความเมตตากรุณา                |
| ง. คนที่ทำเรื่องง่ายให้ยาก              |

4. ชมพู่ เก็บเล็กผสมน้อย คำที่ขีดเส้นใต้มีความหมายว่าอย่างไร

- |                                   |
|-----------------------------------|
| ก. ทำอะไรไม่เป็นชิ้นเป็นอัน       |
| ข. ทำอะไรจากส่วนเล็กจนเป็นรูปร่าง |
| ค. คนที่มีความเกียจคร้าน          |
| ง. คนที่มีความรับผิดชอบ           |

5. ชมเขา ..... ควรเติมคำในข้อใด

- |                    |                       |
|--------------------|-----------------------|
| ก. โคชินให้กินหญ้า | ข. ไคร้องให้กินหญ้า   |
| ค. โคข่าให้กินหญ้า | ง. ร้าร้องอยากกินหญ้า |

6. “ยอมเสียสละของที่จำเป็นเพื่อรักษาชื่อเสียงไว้”

ข้อความข้างต้นตรงกับข้อใด

- |                        |                     |
|------------------------|---------------------|
| ก. เก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน | ข. ขายผ้าเอาหน้ารอด |
| ค. เก็บเล็กผสมน้อย     | ง. หาหาใส่หัว       |

7. เขาตัดสินใจยกขโมยรถหลังจากที่รถคันแรกถูกขโมยไป

ข้อความข้างต้นตรงกับข้อใด

- |                      |                     |
|----------------------|---------------------|
| ก. วัวหายล้อมคอก     | ข. ขายผ้าเอาหน้ารอด |
| ค. แกว่งเท่าหาเสี้ยน | ง. จับปูใส่กระดิ่ง  |

8. ข้อใดคือความหมายของ สอนหนังสือสังฆราช

- |                                     |                          |
|-------------------------------------|--------------------------|
| ก. สอนผู้ที่มีความรู้ความสามารถแล้ว | ข. สอนคนที่มีอายุมากกว่า |
| ค. สอนคนที่เป็นพระ                  | ง. สอนคนที่ถือศีลกินเจ   |

9. ทำอย่างขอไปที ตรงกับคำพังเพยใด

- |                  |                     |
|------------------|---------------------|
| ก. วัวหายล้อมคอก | ข. ขายผ้าเอาหน้ารอด |
| ค. จับแพะชนแกะ   | ง. จับปูใส่กระดิ่ง  |

10. คำพังเพยข้อใดมีความหมายไม่ถูกต้อง

- |   |
|---|
| ก. ยี่นหมุย่นแมว หมายถึง แลกของกัน โดยต่างฝ่ายต่างรับและแลกในเวลาเดียวกัน |
| ข. ขายผ้าเอาหน้ารอด หมายถึง ยอมเสียสละของที่จำเป็นเพื่อรักษาชื่อเสียง     |
| ค. ดินพอกหางหมู หมายถึง สิ่งที่ค้างเพิ่มขึ้นเรื่อย                        |
| ง. ชีโปรงให้กระรอก หมายถึง บอกหรือแนะนำสิ่งที่ดีๆ ให้แก่ผู้อื่น           |

เฉลยแบบฝึกหัดหลังการเรียนเรื่องคำพังเพยชุด 2 มี 10 ข้อ

1. ก
2. ข
3. ก
4. ข
5. ก
6. ข
7. ก
8. ก
9. ข
10. ง

.....

**แบบทดสอบหลังการเรียนรู้บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เรื่อง สำนวน สุภาษิตและคำพังเพย  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จ. สงขลา  
ชุดที่ 2**

คำชี้แจง แบบทดสอบหลังการเรียนรู้เรื่องคำพังเพยชุดนี้มี 20 ข้อ

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวลงในกระดาษคำตอบที่เตรียมให้

1. “เรามีความชำนาญในวิชาเลขมาก ดังนั้นเวลาสอบเขาจึงสอบได้คะแนนเต็มอย่างง่ายดาย”  
เข้าทำนองว่า .....

- |                      |                 |
|----------------------|-----------------|
| ก. ฝนทิ้งให้เป็นเข็ม | ข. ดินพอกหางหมู |
| ค. ปอกกล้วยเข้าปาก   | ง. จุดได้ตำตอ   |

2. ข้อใดคือความหมายของ “กบเลือกนาย”

- ก. ต้องการเปลี่ยนผู้บังคับบัญชาเรื่อยๆ ไม่พอใจอะไรง่าย ๆ
- ข. มีความพยายามที่จะมีความเป็นอยู่ที่ดี
- ค. ไม่มีความพยายาม
- ง. ไม่เข้าชุดกัน

3. ข้อใดคือความหมายของ “ปลาใหญ่กินปลาเล็ก”

- ก. คนที่อยู่ร่วมกันหรือเป็นพวกเดียว
- ข. คนที่มีอำนาจย่อมเอาเปรียบคนที่มีอำนาจน้อยกว่า
- ค. พูดยาอ่อนหวานแต่ไม่จริงใจ
- ง. พวกชอบนินทา

4. “ลงทุนมากแต่ได้ผลตอบแทนน้อย” ข้อความนี้ตรงกับข้อใด

- |                    |                 |
|--------------------|-----------------|
| ก. ชีช้างจับตักแตน | ข. ดินพอกหางหมู |
| ค. ปอกกล้วยเข้าปาก | ง. จุดได้ตำตอ   |

5. “สอนอะไรให้คนที่รู้แล้ว” ข้อความนี้ตรงกับข้อใด

- |                      |                               |
|----------------------|-------------------------------|
| ก. สีขอให้ควายฟัง    | ข. น้ำท่วมทุ่งผักบุ้งโหรงเหรง |
| ค. สอนจะเข้ให้ว่ายน้ | ง. ปอกกล้วยเข้าปาก            |

6. “ลิปปากว่าไม่เท่าตาเห็น” ข้อความนี้ตรงกับข้อใด  
 ก. คบเพื่อน  
 ข. การคิดอย่างมีเหตุผล  
 ค. การใช้จ่าย  
 ง. การเลือกคู่ครอง
7. “จับปูใส่กระดิ่ง” มักใช้กับคนในวัยใด  
 ก. ผู้ใหญ่    ข. ชรา    ค. เด็ก    ง. ทารก
8. นักเรียนคิดว่าในวัยนักเรียนมีโอกาสเกี่ยวข้องกับคำพังเพยใดมากที่สุด หากเกี่ยจคร้านในการเรียน  
 ก. กบเลือกนาย  
 ข. อาบน้ำร้อนมาก่อน  
 ค. หมองูตายเพราะงู  
 ง. ดินพอกหางหมู
9. คำพังเพยอาบน้ำร้อนมาก่อน วัยใดมักชอบพูด  
 ก. ผู้ใหญ่    ข. เด็ก    ค. วัยรุ่น    ง. ทารก
10. ข้อใดคือ “คนที่เข้าได้กับทั้งสองฝ่ายเพื่อผลประโยชน์ของตนเอง”  
 ก. นกสองหัว    ข. เด็กอมมือ    ค. หนีเสือปะจระเข้    ง. ไม้ซีกจัดไม้ซุง
11. แต่งกำลังสอนภาษาไทยให้กับชมพู่ซึ่งป็นครูภาษาไทย  
 เข้าทำนองว่า .....
- ก. จุดใต้ตำตอ    ข. เด็กอมมือ  
 ค. ลิปปากว่าไม่เท่าตาเห็น    ง. ชีซ้างจับตักแตน
12. กลุ่มถุชชน หมายถึงข้อใด  
 ก. แต่งงานโดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ใหญ่    ข. แต่งงานที่ผู้ใหญ่จัดการให้  
 ค. แต่งงานเมื่ออายุมาก    ง. แต่งงานระหว่างเครือญาติ
13. ข้อใดคือความหมายของ “หมองูตายเพราะงู”  
 ก. คนที่ชำนาญในเรื่องที่ยาก  
 ข. คนที่ชำนาญในเรื่องง่าย  
 ค. คนที่เอาใจใส่ในอาชีพของตนเอง  
 ง. คนที่ชำนาญในเรื่องใดมักประมาณในเรื่องนั้น



เฉลยแบบทดสอบหลังการเรียนรู้เรื่องคำพังเพยชุดที่ 2 จำนวน 20 ข้อ

1. ค
  2. ก
  3. ข
  4. ก
  5. ค
  6. ง
  7. ค
  8. ง
  9. ก
  10. ก
  11. ก
  12. ข
  13. ง
  14. ก
  15. ข
  16. ก
  17. ข
  18. ก
  19. ข
  20. ก
- .....

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

## ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวปิยธิดา สังฆะโณ
วันเดือนปีเกิด	30 ตุลาคม 2522
สถานที่เกิด	อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	96/406 ถนนเพชรเกษม อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	อาจารย์ภาควิชาการสอนทั่วไป คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2541	มัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย จังหวัดสงขลา
พ.ศ. 2544	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) วิชาเอกภาษาไทย จากมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
พ.ศ. 2550	การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาการมัธยมศึกษา จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร